

Basic Fantasy

Roolipeli

Copyright © 2006–2016 Chris Gonnerman – All Rights Reserved
Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

Kolmas laitos **(julkaisuversio 107)**

Omistettu Gary Gygaxille, Dave Arnesonille, Tom Moldvaylle, David Cookille ja Steve Marshallille
sekä tyttärelleni Taylorille, joka on ensimmäinen ja ylin innoittajani

www.basicfantasy.org

Muut tekijät

Avustajat:	Ray Allen, William T. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul ja Tom Hoyt
Kannen kuva:	Erik Wilson
Kuvittajat:	Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgar" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnett ja Alexander Cook
Oikolukijat:	Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petittclerc, Benedict Susi, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Grivil, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, Jonathan Nichol ja Alister Fa
Pelitestaaajat:	Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee ja Ike Borden
Suomennoksen pelitestaajat:	Niklas Nylund, Tommi Musturi, Wilhelmiina Saikkonen, Sami Sänpäckilä ja Anu Virhiä
Suomentaja:	Seppo Raudaskoski



GRK-05

SISÄLLYS

1. OSA: JOHDANTO.....	1	Liikkuminen puolustuskannalla.....	46
Mikä tämä on?.....	1	Hyökkäyshyvytyks-aulukko.....	47
Mikä on roolipeli?.....	1	Hyökkäyksen suorittaminen.....	47
Mitä pelaamiseen tarvitaan?.....	2	Hyökkäys takaapäin.....	47
Noppien käyttö.....	2	0-tason hahmot.....	47
2. OSA: PELAAJAHAHMOT.....	3	Hirviöiden Hyökkäyshyvytyks.....	47
Pelaajahahmon luonti.....	3	Lähitaistelu.....	47
Hahmon kyvyt.....	4	Kantamahyökkäykset.....	48
Kestopisteet ja kestonopat.....	4	Suoja ja näkösuoja.....	48
Kielet.....	4	Kantama-aseiden ampumanopeus.....	48
Hahmorodut.....	5	Roiskeaseet.....	48
Haltia ja kääpiö.....	5	Ohi menneet kantamahyökkäykset.....	48
Puolituinen ja ihminen.....	6	Vauriot.....	49
Yhdistelmäluokat.....	6	Tainnuttavat vauriot.....	49
Hahmoluokat.....	7	Nyrkkitaistelu.....	49
Maagi ja pappi.....	7	Paini.....	49
Taistelija ja varas.....	8	Öljy.....	50
Aseiden ja varusteiden hinnat.....	10	Pyhä vesi.....	50
Rahat.....	10	Taistelutahto.....	50
Varusteet.....	10	Epäkuolleiden käännätyks.....	50
Aseen koko.....	11	Pappien käännätyks-aulukko.....	51
Kantama-aseiden kantamat.....	11	Energianriisto.....	52
Varusteiden kuvaukset.....	12	Paraneminen ja lepo.....	52
Kulkuneuvot.....	13	Ruumiinkunto-pisteiden menetys.....	53
Piiritysaseet.....	14	Putoamisvauriot.....	53
3. OSA: LOITSUT.....	15	Kuurous ja sokeus.....	53
4. OSA: SEIKKAILEMINEN.....	37	Hyökkäykset kulkuneuvoja vastaan.....	53
Ajan ja etäisyyksien mittaaminen.....	37	Kulkuneuvon korjaaminen.....	53
Luolastoseikkailut.....	37	Pelastusheitot.....	53
Kantokyky.....	37	Esineiden pelastusheitot.....	54
Liikenopeus ja kokonaiskuormitus.....	37	6. OSA: HIRVIÖT.....	55
Kartoitus.....	37	7. OSA: AARTEET.....	130
Valo.....	37	Aarretyyppi.....	131
Pimeänäkö.....	37	Taikaesineiden tuottaminen arpomalla.....	133
Ovet.....	38	Taikaesineiden kuvaukset.....	136
Ansät.....	38	8. OSA: PELINJOHTAJAN TIEDOT.....	145
Salaovet.....	38	Vaeltavat hirviöt.....	145
Ruoka ja juoma.....	39	EPH-ryhmän luominen.....	147
Ulkoilmaseikkailut.....	39	Pelaajien käsittely.....	151
Matkaliikenopeudet.....	39	Hahmonluonnin vaihtoehdot.....	151
Matkaaminen eri maastoissa.....	39	Toivottomat hahmot.....	151
Matkaaminen vesillä.....	40	Loitsujen hankinta.....	152
Matkaaminen ilmassa.....	40	Ase- ja haamiskarajoitukset.....	152
Eksyminen.....	40	Toivomusten tuomarointi.....	152
Vakipalvelijat, erikoisosaajat ja palkkasoturit.....	40	Sääntövaihtoehdot.....	153
Kokemustasojen hankkiminen.....	43	Kuolemat ja kuoleminen.....	153
kokemuspisteet.....	43	"Pelastusheitto tai kuolema" -myrkyt.....	153
5. OSA: TAISTELUT.....	44	Kokemuspisteiden saaminen aarteista.....	154
Pelijärjestys.....	44	Kykyheitot.....	154
Yllätyminen.....	44	Loitsujen valmistelu ulkomuistista.....	154
Hirviöiden reaktio.....	44	Varkaan kyvyt.....	154
Aloite.....	45	Taikatutkimukset.....	155
Taistelu.....	45	Luolastoseikkailun suunnittelu.....	158
Juokseminen.....	45	Ansät.....	160
Kääntyvyys.....	45	Ulkoilmaseikkailun suunnittelu.....	161
Nouseminen ja laskeutuminen.....	46	Varuspaikat.....	162
Rynnäkö.....	46	HAKEMISTO.....	165
Takaa-ajot.....	46	OPEN GAME LICENSE.....	166

Ray Allen

Tonya Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.



Emiliano Montebello

Joey Miller

NK

Jim Ba

Sam O'Connell



BRIAN "EAD" THOMAS

Eric C. Medders

13

Chris Monnerman

1. OSA: JOHDANTO

Se oli kolmas retkemme joensaaressa seisovan ikivanhan rauniolinnoituksen kellareihin. Olimme laskeutuneet alemmalle kellaritasolle ja edessämme oli suuri pronssinen pariovi, jonka takaa uskoimme löytävämme barbaarien muinaisen heimokuninkaan haudan. En ollut piitannut sen yhden vanhan juoppolallin tarinasta Morganinlinnan kapakassa, mutta jostakin syystä pappi Apoqulis oli uskonut häntä. Nyt tiesimme, että juopon jutut pitivät paikkansa... ainakin enimmäkseen.

Näytin soihdulla valoa varas Barthalille, joka yritti tiirikoida lukkoa. Hetken päästä hän kääntyi sanomaan: "Tämän täytyy olla taikuudella suljettu. Lukko ei edes nitku."

Haltia Aamutähti hymyili. "Minulla on juuri oikea työkalu", hän sanoi ja otti repustaan loitsukäärön, jonka olimme vieneet hiisiltä. Hän avasi sen ja alkoi lukea oudolla kielellä; näin kuinka kirjoitusmerkit kärventyivät lukemisen tahtiin ja katosivat savukiehkuroiksi niin kuin kynttilöitä olisi sammutettu. Kun hän oli päässyt melkein loppuun, käännyn katsomaan lukkoa. En oikein tiedä mitä odotin näkeväni lausunnan päätteeksi, mutta joka tapauksessa petyin, kun lukosta pölähti vain hitunen tomua. Aamutähti sanoi Barthalille: "Yritä nyt uudestaan."

En voi sanoa, että Barthal olisi kumartunut työnsä ääreen, sillä vähän yli kolmen jalan mittainen puolituinen pystyi tähystämään lukkoon selkä suorana. Näytin kai kärsimättömältä, siltä hetken kuluttua Apoqulis sanoi korvanjuurestani: "Darion, pysy aloillasi ja anna miehen keskittyä. Hän on valmis tuota pikaa."

Sitten kuului loksahdus, ja Barthal kääntyi katsomaan minua hymy huulillaan: "Auki on, ystävä hyvä. Sinun jälkeesi!" Ojensin soihdun hänelle ja astuin oville miekka paljastettuna. Aamutähti astui viereeni samoin valmistautuneena. Terästäydyn ja avasin ovet...

Niiden takaa paljastui koroke, jonka päällä oli kivinen sarkofagi. Lattialla lojui sokin sokin ihmisten luurankoja. Apoqulis viittoi kädellään eleen, jota en tunnistanut; sitten astuimme varovasti sisään ja yritimme olla tallomatta luiden päälle. Huomasin luiden seassa monta patinoitunutta pronssimiekkaa. Menin sarkofagin ääreen. "Kansi on varmasti painava", sanoin. "Tule, Aamutähti. Emme nosta tätä pois, käännämme vain sen verran, että näemme mitä aarteita tämän alla on."

Aamutähti huusi: "Odota!" mutta liian myöhään, sillä olin jo ehtinyt laskea käteni sarkofagille. Lattialla oleva luut alkoivat kalista, kerääntyä yhteen ja nousta sitten pystyyn elämän irvikuviksi. Ne poimivat aikailematta miekkansa ja kävivät kimppeumme. Päätin soimata itseäni vasta taistelun jälkeen. Painoin selkäni sarkofagia vasten ja ryhdyin mitteleämään hirviöiden kanssa...

Mikä tämä on?

Basic Fantasy on fantasiaroolipeli, jonka säännöt perustuvat d20 SRD v3.5 -sääntöjärjestelmään. Ne ovat kuitenkin huomattavasti SRD:tä keveämmät ja ne on kirjoitettu pääosin uusiksi, sillä tämä pelin esikuvat ovat harrastuksen alkuajoilta. Basic Fantasy onkin tarkoitettu "vanhan koulukunnan" roolipelien ystäville. Säännöt ovat niin yksinkertaiset, että peli sopii alakoulukäisille, mutta kuitenkin niin syvälliset, että aikuisetkin viihtyvät Basic Fantasyn parissa.

Mikä on roolipeli?

Roolipelit eivät ole enää mikään uusi asia, sillä ensimmäinen niistä kehitettiin yli 30 vuotta sitten. Moni tuntee ainakin jonkin roolipelin nimeltä, ja alan harrastajia on ollut vuosikymmenten mittaan valtavat määrät. Silti on vielä niitäkin, joille roolipelit eivät ole tuttuja, ja jos olet yksi heistä, tämä osio on tarkoitettu sinulle.



Roolipelejä pelataan ryhmässä, johon kuuluu tavallisimmin 2–8 pelaajaa ja yksi pelinjohtaja eli PJ (hänen nimityksensä vaihtelee pelistä toiseen, mutta toimenkuva on aina jokseenkin sama). Kukin pelaaja esittää yleensä yhtä hahmoa, josta käytetään nimitystä pelaajahahmo eli PH, kun taas pelinjohtaja vastaa heitä ympäröivästä pelimaailmasta: hän luo maailman kaupungit, kansakunnat, rauniot, ei-pelaajahahmot (eli EPH:t), hirviöt, aarteet ja kaikki muutkin pelaajien kohtaamat haasteet ja auttajat. Peliin kuuluvien toimien onnistuminen ratkaistaan yleensä nopalla; Basic Fantasyssa käytetään tähän tarkoitukseen monikylkisiä noppia, jotka on esitelty viereisellä palstalla.

Käytännössä roolipelit ovat aikuisillekin sopivaa kuvitteluleikkiä. Jos muistat leikkineesi sellaista lapsena, muistat varmaan senkin, miten vaikea oli päättää, kenen keksimät asiat asetetaan etusijalle: jos yksi lapsi esittää ritaria ja toinen lohikäärmettä, kumpi voittaa? Tuskinpa ritari sentään joka kerta. Roolipeleissä on sääntöjä tällaisten asioiden ratkaisemiseen. Ne vaihtelevat yksinkertaisista ja vapaamuotoisista hyvin tarkkoihin ja mutkikkaisiin.

Tämä peli yrittää tasapainoilla yksinkertaisen ja mutkikkaan, vapaamuotoisen ja perinpohjaisen välillä. Liiallinen yksityiskohtaisuus hidastaa peliä, sillä pelaajat ja PJ käyttävät silloin suuren osan ajastaan sääntökirjan selailuun eivätkä ehdi juuri pelata. Vapaamuotoiset ja säännöiltään hyvin yksinkertaiset pelit vaativat osallistujiltaan paljon enemmän improvisaatiokykyä, ja pelitasapainon säilyttäminen edellyttää pelinjohtajalta silloin hyvää harkintaa. Basic Fantasy asettuu näiden ääripäiden väliin, koska siinä on säännöt tavallisimpien toimien sääntelyyn mutta myös yleisiä ohjenuoria, joiden avulla pelinjohtaja selviää odottamattomista tilanteista.

Mitä pelaamiseen tarvitaan?

Jos aiot ryhtyä pelaajaksi, tarvitset lyijykynän, kirjoituspaperaa ja noppasetin. Jollakulla pelaajista on luultavasti oltava myös ruutupaperaa (mieluiten 7×7-millistä) karttojen piirtämiseen. Halutessasi voit käyttää hahmolomaketta (jonka voit ladata ja tulostaa Basic Fantasyn verkkosivustolta), mutta hahmon tiedot voi merkitä myös tavalliselle kirjoituspaperille.

Jos aiot pelinjohtajaksi, tarvitset kaiken yllä mainitun. Mikäli olet aloittelija tai valmistautumisaikasi on vähissä, voit halutessasi turvautua valmisleikkailuun eli ”moduuliin” sen sijaan, että kirjoittaisit seikkailusi itse. Osoitteessa basicfantasy.org on tarjolla useita moduuleja, joista etenkin **Morganinlinna** on tarkoitettu uusille pelaajille.

Voit käyttää myös muille sääntöjärjestelmille tarkoitettuja moduuleita, mutta silloin joudut ehkä varaamaan jonkin verran aikaa moduulin muokkaamiseen.

Noppien käyttö

Pelin tärkeimpiä noppia on 20-kylkinen noppa eli n20. Sillä ratkotaan hyökkäysheitot ja pelastusheitot (nämä pelikäsitteet selitetään myöhemmin). Nyrkkisääntö on, että heität noppaa ja lasket sen silmälukuun tarvittavat hyvitykset ja sakot. Heitto onnistuu, jos sen yhteistulos on vähintään yhtä suuri kuin vaadittu tavoiteluku.



10-kylkinen noppa eli n10 tuottaa lukuja 1:n ja 10:n väliltä (noppaan on merkitty numerot 0–9, mutta 0 tarkoittaa 10:tä). Kahta n10-noppaa heittämällä voidaan tuottaa lukuja 1:n ja 100:n väliltä, ja tulos 00 tarkoittaa tällöin 100:aa. Noppien tulee olla eriväriset, ja pelaajan on ilmoitettava etukäteen, kumpi niistä edustaa ykkösiä ja kumpi kymppejä. (Myytävänä on tosin myös vieressä kuvattun kaltaisia noppia, joihin on merkitty kymmenet valmiiksi.) Kahden n10-nopan heittämisestä käytetään nimitystä prosenttinopanheitto eli n%. Näilläkin heitoilla on yleensä tavoiteluku, mutta onnistuminen vaatii, että tulos on *enintään* yhtä suuri kuin tavoiteluku. Niinpä jos hahmo käyttää esimerkiksi jotakin varkaan kykyä (selitetään myöhemmin), jonka onnistumismahdollisuus on 30 %, kykyheitto onnistuu, jos sen tulos on 01–30.



4-kylkinen noppa eli n4 on erikoistapaus. Sen silmäluku on numero, joka jää heitossa oikeinpäin. Kuten näkyy, n4-noppia on kahdenlaisia, mutta silmäluku on aina se, joka on kaikilla kyljillä pystyssä.



Muut tavallisesti käytetyt nopat ovat 6-, 8- ja 12-kylkisiä, ja niistä käytetään lyhenteitä n6, n8 ja n12. N6 voi olla merkitty numeroin tai pistein; kummatkin kelpaavat.



Kun pelissä pitää heittää useita noppia ja laskea niiden tulokset yhteen, se merkitään näin: 2n6 (heitä kahta n6-noppaa ja laske silmäluvut yhteen), 3n4 (heitä kolmea n4-noppaa ja laske silmäluvut yhteen). Nopanheittoon lisättävä ”muunnin” voidaan ilmoittaa plusmerkillä tähän tapaan: 2n8+2 (heitä kahta n8-noppaa ja lisää silmälukujen summaan 2).

2. OSA: PELAAJAHAHMOT

Pelaajahahmon luonti

Ensiksi tarvitset lyijykynän, roolipelinoppia ja paperin, jolle merkitset hahmosi tiedot. Voit käyttää tulostettua hahmolomaketta, jos sellainen on tarjolla, mutta tavallinen kirjoituspaperikin käy. Alla olevassa kuvassa näkyy esimerkkiahmo. Kirjoita kaikki tiedot lyijykynällä, sillä ne voivat muuttua pelin kuluessa.

Arvo hahmon kykyarvot heittämällä 3n6 siten kuin osiossa **Hahmon kyvyt** kerrotaan ja kirjoita paperille kykyjen nimet. Kirjaa arvosi muistiin heittojärjestyksessä; jos et ole niihin tyytyväinen, kysy neuvoa pelinjohtajaltasi, sillä hän saattaa sallia jonkinlaisen arvojen tai arvopisteiden siirtelyn.

Kirjaa kunkin arvon viereen siitä saatava kykyarvohyvitys (tai kykyarvosakko) seuraavalla sivulla olevan taulukon mukaisesti.

Valitse hahmollesi rotu ja luokka. Kuten osiossa **Hahmoluokat** kerrotaan, hahmollesi on oltava hahmoluokansa primaarikyvyyssä vähintään vaadittu arvo, jotta hän kelpaisi luokan jäseneksi. Huomaa, että kuten osiossa **Hahmorodut** kerrotaan, eri hahmoroduilla on kykyarvoja koskevia vähimmäisvaatimuksia (ja rajoituksia).

Kirjaa muistiin valitsemasi rodun ja luokan erikoiskyvyt. Jos olet päättänyt pelata maagia, kysy pelinjohtajaltasi, mitä loitsuja hahmosi osaa, sillä loitsuista päättäminen

on hänen tehtävänsä. Pelinjohtaja voi kuitenkin sallia, että valitset ainakin osan loitsuista itse.

Kirjaa hahmolomakkeellesi, että hahmollesi on nolla (0) kokemuspistettä (joista käytetään lyhennettä KoP). Sinun kirjata muistiin myös se luokkasi taulukossa mainittu kokemuspistemäärä, joka vaaditaan 2. tasolle nousemiseen.

Heitä hahmoluokkasi tiedoissa ilmoitettua kestonoppaa, lisää heiton silmälukuun Ruumiinkunto-hyvityksesi tai -sakkoasi ja kirjaa tulos lomakkeelle. Tämä tulos on hahmosi kestopistemäärä. Huomaa, että vaikka hahmollesi olisi Ruumiinkunto-sakkoa, kestonopanheiton tulos on aina vähintään 1 (eli vaikka hahmosi saisi Ruumiinkunnostaan sakkoa -2 ja heiton silmäluku olisi 2, tulokseksi katsottaisiin silti 1).

Heitä, mikä on rahamääräsi pelin alussa. Aloittavalla hahmolla on yleensä 3n6 kertaa 10 kultarahaa, mutta varmista asia pelinjohtajalta ennen kuin heität.

Osta seuraavaksi hahmollesi varusteet luettelosta, joka on edempänä osiossa **Aseiden ja varusteiden hinnat**. Kirjoita ostoksesi hahmolomakkeelle ja merkitse muistiin, paljonko rahaa sinulle jää niiden jälkeen. Tarkista luokkasi ja rotusi ase- ja haarniskarajoitukset ennen kuin ostat mitään.

Ostosten jälkeen tiedät, millainen haarniska hahmollesi on, joten voit merkitä hahmolomakkeelle panssariluokkasi. Muista lisätä lukuun Ketteryys-hyvityksesi tai -sakkoasi.

Selvitä hahmosi Hyökkäyshyvitys (osassa **Taistelut** olevasta taulukosta) ja kirjaa luku hahmolomakkeellesi. Älä laske tähän lukuun valmiiksi mukaan mitään kykyhyvitystäsi (tai -sakkoasi), koska lisäät eri kykyhyvityksen (Voimakkuuden tai Ketteryuden) sen mukaan, millaista asetta käytät (lähitaistelu- vai kantama-asetta).

Selvitä myös pelastusheittolukusi (osan **Taistelut** lopussa olevista taulukoista) ja kirjaa luvut hahmolomakkeellesi. Jos olet epäihminen, muuta pelastusheittolukuja rotusi kuvauksen mukaisesti (ks. edempänä osio **Hahmorodut**). Huomaa, että vaikka epäihmisten pelastusheittohyvitykset on esitetty napanheittoon lisättävinä ”plussina”, selviät vähemmällä laskemisella, jos vähennät nämä plussat suoraan hahmolomakkeellesi olevista pelastusheittoluvuista.

Lopuksi voit valita hahmollesi nimen, ellet ole jo valinnut. Tähän tehtävään kuluu usein enemmän aikaa kuin edellä mainittuihin vaiheisiin yhteensä.

	Darion
ihmistaistelija	Taso 1
	0 KoP (2000)
VAA: 16 (+2)	Panssariluokka: 17
ÄLY: 9	
VII: 8 (-1)	Kestopisteet: 6
KET: 13 (+1)	
RUK: 13 (+1)	Hyökkäyshyvitys: +1
KAR: 11	
Varusteet:	Rahat:
rengaspanssari	12 kr
kilpi	
miekka	Pelastusheittot:
reppu	Kuolemansäde tai Myrky: 12
kuivamuonaa 7 pv	Taikasaavat: 13
vesileili	Tähtetys tai Kivetyt: 14
tuluskukkaro	Lohikäärmeen henkäys: 15
köysi 50 jalkaa	Loitsut: 17

Hahmon kyvyt

Kaikilla hahmoilla on kussakin alla mainituista kyvyistä jokin arvo 3:n ja 18:n väliltä. Nämä kykyarvot tuottavat hyvitystä tai sakkoa sen mukaan kuin alla olevassa taulukossa kerrotaan. Joka luokalla on oma **primaarikyky**, jonka arvon on oltava vähintään 9, jotta hahmo pääsisi luokan jäseneksi. Lisäksi kaikilla hahmoroduilla paitsi ihmisillä on kykyarvoja koskevia vähimmäisvaatimuksia ja rajoituksia siten kuin edempänä osiossa **Hahmorodut** kerrotaan.

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

Voimakkuus: Kuten nimikin kertoo, tämä kyky mittaa hahmon raakaa voimaa. Voimakkuus on taistelijoiden primaarikyky. Voimakkuuden kykyhyvitys tai kykysakko lisätään hahmon kaikkiin lähitaistelussa suorittamiin hyökkäysheittoihin ja vaurioheittoihin. Huomaa, että jos hyökkäys onnistuu, Voimakkuus-sakko ei voi vähentää hyökkäyksen tuottamia vaurioita alle 1 pisteeseen (ks. lisätietoa edempää osasta **Taistelut**).

Älykkyys: Hahmon Älykkyys edustaa hänen oppivai-
suuttaan ja kykyään soveltaa tietojaan. Älykkyys on maagien primaarikyky. Älykkyuden kykyhyvitys lisätään hahmon osaamien kielten määrään (hän osaa myös lukea ja kirjoittaa näitä kieliä). Jos hahmolla on Älykkyys-sakkoa, hän pystyy lukemaan enintään sanan pari ja osaa vain omaa äidinkieltään.

Viisaus: Viisaus on yhdistelmä vaistoa, tahdonvoimaa ja tervettä järkeä. Se on pappien primaarikyky. Viisaus-hyvitys tai -sakko lisätään pelastusheittoihin joitakin tai kahyökkäyksiä vastaan, etenkin sellaisia jotka vaikuttavat kohteen mieleen.

Ketteryys: Tämä kyky mittaa hahmon vikkelyyttä ja kehonhallintaa ja myös sitä, miten näppärästi hän pystyy käyttämään työkaluja. Ketteryys on varkaiden primaarikyky. Hahmon Ketteryys-hyvitys tai -sakko lasketaan kantama-aseiden hyökkäysheittoihin, panssariluokkaan ja aloitenopanheittoihin.

Ruumiinkunto: Tämä kyky kuvaa terveyttä ja elinvoimaa. Ruumiinkunto-hyvitys tai -sakko lasketaan hahmon jokaiseen kestonopanheittoon. Huomaa, että sakko ei voi pienentää kestonopanheittojen tulosta alle 1 pisteeseen.

Karisma: Karismaattinen hahmo pystyy vaikuttamaan muihin ja jopa johtamaan heitä; korkea Karisma-arvo tarkoittaa, että hahmo on pidetty tai ainakin suuresti kunnioitettu. Karisma-hyvitys tai -sakko lisätään reaktioheittoihin. Karisma vaikuttaa myös siihen, montako vakipalvelijaa hahmo voi pestata ja miten uskollisia he ovat.

Kestopisteet ja kestonopat

Kun hahmo saa vammoja, hän menettää kestopisteitä senhetkisestä kokonaismäärästään. Parantaminen tuo kestopisteitä takaisin mutta ei anna niitä enempää kuin hahmo on heittänyt enimmäismääräkseen.

Kun kestopistemäärä hupenee 0:aan, hahmo saattaa kuolla. Tämä ei ole välttämättä hahmon loppu, joten älä vielä revi hahmolomaketta.

Pelin alussa 1. tason hahmo heittää luokkansa mukaista kestonoppaa ja lisää tulokseen Ruumiinkunto-hyvityksensä tai -sakkonsa (kuitenkin niin, että hänellä on vähintään 1 kestopiste). Tämä on hänen enimmäiskestopistemääränsä. Aina kun hahmo saa uuden tason, hän heittää jälleen kestonoppaa samalla tavoin ja lisää tuloksen enimmäiskestopistemääräänsä. Huomaa, että 9. tason jälkeen hahmot saavat joka tasolla kiinteän määrän kestopisteitä siten kuin hahmoluokan kehittymistaulukossa kerrotaan eivätkä lisää tähän määrään enää Ruumiinkunto-hyvitystään tai -sakkoaan.

Kielet

Kaikki hahmot osaavat pelin alussa omaa äidinkieltään. Useimmissa kampanjamaailmoissa kaikki (tai melkein kaikki) ihmiset puhuvat samaa kieltä, jota kutsutaan usein ”yhteiskieleksi”. Epäihmisroduilla on omat kielen-
sä eli haltia-, kääpiö- ja puolituiskielet, mutta epäihmiset osaavat pelin alussa sekä omaa kieltään että yhteiskieltä (tai jotakin muuta lähiseudun ihmisten kieltä).

Hahmo, jonka Älykkyys on vähintään 13, voi halutesaan osata pelin alussa muitakin kuin yllä mainittuja kieliä. Lisäkielten määrä on yhtä kuin Älykkyys-hyvitys (+1, +2 tai +3). Hahmo voi valita epäihmiskieliä tai hirviöihmisolioiden kieliä, kuten örkkikielen, hiidenkielen tms. Pelinjohtaja päättää, mitä hirviöihmisolioiden kieliä on tarjolla. Pelaaja voi jättää yhden tai useampia ”lisäkielipaikkoja” avoimiksi ja täyttää ne myöhemmin kampanjan kuluessa. Jotkut pelinjohtajat sallivat pelaajahahmojensa oppia sellaisia harvinaisiakin kieliä kuin esimerkiksi lohikäärmekieltä. Oppineille hahmoille sallitaan ehkä myös ”kuolleita” tai muutoin muinaisaikaisia kieliä.

Hahmorodut

Haltiat



Kuvaus: Haltiat ovat siroa kansaa: niin miehet kuin naisetkin ovat noin viiden jalan mittaisia ja noin 130 naulan painoisia. Useimmat haltiat ovat tummatukkaisia ja muutoin lähes karvattomia. Haltioilla on kalpea iho, suipot korvat ja hienopiirteiset kasvat. He ovat notkeita ja sulavaliikkeisiä. Näkö ja kuulo ovat tarkat. Haltiat ovat tavallisesti tiedonhailuisia, palavasieluisia ja itsevarmoja mutta toisinaan myös kopeita. Heidän elinikensä on vähintään 1 200 vuotta.

Rajoitukset: Haltiasta voi tulla maagi, pappi, taistelija tai varas. Hän voi myös yhdistää toisiinsa maagin ja taistelijan tai maagin ja varkaan luokat (ks. edempänä **Yhdistelmäluokat**). Haltian Älykyyden on oltava vähintään 9. Haltiat ovat niin hentorakenteisia, että heidän Ruumiinkuntonsa voi olla enintään 17. Haltia heittää kestopisteensä aina enintään kuusikylkisellä nopalla (n6).

Erikoiskyvyt: Kaikilla haltioilla on Pimeänäkö, jonka kantama on 60 jalkaa. Haltiat huomaavat salaovet useammin kuin muut rodut (huomaamiseen riittää, että 1n6-heiton tulos on 1–2 eikä 1 niin kuin tavallisesti). He ovat niin tarkkaavaisia, että heillä on 1:n mahdollisuus 1n6:sta huomata salaovi heti sen suuntaan katsoessaan. Haltiat ovat immuuneita kalmohisten jähmetyshyökkäyksille. He myös yllättyvät muita harvemmin taistelussa, sillä yllättymisen mahdollisuus pienenee kaikissa 1n6-yllättymisheitoissa 1:llä.

Pelastusheiot: +1 heittoihin Jähmetystä tai Kivetystä vastaan ja +2 heittoihin Taikasauvoja ja Loitsuja vastaan.

Kääpiöt



Kuvaus: Kääpiöt ovat lyhyttä ja rotevaa kansaa: sekä mies- että naiskääpiöt ovat vain noin neljän jalan mittaisia, mutta he painavat silti yleensä noin 120 naulaa. Kääpiöillä on pitkät ja tuuheat parrat, jotka voivat olla tummanruskeita, harmaita tai mustia. Parta on kääpiölle suuri ylpeydenaihe, joka usein palmikoidaan tai jaetaan haarakkaaksi. Kääpiöiden ihonväri vaihtelee vaaleasta punakkaan. Ruumiinrakenne on vanterra ja väkevän lihaksikas. Kääpiöt ovat karskeja ja sitkeitä ja kestävät koviakin koettelemuksia. Tavallisesti he ovat käytännöllisiä, uppiniskaisia ja urhoollisia, mutta he voivat olla myös sulkeutuneita, epäluuloisia ja omistushaluisia. Kääpiöiden elinikä on 300–400 vuotta.

Rajoitukset: Kääpiöstä voi tulla pappi, taistelija tai varas. Hänen Ruumiinkuntonsa on oltava vähintään 9. Kääpiöiden perusluonne on niin juro, että heidän Karismansa voi olla enintään 17. Kääpiö ei voi käytellä sellaisia Isoja aseita, joiden pituus on yli neljä jalkaa (toisin sanoen hän ei voi käytellä kahden käden miekkaa, pitkäjousta eikä salkoaseita).

Erikoiskyvyt: Kaikilla kääpiöillä on Pimeänäkö, jonka kantama on 60 jalkaa. Kääpiö havaitsee vinot ja kaltevat käytävät, kivityötä olevat ansat, kääntyvät seinät sekä äskettäin rakennustyöt 1n6-heitolla, jonka tulos on 1–2. Kääpiön on erikseen etsittävä tällaisia asioita ennen kuin heitto voidaan suorittaa.

Pelastusheiot: +4 heittoihin Kuolemansädettä tai Myrkyä, Taikasauvoja, Jähmetystä tai Kivetystä sekä Loitsuja vastaan ja +3 heittoihin Lohikäärmeen henkäystä vastaan.

Puolituiset



Kuvaus: Puolituiset ovat pieniä ja tanakoita, pituudeltaan noin kolme jalkaa ja painoltaan noin 60 naulaa. Heillä on ruskea kihara tukka ja karvaiset jalat, mutta parta kasvaa vain harvoille. Iho on yleensä vaalea ja posket usein punaiset. Pienuudestaan huolimatta he ovat tavattoman kestävää väkeä. He ovat ketteriä ja vikkeliä, ja he osaavat sekä liikkua hiljaa että seistä aivan huomaamatta. Yleensä he kulkevat paljain jaloin. He ovat tavallisesti seurallisia, vaatimattomia ja hyväntahtoisia. He elävät noin satavuotiaiksi.

Rajoitukset: Puolituista voi tulla pappi, taistelija tai varas. Hänen Ketteryytensä on oltava vähintään 9. Puolituiset ovat niin pieniä, että heidän Voimakkuutensa voi olla enintään 17. Puolituinen heittää kestopisteensä aina enintään kuusikylkisellä nopalla (n6), onpa hänen luokkansa mikä hyvänsä. Puolituinen ei voi käyttää Isoja aseita, ja Keskipikokokoisia aseita hänen on käytettävä kaksin käsin.

Erikoiskyvyt: Puolituiset osuvat poikkeuksellisen tarkasti kaikilla kantama-aseilla, joten he saavat hyvitystä +1 hyökkäyksiinsä niillä. Kun ihmistä isompi olento hyökkää puolituista vastaan lähitaistelussa, puolituinen saa hyvitystä +2 panssariluokkaansa. Puolituilla on nopeat hoksottimet, joten he saavat lisätä +1 aloitenopanheittoihinsa. Kun puolituinen on ulkona lempimaastossaan eli metsässä, hän osaa piiloutua erinomaisesti: jos hän pysyttelee aivan aloiltaan, hänellä on vain 10 %:n mahdollisuus paljastua. Sisätiloissa, luolastoissa ja muissa maastoissa paljastumisen mahdollisuus on 30 %. Huomaa, että puolituisten varas suorittaa vain yhden piiloutumisheiton ja käyttää joko varkaan tai puolituksen kykyä sen mukaan, kumpi on parempi.

Pelastusheittot: +4 heittoihin Kuolemansädettä tai Myrkyä, Taikasauvoja, Jähmetystä tai Kivetystä sekä Loitsuja vastaan ja +3 heittoihin Lohikäärmeen henkäystä vastaan.

Ihmiset



Kuvaus: Ihmisiä on kaikennäköisiä ja -kokoisia; pelinjohtajan on päätettävä, millaisia ihmisiä hänen pelimaailmaansa asuu. Terve ihmismies on keskimäärin kuuden jalan mittainen ja noin 175 naulan painoinen. Useimmat ihmiset elävät noin 75-vuotiaiksi.

Rajoitukset: Ihmiset voivat valita minkä tahansa luokan. Heillä ei ole enimmäis- tai vähimmäisarvoja kyvyissään.

Erikoiskyvyt: Ihmiset ovat poikkeuksellisen nopeaoppisia, joten he saavat lisätä 10 % kaikkiin hankkimiinsa kokemuspisteisiin.

Pelastusheittot: Ihmiset ovat pelin ”perusolentoja”, joten heillä ei ole pelastusheittohyvityksiä.

Yhdistelmäluokat

Jotta hahmo pääsisi yhdistelmäluokan jäseneksi, hänen on täytettävä molempien luokkien vaatimukset. Yhdistelmäluokkahahmo saa käyttää luokkiensa parasta Hyökkäysheittotähtä ja parhaita pelastusheittotähtiä mutta joutuu hankkimaan kokemuspisteitä yhteensä molempien luokkiensa vaatimusten verran noustakseen seuraavalle tasolle. Haltiat ovat ainoita hahmoja, jotka pääsevät jäseniksi seuraaviin yhdistelmäluokkiin:

Maagi/taistelija: Nämä hahmot osaavat sekä taistella että langettaa loitsuja. Loitsujen langetus on heille mahdollista missä tahansa haarniskassa. He heittävät kestopisteensä kuusikylkisellä nopalla (n6).

Maagi/varas: Tämän yhdistelmäluokan jäsenet voivat langettaa loitsuja nahkahaarniskassa ja käyttää mitä tahansa asetta. He heittävät kestopisteensä nelikylkisellä nopalla (n4).

Hahmoluokat

Maagi

Taso	Kokemus- pisteitä	Kestonoppia	Loitsut					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1n4	1	-	-	-	-	-
2	2 500	2n4	2	-	-	-	-	-
3	5 000	3n4	2	1	-	-	-	-
4	10 000	4n4	2	2	-	-	-	-
5	20 000	5n4	2	2	1	-	-	-
6	40 000	6n4	3	2	2	-	-	-
7	80 000	7n4	3	2	2	1	-	-
8	150 000	8n4	3	3	2	2	-	-
9	300 000	9n4	3	3	2	2	1	-
10	450 000	9n4+1	4	3	3	2	2	-
11	600 000	9n4+2	4	4	3	2	2	1
12	750 000	9n4+3	4	4	3	3	2	2
13	900 000	9n4+4	4	4	4	3	2	2
14	1 050 000	9n4+5	4	4	4	3	3	2
15	1 200 000	9n4+6	5	4	4	3	3	2
16	1 350 000	9n4+7	5	5	4	3	3	2
17	1 500 000	9n4+8	5	5	4	4	3	3
18	1 650 000	9n4+9	6	5	4	4	3	3
19	1 800 000	9n4+10	6	5	5	4	3	3
20	1 950 000	9n4+11	6	5	5	4	4	3

Maagit ovat taikuuden ja salatiedon tutkijoita ja käyttäjiä. Siinä missä papit harjoittavat taikuutta turvautumalla johonkin itseään suurempaan mahtiin, maagit luottavat omaan oivallukseensa ja ymmärrykseensä.

Maagit ovat kaikista luokista kehnoimpia taistelussa, sillä paksujen taikakirjojen ääressä vietetyt tunnit eivät tee kenestäkään vahvaa saati asetaitoista. Maagit ovat hahmoista hauraimpia – alkutasoilla he kestävät iskuja yhtä hyvin kuin varkaat mutta jäävät myöhemmin jälkeen.

Maagien primaarikyky on Älykyys, joten hahmon Älykyys-arvon on oltava vähintään 9 ennen kuin hänestä voi tulla maagi. Ainoat aseet, joita maagi voi käytellä pätevästi, ovat tikari ja vaellussauva (tai ryhmysauva). Maagit eivät voi pitää minkäänlaista haarniskaa eivätkä käyttää kilpeä, koska sellaiset varusteet häiritsisivät loitsimista.

Pelin alussa 1. kokemustason maagi osaa **taianluvun** ja yhden muun 1. tason loitsun. Nämä loitsut on kirjoitettu loitsukirjaan, jonka hän on saanut mestariltaan. PJ voi valita loitsun arpomalla, antaa hahmolle sellaisen loitsun kuin parhaaksi katsoo tai jättää loitsun valinnan pelaajalle. Ks. lisätietoa osasta **Loitsut**.

Pappi

Taso	Kokemus- pisteitä	Kestonoppia	Loitsut					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1n6	-	-	-	-	-	-
2	1 500	2n6	1	-	-	-	-	-
3	3 000	3n6	2	-	-	-	-	-
4	6 000	4n6	2	1	-	-	-	-
5	12 000	5n6	2	2	-	-	-	-
6	24 000	6n6	2	2	1	-	-	-
7	48 000	7n6	3	2	2	-	-	-
8	90 000	8n6	3	2	2	1	-	-
9	180 000	9n6	3	3	2	2	-	-
10	270 000	9n6+1	3	3	2	2	1	-
11	360 000	9n6+2	4	3	3	2	2	-
12	450 000	9n6+3	4	4	3	2	2	1
13	540 000	9n6+4	4	4	3	3	2	2
14	630 000	9n6+5	4	4	4	3	2	2
15	720 000	9n6+6	4	4	4	3	3	2
16	810 000	9n6+7	5	4	4	3	3	2
17	900 000	9n6+8	5	5	4	3	3	2
18	990 000	9n6+9	5	5	4	4	3	3
19	1 080 000	9n6+10	6	5	4	4	3	3
20	1 170 000	9n6+11	6	5	5	4	3	3

Papit ovat omistautuneet palvelemaan jotakin jumaluutta, jumalistoja tai muuta uskomusjärjestelmää. Useimmat papit keskittyvät tavallisiin palvelusmenoihin, kuten saarnaamiseen ja seremonioiden pitämiseen temppelissään. Jotkut heistä kuitenkin lähetetään temppelistään palvelemaan jumaluuttaan suoraviivaisemmin – hävittämään epäkuolleita hirviöitä ja taistelemaan pahuutta ja kaaosta vastaan. Pelaaajahahmopappien oletetaan kuuluvan jälkimmäiseen ryhmään.

Papit ovat taistelussa jokseenkin yhtä taitavia kuin varkaat mutta eivät yhtä päteviä kuin taistelijat. He ovat ainakin alemmilla tasoilla kestävämpiä kuin varkaat, sillä he ovat tottuneet sellaisiin ruumiillisiin töihin, jotka varas osaa ketterästi väistää. 2. tasolta alkaen papit osaavat langettaa jumalallista alkuperää olevia loitsuja. Heillä on myös Epäkuolleiden käännäytys -kyky, mikä tarkoittaa, että he osaavat häätää epäkuolleita hirviöitä luotaan silkan uskon-sa voimalla (ks. lisätietoa osasta **Taistelut**).

Pappien primaarikyky on Viisaus, joten hahmon Viisaus-arvon on oltava vähintään 9, jotta hänestä voisi tulla pappi. Papit voivat pitää haarniskaa mutta saavat käyttää vain tylppiä aseita (toisin sanoen sotavasaraa, sotanuijaa, moukaria, kurikkaa, taistelusauvaa ja linkoa).

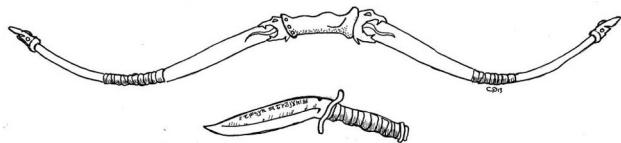
Taistelija

Taso	Kokemus- pisteitä	Kestonoppia
1	0	1n8
2	2 000	2n8
3	4 000	3n8
4	8 000	4n8
5	16 000	5n8
6	32 000	6n8
7	64 000	7n8
8	120 000	8n8
9	240 000	9n8
10	360 000	9n8+2
11	480 000	9n8+4
12	600 000	9n8+6
13	720 000	9n8+8
14	840 000	9n8+10
15	960 000	9n8+12
16	1 080 000	9n8+14
17	1 200 000	9n8+16
18	1 320 000	9n8+18
19	1 440 000	9n8+20
20	1 560 000	9n8+22

Tähän hahmoluokkaan kuuluu sotilaita, vartijoita, barbaarisotureita ja kaikenlaisia muita hahmoja, joille taistelemisen on elämäntapa. Taistelijat harjoittavat asetaitojaan jatkuvasti ja ratkovat ongelmia usein suoraviivaisesti ase kädessä.

Kuten arvata saattaa, taistelijat ovat taistelussa vahvin luokka. He myös kestävät enemmän iskuja kuin mikään muu luokka. Vaikka taistelijat eivät osaakaan loitsia, he voivat käyttää monia taikaesineitä, kuten maagisia aseita ja haarniskoja.

Taistelijoiden primaarikyky on Voimakkuus, joten hahmon Voimakkuus-arvon on oltava vähintään 9, jotta hänestä voisi tulla taistelija. Tämän luokan jäsenet voivat pitää mitä tahansa haarniskaa ja käyttää mitä tahansa asetta.



Varas

Taso	Kokemus- pisteitä	Kestonoppia
1	0	1n4
2	1 250	2n4
3	2 500	3n4
4	5 000	4n4
5	10 000	5n4
6	20 000	6n4
7	40 000	7n4
8	75 000	8n4
9	150 000	9n4
10	225 000	9n4+2
11	300 000	9n4+4
12	375 000	9n4+6
13	450 000	9n4+8
14	525 000	9n4+10
15	600 000	9n4+12
16	675 000	9n4+14
17	750 000	9n4+16
18	825 000	9n4+18
19	900 000	9n4+20
20	975 000	9n4+22

Kun varkaat haluavat tai tarvitsevat jotakin, he ottavat sen salaviihkaisesti. He purkavat ansoja ja tiirikoivat lukkoja päästäkseen käsiksi himoamaansa kultaan tai "lainaavat" rahaa taskuista ja vyökukkaroista niin, ettei heidän uhrinsa aavista mitään.

Varkaat ovat taistelussa taitavampia kuin maagit mutta eivät yhtä osaavia kuin taistelijat. Rehellisen työn välttely on johtanut siihen, että varkaat ovat iskunkestävyydeltään yhtä huonoja kuin maagit, joskin kaikkein korkeimmilla tasoilla heistä tulee maageja kestävämpiä.

Varkaiden primaarikyky on Ketteryys, joten hahmon Ketteryys-arvon on oltava vähintään 9, jotta hänestä voisi tulla varas. Varkaat voivat käyttää mitä tahansa asetta, mutta he eivät saa pitää metallihaarniskoja, koska ne häiritsevät vaivihkaisia puuhia, eivätkä he saa käyttää minkäänlaisia kilpiä. Nahkahaarniska heille kuitenkin sallitaan.

Varkaalalla on joukko erikoiskykyjä, jotka on kuvattu seuraavalla sivulla. Näiden kykyjen käyttö vaatii yleensä yhden pelivuoron, joskin PJ voi päättää tarvittaessa toisin. PJ voi halutessaan suorittaa minkä tahansa kykyheiton pelaajan puolesta, jotta tarvittava epätietoisuus säilyisi. Huomaa myös, että PJ voi muokata tehtävien vaikeutta tilanteen mukaan (lisäämällä tai vähentämällä prosenttipisteitä). Esimerkki: liman peittävä seinä on luonnollisesti liukkaampi kuin kuiva seinä, joten PJ voi määrätä limaisen seinän kiipeämiseen 20 %:n sakon.

Varkaan kyvyt

Varkaan taso	Tiirikointi	Ansanpurku	Taskuvarkaus	Hiivintä	Seinäkiipeily	Piiloutuminen	Kuulostelu
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Tiirikoinnin avulla varas voi avata lukkoja ilman avainta. Kykyä voidaan käyttää vain kerran lukkoa kohden. Jos yritys epäonnistuu, varas voi yrittää kyseisen lukon tiirikointia uudestaan vasta noustuaan seuraavalle kokemustasolle.

Ansanpurku vaatii yleensä kaksi heittoa: ensimmäinen tarvitaan ansan havaitsemiseen ja toinen sen purkamiseen. Nämä heitot suorittaa PJ, sillä pelaaja ei saa tietää, onnistuiko hahmo, ennen kuin joku astuu ansoitetulle (tai ansoitetuksi epäilyllä) alueelle.

Taskuvarkauden avulla voidaan ottaa lompakko taskusta, katkaista kukkaronnyörit tai tehdä jotakin muuta vastaavaa uhrin huomaamatta. Jos heitto epäonnistuu, varas ei tietenkään saa haluamaansa. Lisäksi yrityksen kohde (tai PJ:n niin päättäessä sivustakatsoja) huomaa yrityksen, jos heiton tulos on yli kaksi kertaa suurempi kuin tavoiteluku (tai jos heiton tulos on 00).

Hiivintä-heitot, aivan kuten Ansanpurku-heitotkin, suoritetaan aina PJ. Vaikka heitossa kävisi miten, varas uskoo yleensä liikkuvansa ääneti. Jos heitto epäonnistuu, varkaan kuulevat juuri ne, joiden huomaamatta hän on yrittänyt liikkua.

Seinäkiipeily tarkoittaa kapuamista pitkin jyrkkiä tai pystysuoria pintoja, joissa ei välttämättä ole lainkaan näkyviä kädensijoja. Tämän heiton suorittaa yleensä pelaaja. Jos heitto epäonnistuu, varas putoaa maahan suunnilleen kiipeämismatkansa puolivälistä. PJ voi vaatia useita heittoa, jos matka on yli 100 jalkaa.

Piiloutumisen avulla varas voi piiloutua mille tahansa varjoiselle alueelle, jolle hän mahtuu kokonaan. Kuten on laita Hiivintä-aidossakin, varas uskoo aina onnistuneensa, joten heiton suorittaa aina PJ. Kyvystä ei ole apua, jos varas ei pysy varjoissa liikkumatta.

Kuulostelua käytetään yleensä silloin, kun halutaan kuulla oven takaa tai kauempaa luolastosta kantautuvia ääniä. PJ:n on päätettävä, millaisia ääniä varkaan on mahdollista kuulla. Onnistunut heitto tarkoittaa vain sitä, että varas kuulee ne äänet, jotka ovat ylipäättään kuultavissa. Heiton suorittaa aina PJ pelaajan puolesta. Huomaa, että varkaan ja hänen ryhmänsä on pysyteltävä ääneti, jotta varas voisi käyttää tätä kykyä.

Varas voi lisäksi suorittaa **Salahyökkäyksen** aina, kun hän on lähitaistelussa vihollisensa takana ja voidaan olettaa, että vihollinen ei tiedä varkaasta. PJ voi vaatia tätä varten Hiivintä- tai Piiloutuminen-heiton. Salahyökkäykseen lasketaan hyvitystä +4, ja se tuottaa onnistuessaan kaksinkertaiset vauriot. Varas ei voi yleensä suorittaa Salahyökkäystä kahdesti samaan viholliseen samassa taistelussa.

Salahyökkäys voidaan suorittaa millä tahansa lähitaisteluaseella (mutta ei kantamaaseilla) ja myös paljain käsin (jolloin hyökkäys tuottaa tainnuttavia vaurioita; ks. lisätietoa osasta **Taistelut**). Lisäksi Salahyökkäys voidaan suorittaa "aseen lappeella". Tällöin hyvitykset ja sakot kumoavat toisensa, joten heittoon lasketaan +0 ja hyökkäys tuottaa aseeseen normaali vauriot, joskin ne ovat tässä tapauksessa tainnuttavia.

Aseiden ja varusteiden hinnat

Rahat

Hinnat ilmoitetaan useimmiten kultarahoina. Kultarahojen lisäksi on platina-, hopea-, elektrum (kullan ja hopean sekoitus)- sekä pronssirahoja. Niillä on seuraavat arvot:

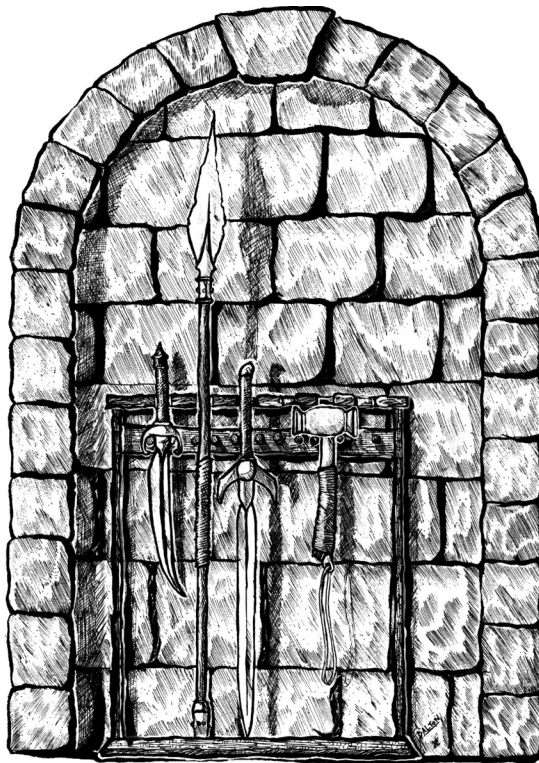
1 platinaraha (plr)	= 5 kultarahaa (kr)
1 kultaraha (kr)	= 10 hopearahaa (hr)
1 elektrumraha (er)	= 5 hopearahaa (hr)
1 hopearaha (hr)	= 10 pronssirahaa (pr)

Yksi kultaraha painaa kymmenesosanaulan, ja yhteen kuutiotaumaan mahtuu viisi rahaa.

1. tason hahmoilla on pelin alussa yleensä 3n6 × 10 kr (ellei PJ toisin päättä).

Varusteet

Tähän luetteloon on koottu yleisimmät seikkailuvarusteet ja niiden keskimääräiset hinnat. Hinta ja saatavuus voivat vaihdella. Painot on ilmoitettu nauloina. Merkinnällä * varustetut esineet ovat hyvin kevyitä; kymmenen tällaista esinettä painaa yhden naulan. Merkinnällä ** varustetut esineet ovat lähes painottomia, eikä niitä yleensä tarvitse ottaa huomioon taakkoja laskettaessa.



Esine	Hinta	Paino
Hevosenkengät ja kengitys	1 kr	10
Kartta- tai käärokokelo	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	*
Käsikahleet (ilman riippulukkoa)	6 kr	4
Köyttä, hamppu- (50 jalkaa)	1 kr	5
Köyttä, silkki- (50 jalkaa)	10 kr	2
Lasipullo	1 kr	*
Liitua, pieni pussillinen	2 kr	*
Loitsukirja (128 sivua)	25 kr	1
Lyhty	5 kr	2
Lyhty, sala-	8 kr	2
Lyhty, suunta-	14 kr	3
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	*
Pyhää vettä (pullollinen)	10 kr	*

Esine	Hinta	Paino
Reppu	4 kr	*
Riippulukko (ja 2 avainta)	12 kr	1
Satula, kuorma-	5 kr	15
Satula, ratsastus-	10 kr	35
Satulalaukkupari	4 kr	7
Seiväs, puinen 10 jalan	1 kr	10
Soihduja, 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
Viitta	2 kr	1
Villahuopa	1 kr	3
Vyökukkaro	1 kr	*
Öljyä (pullollinen)	1 kr	1

Aseet

Ase	Hinta	Koko	Paino	Vaur.
Kirveet				
Käsi­kirves	4 kr	P	5	1n6
Sota­kirves	7 kr	K	7	1n8
Kahden käden kirves	14 kr	I	15	1n10
Jouset				
Lyhytjousi	25 kr	K	2	
Lyhytjousen nuoli	1 hr		*	1n6
Lyhytjousen hopeanuoli†	2 kr		*	1n6
Pitkäjousi	60 kr	I	3	
Pitkäjousen nuoli	2 hr		*	1n8
Pitkäjousen hopeanuoli†	4 kr		*	1n8
Kevyt varsijousi	30 kr	K	7	
Kevyt vasama	2 hr		*	1n6
Kevyt hopeavasama†	5 kr		*	1n6
Raskas varsijousi	50 kr	I	14	
Raskas vasama	4 hr		*	1n8
Raskas hopeavasama†	10 kr		*	1n8
Tikarit				
Tikari	2 kr	P	1	1n4
Hopeatikari†	25 kr	P	1	1n4
Miekat				
Lyhytmiekka	6 kr	P	3	1n6
Pitkämiekka/käyräsapeli	10 kr	K	4	1n8
Kahden käden miekka	18 kr	I	10	1n10
Vasarat ja nuijat				
Sotavasara	4 kr	P	6	1n6
Sotanuija	6 kr	K	10	1n8
Moukari	10 kr	I	16	1n10
Muut aseet				
Kurikka/ryhmysauva/ vaellussauva	2 hr	K	1	1n4
Taistel­sauva	2 kr	I	4	1n6
Salkoase	9 kr	I	15	1n10
Linko	1 kr	P	*	
Kuula	1 hr		*	1n4
Kivi	–		*	1n3
Keihäs	5 kr	K	5	
Heitto (1 kädellä)				1n6
Lähitaistelu (1 kädellä)				1n6
Lähitaistelu (2 kädellä)				1n8

* Ei paina juuri mitään; kymmenen painaa yhden naulan.

† Hopeinen kärki tai terä, joka tehoaa lykantrooppeihin.

Aseen koko

Ihmisten ja haltioiden on käyteltävä Isoja aseita kaksin käsin, mutta Pieniä ja Keskikokoisia aseita he voivat käyttää yhdellä kädellä. Puolituisten on käyteltävä Keskikokoisia aseita kaksin käsin, ja Isoja aseita he eivät voi käyttää lain-

kaan. Kääpiöt voivat käyttää rotevuutensa ansiosta Keski-kokoisia aseita yhdellä kädellä ja joitakin Isoja aseita kaksin käsin, mutta yli neljän jalan pituiset Isot aseet (toisin sanoen kahden käden miekka, salkoaseet ja pitkäjousi) ovat heiltä kiellettyjä. Joidenkin aseiden (kuten jousten ja varsi-jousten) toimintaperiaate vaatii aina kahden käden käyt-tä, mutta rotujen kokorajoitukset pätevät silloinkin.

PJ:n tulee asettaa nämä rajoitukset myös aseita käyttäville hirviöille; koska esimerkiksi hiidet ja kuontolaiset ovat puolituisten kokoisia, niillä on myös samat rajoitukset.

Kantama-aseiden kantamat

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

Kantamat on ilmoitettu jalkoina. Ulkoilmassa ne ovat muu-ten samat, mutta yksikkö on jaardi. Jos kohde on enintään Lyhyen kantaman luvun päässä, hyökkäykseen lasketaan hyvitystä +1. Jos kohde on kauempana kuin Keskipitkän kantaman luku mutta ei kauempana kuin Pitkän kantaman luku, hyökkäykseen lasketaan sakkoa -2.

Haarniskat ja kilvet

Haarniskatyyp­pi	Hinta	Paino	PL
Ei haarniskaa	0 kr	0	11
Nahkahaarniska	20 kr	15	13
Rengashaarniska	60 kr	40	15
Levyhaarniska	300 kr	50	17
Kilpi	7 kr	5	+1

Ratsut ja juhdat

Huom: Alla mainittujen eläinten tiedot ovat sivulla 56.

Eläin	Hinta
Hevonen, ratsastus-	75 kr
Hevonen, sota-	200 kr
Hevonen, työ-	120 kr
Poni*	40 kr
Poni, sota-*	80 kr

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

Varusteiden kuvaukset

Kartta- tai kääriökotelo on öljytystä nahasta tehty putkilo, jossa pidetään kartoja, kirjakääröjä tai muita papereita. Kotelossa on vedenkestävä (joskaan ei vedenpitävä) korkki, jonka reunat ulottuvat kotelonsuun ulkopuolelle, ja lenkki, jonka avulla kotelo voidaan kiinnittää vyöhön. Tavalliseen koteloon mahtuu enintään kymmenen paperiarkkia tai yksi kirjakäärö, jossa on enintään seitsemän loitsua.

Kiilausnauloilla voidaan kiilata ovia kiinni (tai auki), ja sopivissa tilanteissa niitä voidaan käyttää myös alkeellisina kiipeilykiiloina.

Kovasiimella teroitetaan ja huolletaan teräaseita, kuten miekkoja, tikareita ja kirveitä.

Kuivamuonaan voi kuulua kuivaa leipää, kovaa juustoa, kuivattuja hedelmiä, pähkinöitä, papuja, kuivalihaa tai mitä tahansa muuta ruokaa, joka pilaantuu aikaisintaan kuukauden kuluessa. Kuivamuonaa myydään yleensä annoksina, joista riittää yhdelle hahmolle viikoksi, ja ne on pakattu suojaavaan vaha- tai öljykankaaseen.

Kynttilä valaisee kirkkaasti 5 jalan säteelle ja himmeämmin siitä vielä 5 jalkaa eteenpäin. Tavallinen kynttilä palaa noin 3 pelivuoroa jokaista korkeustuumaansa kohden.

Hamppuköyden läpimitta on $\frac{1}{2}$ tuumaa ja murtolujuus 1 600 naulaa. Köyden turvallinen työkuorma on tavallisesti neljäsosa murtolujuudesta. Jos köydessä on yksikin solmu, murtolujuus puolittuu. Tämä ei vaikuta turvalliseen työkuormaan, koska solmut on jo laskettu mukaan edellä mainittuun neljäsosaan.

Silkkiököyden läpimitta on noin $\frac{3}{8}$ tuumaa ja murtolujuus niin ikään 1 600 naulaa, vaikka se painaa huomattavasti vähemmän kuin hamppuköysi. Yllä kerrotut tiedot hamppuköyden kestävyyydestä pätevät myös silkkiököyteen.

Liiduilla voidaan merkitä kuljettuja reittejä luolastoissa ja raunioissa.

Lyhty valaisee kirkkaasti 30 jalan säteelle ja himmeämmin siitä 20 jalkaa eteenpäin. Lyhty kuluttaa pullollisen öljyä $18+1n6$ pelivuorossa. **Salalyhdyn** valo voidaan peittää ja paljastaa käyttäjän mielen mukaan, mutta muuten se toimii aivan kuten tavallinenkin lyhty. **Suuntalyhty** lähettää yhteen suuntaan kirkkaan valokeilan, jonka pituus on 30 jalkaa ja leveys keilan loppupäässä 30 jalkaa (siitä eteenpäin keila valaisee himmeästi vielä 20 jalkaa). Suuntalyhdytkin voidaan yleensä peittää.

Nuoliviini on avosuinen kotelo, jossa säilytetään nuolia. **Vasamaviini** on samanlainen kotelo varsijousen vasamille. Kumpaankin mahtuu tavallisesti 20 ammusta. Viinen on oltava ammuksilleen sopivan pitkä, joten pitkäjousen ja lyhytjousen nuolille sekä raskaan ja kevyen varsijousen vasamille on kuillekin erilaiset viiniet. Kaikkien viinien hinta on sama.

Peilistä on hyötyä luolastoissa monestakin syystä; se on esimerkiksi ainoa keino katsoa medusaa silmiin muuttumatta kiveksi. Peilin avulla voidaan myös katsoa kulmien taakse ja lähettää ulkoilmassa viestejä auringonvaloa heijastamalla.

Pyhästä vedestä kerrotaan osassa **Taistelut**.

Reppuun sopii enintään 40 naulan tai 3 kuutiojalan verran tavaraa. Osa tavaroista voidaan sitoa repun ulkopuolelle, jolloin ne verottavat painokiintiötä mutta eivät tilavuuskiintiötä. Puolituisen reppuun sopii enintään 30 naulaa tai $1\frac{1}{2}$ kuutiojalkaa, mutta se maksaa saman kuin täysikokoinen reppu.

Satulalaukkupariin sopii enintään 10 naulan tai 1 kuutiojalan verran tavaraa (molempiin laukkuihin tasaisesti jaetuna).

Soihdu valaisee kirkkaasti 30 jalan säteelle ja himmeämmin siitä 20 jalkaa eteenpäin. Se palaa $1n4+4$ pelivuoroa. Soihdu kelpaa toki myös herkästi syttyvien aineiden (kuten öljyn ja hämähäkinseittien) sytyttämiseen.

Isoon säkkiin sopii enintään 40 naulan tai 4 kuutiojalan verran tavaraa.

Pieneen säkkiin sopii enintään 20 naulan tai 2 kuutiojalan verran tavaraa.

Tuluskukkaro sisältää **tulukset** eli piikiven ja tulusraudan, joka on hiiliteräksestä valmistettu C:n muotoinen kappale. Kun piikiveä isketään tulusrautaan taitavasti, kivistä lentää kuumia kipinöitä sytykkeeseen. Parasta sytykettä on kuivastusta taulakäävästä valmistettu taula, joka on pidetty tuluskukkarossa suojassa kosteudelta. Ellei taulaa ole tarjolla, sen korvikkeena voidaan käyttää lunttua, hamppuköyttä tai jopa rutikuivaa ruohoa. Ihanneoloissa tuli syttyy tuluksilla ja taulalla noin yhdessä pelivuorossa, mutta PJ voi vaihdella sytytysaikaa olosuhteiden mukaan.

Varkaan tiirikat ja työkalut ovat tarpeen, kun varas käyttää kykyjään, kuten Tiirikointia tai Ansanpurkua. Näitä kykyjä ei kenties voi käyttää lainkaan ilman asianmukaisia työkaluja, tai sitten pelinjohtaja voi määrätä kykyheittoihin jonkin sakon.

Vesi- tai viinileili on juomien säilytykseen sopiva suljettava nahka-astia; luolastoissa ja erämaavaelluksilla juomana on yleensä vesi. Tavalliseen leiliin mahtuu noin neljännesgalloni nestettä, mikä on pienin määrä, jolla normaali hahmo selviää yhden päivän. Jos seikkailu sijoittuu aavikolle tai jollekin muulle kuumalle ja kuivalle alueelle, hahmo voi tarvita nestettä jopa kymmenkertaisen määrän. Huomaa, että ilmoitettu 2 naulan paino koskee täyttä leiliä; tyhjä leili ei paina juuri mitään.

Kulkuneuvot

Seuraavissa taulukoissa on tietoja erilaisista maa- ja vesikulkuneuvoista. Pelinjohtaja voi kehittää vapaasti omia kulkuneuvojaan ja käyttää taulukoiden tietoja ohjenuorana. Osa tiedoista selitetään tarkemmin taulukoiden alla.

Maakulkuneuvot

Kulkuneuvo	Pituus × leveys*	Paino	Lasti	Liikenoisuus	Lujuus / KP	Hinta (kr)
Kuormarattaat	35 j × 8 j	2 000	4 000 n	20 j (15 j)	6 / 16	500
Matkavaunut	30 j × 8 j	1 000	2 000 n	40 j (15 j)	6 / 12	1 500
Sotavaunut	15 j × 6 j	300	750 n	60 j (10 j)	10 / 10	400

*Sisältää valjastetut hevoset tai muulit.

Vesikulkuneuvot

Kulkuneuvo	Pituus × leveys	Lasti	Miehistö	Liikenoisuus	Virstaa/vrk	Lujuus / KP	Hinta (kr)
Jokilaiva	50 j × 20 j	50 t	10	20 j (20 j)	30	8 / 30	3 500
Kaleeri, iso	120 j × 20 j	375 t	160	30 j (25 j)	42 / 24	10 / 120	30 000
Kaleeri, pieni	100 j × 15 j	210 t	90	20 j (20 j)	36 / 24	8 / 75	15 000
Kaljuuna	60 j × 20 j	135 t	20	30 j (30 j)	48	10 / 120	20 000
Kanootti	15 j × 4 j	½ t	1	40 j (5 j)	30	4 / 4	50
Karaveli	55 j × 15 j	75 t	10	20 j (20 j)	42	8 / 75	10 000
Lautta/lotja	per 10 j × 10 j	1 t	2	40 j (10 j)	18	6 / 12	100
Pitkälaiva	110 j × 15 j	10 t	70	30 j (25 j)	42 / 24	9 / 110	25 000
Purjevene	40 j × 8 j	5 t	1	40 j (15 j)	36	7 / 20	2 000
Soutuvene	15 j × 6 j	1 t	1	30 j (10 j)	24	6 / 8	60

Kulkuneuvotietojen selitykset

Ilmoitettu **miehistö** on merimiesten ja mahdollisten soutajien yhteen laskettu vähimmäismäärä, joka aluksen käyttämiseen tarvitaan. Lukuun ei ole laskettu vielä päällystöä, ja tietyt on hyvä palkata myös muutama ylimääräinen merimies tai soutaja, jotta miehistömenetykset eivät hidastaisi matkaa.

Lasti ilmoitetaan maakulkuneuvoille nauloina ja vesikulkuneuvoille tonneina. Jos alus purjehtii yötä päivää, matkustajat vievät asuintilaa yhden lastitonin verran. Lisäksi jokainen laivassa olijat tarvitsee kuukaudessa muonaa ja vettä määrän, joka vie tilaa yhden kymmenesosatonnin.

Liikenoisuudet ilmoitetaan tässä erikseen jalkoina (tai oikeastaan jaardeina; ks. osio **Ajan ja etäisyyksien mittaminen** osassa **Seikkaileminen**) kierroksessa ja virstoina vuorokaudessa. Alusten vuorokausivauhtia ei näet voi laskea suoraan niiden taisteluliikenoisuudesta, koska taistelussa miehistön on ponnisteltava liikutellakseen alusta nopeasti eikä sellaista raadantaa voi jatkaa yötä päivää.

Suluissa oleva luku ilmoittaa kääntymismatkan; ks. lisätietoa osiosta **Kääntövyys** osassa **Taistelut**.

Lujuus ja **KP** on selitetty niin ikään osassa **Taistelut**, osiossa **Hyökkäykset kulkuneuvoja vastaan**.

Sotavaunujen vetäjäksi tarvitaan yksi hevonen, tavallisimmin sotahevonen. Sekä **kuormarattaat** että **matkavaunut** vaativat vetäjikseen vähintään kaksi työhevosta.

Karaveli on hyvin ketterä purjelaiva, jossa on kaksi tai kolme mastoa. Se muistuttaa ulkomuodoltaan kaljuunaa mutta on pienempi, minkä ansiosta se kykenee purjehtimaan myös jokia pitkin toisin kuin kaljuuna.

Kaljuuna on iso valtameripurjelaiva, jossa on kolme tai neljä mastoa.

Kaleereissa on sekä purjeet että aivot. Kaleerille on ilmoitettu kaksi vuorokausivauhtia, joista jälkimmäinen on soutu-nopeus. Pienessä kaleerissa on noin 20 airoparia, ja jokaisessa airossa on kaksi miestä (yhteensä soutajia on siis 80). Isossa kaleerissa on noin 35 airoparia (eli yhteensä 140 soutajaa). Kaleerit ovat yleensä paljon ketterämpiä kuin kaljuunan ja karavelin tapaiset purjelaivat. Kaleeri voidaan varustaa keulapuskurilla.

Pohjoisten ryöstöretkeilijöiden usein käyttämä **pitkälaiva** muistuttaa isoa kaleeria, mutta siinä missä sivistyneemmällä kansoilla on erikseen soutajat, merimiehet ja sotilaat, pitkälaivojen miehistöissä useimmat hallitsevat kaikki nämä tehtävät.

Piiritysaseet

Näitä aseita käytetään linnoituksia ja toisinaan laivoja vastaan. Syrjäisillä seuduilla niiden hinta voi olla jopa kaksi kertaa ilmoitettua korkeampi. Ammuksia paiskova piiritysase (ballista, onageri tai vastapainokatapultti) tarvitsee koulutetun ampujan; hän on se, joka suorittaa aseiden hyökkäysheitot. Ammusaseiden hyökkäyksiin lasketaan sakkoo taulukossa ilmoitettu määrä. Huom: piiritysaseista ei ole yleensä hyötyä yksittäisiä olentoja vastaan, mutta PJ voi tehdä poikkeuksen, jos kyse on hyvin isokokoisesta hirviöstä, kuten jättiläisestä tai lohikäärmeestä.

Ase	Hinta	Ampuma- nopeus	Hyökkäys- sakko	Vauriot	Lyhyt kantama (+1)	Keskipitkä kantama (+0)	Pitkä kantama (-2)
Ballista	100 kr	1/4	-3	2n8	50 j	100 j	150 j
Muurinmurtaja	200 kr	1/3	+0	2n8	—	—	—
Onageri	300 kr	1/6	-6	2n12	100 j	200 j	300 j
Vastapainokatapultti	400 kr	1/10	-8	3n10	—	300 j	400 j

Ballista: Tämä on käytännössä erittäin suuri varsijousi, joka voi singota keihäsmäisiä vasamia tai isoja kiviä. Sitä käytetään yleensä jalustalta tai vaunujen lavalta, mutta se voidaan asentaa myös laivaan. Silloin kun ballistalla ammutaan vasmia, se ei voi vaurioittaa tiiltä tai kiveä. Ballistan käyttö vaatii kolmihenken miehistön.

Muurinmurtaja: Tätä asetta käytetään yleensä siirreltävän suojakatoksen alla. Muurinmurtajan käyttö vaatii vähintään kahdeksan hengen miehistön.

Onageri: Tämä ase linkoaa kiviä, joiden lentorata on melko matala. Onagerin käyttö vaatii nelihenken miehistön.

Vastapainokatapultti: Tämä järeä ase sinkoaa vastapainon avulla kiviä korkeassa kaaressa. Se voi ampua vain kohteita, jotka ovat yli 200 jaardin päässä. Jos kohde on yli 20 jalkaa ylempänä kuin ase, hyökkäykseen lasketaan ylimääräistä sakkoo -2. Vastapainokatapultin käyttö vaatii kahdeksan hengen miehistön.



3. OSA: LOITSUT

Se, miten monta loitsua pappi tai maagi voi langettaa päivässä kultakin loitsutasoltaan, on ilmoitettu edellä osion **Hahmot** luokkataulukoissa. Loitsija valitsee joka päivä (yleensä aamuisin) ne loitsut, jotka hän valmistelee aiemmin käyttämiensä tilalle. Papit tekevät tämän rukoilemalla, maagit lukemalla loitsukirjaansa. Valmistellut mutta käyttämättä jätetyt loitsut ovat käytettävissä seuraavinakin päivinä, joten loitsijan tarvitsee valmistella loitsuja vain käyttämiensä tilalle. Hän voi halutessaan luopua mistä tahansa valmistelemastaan loitsusta (langettamatta sitä ensin) ja valmistella sen tilalle jonkin toisen saman tason loitsun.

Loitsun langettajalla on oltava ainakin toinen käsi vapaana, ja hänen on kyettävä puhumaan. Niinpä loitsijan sitominen ja kapuloiminen on tehokas keino estää häntä langettamasta loitsuja. Loitsun langetus vie taistelussa 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.

Joillakin loitsuilla on myös käänteisversio. Tällaisten loitsujen nimen perässä on tähti.

Papinloitsut

Pappi saa loitsunsa uskon ja rukouksen välityksellä. Hänen on rukoiltava joka päivä (yleensä aamuisin) vähintään kolme pelivuorokautta, jotta hän voisi valmistella loitsunsa. Voi toki olla, että häneltä edellytetään pitempääkin rukoushetkeä, jotta jumaluus pysyisi hänelle suosiollisena.

Koska pappi saa loitsunsa rukoilemalla, hän voi valmistella minkä tahansa loitsun miltä tahansa osaamaltaan tasolta. Papin jumaluus saattaa kuitenkin rajata käytettävissä olevien loitsujen määrää; esimerkiksi parantamisen jumala ei ehkä suo papilleen parannusloitsujen käänteisversioita.

1. tason papinloitsut

1	Kylmyydensieto
2	Lievien haavojen parannus*
3	Pahuuden paljastus*
4	Pelon hälvennys*
5	Ruoan ja veden puhdistus
6	Suoja pahuudelta*
7	Taikuuden paljastus
8	Valo*

2. tason papinloitsut

1	Ansanlöytö
2	Eläimen lumous
3	Eläinten puhutus
4	Henkimaailman vasara
5	Hiljaisuus 15 jalan säteellä
6	Ihmisolion seisautus
7	Siunaus*
8	Tulensieto

3. tason papinloitsut

1	Eläimen suurennus
2	Esineen paikannus
3	Kestovallo*
4	Kirouksen poisto*
5	Sivallus
6	Sokeuden parannus
7	Tautien parannus*
8	Vainajan puhutus

4. tason papinloitsut

1	Kasvien puhutus
2	Kepit käärmeiksi
3	Myrkyn puhdistus*
4	Suoja pahuudelta 10 jalan säteellä*
5	Taikuuden rautetus
6	Vainajien elävöitys
7	Vakavien haavojen parannus*
8	Veden luonti

5. tason papinloitsut

1	Hyönteisvitsaus
2	Jumalyhteys
3	Kuolleista herätys*
4	Pahuuden rautetus
5	Ruoan luonti
6	Tehtävän täyttämys*
7	Tosinäkö
8	Tuliseinä

6. tason papinloitsut

1	Esineiden elävöitys
2	Hirviöiden puhutus
3	Kunnonpalautus
4	Paluusana
5	Polunlöytö
6	Terveytys*
7	Terämuuri
8	Uusiutuminen

Maaginloitsut

Maagi langettaa loitsuja tietämyksensä ja tahdonvoimansa turvin. Hän valmistelee loitsunsa lukemalla loitsukirjaansa; jokaisella maagilla on oma loitsukirja, johon hän on kirjoittanut kaikkien oppimiensa loitsujen sanakaavat taikakirjoituksella. Tätä kirjoitusta osaa lukea vain sen kirjoittanut maagi itse, ellei ulkopuolinen lukija käytä 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.

Maagi voi valmistella loitsuja vain levättyään (eli kunnon yöunien jälkeen), ja hänen on käytettävä tähän tehtävään yksi pelivuoro jokaista kolmea valmisteltavaa loitsutasoa kohden (jakojäännökset pyöristetään ylöspäin). Aiemmin valmisteltuja ja edellispäivänä käyttämättä jääneitä loitsuja ei tarvitse valmistella uudestaan. Esimerkiksi 3. tason maagi, joka valmistelee kaikki kolme käytettävissään olevaa loitsua (kaksi 1. tason ja yksi 2. tason), joutuu valmistelemaan yhteensä 4 loitsutasoa ja tarvitsee tehtävään 2 pelivuoroa (4 jaettuna 3:lla, jakojäännös pyöristetty ylöspäin).

Uusien loitsujen hankkimissäännöt ovat pelinjohtajan osuudessa sivulla 154.

1. tason maaginloitsut

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

2. tason maaginloitsut

1	Ajatustenluku
2	Esineen paikannus
3	Harhakuva
4	Kaksoskuvajaiset
5	Kestovallo*
6	Kolkutus
7	Leijunta
8	Näkymättömyys
9	Näkymättömän paljastus
10	Pahuuden paljastus*
11	Seitti
12	Velhonlukko

3. tason maaginloitsut

1	Ihmisolion seisautus
2	Joudutus*
3	Kaukokatse
4	Lento
5	Näkymättömyys 10 jalan säteellä
6	Pimeänäkö
7	Salamanisku
8	Suoja pahuudelta 10 jalan säteellä*
9	Suoja tavallisilta kantama-aseilta
10	Taikuuden raudetus
11	Tulipallo
12	Vedessähengitys

4. tason maaginloitsut

1	Hirviön lumous
2	Jäämyrsky
3	Kangastus
4	Kasvien suurennus*
5	Kirouksen poisto*
6	Muiden muodonmuutos
7	Maastoutuminen?
8	Oma muodonmuutos
9	Sekapäisyys
10	Tuliseinämä
11	Ulottuvuusovi
12	Velhonsilmä

5. tason maaginloitsut

1	Elementaalin esiinloihdinta
2	Hirviön seisautus
3	Kaukoliikuttelu
4	Kaukosiirto
5	Kiviseinämä
6	Kuolemanpilvi
7	Seinänläpäisy
8	Taikaruukku
9	Vainajien elävöitys
10	Vähämielisyys

6. tason maaginloitsut

1	Hajautus
2	Heijastuskuvajainen
3	Ies*
4	Jälleensyntymä
5	Liha kiveksi*
6	Näkymätön vaaniija
7	Rautaseinämä
8	Surmaloiitsu
9	Taianestokenttä
10	Vedenmadallus

Kaikki loitsut aakkosjärjestyksessä

Ajatustenluku

Maagi 2

Kantama: 60 j

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Langettaja kykenee lukemaan yhden tai useamman kanta-malla olevan kohteen päälinnimäiset ajatukset. Langettajan on ilmoitettava jokin suunta ja keskityttävä sitten pelivuoron ajan "kuullakseen" sillä suunnalla pohdittavat ajatukset. Hän voi vaihtaa kerran pelivuorossa suuntaa, josta hän "kuuntelee" ajatuksia. Langettaja voi lakata kuuntelemasta joksikin aikaa ja jatkaa kuuntelua myöhemmin, kunhan kesto aika ei ylitä. Kohdeolennot eivät yleensä tiedä, että heitä vakoillaan tällä tavoin.

Yli 2 tuuman paksuinen kivi tai ohutkin kulta- tai lyijykerros pysäyttää loitsun vaikutuksen. Kaikki epäkuolleet olennot ovat immuuneja tälle vaikutukselle, samoin mielettömät olennot, kuten golemit.

Ansanlöytö

Pappi 2

Kantama: 30 j

Kesto aika: 3 pelivuoroa

Tämän loitsun langettaja havaitsee monenlaisia ansoja, sekä mekaanisia että maagisia. Kun langettaja tulee 30 jalan säteelle ansasta, hän näkee sen ympärillä himmeän sinivihreän hehkun. Hän ei kuitenkaan havaitse sellaisia luonnonvaaroja kuin juoksuhiekkaa, karstivajoamia tai huteria luonnonkiviseiniä. Loitsu ei myöskään anna hänelle ansan purkamiseen tarvittavia tietoja eikä kerro mitään sen tyy-pistä tai luonteesta.

Elementaalin esiinloihdinta

Maagi 5

Kantama: 240 j

Kesto aika: ks. teksti

Maagi avaa portin ilman, Maan, Tulen tai Veden elementisfääriin ja kutsuu sieltä esiin sfäärin mukaisen elementaalin. Maagi voi loihtia päivässä esiin vain yhden elementaalin kutakin tyyppiä. Kun elementaali saapuu, se palvelee loihtijaansa niin kauan kuin loihtija keskittyy pelkästään olennon hallintaan; loitsujen langetus, taistelemine ja liikuminen yli puolella liikenopeudella herpaannuttavat keskittymisen. Loihtija voi lähettää elementaalin takaisin kotisfääriinsä niin kauan kuin hallitsee sitä (taistelun aikana hän hoitaa takaisinlähettämisen omalla aloittelukemallaan). Jos loihtijan keskittyminen herpaantuu, hän menettää elementaalin hallinnan eikä saa sitä enää takaisin. Tällöin olento yrittää hyökätä loihtijaa ja kaikkia tielleen tulevia olentoja vastaan. Hallinnasta karanneen elementaalin voi häätää takaisin kotisfääriinsä vain **taikuuden rauetuksella** tai **pahuuden rauetuksella**. Tällainen elementaali voi tietysti palata kotisfääriinsä omasta halustaan, eikä se silloin viivy materian sfäärissä pitkään.

Eläimen lumous

Pappi 2

Kantama: 60 j

Kesto aika: taso+1n4
kierrosta

Tämän loitsun langettaja voi lumota yhden tai useampia eläimiä pitkälti samaan tapaan kuin **ihmisolion lumouksessa**. Eläimillä voi olla yhteensä niin monta kestonoppaa kuin langettajalla on tasoja (yli jäävät kestonopat menevät hukkaan). Jos eläinlaumassa on useita erilaisia eläimiä, langettaja voi päättää, mihin niistä loitsu vaikuttaa ensiksi. Tavalliset ja jättiläiskokoiset eläimet eivät saa pelastusheittoa, mutta oudommat olennot (outoudesta päättää PJ) voivat välttää vaikutuksen pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Kun kesto aika päättyy, eläimet alkavat heti toimia taas normaaliin tapaan.

Tämä loitsu ei anna langettajalle mitään keinoa viestiä lumottujen eläinten kanssa; loitsusta on paljon enemmän hyötyä, jos samalla langetetaan **eläinten puhutus**.

Eläinten puhutus

Pappi 2

Kantama: ks. teksti

Kesto aika: 1 pelivuoro /
4 tasoa

Langettaja voi viestiä minkä tahansa eläimen (normaalin tai jättiläiskokoisen mutta ei taikaeläimen tai hirviön) kanssa, kunhan eläin näkee ja kuulee langettajan. Hän voi vaihtaa puhutuksen kohdetta aina halutessaan kerran kierroksessa. Loitsu ei muuta eläimen reaktiota tai suhtautumista langettajaan, vaan nämä asiat määräytyvät tavallisella reaktioheitoilla. Älykkäimmät eläimet ovat luultavasti niukkasanaaisia ja väisteleviä, kun taas tyhmimmät puhuvat typeriä. Jos eläin kuitenkin suhtautuu langettajaan ystävällisesti, se voi tehdä hänelle jonkin palveluksen.

Eläimen suurennus

Pappi 3

Kantama: 60 j + 10 j / taso

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu kasvattaa yhden eläimen kaksinkertaiseksi normaaliin kokonsa nähden ja muuttaa sen normaalipainonsa nähden kahdeksan kertaa painavammaksi. Kohdeolennon kaikki ruumiilliset hyökkäykset tuottavat kaksinkertaiset vauriot, ja sen panssariluokka kohoaa 2:lla. Myös eläimen kantokyky kaksinkertaistuu. Langettajalle epäsuopeat eläimet voivat vastustaa loitsua pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Kesyt eläimet eivät yleensä vastustele loitsua, mutta suurentaminen voi hämmäntää niitä tai säikäyttää ne (PJ:n harkinnan mukaan).

Kaikki eläimen yllä olevat tai kantamat varusteet suurenevät loitsun myötä samassa suhteessa, joskaan suurentaminen ei vaikuta varusteiden taikominaisuuksiin. Suurentuneet esineet palautuvat välittömästi normaaliin kokonsa, kun ne eivät ole enää eläimen hallussa.

LOITSUT

Loitsun avulla ei voida käskää eläimiä eikä vaikuttaa niihin millään tavoin.

Esineen paikannus Kantama: 360 j
Maagi 2, Pappi 3 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämän loitsun langettaja aistii, missä suunnassa jokin esine on, kunhan hän tuntee esineen hyvin tai hänellä on siitä selvä mielikuva. Hän voi myös etsiä jotakin esinetyyppeä, jolloin hän paikantaa lähimmän kyseisenlaisen esineen, sikäli kuin se on loitsun kantamalla. Jos hän yrittää löytää jonkin yksittäisen esineen, hänen on pitänyt nähdä se aiemmin omin silmin (ei riitä, että hän on nähnyt sen jonkinlaisen näentätkuuden, kuten **kaukokatseen** tai **kristallipallon**, avulla). Ohutkin lyijy- tai kultakerros pysäyttää loitsun. Tällä loitsulla ei voida etsiä olentoja.

Esineiden elävöitys Kantama: 100 j + 10 j / taso
Pappi 6 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu antaa elottomille esineille liikuntakyvyn ja saa ne käyttäytymään niin kuin ne olisivat eläviä olentoja. Elävöittämisen jälkeen kukin esine hyökkää välittömästi jonkin langettajan osoittaman kohteen kimppuun. Loitsu ei voi elävöittää minkään olennon kantamia tai yllään pitämiä esineitä. Elävöitetty esine voi olla valmistettu mistä tahansa taikuudettomasta aineesta. Langettaja voi elävöittää yhden esineen tasoaan kohden, kuitenkin yhteensä enintään 25 naulan edestä esineitä tasoa kohden (eli 12. tasolla 300 naulan, 13. tasolla 325 naulan jne.).

PJ määrää, miten tehokkaita elävöitetty esineet ovat taistelussa. Yleensä elävöitettyillä esineillä on sama Hyökkäyskyky kuin langettajallakin. Pienten tai kevyiden esineiden osuma tuottaa 1n4 pistettä vaurioita, isompien tai painavampien 1n6 tai 1n8 (PJ:n harkinnan mukaan). Elävöitetty aseet ovat erikoistapaus, sillä ne tuottavat aseensa normaali vauriot, kuitenkin enintään 1n8. Elävöitettyjen esineiden liikenopeus on 10 j, ja niiden on yleensä liikuttava maata pitkin (kävellessä, hyppien, luikerrellen tai pomppien niin kuin PJ sopivimmaksi katsoo).

Hajautus Kantama: 60 j
Maagi 6 Kesto aika: silmänräpäys

Langettajan osoittavasta sormesta sinkoaa ohut vihreä säde. Säde tuhoaa yhden olennon tai esineen (tai enintään 10 × 10 × 10 jalkaa elotonta ainesta) niin täydellisesti, että jäljelle jää vain hitunen hienojakoista tomua. Loitsulla ei ole vaikutusta hajautetun olennon varusteisiin.

Säde ei vaikuta olentoon, joka onnistuu pelastusheitossa. Loitsuja vastaan. Säteellä voidaan ampua vain yhtä olentoa, joten jos kohde onnistuu pelastusheitossa, loitsu menee hukkaan.

BASIC FANTASY

Harhakuva Kantama: 180 j
Maagi 2 Kesto aika: keskittyminen

Tämä loitsu luo harhakuva esineestä, olennosta (tai pienestä olentoryhmästä) taikka jostakin muusta langettajan kuvittelemasta ilmiöstä, jonka koko on enintään 20 × 20 × 20 jalkaa. Harhakuvaan ei sisälly ääntä, hajua, tuntoaistimuksia tai lämpöaistimuksia. Langettaja voi panna harhakuvaan liikkumaan vaikutusalueen rajoissa. Kuvajainen on voimassa niin pitkään kuin langettaja keskittyy siihen.

Jos loitsulla luodaan harhakuva yhdestä tai useammasta olennosta, niiden panssariluokka on 11 ja ne katoavat, jos niihin osutaan taistelussa. Loitsun luomien hirviöiden, loitsujen yms. tuottamat vauriot eivät ole todellisia; harhakuviin "tappamat" tai muutoin nujertamat olennot heräävät vahingoittumattomina 2n8 kierroksen kuluttua (sikäli kuin jokin muu ei vahingoita heitä sitä ennen). Harhakuva tuottaa samat "vauriot" kuin se hyökkäys, jota se jäljittelee.

Jos langettaja yrittää liikutella useampia olentoja kuin hänellä on tasoa, harhakuva katselevat olennot, joiden Älykyys on vähintään keskiverto, voivat otis yrittää pelastusheittoa Loitsuja vastaan tunnistaakseen olennot illuusioiksi. Jos he onnistuvat heitossa, harhakuviin toiminta ei vaikuta heihin jatkossa mitenkään. PJ voi sallia samanlaisen pelastusheiton aina kun hänestä tuntuu, että harhakuvaan läpi on helppo nähdä, ja varsinkin silloin, kun pelaajan kuvailema illuusio kuulostaa epäuskottavalta tai kehnosti suunnitellulta.

Heijastuskuvajainen Kantama: 240 j
Maagi 6 Kesto aika: 6 pelivuoroa

Tämä illuusio loitsu luo langettajan todenkaltaisen harhakaksoisolennon. Kuvajainen näyttää, kuulostaa ja haisee langettajalta mutta on aineeton. Se matkii hänen toimiaan (myös puhetta). Langettajan myöhemmät loitsut näyttävät saavan alkunsa illuusiosta eivätkä oikeasta langettajasta. Langettajalla on oltava koko ajan näköyhteys kuvajaiseensa tai loitsu päättyy. **Ulottuvuusovi**, **kaukosiirto** ja vastaavat loitsut katkaisevat näköyhteyden ja lakkauttavat loitsun, samoin kuin se, että kuvajaisesta isketään taistelussa. Huomaa, että tämä loitsu ei anna langettajalle mitään ylimääräisiä kykyjä; jos esimerkiksi kuvajainen on paikassa, josta voisi nähdä jotakin mitä langettaja ei näe, langettaja ei silti näe sitä. Lisäksi loitsujen kantamat lasketaan edelleen langettajasta eikä kuvajaisesta alkaen.

Henkimaailman vasara Kantama: 30 j
Pappi 2 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu luo silkasta voimasta muovatun sotavasaran, joka hyökkää papin valitseman vihollisen kimppuun kerran kierroksessa loitsun kantamalla. Vasaran isku tuottaa vaurioita 1n6 pistettä + 1 pisteen kolmea langettajan tasoa kohden (kuitenkin enintään +5). Vasara käyttää langetta-

jan normaalia Hyökkäyshyvitystä ja iskee kuten taika-ase, joten se voi tuottaa vaurioita myös olennoille, joihin voi osua vain taika-aseilla. Vasara katoaa, jos se poistuu loitsun kantamalta tai jos langettaja kadottaa sen näkyvistänsä tai lakkaa ohjailemasta sitä. Vasaraa vastaan ei voida hyökätä eikä sitä voida vahingoittaa aineellisilla hyökkäyksillä, mutta **taikuuden rautetus, hajautus** ja **kumoojavalttikka** rauettavat sen.

Hiljaisuus 15 jalan säteellä

Pappi 2 Kantama: 360 j
Kesto aika: 2 kierrosta / taso

Kun tämä loitsu langetetaan, kohteen ympärille laskeutuu täydellinen hiljaisuus 15 jalan säteellä. Kaikki äänet tukahduttuvat – keskustelu on mahdotonta, loitsuja ei voida langettaa, eikä mikään ääni kantaudu alueelle, sieltä pois tai sen läpi. Loitsu voidaan langettaa tyhjiin tilaan, jolloin sen vaikutus ei liiku minnekään, mutta se voidaan langettaa myös liikutteltavaan esineeseen. Loitsun keskipisteeksi voidaan valita myös jokin olento, jolloin vaikutus huokuu olennosta ja liikkuu sen myötä. Vastahakoinen olento voi yrittää pelastusheittoa Loitsuja vastaan mitätöidäkseen vaikutuksen. Jos keskipisteeksi valitaan sellainen esine, joka on jonkun hallussa, haltija saa pelastusheiton Loitsuja vastaan. Tämä loitsu suojaa kaikilta ääneen tai kieleen perustuvilta hyökkäyksiltä ja loitsuilta.

Hirviöiden puhutus Kantama: ks. teksti
Pappi 6 Kesto aika: 1 pelivuoro /
5 tasoa

Langettaja voi viestiä minkä tahansa hirviön kanssa, kunhan hänellä on siihen näköyhteys ja se kuulee hänen äänensä. Langettaja voi vaihtaa puhutuksen kohdetta kerran kierroksessa. Hirviön kieltä (sikäli kuin sillä on sellainen) osaavat sivustakuulijat ymmärtävät, mitä langettaja puhuu. Loitsu ei muuta hirviön reaktiota tai suhtautumista langettajaan. Älykkäimmät hirviöt ovat todennäköisesti niukkasanaisia ja väisteleviä, kun taas tyhimmät puhuvat typeriä. Jos hirviö kuitenkin suhtautuu langettajaan ystävällisesti, se voi tehdä hänelle jonkin palveluksen. Tämä loitsu ei vaikuta mielettömiin hirviöihin, kasviolentoihin tai epäkuolleisiin.

Hirviön lumous Kantama: 30 j
Maagi 4 Kesto aika: ks. teksti

Tämä loitsu toimii muutoin kuten **ihmisolion lumous**, mutta sillä ei ole olennon tyyppiä tai kokoa koskevia rajoituksia. Loitsu ei vaikuta epäkuolleisiin hirviöihin. Se voi lumota 3n6 kestonopan edestä olentoja, joilla on enintään 3 kestonoppaa, tai yhden olennon, jolla on yli 3 kestonoppaa. Pelastusheitot suoritetaan kuten **ihmisolion lumouksessa**.

Hirviön seisautus Kantama: 180 j
Maagi 5 Kesto aika: 2n8 pelivuoroa

Tämä loitsu toimii muutoin kuten **ihmisolion seisautus**, mutta se vaikuttaa mihin tahansa elolliseen olentoon, joka epäonnistuu pelastusheitossaan Loitsuja vastaan.

Hyönteisvitsaus Kantama: 300 j + 30 j / taso
Pappi 5 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu loihtii esiin heinäsiirkkaparvia (yhden kolmea langettajan tasoa kohden, 18. tasolta alkaen kuitenkin aina kuusi parvea). Ks. lisätietoa parven ominaisuuksista osan **Hirviöt** artikkelista *Hyönteisparvi*. Parvet on loihdittava esiin siten, että kukin niistä on vähintään yhden muun parven vieressä (toisin sanoen parvien on muodostettava yhtäjaksoinen alue). Parvet voi saada ilmestymään myös toisten olentojen päälle. Kukin parvi hyökkää alueellaan mahdollisesti olevien olentojen kimppuun. Esiinloihittimiansa jälkeen parvet pysyvät paikoillaan.

Ies* Kantama: 5 j / taso
Maagi 6 Kesto aika: ks. teksti

Ies pakottaa olennon joko tekemään langettajalle jonkin palveluksen tai pidättymään jostakin teosta tai toiminnasta. Loitsu ei vaikuta, ellei kohdeolento kykene ymmärtämään langettajaa. Ies ei voi pakottaa olentoa tappamaan itseään tai ryhtymään mihinkään varmaan kuolemaan johtavaan tekoon, mutta muutoin loitsulla voidaan käskää olentoa tekemään melkein mitä tahansa.

Vastentahtoinen olento voi vastustaa iestä pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Olento voi kuitenkin ottaa ikeen vastaan myös vapaaehtoisesti, tavallisimmin silloin kun kyse on jostakin langettajan kanssa tehdystä palvelussopimuksesta.

Ikeen alaisen olennon on noudatettava annettuja ohjeita, kunnes tehtävä on suoritettu, riippumatta siitä, miten pitkään tämä kestää.

Jos ohjeisiin sisältyy jokin ajallisesti rajaamaton tehtävä, jota loitsittu ei voi suorittaa omin voimin päätökseen, loitsu pysyy voimassa enintään yhden päivän langettajan tasoa kohden. Ovela loitsittu voi kiertää joitakin ohjeita (PJ:n harkinnan mukaan).

Jos loitsittu ei tottele (tai sitä estetään tottelemasta) iestä 24 tunnin ajan, se saa sakkoo -2 kaikkiin kykyarvoihinsa. Sakko kasvaa -2:lla jokaisesta tätä seuraavasta vuorokaudesta, joskin enimmäissakko on -8. Tämä sakko ei voi laskea mitään kykyarvoa alle 3:n. Kykyarvosakot poistuvat 24 tuntia sen jälkeen, kun loitsittu jatkaa ikeen tottelemista.

Ies (ja kaikki sen aiheuttamat kykyarvosakot) voidaan poistaa **kirouksen poistolla, toivomuksella** tai ikeen käänteiversiolla. **Taikuuden rautetus** ei vaikuta ikeeseen.

LOITSUT

Ihmisolion lumous Kantama: 30 j
Maagi 1 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 pelastusheittoonsa 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 ”ystävänsä” (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.

Ihmisolion seisautus Kantama: 180 j
Maagi 3, Pappi 2 Kesto aika: 2n8 pelivuoroa

Tämä loitsu jähmettää paikoilleen minkä tahansa elollisen (ei epäkuolleen) ihmisen, epäihmisen tai hirviöihmisolion. Loitsu ei vaikuta isohista suurempiin olentoihin. Loitsut ovat tietoisia ympäristöstään ja hengittävät normaalisti, mutta ne eivät voi suorittaa mitään toimintoja eivätkä edes puhua. Onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan mitätöi vaikutuksen. Loitsu voidaan langettaa yhteen olentoon, jolloin pelastusheittoon lasketaan -2, tai ryhmään, jolloin loitsu vaikuttaa 1n4:ään ryhmän jäseneseen.

Siivekäs olento ei voi räpyttää jähmettyneenä siipiään vaan putoaa (sikäli kuin se on jähmetyshetkellä ilmassa). Jähmetetty uimari ei kykene uimaan ja voi siten hukkua.

Joudutus* Kantama: 30 j + 10 j / taso
Maagi 3 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu muuttaa 1 olennon langettajan tasoa kohden tavallista nopeammaksi. Joudutettu olento liikkuu ja toimii kaksi kertaa tavallista nopeammin, joten hänen liikenopeutensa kaksinkertaistuu ja hän suorittaa kierroksen aikana kaksi kertaa enemmän hyökkäyksiä. Loitsujen langetus ja taikaesineiden käyttö eivät nopeudu, joten hän voi käyttää loitsuja ja esimerkiksi taikasauvoja edelleen vain kerran kierroksessa. Joudutus- ja nopeutusvaikutukset eivät kasaudu keskenään, vaan ainoastaan voimakkain tai pitkäkestoisin vaikutus lasketaan.

BASIC FANTASY

Joudutuksen käänteisversio on **hidastus**. Sen kohteiden nopeus puolittuu: he hyökkäävät puolet hitaammin (yleensä vain joka toisella kierroksella), ja heidän liikenopeutensa on vain puolet normaalista. Kohteet voivat tietenkin välttää vaikutuksen onnistuneella pelastusheittolalla Loitsuja vastaan. Joudutus ja hidastus kumoavat ja rauettavat toisensa.

Jumalyhteys Kantama: langettaja
Pappi 5 Kesto aika: 1 kierros / taso

Langettaja muodostaa yhteyden jumaluuteensa tai johonkin sen sfäärinulkoiseen palvelijaan, joka vastaa yhteen kyllä tai ei -kysymykseen langettajan tasoa kohden. Loitsun vaatiman rituaalin suorittaminen kestää 1 pelivuoron. Vastajaolento ei ole välttämättä kaikkietävä, ja vaikka se on periaatteessa langettajan puolella, se ei välttämättä vastaa kysymyksiin selvästi ja täydellisesti. Nämä asiat jätetään PJ:n harkintaan.

Jälleensyntymä Kantama: kosketus
Maagi 6 Kesto aika: silmänräpäys

Tällä loitsulla voidaan herättää kuollut hahmo (tai hirviöihmisolion) henkiin uudessa ruumiissa, jos se on saanut surmansa enintään viikkoa ennen loitsun langetusta ja sen sielu on vapaa ja halukas palaamaan. Jos sielu ei halua palata, loitsu ei toimi.

Arvo oheisesta taulukosta, millaisen uuden ruumiin hahmo saa:

n%	Uusi ruumis
01–02	Mörköhiisi
03–17	Kääpiö
18–28	Haltia
29	Halli
30–39	Maahinen
40–44	Hiisi
45–63	Puolituinen
64–88	Ihminen
89–92	Kuontolainen
93	Liskomies
94–98	Örkki
99	Troglodyytti
100	Jokin muu (PJ valitsee)

Koska kuollut olento palaa uuteen ruumiiseen, kaikki sen vanhat vammat ja vaivat paranevat. Vanhan ruumiin kunolla ei ole vaikutusta loitsun onnistumismahdollisuuksiin. Olento voi syntyä uudelleen, kunhan sen vanhasta ruumiista on jäljellä pienikin osa, mutta sen ruumiinosan, johon loitsu langetetaan, on täytynyt olla kuolinhetkellä kiinni olennon muussa ruumiissa. Loitsu muovaa sielun asunnoksi täysin uuden nuoren aikuisen ruumiin käsillä olevista luonnonaineksista. Tämä muovaustyö kestää 1 tunnin. Kun ruumis on valmis, loitsittu syntyy uudelleen.

Jälleensyntyneen olento muistaa valtaosan entisestä elämästään ja kyvyistään. Sen hahmoluokka pysyy samana, samoin Älykkyys-, Viisaus- ja Karisma-arvot. Voimakkuus-, Ketteryys- ja Ruumiinkunto-arvot on heitettävä uudestaan. (Jos hahmon kykyarvot eivät täytä uuden rodun vaatimuksia, PJ laskee tai korottaa niitä tarpeen mukaan.) Loitsitun taso (tai kestonoppamäärä) laskee 1:llä. Tämä on todellinen vähennys eikä negatiivinen taso, eikä sitä voida palauttaa **kunnonpalautus**-loitsulla. Heitä yhtä kestonoppaa ja vähennä tulos hahmon alkuperäisestä täydestä kestopistemäärästä; tämä on hahmon uusi täysi kestopistemäärä. Jos hahmo oli kuollessaan 1. tasolla, kestopistevähennyksen sijasta sen uusi Ruumiinkunto-arvo laskee 2:lla.

Tämä loitsu ei voi herättää henkiin olentoa, joka on muuttettu epäkuolleeksi tai tapettu surmavaikutuksella. Elementaalit, epäkuolleet ja rakennetut olennot eivät voi syntyä uudelleen. Loitsu ei voi herättää henkiin olentoa, joka on kuollut vanhuuteen.

Jälleensyntyneen olento saa kaikki uuden muotonsa mukaiset kyvyt, kuten liikkumistavat ja liikenopeudet, kehopanssarin, kehoaseet, erikoiskyvyt jne., mutta se ei puhu automaattisesti uuden muodon kieltä.

Jäämyrsky Maagi 4

Kantama: 300 j + 30 j / taso
Kesto aika: 1 kierros

Säteeltään 20 jalan alueelle sataa 1 täyden kierroksen ajan suuria taikarakeita, jotka tuottavat jokaiselle alueella olevalle olennotle 5n6 pistettä vaurioita. Onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan puolittaa vauriot. Jäämyrskyn täyttämän alueen korkeus on 40 jalkaa, joten olennot, jotka ovat tätä korkeammalla, välttävät loitsun vaikutukset. Jokaiseen jäämyrskyn alueella suoritettuun Kuulostelu-heittoon laskeaan sakkoa -20 %, ja kaikki maata pitkin liikkuminen sen alueella tapahtuu puolinopeudella. Kestoajan päättyessä rakeet katoavat jättämättä mitään jälkiä (paitsi tuottamansa vauriot). Olennot, joilla on kylmyydensietoa, kärsivät vain puolet vaurioista (tai neljäsosan, jos he onnistuvat pelastusheittossaan).

Kaksoskuvajaiset Maagi 2

Kantama: langettaja
Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu luo langettajasta useita harhakaksoisolentoja. Nämä kuvajaiset ovat jatkuvassa liikkeessä toistensa ja oikean langettajan läpi, minkä vuoksi useimpien olentojen on mahdotonta selvittää, mikä niistä on oikea. Loitsu luo yhteensä 1n4 kuvajaista plus yhden kuvajaisen kolmea langettajan tasoa kohden (kuitenkin enintään kahdeksan kuvajaista). Kuvajaiset ponnahtavat esiin langettajasta ja muodostavat rykelmän hänen ympärilleen. Ne jäljittelevät langettajan toimia eli ovat langettavinaan loitsuja, juovinaan taikajuomia, leijuvinan jne. aivan kuten langettajakin. Kuvajaiset ovat aina täsmälleen langettajan näköisiä.

Viholliset, jotka yrittävät hyökätä langettajaa vastaan tai langettaa häneen loitsun, osuvat aina kuvajaiseen. Kaikki hyökkäykset kuvajaista vastaan hävittävät sen, osuupa hyökkäys tai ei. Samoin kaikki suoraan kuvajaiseen kohdistetut loitsut hävittävät sen, eikä pelastusheittoa sallita. Vaikutusalueellisia loitsuja ei voida kohdistaa suoraan kuvajaisiin, ja niinpä loitsun alueella olevat kuvajaiset käyttäytyvät kuten langettajansakin: jos hän esimerkiksi altistuu **tulipallolle**, kaikki kuvajaiset vain näyttävät vahingoittuvan kuten hänkin.

Kangastus Maagi 4

Kantama: 400 j + 40 j / taso
Kesto aika: 12 pelivuoroa / taso

Tämä loitsu saa kappaleen maanpäällistä maastoa (10 × 10 × 10 jaardin kuutio langettajan tasoa kohden) näyttämään toisenlaiselta maastolta (pelto alkaa näyttää metsältä, ruohotasanko hiekka-aavikolta tms.). Loitsun langetus vaatii yhden täyden pelivuoron.

Lumottu maasto näyttää, kuulostaa ja tuoksuu valitulta maastotyyppiltä. Alueella olevat rakennelmat, varusteet ja olennot eivät katoa näkyvistä tai muuta ulkomuotoaan. Illusion läpi on mahdollista nähdä onnistuneella pelastusheittolla Loitsuja vastaan, mutta heitto sallitaan vain, jos olennot tai hahmot tutkivat tietoisesti harhan uskottavuutta.

Kasvien puhutus Pappi 4

Kantama: 20 j
Kesto aika: 1 pelivuoro

Langettaja voi viestiä kasvien (niin tavallisten kasvien kuin kasviolentojenkin) kanssa. Tavallisen kasvin taju ympäristöstään on varsin rajallinen, joten se ei voi antaa (tai ymmärtää) yksityiskohtaisia kuvauksia olennoista eikä vastata kysymyksiin tapahtumista, jotka eivät ole sattuneet aivan sen lähellä. Loitsu ei muuta kasvin reaktiota tai suhtautumista langettajaan, mutta tavalliset kasvit puhuvat hänen kanssaan yleensä vapaasti, koska niillä ei ole tärkeämpääkään tekemistä. Älylliset kasviolennot ovat todennäköisemmin vähäsanaisia ja väisteleviä ja käyttäytyvät kuin mitkä tahansa muutkin hirviöt. Jos kasviolento suhtautuu langettajaan ystävällisesti, se voi kuitenkin tehdä hänelle jonkin palveluksen. Tavalliset kasvit eivät yleensä pääse liikkumaan, joten ne eivät useinkaan voi tehdä muita "palveluksia" kuin vastata kysymyksiin.

Kasvien suurennus* Maagi 4

Kantama: 120 j
Kesto aika: pysyvä

Tämä versio saa normaalin kasvillisuuden (aluskasvillisuuden, pensaikon, köynnökset, puut) tuuhettumaan ja kasvamaan umpeen valitsemallasi alueella. Langettaja päättää alueen koosta, mutta se saa olla enintään 1 000 neliöjalkaa (esim. 10 × 100 jalkaa) viittä langettajan tasoa kohden. Kasvit kietoutuvat toisiinsa ja muodostavat tiheikön tai vii-

LOITSUT

dakon, jonka läpi olentojen on tunkeuduttava väkivalloin. Jättiläistä pienempien olentojen liikenoisuus laskee 5 jalkaan kierroksessa, ja jättiläisen kokoisten olentojen liikenoisuus puolittuu. Jotta loitsu vaikuttaisi, sen alueella on oltava pensaikkoo tai puita.

Loitsun käänteisversio, **kasvien kutistus**, voi muuttaa umpeen kasvaneet alueet kulkukelpoisiksi. Vaikutusalue on sama kuin loitsun normaalilla versiolla.

Kasvien suurennus ja kasvien kutistus ovat voimassa pysyvästi, kunnes ne kumotaan joko käänteisversiolla tai **tai-kuuden rautuksella**. Tällä loitsulla ei ole vaikutusta kasviolentoihin.

Kaukokatse

Maagi 3

Kantama: 60 j

Kesto aika: 12 pelivuoroo

Tämän loitsun avulla langettaja voi nähdä jollekin toiselle alueelle kyseisellä alueella olevan elollisen olennon silmin. Langettajan on ilmoitettava olennon suunta ja likimääräinen etäisyys, joka voi olla enintään 60 jalkaa. Jos ilmoitella alueella ei ole sopivia olentoja, loitsu epäonnistuu. Kohdeolento ei saa pelastusheittoa eikä tiedä, että sitä hyödynnetään tällä tavoin. Langettaja voi valita uuden kohdeolennon sen jälkeen, kun on kulunut vähintään yksi pelivuoro, joten hän voi nähdä useita eri alueita. Jos kohdeolento siirtyy pois kantamalta, yhteys katkeaa, joskin langettaja voi valita tällöin jonkin toisen kohteen.

Kaukoliikuttelu

Maagi 5

Kantama: langettaja

Kesto aika: 3 pelivuoroo

Tämän loitsun langettaja voi liikuttaa esineitä ja olentoja pelkästään keskittymällä ajattelemaan niitä. Kohde voi painaa enintään 50 naulaa langettajan tasoa kohden, ja sitä voidaan liikuttaa enintään 20 jalkaa kierroksessa. Olennot voivat mitätöidä tämän vaikutuksen itseensä tai pitelemäänsä esineeseen onnistumalla pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan. Jotta langettaja voisi käyttää tätä voimaa, hänen on keskityttävä siihen jatkuvasti: hän saa liikua enintään normaalin liikenoisuutensa verran (ei juoksemista), eikä hän saa suorittaa hyökkäyksiä tai langettaa loitsuja. Jos hän lakkaa keskittymästä (tahallaan tai epähuomiossa), hän voi jatkaa voiman käyttöä seuraavalla kierroksella mutta kohde saa tällöin uuden pelastusheiton.

Kaukosiirto

Maagi 5

Kantama: langettaja

Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu kuljettaa langettajan silmänräpäyksessä halua- maansa paikkaan, jonne voi olla matkaa enintään 100 virs- taa langettajan tasoa kohden. Hän ei voi matkata sfääristä toiseen. Hän voi ottaa mukaansa esineitä ja olentoja, kun- han ne painavat enintään 300 naulaa plus 100 naulaa jo- kaisesta 10:n ylittävistä tasosta. Langettajan on oltava kosketuksissa kaikkiin kuljetettaviin esineisiin ja olentoihin (tosin se riittää, että olennot ovat kosketuksissa toisiinsa ja

BASIC FANTASY

vain yksi heistä on kosketuksissa langettajaan). Vastentah- toiset olennot voivat vastustaa siirtoa pelastusheitolla Loit- suja vastaan, ja langettajan täytyy kenties suorittaa hyök- käysheitto koskettaakseen tällaista olentoa. Onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan estää myös olennon hallus- sa olevien esineiden siirron.

Langettajalla on oltava jonkinlainen käsitys määränpäänsä sijainnista, pinnanmuodostuksesta ja arkkitehtuurista. Mitä selkeämpi mielikuva hänellä niistä on, sitä todennäköisem- min kaukosiirto toimii. Siirtyminen alueelle, jolla on vahvaa maagista energiaa, voi olla tavallista vaarallisempaa tai jo- pa mahdotonta.

Selvitä loitsun onnistuminen heittämällä n% ja vertaamalla tulosta oheiseen taulukkoon. Taulukon merkinnät on seli- tetty sen alla.

Tutuuus	Kohdal- leen	Ei koh- dalleen	Samank. paikka	Tapa- turma
Täysin tuttu	01–97	98–99	100	—
Tarkkaan tutkittu	01–94	95–97	98–99	100
Nähty silloin tällöin	01–88	89–94	95–98	99–100
Nähty kerran	01–76	77–88	89–96	97–100
Olematon kohde	—	—	81–92	93–100

Tutuuus: "Täysin tuttu" on paikka, jossa langettaja on käy- nyt erittäin usein ja jossa hän on kuin kotonaan. "Tark- kaan tutkittu" on paikka, jonka hän tuntee hyvin joko siksi, että parhaillaan näkee sen, siksi, että hän on käynyt siellä usein, tai siksi, että hän on tutkinut paikkaa muilla keinoin (esimerkiksi **kristallipallolla**) vähintään 1 tunnin ajan. "Nähty silloin tällöin" on paikka, jonka langettaja on näh- nyt useammin kuin kerran mutta joka ei ole hänelle kovin tuttu. "Nähty kerran" on paikka, jonka langettaja on näh- nyt vain kerran, mahdollisesti taikakeinoin.

"Olematon kohde" on paikka, jota ei todellisuudessa ole olemassa, tai tuttu paikka, joka on kadonnut tai muuttunut niin perusteellisesti, että se on muuttunut langettajalle vie- raaksi. Kun langettaja matkaa olemattomaan määränpää- hän, selvitä taulukkotulos heittämällä 1n20+80

Kohdalleen: Langettaja ilmaantuu sinne minne tahtookin..

Ei kohdalleen: Langettaja ilmaantuu turvallisesti paikkaan, joka on arvotun matkan päässä ja arvotussa suunnassa määränpäästä. Välimatka määränpäähän on 1n10×1n10 % siitä matkasta, joka langettajan oli alun perin tarkoitus siirtyä. Arvo nopalla, mihin suuntaan hän ajautuu harhaan.

Samankaltainen paikka: Langettaja päättyy paikkaan, joka on ulkonäöltään tai luonteeltaan samankaltainen kuin aiot- tu määränpää. Tämä tarkoittaa, että hän ilmaantuu lähim- pään samankaltaiseen paikkaan loitsun kantamalla. Ellei kantamalla ole tällaista paikkaa, loitsu vain epäonnistuu.

Tapaturma: Langettaja ja mahdolliset muut siirtyvät "vää- ristyvät" matkan aikana. Kukin heistä kärsii 1n10 pistettä vaurioita, minkä jälkeen selvität uudella heitolla, minne he päätyvät. Heitä näissä uusintaheitoissa 1n20+80. Aina kun

saat tulokseksi ”Tapaturma”, hahmot kärsivät lisää vaurioita ja sinun on heitettävä uudelleen.

Kepit kääremeiksi Kantama: 120 j
Pappi 4 Kestoaika: 6 pelivuoroa

Tämä loitsu muuttaa tavallisia puukeppejä normaaleiksi (ei jättäiläismäisiksi) kääremeiksi 1n4 kestonopan edestä neljää langettajan tasoa kohden. (Ks. osasta **Hirviöt** tietoja erilaisista kääremeistä.) Käärmeet noudattavat langettajan käskyjä. Kun ne surmataan tai rautetaan tai kun loitsu päättyy, ne palaavat jälleen kepeiksi. Loitsu ei vaikuta maagisiin ”keppeihin”, kuten taikasauvoihin.

Kestovalo* Kantama: 360 j
Maagi 2, Pappi 3 Kestoaika: 1 vuosi / taso

Tämä loitsu luo pallonmuotoisen valoalueen, joka valaisee päivänvalon tavoin 30 jalan säteelle ja himmeämmin siitä 30 jalkaa eteenpäin. Kestovalo voidaan langettaa esineeseen, tyhjään tilaan tai olentoon aivan kuten **valo**-loitsukin, kunhan kohde on 360 jalan säteellä langettajasta. Loitsu pysyy voimassa yhden vuoden langettajan tasoa kohden.

Loitsu voidaan langettaa **valon** tavoin näköelimiin, jolloin se sokaisee kohdeolennon. Olento saa pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan. Jos heitto onnistuu, loitsu astuu voimaan lähimmässä olennon takana olevassa tyhjässä tilassa. Jos heitto epäonnistuu, olento sokaistuu ja saa sakkoa -4 hyökkäysheittoihinsa.

Loitsun käänteisversio, **kestopimeys**, tekee vaikutusalueestaan täysin valottoman ja pimentää normaalit valonlähteet. Kestopimeydellä voidaan sokaista samalla tavoin kuin kestovalolla.

Kieltenluku Kantama: 0
Maagi 1 Kestoaika: ks. teksti

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

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

Toisessa muodossa langettaja voi lukea yhtä kirjaa. Tämä muoto kestää 3 tuntia langettajan tasoa kohden.

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

Tämä loitsu ei tehoa minkäänlaisiin taikakirjoituksiin, kuten loitsukääröihin tai loitsukirjoihin; tällaisissa tapauksissa on käytettävä **taianluku**-loitsua.

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. Kielitaitoa ei lainata suoraan tällaisen olennon mielestä, mutta loitsu ei toimi, ellei taitoa ole ennestään olemassa edes jossakin.

Kilpi Kantama: langettaja
Maagi 1 Kestoaika: 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. Panssari-
luokkahyvitystä ei lasketa hyökkäyksiin, jotka suoritetaan langettajan takapuolelta, mutta **taikavasamat** kilpistävät tulosuunnasta riippumatta.

Kirouksen poisto* Kantama: 30 j
Maagi 4, Pappi 3 Kestoaika: silmänräpäys

Kirouksen poisto vapauttaa yhden esineen tai olennon silmänräpäyksessä kaikista kirouksista. Loitsu ei voi poistaa kirousta kilvestä, aseesta tai haarniskasta, joskin se antaa tällaisen kirotun esineen vaivaamalle olennolle yleensä tilaisuuden hankkiutua esineestä eroon. On sellaisiakin kirouksia, joita tämä loitsu ei voi poistaa tai joiden poistamiseen vaaditaan tietyn tason langettaja.

Loitsun käänteisversio, **kirouksen langetus**, antaa loitsijalle mahdollisuuden kirotta kohteensa. Kirousta voidaan vastustaa pelastusheitolla. Loitsuja vastaan. Langettaja valitsee jonkin seuraavista vaikutuksista:

-4 johonkin kykyarvoon (vähimmäisarvo 1).

-4 hyökkäysheittoihin ja pelastusheittoihin.

Kohteella on joka taistelukierroksella 50 %:n mahdollisuus toimia normaalisti; muussa tapauksessa se ei suorita mitään toimintoja.

Langettaja voi myös luoda oman kirouksensa, mutta se ei saa olla yllä kuvattuja voimakkaampi. Tällä loitsulla langettettua kirousta ei voida rauettaa, mutta se voidaan poistaa **kirouksen poisto**-loitsulla.

Kiviseinä Kantama: 15 j / taso
Maagi 5 Kestoaika: pysyvä

Tämä loitsu luo kiviseinän, joka sulautuu sitä ympäröiviin kivipintoihin. Seinämän pinta-ala voi olla enintään 10 × 10 jalkaa langettajan tasoa kohden ja paksuus enintään 1 tuuma tasoa kohden. Langettaja voi kaksinkertaistaa seinämän pinta-alan puolittamalla sen paksuuden. Seinämää ei voida loihkia samaan tilaan minkään olennon tai toisen esineen kanssa.

Seinämästä voidaan luoda miltei minkämuotoinen tahanan. Luotavan seinämän ei tarvitse olla pystysuora eikä sillä tarvitse olla lujaa perustaa, mutta sen ympärillä on oltava vankkaa kiveä, johon se voi sulautua. Sen avulla voidaan tehdä esimerkiksi silta tai luiska. Jos ylitystarkoituksiin luodun seinämän pituus on yli 20 jalkaa, siitä täytyy tehdä kaareva ja sille pitää muovata tukipilareita. Tämä vaatimus puolittaa seinämän enimmäispinta-alan. Seinämään voidaan muovata karkea sakarahaarja tai vastaava rintavarustus, mutta tällöinkin pinta-ala puolittuu.

Seinäma voidaan tuhota normaalien kiviseinien tapaan esimerkiksi **hajautus**-loitsulla tai moukaroimalla.

Liikkuvia olentoja on mahdollista saada seinämän avulla satimeen, jos se muovataan siten, että olennot jäävät saarroksiin sen sisään. Olennot voivat välttää vangiksi jäämisen onnistuneella pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan.

Kolkutus Kantama: 30 j
Maagi 2 Kesto aika: ks. teksti

Kolkutus-loitsu avaa jumiutuneet, teljetyt, lukitut ja **salpauksella** tai **velhonlukolla** suljetut ovet. Se avaa myös salaovet sekä lukitut tai salakytkimistä avattavat lippaat ja arkut. Lisäksi se irrottaa juotokset, kahleet ja kettingit (sikäli kuin niitä käytetään jonkin aukon sulkemiseen). Jos tällä loitsulla avataan **velhonlukolla** suljettu ovi, **velhonlukko** ei raukea vaan sen toiminta vain keskeytyy 1 pelivuoroksi. Kaikissa muissa tapauksissa ovi jää auki pysyvästi, ellei joku lukitse tai jumiuta sitä uudelleen. Kolkutus ei nosta laskuportteja, laskuristikoita tai vastaavia esteitä eikä se vaikuta köysiin, köynnöksiin tms. Yksi kolkutus-loitsu voi avata kohteestaan vain yhden sulkukeinon.

Kunnonpalautus Kantama: kosketus
Pappi 6 Kesto aika: pysyvä

Jokainen tämän loitsun langetuskerta poistaa yhden negatiivisen tason olennot, jolta on riistetty energiaa. 16. tasolta alkaen loitsu voi poistaa kaksi negatiivista tasoa. Ks. lisätietoa osiosta **Energianriisto** osassa **Taistelut**.

Vaihtoehtoisesti tämä loitsu voi palauttaa riistettyjä kykyarvopisteitä. Jos se langetetaan hahmoon, joka on menettänyt kykypisteitään tilapäisesti, se palauttaa välittömästi 1n4 riistettyä pistettä yhdestä kyvystä. Jos se käytetään hahmoon, joka on menettänyt kykypisteitään pysyvästi, se palauttaa 1 pisteen.

Kunnonpalautus ei palauta kuoleman vuoksi menetettyjä tasoa (joista kerrotaan **kuolleista herätys** -loitsun yhteydessä).

Kuolemanpilvi Kantama: 100 j + 10 j / taso
Maagi 5 Kesto aika: 6 kierrosta / taso

Tämä loitsu luo 20 × 20 × 20 jalan myrkyhuurupilven, jota langettaja voi liikutella 10 jalkaa kierroksessa (niin kauan kuin hän keskittyy siihen). Huuru tappaa välittömästi kaikki olennot, joilla on enintään 3 kestonoppaa tai tasoa; olennot, joilla on vähintään 4 kestonoppaa tai tasoa, voivat välttää kuoleman pelastusheitolla Myrkyä vastaan. Pilvi on olemassa koko loitsun kestoajan, vaikka langettaja lakkaisi keskittymästä siihen.

Kuolleista herätys* Kantama: kosketus
Pappi 5 Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu herättää eloon yhden kuolleen ihmisen, epäihmisen tai hirviöihmisolion. Langettaja voi herättää kuolleista vain sellaisen olennon, joka on ollut kuolleen enintään yhden päivän langettajan tasoa kohden. Lisäksi loitsitun sielun on oltava vapaa ja halukas palaamaan. Jos sielu ei halua palata, loitsu ei toimi.

Kuolleista palaaminen on kova koettelemus: olento menettää herätettäessä yhden tason (tai kestonopan) pysyvästi (toisin sanoen se ei saa negatiivista tasoa vaan menettää todellisen kokemustason niin, että sen kokemuspistemäärä laskee edellisen tason vähimmäismäärään). Jos olento on 1. tasolla, se menettää tason sijasta 1 pisteen Ruumiinkunnostaan (jos sen Ruumiinkunto olisi tämän jälkeen 0 tai vähemmän, sitä ei voida nostattaa kuolleista). Tätä tason, kestonopan tai Ruumiinkunnan menetystä ei voida korjata millään keinoin, joskin hahmo voi tietysti kartuttaa tasoaan ja kestonoppiaan myöhemmin normaaliin tapaan.

Huomaa myös, että jos hahmolla oli valmisteltuja loitsuja kuolinhetkellään, ne eivät ole valmisteltuina henkiinherätyksen jälkeen.

Herätetyllä olennot on kestopisteitä sama määrä kuin sillä on herätyksen jälkeen tasoa tai kestonoppia. Normaalit myrkyt ja normaalit taudit paranevat kuolleista nostattamisen yhteydessä, mutta maagiset taudit ja kiroukset eivät kumoudu. Vaikka loitsu kurookin umpeen kuolettavat haavat ja korjaa useimmantyyppiset kuolettavat vauriot, herätettävän olennon ruumiin on oltava silti yhtenä kappa-leena. Muussa tapauksessa puuttuvat ruumiinosat jäävät puuttumaan henkiinherätyksen jälkeenkin. Tämä loitsu ei vaikuta kuolleen olennon varusteisiin tai omaisuuteen millään tavoin.

Tämä loitsu ei voi palauttaa eläväksi olentoa, joka on muutettu epäkuolleeksi. Elementaaleja ja rakennettuja olentoja ei myöskään voida herättää kuolleista. Loitsu ei voi palauttaa henkiin olentoa, joka on kuollut vanhuuteen.

Tämän loitsun käänteisversio, **elävän surma**, tappaa kosketetun olennon välittömästi, ellei se onnistu pelastusheitossa Loitsuja vastaan (olento voi olla millainen tahansa ei-

kä vain ihminen, epäihminen tai hirviöihmisolio). Jos pelastusheitto onnistuu, uhri kärsii vain 2n6 pistettä vaurioita. Taistelussa tämä loitsu vaatii hyökkäysheiton.

Kylmyydensieto

Pappi 1

Kantama: kosketus

Kestoaika: 1 kierros / taso

Tämä suojaoloitsu antaa olenolle hetkellisen immuuniuden kylmyydelle. Vähäinen kylmyys (kuten kesävaatteissa kohdattu talvisää) ei tuota olenolle lainkaan vaurioita. Ankarampaa kylmyyttä (kuten valkoisen lohikäärmeen henkäystä) vastaan olento saa hyvitystä +3 pelastusheittoihinsa, ja kaikki tällaisten hyökkäysten vauriot puolittuvat (pyöristetään ylöspäin).

Leijunta

Maagi 2

Kantama: kosketus

Kestoaika: 1 pelivuoro / taso

Leijunnan avulla langettaja voi liikutella itseään, toista olentoa tai jotakin esinettä vapaasti ylös ja alas. Leijutettavan olennon on oltava vapaaehtoinen, ja esineiden on oltava joko vapaaehtoisen olennon tai ei kenenkään hallussa. Langettaja voi liikutella kohdetta ajatuksen voimalla enintään 20 jalkaa kierroksessa, kun hän keskittyy loitsuun. Langettaja ei voi liikutella kohdetta vaakasuunnassa, mutta kohde voi itse edetä sivuttain esimerkiksi kallioseinämästä tai katosta vauhtia ottaen (tällöin se etenee yleensä puolet normaalista maaliikenopeudesta).

Jos leijuva olento hyökkää aseella, se alkaa keikkoa yhä pahemmin: ensimmäiseen hyökkäykseen lasketaan sakkoa -1, toiseen -2 jne., joskin enimmäissakko on -5. Jos olento käyttää keikkumisen pysäyttämiseen yhden täyden kierroksen, se voi aloittaa taas -1:stä.

Leijuva kiekko

Maagi 1

Kantama: 0

Kestoaika: 5 pelivuoroa +
1/taso

Tämä loitsu luo näkymättömän, pyöreän 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 voi-

daan tarvittaessa siirrellä haluttuun paikkaan työntämällä, mutta loitsu raukeaa, jos kiekko onnistutetaan jotenkin siirtämään yli 10 jalan päähän langettajasta. Kun loitsun kesto-aika päättyy, kiekko katoaa ja sen kantamukset putoavat maahan.

Lento

Maagi 3

Kantama: kosketus

Kestoaika: 1 pelivuoro / taso

Loitsittu kykenee lentämään normaalilla (kokonaisuormituksensa mukaisella) maaliikenopeudellaan. Hän voi lisätä korkeuttaan puolinopeudella ja laskeutua kaksinkertaisella nopeudella, ja hänellä on sama kääntymismatka kuin maalla liikkuessaan. Tämän loitsun avulla lentäminen ei vaadi sen suurempaa keskittymistä kuin käveleminenkään, joten loitsittu voi hyökätä ja langettaa loitsuja normaalisti. Loitsittu ei voi rynnäköidä eikä juosta, eikä hän voi nostaa ilmaan enempää kuin enimmäistaakkansa.

Jos loitsun kesto-aika päättyy loitsitun ollessa yhä ilmassa, taika haihtuu hitaasti. Loitsittu leijuu alaspäin 120 jalkaa kierroksessa 1n10 kierroksen ajan. Jos hän ehtii saapua maan pinnalle tässä ajassa, hän laskeutuu turvallisesti. Jos ei ehdi, hän putoaa loput matkasta ja kärsii normaalit putoamisvauriot. Koska loitsun raudetus käytännössä päättää loitsun, loitsittu laskeutuu tällä tavoin silloinkin, kun lento raudetetaan.

Lievien haavojen parannus*

Pappi 1

Kantama: kosketus

Kestoaika: silmänräpäys

Langettaja parantaa 1n6+1 kestopistettä vaurioita asettamalla kätensä vahingoittuneen olennon päälle.

Loitsun käänteisversio, **lievien haavojen aiheutus**, tuottaa kohdeolenolle 1n6+1 pistettä vaurioita. Tämä vaatii onnistuneen hyökkäysheiton.

Epäkuolleisiin tämä loitsu ja sen käänteisversio vaikuttavat nurinkurisesti: **lievien haavojen parannus** vaurioittaa ja **lievien haavojen aiheutus** parantaa epäkuolleita.

Liha kiveksi*

Maagi 6

Kantama: 30 j / taso

Kestoaika: pysyvä

Loitsittu muuttuu kaikkein kantamine varusteineen tiedotomaksi ja liikkumattomaksi patsaaksi. Loitsua voi vastustaa pelastusheittolla Kivetystä vastaan. Jos patsas vaurioituu tai rikkoutuu, loitsittu kärsii vastaavista vaurioista tai puuttuvista ruumiinosista, jos se palautetaan joskus alkuperäiseen muotoonsa. Tämä loitsu vaikuttaa vain sellaisiin olentoihin, jotka ovat lihaa.

Loitsun käänteisversio, **kivi lihaksi**, toimii **lihan kiveksi** vastaloitsuna, sillä se palauttaa olennon juuri sellaiseksi kuin se oli kivettymishetkellään. Se vaikuttaa vain sellai-

LOITSUT

seen kiveen, joka on seurausta **liha kiveksi** -loitsusta tai vastaavasta kivetysvaikutuksesta (kuten medusan tuijotuksesta).

Maastoutuminen Kantama: 100 j + 10 j / taso
Maagi 4 Kesto aika: 1 tunti / taso

Tämän loitsu vaikuttaa 1n4+1 ihmisenkokoiseen (tai pienempään) olentoon neljää langettajan tasoa kohden. Se naamioi olennot niitä ympäröivän maaston yksityiskohdiksi (puiksi, stalagmiiteiksi, koralleiksi, kivenlohkareiksi tms.). Kaikkien kohdeolentojen on oltava langetushetkellä 120 jalan säteellä langettajasta. Loitsu vaikuttaa vain niihin olentoihin, jotka langettaja haluaa kätkeä, ja silloinkin vain vapaaehtoisin. Langettaja voi halutessaan olla yksi naamioitu olento.

Ohikulkijat eivät huomaa naamioituja olentoja, kunhan nämä pysyttelevät aivan paikoillaan. Jos naamioitu olento päättää liikkua tai hyökätä, illuusio päättyy hänen osaltaan mutta muut pysyvät kätöksessä. Langettaja voi halutessaan päättää loitsun etuajassa lausumalla yhden sanan. Illuusio voidaan lakkauttaa myös **taikuuden rautuksella**.

Muiden muodonmuutos

Maagi 4 Kantama: 30 j
Kesto aika: pysyvä

Tämän loitsun langettaja voi muuttaa yhden olennon toisenlaiseksi elolliseksi olennoksi. Uudella muodolla voi olla kestonoppia enintään langettajan tason verran, eikä se voi olla ruumiiton tai kaasumainen. Toisin kuin **omassa muodonmuutoksessa**, muutettu olento omaksuu myös uuden muodon käyttäytymisen ja mielenlaadun, kaikki ruumiilliset hyökkäykset sekä erikois-, yliluonnolliset ja loitsunkaltaiset kyvyt (uuden muodon ruumiillisten kykyjen ja ruumiillisten peliteknisten tietojen lisäksi). Jos uusi muoto on kohdeolentoa huomattavasti vähemmän älykäs, kohdeolento saattaa unohtaa entisen elämänsä.

Kohdeolennon kestopistemäärä pysyy entisenä riippumatta siitä, mikä uuden muodon kestonoppamäärä olisi. Ruumiittomat ja kaasumaiset olennot ovat immuuneja tälle loitsulle. Hahmovarkaat ja muut hahmonvaihtokykyiset olennot voivat palata luontaiseen hahmoonsa 1 kierroksessa.

Vastentahtoiset kohteet, jotka onnistuvat pelastusheitossa Loitsuja vastaan, välttävät vaikutukselta. Vaikutus pysyy voimassa, kunnes se rautetaan tai muutettu olento surmataan. Tällöin olento palaa alkuperäiseen muotoonsa.

Myrkyn puhdistus* Kantama: kosketus
Pappi 4 Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu puhdistaa kaikki myrkyt kosketetusta olennosta tai esineestä. Myrkyttynyt olento ei kärsi myrkyistä enää uusia vaikutuksia, ja jos loitsu langetetaan olentoon, joka

BASIC FANTASY

on kuollut myrkyyn 10 viime kierroksen aikana, olento virkoo eloon ja hänellä on 1 kestopiste. Jos loitsu langetetaan myrkylliseen esineeseen (aseeseen, ansaan tms.), sen myrky muuttuu pysyvästi vaarattomaksi.

Loitsun käänteisversio on **myrkytys**. Jos langettaja onnistuu hyökkäysheitossa, hänen koskettamansa kohde kuolee, ellei se onnistu pelastusheitossa Myrkyä vastaan. Langettajan kosketus pysyy myrkyllisenä 1 kierroksen tasoa kohden tai kunnes hän onnistuu koskettamaan jotakuta (toisin sanoen loitsun käänteisversio voi vaikuttaa vain yhteen olentoon).

Nukutus Kantama: 90 j
Maagi 1 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 kantamalla), 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 normaaleilla äänillä. Nukutus ei vaikuta tajuttomaan, rakennettuun tai epäkuolleeseen olentoon, joten 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.

Näkymättömyys Kantama: kosketus
Maagi 2 Kesto aika: ks. teksti

Kosketettu olento tai esine muuttuu näkymättömäksi, eikä sitä voida nähdä edes Pimeänäöllä. Myös kaikki loitsitun kantamat varusteet katoavat näkyvistä. Jos loitsu langetetaan johonkin muuhun olentoon kuin langettajaan, se katoaa sekä langettajan että tämän liittolaisten silmistä, ellei heillä ole jotakin luontaista tai taikakeinoin hankittua kykyä nähdä näkymättömiä asioita.

Näkymättömän olennon pudottamat tai kädestään laskevat esineet muuttuvat näkyviksi. Olennon poimimat esineet katoavat, jos se kätkee ne vaatteisiinsa tai kantamuksiinsa. Valo ei voi muuttua näkymättömäksi, mutta valonlähde voi (jolloin seurauksena on valo, jolla ei ole näkyvää lähdeä). Jos jokin olennon kantaman esineen osa ulottuu yli 10 jalan päähän olennosta, se osa muuttuu näkyväksi. Olento ei tietenkään muutu äänettömäksi, ja se voidaan havaita muutoinkin (esimerkiksi silloin, kun se astuu lätäkköön).

Loitsu päättyy, jos loitsittu hyökkää mitä tahansa olentoa vastaan tai langettaa minkään loitsun. Loitsu ei pääty, jos loitsutun toimet (muut kuin loitsujen langetus) kohdistuvat esineisiin, jotka eivät ole kenenkään hallussa. Olentojen vahingoittaminen epäsuorasti ei ole hyökkäys. Loitsu kestää enintään 24 tuntia.

Näkymättömyys 10 jalan säteellä

Maagi 3

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu toimii muutoin kuten **näkymättömyys**, mutta se suo näkymättömyyden kaikille olennoille 10 jalan säteellä loitsun vastaanottajasta. Vaikutuksen keskipiste liikkuu vastaanottajan myötä.

Loitsun vaikutuksen alaiset olennot näkevät itsensä ja toisensa niin kuin loitsua ei olisikaan. Vaikutuksen alaiset olennot (muut kuin vastaanottaja), jotka hyökkäävät, kumoavat näkymättömyyden vain omalta osaltaan, mutta jos vastaanottaja hyökkää, näkymättömyys päättyy kaikkien osalta. Alueelta pois liikkuvat olennot muuttuvat näkyviksi. Olennot, jotka saapuvat alueelle loitsun langetuksen jälkeen, eivät muutu näkymättömiksi (niinpä myöskään näkymättömiksi muutetut mutta alueelta poistuneet olennot eivät voi muuttua uudestaan näkymättömiksi palaamalla alueelle).

Näkymättömän paljastus

Maagi 2

Kantama: 60 j

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Langettaja havaitsee loitsun kantamalla olevat näkymättömät olennot ja esineet läpikuultavina hahmoina.

Näkymätön vaaniija

Maagi 6

Kantama: 0

Kesto aika: ks. teksti

Langettaja loihtii esiin **näkymättömän vaaniijan** suorittamaan jotakin tehtävää (ks. lisätietoa osasta **Hirviöt**). Loitsu on voimassa, kunnes vaaniijaan langetetaan **pahuuden rauetus**, vaaniija surmataa tai tehtävä tulee suoritetuksi loppuun. PJ:n kannattaa tutustua näkymättömän vaaniijan hirviöartikkeliin, sillä nämä olennot eivät ole aina luotettavia palvelijoita.

Oma muodonmuutos

Maagi 4

Kantama: langettaja

Kesto aika: 1 tunti / taso

Tämän loitsun langettaja voi omaksua jonkin toisen elollisen olennon muodon. Uudella muodolla saa olla keskonopia enintään langettajan tason verran. Langettaja ei voi muuttua kaasumaiseksi tai ruumiittomaksi. Jos hänet surmataa, hän palaa alkuperäiseen muotoonsa.

Langettaja saa uuden muodon ruumiilliset kyvyt ja pelitekniset tiedot mutta säilyttää omat henkiset kykynsä. Hän saa myös uuden muodon kaikki ruumiilliset hyökkäykset mutta ei mitään erikois-, ylikuonnollisia tai loitsunkaltaisia kykyjä. Esimerkiksi lohikäärmeen henkäys on erikoiskyky, joten lohikäärmeeksi muuttunut langettaja voi käyttää lohikäärmeen normaaleja kynsi-, puraisu- ja häntäpyyhkäisyhyökkäyksiä mutta ei sen henkäystä.

Langettaja voi pysytellä uudessa muodossaan enintään yhden tunnin tasoaan kohden tai lakkauttaa loitsun milloin haluaa (kuitenkin tietysti viimeistään silloin, kun tunteja on kulunut hänen tasonsa verran).

Pahuuden paljastus*

Maagi 2, Pappi 1

Kantama: 60 j

Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsun langettaja voi paljastaa pahuutta, tarkemmin sanottuna havaita olennot, joilla on pahoja aikeita, taikaesineet, joihin on kietoutunut pahoja taikuutta, ja mahdollisesti myös sfäärinulkoiset olennot, jotka ovat luonnoltaan pahoja. Loitsu ei havaitse normaaleja "ilkeitä" hahmoja vaan ainoastaan musertavan pahuuden. Langettaja näkee "pahojen" olentojen ja esineiden ympärillä selvän hehkun, mutta kukaan muu ei sitä näe.

Pahuuden tarkka määritelmä jätetään PJ:n huoleksi. Huomaa, että sellaiset kohteet kuin tavalliset ansat ja myrkyt eivät ole "pahoja" eivätkä siten tämän loitsun havaittavissa.

Loitsun käänteisversio, **hyvyyden paljastus**, toimii siten kuin yllä on kuvattu mutta havaitsee "hyvän" taikuuden, enkelimäiset olennot jne.

Pahuuden rauetus

Pappi 5

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä väkevä loitsu auttaa langettajaa suojautumaan alisis- ta sfäreistä kotoisin olevilta olennoilta. Niistä käytetään tämän loitsun kuvauksessa yleisnimitystä "pahat olennot".

Ensinnäkin langettaja saa hyvitystä +4 panssariluokkaansa pahojen olentojen hyökkäyksiä vastaan.

Toiseksi langettaja voi häätää pahan olennon takaisin kotisfääriinsä koskettamalla sitä (tämä vaatii onnistuneen hyökkäysheiton). Olento voi kumota vaikutuksen onnistuneella pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Tämä käyttötapa päättää loitsun, vaikka pelastusheitto onnistuisikin.

Kolmanneksi langettaja voi rauettaa automaattisesti yhden loitsun, joka on pahan olennon langettama. Poikkeus: Loitsut, joita ei voida rauettaa **taikuuden rauetuksella**, ei voida rauettaa myöskään pahuuden rauetuksella. Tältä käyttötavalta ei voi välttyä pelastusheitolla. Tämäkin käyttötapa päättää loitsun.

Pahuuden tarkka määritelmä jätetään PJ:n harkintaan, mutta pahoiksi olennoiksi tulisi katsoa ainakin lähes kaikki langettajaa vastustavat sfäärinulkoiset olennot.

Paluusana

Pappi 6

Kantama: langettaja

(ks. teksti)

Kesto aika: silmänräpäys

Kun langettaja lausuu yhden ainoan sanan, hän pääsee kaukosiirron avulla takaisin turvapaikkaansa. Hänen on määriteltävä tämä turvapaikka loitsua valmistellessaan, ja paikan on oltava hänelle hyvin tuttu. Alue, jolle hän sanan lausuttuaan saapuu, voi olla enintään 10 × 10 jalan kokoinen. Langettaja voi siirtyä sfäärin sisällä miten kauas tahansa mutta ei voi matkata sfääristä toiseen. Hän voi ottaa mukaansa esineitä ja olentoja, joiden yhteispaino on enintään 300 naulaa plus 100 naulaa jokaista 10:n ylittävää tasoa kohden. Hänen on oltava kosketuksissa kaikkiin kuljetettaviin esineisiin ja olentoihin (tosin sekin riittää, että olennot ovat kosketuksissa toisiinsa ja vain yksi heistä on kosketuksissa langettajaan).

Paluusanalla ei voida siirtää vastentahtoista olentoa. Vastentahtoinen olento voi estää myös hallussaan olevien esineiden siirtämisen, jos hän onnistuu pelastusheitossa Loitsuja vastaan.

Pelon hälvennys*

Pappi 1

Kantama: kosketus (120 j)

Kesto aika: silmänräpäys

(2 pelivuoroa)

Tämä loitsu rauhoittaa kosketettua olentoa. Jos olento kärsii jonkinlaisesta maagisesta pelosta, se saa uuden pelastusheiton Loitsuja vastaan vapautuakseen pelostaan, ja heittoon lasketaan hyvitystä +1 jokaisesta langettajan tasosta.

Loitsun käänteisversio, **pelon herätys**, säikäyttää yhden olennon 120 jalan säteellä: jos kohdeolento epäonnistuu pelastusheitossa Loitsuja vastaan, se pakenee 2 pelivuoron ajan. Olennot, joilla on vähintään 6 kestonoppaa, ovat immuuneja tälle vaikutukselle.

Pimeänäkö

Maagi 3

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 tunti / taso

Kohde saa loitsun kestoajaksi Pimeänäön, jonka kantama on 60 jalkaa. (Ks. lisätietoa sivulta 37.)

Polunlöytö

Pappi 6

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Tämän loitsun vastaanottaja löytää lyhyimmän ja yksinkertaisimman reitin ilmoitettuun määränpäähen. Langettajalla on oltava määränpäästä jonkinlaista tietoa; hänen on pitänyt käydä siellä joskus tai sitten jonkun on pitänyt kuvailla se hänelle. Paikan nimikin (sikäli kuin sillä on sellainen) on loitsun toimivuuden kannalta riittävä tieto.

Paikka voi olla yhtä hyvin ulkoilmassa kuin maan allakin. **Polunlöydöllä** voidaan löytää vain paikkoja, ei esineitä eikä olentoja. Paikan on oltava langetushetkellä samassa sfäärissä kuin langettaja.

Loitsittu aistii suunnan, jossa määränpää on, ja loitsu ilmoittaa hänelle tarvittavilla hetkillä, mitä kulkuväyliä hänen on seurattava ja mihin toimiin hänen on ryhdyttävä. Loitsittu voi esimerkiksi aistia salaovet tai saada tietoonsa tarvittavat salasanat. Loitsu lakkaa, kun päämäärä saavutetaan tai kun loitsun kesto aika päättyy.

Rautaseinä

Maagi 6

Kantama: 90 j

Kesto aika: pysyvä

Tämä loitsu luo silmänräpäyksessä tasaisen ja pystysuoran rautaseinän. Seinämän koko on enintään yksi 10 × 10 jalan neliö langettajan tasoa kohden, ja sen paksuus on 1 tuuma. Seinämä voi kiinnittyä kaikkeen ympärillään olevaan elottomaan ainekseen, jos langettaja niin haluaa. Sitä ei voida loihdita samaan tilaan minkään olennon tai toisen esineen kanssa. Sen on oltava aina suora tasopinta, joskin sen reunoja voi muovata siten, että se sopii käytettävissä olevaan tilaan. Sen on kosketettava loihdittaessa aina maata.

Langettaja voi kasvattaa seinämän paksuutta vähentämällä samassa suhteessa sen pinta-alaa; esimerkiksi paksuuden kaksinkertaistaminen puolittaa pinta-alan. Seinämän paksuuden on aina oltava vähintään 1 tuuma. Langettaja voi luoda seinämän tasaiselle alustalle siten, ettei se ole alustassa kiinni vaan kaatuu ja ruseentaa alleen jäävät olennot. Jos seinämää ei työnnetä, sen kaatumissuunta arvotaan (50 % / 50 %). Kaatumissuuntaa ei tarvitse arpoa, jos seinämä työnnetään kaatumaan haluttuun suuntaan. Yksin työntävän olennon Voimakkuuden on oltava vähintään 13 (tai olennot on oltava vähintään 4 kestonoppaa), mutta seinämä on mahdollista kaataa myös usean olennon yhteisvoimin. (Jos käytössä ovat pelin valinnaiset kykyheittosäännöt, seinämän kaatamiseen riittää Voimakkuus-heitto, johon lasketaan sakkoa -3). Olennot, joilla on tilaa paeta kaatuvan seinämän alta, voivat tehdä niin, jos he onnistuvat pelastusheitossa Kuolemansädetä vastaan (heittoon lisätään Ketteryys-hyvitys). Mikä tahansa enintään isohisen kokoinen olento, joka epäonnistuu pelastusheitossa, kärsii 10n6 pistettä vaurioita. Seinämä ei voi ruseentaa alleen tätä isompia olentoja.

Tämä seinämä on kaikkien rautaesineiden tavoin altis ruosteelle, läpisyöpymiselle ja muille luonnonilmiöille.

Ruoan ja veden puhdistus

Pappi 1

Kantama: 10 j

Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu puhdistaa pilaantuneen, myrkyllisen tai muutoin saastuneen ruoan ja veden syömä- tai juomakelpoiseksi. Loitsu ei estä ruokaa pilaantumasta myöhemmin

luonnollista tietä. Ruoan ja veden puhdistus pilaa epäpyhän veden ja muut vastaavat juomat ja ruoat mutta ei vaikuta minkään tyyppiin olentoihin eikä taikajuomiin.

Ruoan luonti

Pappi 5

Kantama: 10 j

Kestoaika: pysyvä

Tämän loitsun luoma ruoka on langettajan valinnan mukaista perusruokaa – erittäin ravitsevaa, joskin melko mautonta. Loitsulla voidaan luoda ruokaa enintään kolmelle miehelle tai yhdelle hevoselle päivässä. Luotu ruoka pilaantuu syömäkelvottomaksi 24 tunnissa, joskin se voidaan pitää tuoreena toiset 24 tuntia langettamalla siihen **ruoan ja veden puhdistus** -loitsu.

Salamanisku

Maagi 3

Kantama: 50 j + 10 j / taso

Kestoaika: silmänräpäys

Tämä loitsu sinkoa voimakkaan salaman, joka tuottaa alueellaan oleville olennoille 1n6 pistettä sähkövaurioita langettajan tasoa kohden. Onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan puolittaa vauriot. Salama saa alkunsa langettajan sormenpäistä ja ulottuu ilmoitetun kantaman päähän. Langettaja voi singota tätä lyhyemmänkin salaman, mutta vähimmäiskantama on 60 jalkaa. Salama kulkee hieman mutkitellen, joten sen alueen leveydeksi katsotaan 5 jalkaa, vaikka salamajuova on todellisuudessa kapeampi.

Salama sytyttää kulkureitillään olevat palavat aineet tuleen ja vaurioittaa esineitä. Se voi sulattaa metalleja, joilla on matala sulamispiste, kuten lyijyä, kultaa, kuparia, hopeaa ja pronssia. Jos salama tuottaa tiellään olevalle esteelle niin paljon vaurioita, että este särkyy tai antaa periksi, salama voi kantamansa salliessa ulottua esteen toiselle puolen. Jos este kestää, salama voi kimmota takaisin kohti langettajaa tai johonkin arvottuun suuntaan. Olennot, joihin salama on jo vaikuttanut, eivät kärsi vaurioita kimmokkeesta.

Salpaus

Maagi 1

Kantama: 100 j + 10 j / taso

Kestoaika: 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 kumota **kolkutus**-loitsulla tai onnistuneella **taikuuden rautetus** -loitsulla.

Seinänläpäisy

Maagi 5

Kantama: 30 j

Kestoaika: 3 pelivuoroa

Seinänläpäisyllä voidaan luoda käytävä seinien läpi. Seinä voi olla puuta, laastia tai kiveä mutta ei metallia tai muita kovempia aineita. Käytävällä voi olla syvyyttä 10 jalkaa ja lisäksi 10 jalkaa jokaisesta kolmesta langettajan tasosta 9:n jälkeen (12. tasolla syvyys voi siis olla 20 jalkaa, 15. tasolla 30 jalkaa ja 18. tasolla 40 jalkaa). Jos seinän paksuus ylittää luodun käytävän syvyyden, seinänläpäisy

saa aikaan vain syvennyksen tai lyhyen umpikujan. Jos seinänläpäisy-loitsuja langetetaan tämän jälkeen lisää, käytävää voidaan jatkaa niin, että se läpäisee paksuimmatkin seinät. Kun loitsu päättyy (kestoajan päättymisen, **taikuuden rautetuksen** tai langettajan oman päätöksen vuoksi), käytävässä olevat olennot sinkoutuvat siitä pois lähimmän uloskäynnin kautta.

Seitti

Maagi 2

Kantama: 10 j / taso

Kestoaika: 2 pelivuoroa/taso

Seitti luo sitkeistä ja tahmeista säikeistä koostuvan monikerroksisen rihmaston, joka täyttää 8 000 kuutiojalan tilan (eli kahdeksan 10 × 10 × 10 jalan kuutiota). Säikeet muistuttavat hämähäkinseittejä mutta ovat paljon paksumpia ja kestävämpiä. Rihmasto on ankkuroitava vähintään kahteen kiinteään pisteeseen, jotka ovat toisiaan vastapäätä, tai seitti luhistuu kasaan ja katoaa. Muutoin langettaja voi asetella seittinsä niin kuin haluaa, kunhan hän ei ylitä kantamaa tai mainittua 8 000 kuutiojalan tilavuutta. Langettaja voi luoda halutessaan seitin, jolla on tätä pienempi tilavuus. Seitissä olevat olennot takertuvat sen tahmeisiin säikeisiin. Hyökkäys seitissä olevaa olentoa vastaan ei takerruta hyökkääjää, mutta seitin läpi liikkuminen takerruttaa.

Kaikkien, jotka ovat langetushetkellä loitsun alueella, on suoritettava pelastusheitto Kuolemansädettä vastaan. Jos heitto onnistuu, olento takertuu seittiin mutta voi silti liikkua, joskin vain puolella liikenopeudellaan. Tällä tavoin takertunut olento ei voi langettaa loitsuja eikä suorittaa normaaleja hyökkäyksiä; PJ päättää, ovatko jotkin muut toiminnot mahdollisia. Kun takertunut olento poistuu seitin alueelta, hän voi toimia taas normaalisti.

Jos pelastusheitto epäonnistuu, olento takertuu niin, ettei hän voi liikkua eikä suorittaa mitään ruumiillisia toimintoja. Puhuminen on kuitenkin yhä mahdollista. Olennot, joiden Voimakkuus on vähintään 13 (tai joilla on vähintään 4 kestonoppaa), voivat kuitenkin yrittää murtautua vapaaksi; tällaiset olennot saavat joka kierroksella uuden pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan, ja tulosten vaikutukset ovat samat kuin yllä. Ne langetushetkellä pelastusheitossa epäonnistuneet olennot, joiden Voimakkuus on enintään 12 (tai joilla on alle 4 kestonoppaa), ovat satimessa, kunnes kesto aika päättyy tai seittit poistetaan muulla tavoin.

Seitti-loitsun säikeet ovat herkästi syttyviä. Mikä tahansa tuli voi sytyttää ne palamaan ja polttaa niitä pois 10 × 10 × 10 jalan kuution verran 1 kierroksessa. Seuraavilla kierroksilla tuli leviää aina kaikkiin naapurikuutioihin, kunnes seitti on palanut kokonaan (tai tuli sammutetaan jollakin keinoin). Kaikki palavalla alueella olevat olennot kärsivät 2n4 pistettä tulivaurioita, mutta jos ne selviytyivät näistä vaurioista, ne vapautuvat seitistä kokonaan.

LOITSUT

Sekapäisyys

Maagi 4

Kantama: 360 j

Kesto aika: 2 kierrosta + 1/taso

Tämä loitsu muuttaa enintään 3n6 elollista olentoa 30 jalan säteellä langettajan valitsemasta paikasta sekapäiseksi, jolloin ne eivät voi enää päättää tekemisistään itse. Olento voi välttää vaikutuksen pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Arvo alla olevasta taulukosta joka kierroksella kunkin loitsitun vuoron alussa, mitä hän tekee kyseisellä kierroksella.

n20	Käyttäytyminen
1–2	Hyökkää langettajaa vastaan lähitaistelu- tai kantama-aseella (tai liikkuu langettajaa kohti, jos hyökkääminen ei ole mahdollista).
3–4	Toimii normaalisti.
5–10	Ei tee muuta kuin hopottaa sekavia.
11–14	Pakenee langettajan luota niin nopeasti kuin pystyy.
15–20	Hyökkää lähimmän olennon kimppuun.

Sekapäinen olento, joka ei kykene suorittamaan nopan osoittamaa toimintaa, ei tee muuta kuin hopottaa sekavia. Viholliset eivät saa mitään etua hyökätessään sekapäistä olentoa vastaan. Jos sekapäistä olentoa vastaan hyökkätään, hän hyökkää seuraavalla vuorollaan automaattisesti hyökkääjiään vastaan, mikäli hän on vuoronsa tullen yhä sekapäinen.

Siunaus*

Pappi 2

Kantama: 50 j:n säteellä

Kesto aika: 1 minuutti / taso

Tämä loitsu antaa langettajalle ja hänen liittolaisilleen (50 jalan säteellä langettajasta) hyvitystä +1 hyökkäysheittoihin, taistelutahtoheittoihin (tämä koskee sellaisia hirviöitä ja ei-pelaajahahmoja, jotka ovat langettajan liittolaisia) sekä pelastusheittoihin maagista **pelkoa** vastaan.

Siunauksen käänteisversio on nimeltään **tuomio**. Se täyttää langettajan viholliset (50 jalan säteellä) pelolla ja epäilyksillä, minkä vuoksi kukin vaikutuksen alainen vihollinen saa sakkoa -1 hyökkäysheittoihinsa, taistelutahtoheittoihinsa ja pelastusheittoihinsa maagista **pelkoa** vastaan.

Sivallus

Pappi 3

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu antaa yhdelle aseelle kyvyn tuottaa 1n6 pistettä ylimääräisiä vaurioita. Nämä vauriot lisätään jokaiseen onnistuneeseen hyökkäykseen loitsun kesto aikana. Loitsu ei anna hyvitystä hyökkäysheittoihin, mutta jos se langetaan tavalliseen aseeseen, aseella voidaan osua sen jälkeen myös sellaisiin hirviöihin, joihin tehoavat vain taika-aseet. Tällöin hirviö kärsii kuitenkin vain loitsun tuottamat 1n6 pistettä taikavaurioita.

BASIC FANTASY

Sokeuden parannus

Pappi 3

Kantama: kosketus

Kesto aika: silmänräpäys

Tällä loitsulla voidaan parantaa yksi olento sokeudesta (johtuupa se sitten vammasta tai taikuudesta, kuten **valosta** tai **kestovalosta**). Loitsu ei paranna kirouksen aiheuttamaa sokeutta.

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 loitsittua 1 jalan etäisyydellä. Muuri liikkuu loitsitun myötä ja vaikuttaa kolmella tavalla.

Ensinnäkin loitsittu saa hyvitystä +2 panssariluokkaansa ja +2 pelastusheittoihinsa. Hyvitys lasketaan 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 suojattu olento (esimerkiksi **taikaruukku**-hyökkäyksellä) tai hallita sen mieltä (esimerkiksi lumousloitsulla tai -vaikutuksilla). Suoja ei estä mielenhallintavaikutuksia kohdistumasta loitsittuun, mutta se tukahduttaa ne suojan kesto ajaksi. Jos suoja pahuudelta päättyy ennen mielenhallintavaikutusta, hallintaloitsun langettaja voi sen jälkeen ohjailla olentoa. Samoin suojamuri pitää loitolla olennon valtaamista yrittävän sielun mutta ei aja sitä pois, jos se on vallannut olennon jo ennen loitsun langetusta.

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.

Suoja pahuudelta 10 jalan säteellä*

Maagi 3, Pappi 4

Kantama: kosketus

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu toimii muutoin kuten **suoja pahuudelta**, mutta se vaikuttaa 10 jalan eikä 1 jalan säteellä kohteesta. Suojan saa osakseen jokainen tällä alueella oleva olento, myös sellainen, joka lähtee alueelta ja palaa myöhemmin takaisin tai saapuu alueelle ensimmäistä kertaa vasta loitsun langetuksen jälkeen.

Tämän loitsun käänteisversio, **suoja hyvyydeltä 10 jalan säteellä**, toimii muutoin kuten **suoja pahuudelta** -loitsun käänteisversio mutta vaikuttaa 10 jalan säteellä kohteesta.

Suoja tavallisilta kantama-aseilta

Maagi 3

Kantama: langettaja

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Langettaja on täysin suojassa pienikokoisilta taikuudettomilta kantama-aseilta. Toisin sanoen tavalliset nuolet, lingonkuulat, varsijousen vasamat, heittotikarit jne. kilpistyvät suojaan mutta taikanuolet, paiskotut kivenlohkareet ja muut vastaavat hyökkäykset eivät. Huomaa, että tavalliset ammukset, jotka ammutaan taika-aseilla, katsotaan tämän loitsun yhteydessä taika-aseiksi.

Surmaloitsu

Maagi 6

Kantama: 240 j

Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu tappaa 3n12 kestonopan tai tason edestä olentoja säteeltään 30 jalan pallon alueella, jonka keskipisteen langettaja voi valita vapaasti (kunhan se on loitsun kantamalla). Yli jäävät vaikutustasot menevät hukkaan. Kukin vaikutukselle altistuva olento saa pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan, ja epäonnistuminen tietää välitöntä kuolemaa. Olennot, joilla on vähintään 8 kestonoppaa tai tasoa, ovat loitsulle immuuneja, samoin epäkuolleet hirviöt, golemit ja kaikki muutkin "olennot", jotka eivät ole varsinaisesti elossa.

Taianestokenttä

Maagi 6

Kantama: 10 j:n säteellä

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

Kaikki taikuus 10 jalan säteellä langettajan ympärillä mitoittoityy loitsun kestoajaksi. Taikahyökkäykset eivät vaikuta langettajaan, loitsut ja taikaesineiden voimat tukahtuvat loitsun alueella, eikä langettaja voi harjoittaa enempää taikuutta ennen kuin loitsu päättyy.

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. Kaikki maagit osaavat tämän loitsun pelin alussa, ja maagi voi valmistella sen vaikka hänellä ei olisi loitsukirjaansa.

Taikuukku

Maagi 5

Kantama: 60 j

Kesto aika: ks. teksti

Taikuukun langettaja siirtää sielunsa loitsun kantamalla olevaan jalokiveen tai suureen kristalliin (josta käytetään nimitystä taikuukku) ja jättää ruumiinsa elottomana taakseen. Tämän jälkeen hän voi yrittää vallata jonkin lähellään olevan olennon ruumiin ja pakottaa sen sielun taika-

ruukkuun. Langettaja voi siirtyä myöhemmin takaisin ruukkuun (jolloin vangittu sielu palaa ruumiiseensa) ja yrittää vallata jonkin toisen ruumiin. Loitsu päättyy, kun langettaja lähettää sielunsa takaisin omaan ruumiiseensa ja jättää ruukun tyhjilleen.

Taikuukun on oltava langetushetkellä loitsun kantamalla. Langettajan on myös tiedettävä sen sijainti, joskaan hänen ei tarvitse nähdä sitä. Kun hän siirtää sielunsa ruukkuun, hänen ruumiinsa muuttuu kaikilta havaittavilta ominaisuuksiltaan kuolleeksi mutta ei mätäne kuten normaali ruumis.

Suoja pahuudelta ja vastaavat suojauskeinot estävät ruumiin valtaamisen tällä loitsulla. Kohde voi vastustaa valtausta myös pelastusheittotalla Loitsuja vastaan. Jos langettaja ei onnistu valtaamaan isäntäruumista, hänen elinvoimansa jää taikuukkuun ja kyseinen olento on immuuni uusille valtausyrityksille loitsun kestoajan loppuun saakka.

Jos langettaja onnistuu, hänen elinvoimansa siirtyy isäntäruumiiseen ja isännän sielu joutuu vangiksi taikuukkuun. Langettaja säilyttää siirtymässä Älykkyytensä, Viisautensa, Karismansa, tasonsa, luokkansa, Hyökkäyshyvityksensä, pelastusheittotonsa ja henkiset kykynsä (mukaan lukien loitsunlangetuskykynsä). Isäntäruumis säilyttää Voimakkuutensa, Ketteryytensä, Ruumiinkuntonsa, kestopisteensä sekä luontaiset kykynsä. Vaikka ruumiilla olisi enemmän raajoja kuin langettajan normaalimuodolla, hän ei voi silti suorittaa aiempaa useampia hyökkäyksiä. Hän ei voi käyttää ruumiin erikois- tai yliluonnollisia kykyjä.

Kun langettajan sielu on taikuukussa ja ruukku rikotaan (joko **taikuuden rautuksella** tai väkivalloin): Jos ruukku on enintään loitsun kantaman päässä langettajan ruumiista, langettajan sielu palaa ruumiiseensa. Muussa tapauksessa sielu poistuu maailmasta (ja langettaja kuolee). Kävi miten hyvänsä, loitsu päättyy.

Kun langettajan sielu hädätään isäntäruumiista **pahuuden rautuksella**: Jos taikuukku on enintään loitsun kantaman päässä isäntäruumiista, langettajan sielu palaa ruukkuun ja isännän sielu palaa ruumiiseensa. Langettaja ei voi vallata samaa isäntäruumista uudelleen loitsun jäljellä olevana kestoajana. Jos taikuukku on kauempana kuin loitsun kantaman päässä isäntäruumiista, langettajan sielu poistuu maailmasta, isäntäruumiin sielu vapautuu ruukusta (ja poistuu maailmasta), ja isäntäruumis kuolee.

Kun isännän sielu on taikuukussa ja ruukku rikotaan: Jos ruukku on enintään loitsun kantaman päässä isäntäruumiista, isännän sielu palaa ruumiiseensa, langettajan sielu poistuu maailmasta, ja loitsu päättyy. Muussa tapauksessa isännän sielu poistuu maailmasta ja langettajan sielu jää vangiksi isäntäruumiiseen. Huomaa, että tällöin loitsu ei pääty. Langettaja voidaan yhä hädätä isäntäruumiista **pahuuden rautuksella**, ja jos näin tapahtuu, hänen sielunsa poistuu maailmasta ja loitsu päättyy.

Kävipä muuten miten hyvänsä, langettajan ruumis kuolee aina, jos se jää loitsun päättyessä vaille sielua.

Taikasuu

Kantama: 30 j

Maagi 1

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 kulu enintään 10 minuuttia, ja lausuntaään voimakkuus voi olla mitä tahansa kuiskauksesta huutoon. Ääni muistuttaa langettajan ääntä mutta ei ole täysin samanlainen. Suu ei voi lausua taikaesineiden kysymyksiä 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 illuusiot 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 tietäntyyppisistä 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 tunnista tasoa, kestonoppamäärää tai hahmoluokkaa, 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 sinkoa taikaenergia-ammus, joka iskeytyy kohteeseensa ja tuottaa 1n6+1 pistettä vaurioita. Langettajan on nähtävä kohde ainakin osittain. Ammus osuu aina. 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.

rä 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 pelivuorot

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 näkymättömiä olentoa vastaan niin, että hyökkäykseen lasketaan sakkoa ainoastaan -2.

Taikuuden rautetus*

Kantama: 120 j

Maagi 3, Pappi 4

Kesto aika: silmänräpäys

Tällä loitsulla voidaan lakkauttaa voimassa olevia loitsuja, jotka on langetettu johonkin olentoon tai esineeseen, tai voimassa olevia loitsuja (tai ainakin niiden vaikutuksia) alueelta, jonka tilavuus on enintään 20 kuutiojalkaa. Langettajan on valittava, rautettaako hän taikuutta olennosta tai esineestä vaiko alueelta.

Jos rautetus kohdistetaan olentoon, se voi lakkauttaa hänestä kaikki loitsuvaikutukset (mukaan lukien voimassa olevat taikajuomien vaikutukset). Jos se kohdistetaan alueeseen, se voi lakkauttaa kaikki alueella olevat vaikutukset. Rautettava loitsu, jonka langettajan taso on enintään yhtä korkea kuin **taikuuden rautuksen** langettajan taso, lakkaa automaattisesti. Jos rautettavan loitsun langettajan taso on korkeampi kuin rautettajan taso, rautuksella on 5 %:n epäonnistumismahdollisuus per korkeampi taso. Esimerkki: Kun 10. tason langettaja yrittää rauttaa 14. tason langettajan luomaa taikuutta, hänellä on 20 %:n epäonnistumismahdollisuus.

Joitakin loitsuja ei voida lakkauttaa taikuuden rautuksella; tähän ryhmään kuuluvat myös kaikki kiroukset, mukaan lukien ne, jotka ovat peräisin **kirouksen langetuksesta** (**kirouksen poisto** -loitsun käänteisversiosta) tai kirotusta esineestä.

Tautien parannus*

Kantama: kosketus

Pappi 3

Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu parantaa kohdeolennostaan kaikki taudit. Se myös tappaa olennossa olevat loiset. Joihinkin erikoistautihin loitsu ei tehoa, tai sitten ne vaativat vähintään tietyllä tasolla olevan langettajan.

Huom: Tämä loitsu ei estä uutta tartuntaa, kun olento altistuu taudille seuraavan kerran.

Tehtävän täyttämys* Kantama: 5 j / taso
Pappi 5 Kesto aika: ks. teksti

Tehtävän täyttämys pakottaa olennon joko tekemään langettajalle jonkin palveluksen tai pidättymään jostakin teosta tai toiminnasta. Loitsu ei vaikuta, ellei olento ymmärrä langettajaa. Loitsu ei voi pakottaa olentoa tappamaan itseään tai ryhtymään mihinkään varmaan kuolemaan johtavaan tekoon, mutta muutoin loitsulla voidaan käskä olentoa tekemään melkein mitä tahansa.

Vastentahtoinen olento voi vastustaa tehtävän vastaanottamista pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Olento voi kuitenkin ottaa tehtävän vastaan myös vapaaehtoisesti, yleensä osana jotakin langettajan kanssa tehtyä palvelussopimusta.

Olennon on noudatettava annettuja ohjeita, kunnes tehtävä on suoritettu, kestävä se miten pitkään hyvänsä.

Jos ohjeisiin sisältyy jokin ajallisesti rajaamaton tehtävä, jota loitsittu ei voi suorittaa omin voimin päätökseen, loitsu pysyy voimassa enintään yhden päivän langettajan tasoa kohden. Ovela loitsittu voi kiertää joitakin ohjeita.

Jos loitsittua estetään suorittamasta tehtävää 24 tunnin ajan, se alkaa kärsiä joka päivä 3n6 pistettä vaurioita.

Tehtävästä (ja kaikista sen aiheuttamista vaikutuksista) voidaan vapautua **kirouksen poistolla** (jonka langettajalla on kaksi tasoa enemmän kuin tehtävän täyttämisen langettajalla), toivomuksella tai tämän loitsun käänteisversiolla. **Taikuuden rauetus** ei vaikuta **tehtävän täyttämiseen**.

Terveytys* Kantama: kosketus
Pappi 6 Kesto aika: pysyvä

Terveytys pyyhkii pois vaivoja ja vammoja. Se poistaa kohdeolennosta välittömästi kaikki seuraavat haitalliset vaikutukset: hulluus, kuurous, kykyvauriot, myrkyt, pahoinvointi, **sekapäisyys**, sokeus, taudit, uupumus ja **vähämielisyys**. Loitsu myös parantaa olennon vauriot 1n4:ää pistettä vaille kokonaan. Terveytys ei poista negatiivisia tasoja eikä palauta pysyvästi riistettyjä kykyarvopisteitä.

Loitsun käänteisversio, **haavoitus**, vahingoittaa kosketettua olentoa niin kauhistuttavasti, että sille jää vain 1n4 kestopistettä. Koskettaminen vaatii, että langettaja onnistuu normaalissa hyökkäysheitossa; jos heitto epäonnistuu, loitsu menee hukkaan. Huomaa, että jos uhrin kestopistemäärä on ennen heittoa pienempi kuin heiton tulos, hän kärsii silti 1 pisteen verran vaurioita (niinpä **haavoitus** voi tappaa sellaisen olennon, jolla on ennestään vain 1 kestopiste).

Sekä **terveytys** että **haavoitus** vaikuttavat yleensä vain elollisiin olentoihin. Jos terveytystä käytetään epäkuolleeseen olentoon, se vaikuttaa kuten haavoitus, ja haavoitus puolestaan vaikuttaa epäkuolleeseen kuten terveytys. Loitsu ei vaikuta millään tavoin rakennettuihin olentoihin, kuten golemeihin.

Terämuuri Kantama: 90 j
Pappi 6 Kesto aika: 1 kierros / taso

Terämuuri luo kieppuvien terien seinämän, joka on enintään 20 jalkaa pitkä, tai teräkehän, jonka säde on enintään 5 jalkaa per kaksi tasoa. Kummankin muodon korkeus on enintään 20 jalkaa (sikäli kuin langetuspaikan katto ei tule vastaan jo sitä ennen). Kaikki seinämän läpi kulkevat olennot kärsivät 1n6 pistettä vaurioita langettajan tasoa kohden (kuitenkin enintään 15n6). Onnistunut pelastusheitto Kuolemansädettä vastaan puolittaa vauriot.

Jos langettaja sijoittaa muurin paikkaan, jossa on olentoja jo ennestään, kukin olento kärsii vaurioita niin kuin se kulki seinämän läpi. Tällainen olento voi väistää seinämän (päätyen valitsemalleen puolelle sitä) ja välttää kaikilta vaurioilta, jos se onnistuu pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan.

Terämuuri antaa suojaa (hyvitystä +4 panssariluokkaan) lävitseen suoritettuja hyökkäyksiä vastaan.

Tosinäkö Kantama: kosketus
Pappi 5 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä loitsu antaa kohteelleen kyvyn nähdä kaiken sellaisena kuin se todellisuudessa on. Kohde näkee normaalissa pimeydessä ja taikapimeydessä, havaitsee salaovet, näkee siirrähtelyvaikutuksen alaisten olentojen ja esineiden todellisen sijainnin, näkee maagisten ja tavallisten valeasujen läpi, havaitsee näkymättömät olennot ja esineet normaalisti, näkee illuusioiden läpi ja havaitsee muodonmuutoksilla ja muilla vastaavilla vaikutuksilla muutettujen asioiden todellisen muodon. Tosinäköllä saadun näkökyvyn kantama on 120 jalkaa.

Tosinäkö ei kuitenkaan läpäise kiinteitä esineitä. Se ei suo loitsitulle läpivalaisunäköä tai mitään tämän vastinetta. Se ei mitätöi esteistä koituvaa näkösuojaa, ei edes sumun tai vastaavien ilmiöiden antamaa. Lisäksi loitsun vaikutuksia ei voida tehostaa muulla taikuudella, joten tosinäköä ei voida käyttää **kristallipallon** välityksellä tai yhdessä **kaukokatseen** kanssa.

Tulensieto Kantama: kosketus
Pappi 2 Kesto aika: 1 kierros / taso

Tämä suojaloitsu antaa olennonle hetkellisen immuuniuden tulelle ja kuumuudelle. Vähäinen kuumuus tai tuli (kuten altistuminen normaaleille liekeille) ei tuota olennonle lainkaan vaurioita. Ankarampaa kuumuutta tai tulta (kuten **tulipalloa**) vastaan olento saa hyvitystä +3 pelastusheittoihinsa, ja kaikki tällaisten hyökkäysten vauriot puolittuvat (pyöristetään ylöspäin).

Tulipallo

Maagi 3

Kantama: 100 j + 10 j / taso

Kesto aika: silmänräpäys

Tulipallo-loitsu aiheuttaa liekkiräjähdyksen, joka purkautuu kumeasti jyrähtäen ja tuottaa 1n6 pistettä tulivaurioita langettajan tasoa kohden kaikille olennoille säteeltään 20 jalan pallonmuotoisella alueella. Onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan puolittaa vauriot. Räjähdys ei tuota juuri minkäänlaista paineaaltoa.

Langettaja osoittaa sormellaan paikan (sekä etäisyyden että korkeuden), jossa tulipallo räjähtää. Sormenpäästä sinkoutuu hehkuva, herneen kokoinen kuula, joka puhkeaa määränpäässään tulipalloksi, ellei se osu matkan varrella johonkin aineelliseen ruumiiseen tai kiinteään esteeseen. (Jos se osuu matkallaan johonkin, se räjähtää saman tien.) Jos langettaja yrittää singota kuulan kapeasta raosta, esimerkiksi ampuma-aukon läpi, hänen pitää "osua" rakoon kantamahyökkäyksellä (johon ei lasketa kantamamuuntimia) tai kuula iskeytyy rakoa ympäröivään esteeseen ja räjähtää oitis.

Tulipallo sytyttää tuleen palavat aineet ja vaurioittaa esineitä. Se voi sulattaa metalleja, joilla on matala sulamispiste, kuten lyijyä, kultaa, kuparia, hopeaa ja pronssia. Jos räjähdysten tuottamat vauriot riittävät rikkomaan tulipallon tiellä olevan esteen, se voi jatkaa leviämistään esteen toisellekin puolel, mikäli loitsun alue sen sallii.

Tuliseinämä

Maagi 4, Pappi 5

Kantama: 180 j

 Kesto aika: 1 kierros / taso
(tai ks. teksti)

Tämä loitsu saa liikkumattoman, violettina hehkuvan tuliseinämän ponnahtamaan esiin tyhjästä. Seinämän jompi-kumpi puoli (langettaja valitsee puolen) lähettää tulikuumia aaltoja, jotka tuottavat 2n4 pistettä tulivaurioita olennoille 10 jalan säteellä seinämästä ja 1n4 pistettä tulivaurioita olennoille, jotka ovat yli 10 jalan mutta enintään 20 jalan säteellä seinämästä. Seinämä tuottaa nämä vauriot kaikille alueella oleville olennoille heti ilmaannuttuaan ja sen jälkeen langettajan vuorolla joka kierroksella. Lisäksi seinämä tuottaa 2n6 pistettä tulivaurioita +1 pisteen verran tulivaurioita langettajan tasoa kohden (kuitenkin enintään +20) kaikille olennoille, jotka kulkevat seinämän läpi. Epäkuolleille olennoille seinämä tuottaa kaksinkertaiset vauriot.

Seinämä on joko suora tulipinta, jonka pituus on enintään 20 jalkaa langettajan tasoa kohden, tai tulikehä, jonka säde on enintään 5 jalkaa langettajan tasoa kohden. Langettaja voi halutessaan tehdä seinämästä pienemmän. Seinämän korkeus on enintään 20 jalkaa (tai katon korkeuden verran, jos katto on matalammalla).

Jos seinämä langetetaan paikkaan, jossa on olentoja jo ennestään, kukin olento kärsii vaurioita niin kuin kulkisi esteen läpi. Olennot saavat pelastusheiton Loitsuja vastaan, ja onnistuminen tarkoittaa, että vauriot heitetään niin kuin olento olisi 10 jalan säteellä seinämästä.

Jos langettaja keskittyy loitsuun koko ajan, hän voi pitää sitä yllä niin pitkään kuin haluaa (toki hänen jaksamisellaan on rajansa). Vaihtoehtoisesti hän voi valita loitsulle normaalin kestoajan eli 1 kierroksen tasoa kohden, eikä hän tällöin joudu keskittymään loitsuun.

Ulottuvuusovi

Maagi 4

Kantama: 10 j

Kesto aika: silmänräpäys

Tämän loitsun langettaja siirtää välittömästi itsensä tai yhden kantamalla olevan kohdeolennon mihin tahansa paikkaan, jonka etäisyys lähtöpaikasta on enintään 200 jalkaa + 20 jalkaa langettajan tasoa kohden. Langettaja tai kohdeolento päättyy aina täsmälleen haluttuun paikkaan riippumatta siitä, kuvitteleeko langettaja paikan mielessään vai ilmoittaako hän vain paikan suunnan ja etäisyyden. Vastahakoinen kohde voi välttyä siirrolta pelastusheittolalla Loitsuja vastaan. Kaikki langettajan tai kohdeolennon kantama ja yllään pitämä siirtyy mukana, myös toinen hahmo tai olento, jos siirrettävä jaksaa ottaa sen kantaakseen. Jos määränpää on kiinteän kappaleen sisällä, loitsu epäonnistuu automaattisesti.

Uusiutuminen

Pappi 6

Kantama: kosketus

Kesto aika: pysyvä

Loitsun irronneet ruumiinosat (sormet, varpaat, kädet, jalat, hännät ja jopa monipäisten olentojen päät), katkenneet luut ja tuhoutuneet sisäelimet kasvavat takaisin paikoilleen. Kun loitsu on langetettu, olennon uusiutuminen on valmis 1 kierroksessa, jos irronneet ruumiinosat ovat saatavilla ja kosketuksissa olentoon. Muussa tapauksessa uusiutuminen kestää 1 pelivuoron.

Lisäksi tämä loitsu parantaa 3n8 pistettä vaurioita. Uusiutuminen ei vaikuta elottomiin (kuten epäkuolleisiin tai rakennettuihin) olentoihin.

Vainajan puhutus

Pappi 3

Kantama: 10 j

Kesto aika: 3 kierrosta / taso

Tämä loitsu ujuttaa kuolleeseen ruumiiseen hitusen elämää ja älyä, jotta se voisi vastata langettajan esittämiin kysymyksiin. Langettaja voi esittää yhden kysymyksen jokaista kahta tasoaan kohden. Esittämättä jääneet kysymykset menevät kestoajan päättyessä hukkaan. Ruumis tietää vain sen, mitä olento tiesi eläessään, ja osaa vain niitä kieliä, joita olento mahdollisesti osasi. Vastaukset ovat usein lyhyitä, arvoituksellisia tai itseään toistavia.

Jos ruumis on ollut **vainajan puhutuksen** vaikutuksen alaisena edeltävän viikon aikana, uusi loitsu epäonnistuu. Ruumis on saanut olla kuolleena miten kauan tahansa, mutta sen on oltava jokseenkin ehjä voidakseen vastata kysymyksiin. Vaurioitunut ruumis voi kenties antaa osittaisia tai osittain oikeita vastauksia, mutta puhuakseen sillä on oltava tallella vähintään suu.

Langettaja ei tarkkaan ottaen puhuta sitä olentoa, jonka sielu on poistunut ruumiista, vaan hyödyntää itse ruumiiseen varastoitunutta tietoutta. Tässä osittain elävöitetystä ruumiista on tallella muistijälki sielusta, joka siinä ennen asui, joten ruumis voi puhua kaikella sillä tiedolla, joka olennolla oli eläessään. Ruumis ei kuitenkaan voi kerätä uutta tietoa. Se ei muista jälkeensä sitäkään, että langettaja on puhuttanut sitä.

Tämä loitsu ei vaikuta ruumiisiin, jotka on muutettu epäkuolleiksi olennoiksi.

Vainajien elävöitys

Maagi 5, Pappi 4

Kantama: kosketus

Kesto aika: ks. teksti

Tämä loitsu muuttaa kuolleiden olentojen jäännöksiä epäkuolleiksi luurangoiksi ja zombeiksi, jotka tottelevat langettajan ääneen lausumia käskyjä. Jäännökset pysyvät elävöitettyinä, kunnes ne tuhoetaan. Langettaja voi luoda yhdellä vainajien elävöityksellä vain niin monen kestonopan edestä epäkuolleita kuin hänen tasonsa on kerrottuna kahdella. Elävöitettyillä luurangoilla on kestonoppia saman verran kuin olennoilla oli eläessään, joskin ihmisten ja epäihmisten luurangoilla on vainajan hahmotasosta riippumatta yksi kestonoppa. Zombeilla on yksi kestonoppa enemmän kuin olennoilla oli eläessään. Elävöitetty luuranko voidaan luoda vain enimmäkseen ehjistä luurangosta ja zombi vain enimmäkseen ehjistä ruumiista. Langettajan on kosketettava jäänteitä, jotta ne elävöityisivät. Hahmo voi tavallisesti ohjailla epäkuolleita olentoja kerrallaan enintään sellaisen kestonoppamäärän edestä, joka on 4 kertaa hänen tasonsa, riippumatta siitä, montako kertaa hän langettaa tämän loitsun.

Vakavien haavojen parannus*

Pappi 4

Kantama: kosketus

Kesto aika: silmänräpäys

Tämä loitsu toimii muutoin kuten **lievien haavojen parannus**, mutta se parantaa 2n6 pistettä vaurioita plus 1 pisteen jokaisesta langettajan tasosta. Loitsun käänteisversio, **vakavien haavojen aiheutus**, toimii muutoin kuten **lievien haavojen aiheutus** mutta tuottaa vaurioita 2n6 pistettä + langettajan taso.

Valo*

Maagi 1, Pappi 1

Kantama: 120 j

Kesto aika: 6 pelivuoroa + 1/taso

Tämän loitsun kohteena oleva paikka tai esine hohtaa valoa, jonka kirkkaus vastaa soihdun. 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 kuvattun kaltaisen pimeän vyöhykkeen. Tämä pimeys mitätöi Pimeänäön ja taikuudettomat valonlähteet.

Voit rauttaa 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 hänen näköelimiinsä. Kohde saa pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan, ja jos heitto onnistuu, loitsu ei vaikuta lainkaan. Sokaisuun käytetyllä valo- tai pimeys-loitsulla ei ole yllä kuvattua vaikutusalueita (toisin sanoen loitsun uhri ei ala säteillä valoa tai huokua pimeyttä).

Vatsastapuhunta

Maagi 1

Kantama: 60 j

Kesto aika: 1 pelivuoro / taso

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

Veden luonti

Pappi 4

Kantama: 10 j

Kesto aika: pysyvä

Tämä loitsu luo yhden gallonin vettä langettajan tasoa kohden. Huomaa, että luotavalle vedelle tarvitaan riittäväntakaiset astiat. Loitsun luoma vesi vastaa puhdasta sadetta. Huom: Vesi painaa noin 8 naulaa gallonilta, ja yksi kuutiojalka vettä sisältää noin 8 gallonia.

LOITSUT

Vedenmadallus

Maagi 6

Kantama: 360 j

Kestoaika: 1 pelivuoro / taso

Tämä loitsu laskee veden tai vastaavan nesteen pintaa enintään 2 jalkaa langettajan tasoa kohden (syvyydeksi jää kuitenkin aina vähintään 1 tuuma). Veden pinta laskee jokseenkin neliönmuotoisena painauman, jonka kyljillä on pituutta enintään langettajan taso × 10 jalkaa. Erittäin suurilla ja syvillä vesialueilla, kuten avomerellä, loitsu luo kurimuksen, joka vetää laivoja ja vastaavia aluksia alaspäin. Tällöin ne joutuvat uppoamisvaaraan eivätkä voi poistua loitsun alueelta normaaleja liikkumiskeinoja käyttäen niin kauan kuin loitsu on voimassa. Kun tämä loitsu langetetaan vesielementaaleihin tai muihin vedestä koostuviin olentoihin, se toimii **hidastus**-loitsuna (**joudutus**-loitsun käänteisversiona); onnistunut pelastusheitto Loitsuja vastaan kumoaa vaikutuksen. Muihin olentoihin loitsulla ei ole vaikutusta.

Vedessähengitys

Maagi 3

Kantama: kosketus

Kestoaika: 2 tuntia / taso

Loitsun kohdeolennot voivat hengittää vapaasti vedessä. Jaa loitsun kesto aika tasan kaikkien langettajan koskettamien olentojen kesken. Loitsu ei muuta olentoja kyvyttömiksi hengittämään ilmaa.

Velhonlukko

Maagi 2

Kantama: 20 j

Kestoaika: pysyvä

Velhonlukolla voidaan lukita arkku, ovi tai muu suljettava kulkuaukko taikakeinoin. Langettaja voi ohittaa oman velhonlukkonsa milloin tahansa sen toimintaa häiritsemättä,

BASIC FANTASY

samoin kuka tahansa maagi, jolla on vähintään 3 tasoa enemmän kuin langettajalla. Muut voivat avata tällä loitsulla suljetun oven tai esineen vain väkivalloin tai onnistu-neella **taikuuden rauetus**- tai **kolkutus**-loitsulla.

Velhonsilmä

Maagi 4

Kantama: 240 j

Kestoaika: 6 pelivuoroa

Langettaja luo näkymättömän "taikasilmän", jonka välityksellä hän voi katsella. Silmällä on Pimeänäkö, mutta muutoin se näkee kaiken aivan kuten langettajakin näkisi. Se voidaan luoda mihin tahansa langettajan näkemään paikkaan 240 jalan säteellä, ja sieltä se voi liikkua 40 jalkaa kierroksessa langettajan ohjailun mukaan. Silmä ei liiku missään oloissa yli 240 jalan päähän langettajasta. Se ei voi kulkea kiinteiden kappaleiden läpi, mutta koska se on aivan ihmissilmän kokoinen, se mahtuu jopa 1 tuuman raoista. Silmän läpi katselu vaatii langettajalta keskittymistä.

Vähämielisyys

Maagi 5

Kantama: 180 j

Kestoaika: pysyvä

Jos kohdeolento epäonnistuu pelastusheittossa Loitsuja vastaan, sen Älykkyys- ja Karisma-arvot putoavat 1:een. Loitsun vaikutuksen alainen olento ei voi langettaa loitsuja, ymmärtää puhetta tai kirjoitusta eikä viestiä ymmärrettävästi. Se kuitenkin tietää, keitä sen ystävät ovat, ja se voi seurata ja jopa suojella niitä. Loitsittu pysyy tässä tilassa, kunnes vähämielisyyden vaikutuksen kumoamiseksi käytetään **terveytys**-loitsu. Kohdeolento, joka osaa langettaa maaginloitsuja, saa pelastusheittoonsa sakkoa -4.

4. OSA: SEIKKAILEMINEN

Ajan ja etäisyyksien mittaaminen

Luolastossa aikaa mitataan **pelivuoroina**, jotka ovat (noin) 10 minuutin pituisia. Taistelun alkaessa aikayksiköksi vaihtuu **taistelukierros**, joka on (noin) 10 sekunnin pituinen. Niinpä yhteen pelivuoroon mahtuu 60 taistelukierrosta.

Etäisyyksiä mitataan luolastossa jalkoina. Ulkoilmassa kaikki etäisyysmitat (liikenopeudet, kantamat jne.) vaihtuvat jaardeiksi (eli 100 jalasta tulee 100 jaardia) mutta vaikutusalueiden mitat (esimerkiksi loitsuissa) pysyvät yleensä jalkoina.

Luolastoseikkailut

Kantokyky

Tavalliset ihmis-, haltia- ja kääpiöpelaajahahmot kykenevät kantamaan enintään 60 naulaa niin, että heidän taakkansa katsotaan kevyeksi, ja enintään 150 naulaa niin, että taakka katsotaan raskaaksi. Puolituiset voivat kantaa enintään 50 naulaa niin, että taakka on kevyt, ja 100 naulaa niin, että taakka on raskas. Huomaa, että puolituisten haarniskat painavat noin neljäsosan siitä mitä muiden rotujen haarniskat.

Näihin lukuihin vaikuttaa myös hahmon Voimakkuus: jokainen Voimakkuus-hyvityksen +1 lisää kantokykyyn 10 % ja jokainen -1 vähentää kantokykyä 20 %. Alla olevaan taulukkoon on laskettu valmiiksi normaalien hahmojen kantokyvyt (lähimpään 5 naulaan pyöristettynä):

Voimakkuus	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

Kesyseläinten kantokyvyt on ilmoitettu osan **Hirviöt** alussa.

Liikenopeus ja kokonaiskuormitus

Olennon liikenopeus ilmaistaan jalkamääränä, jonka hän ehtii liikkua taistelukierroksessa. Kaikki tavalliset pelaajahahmorodut voivat liikkua 40 jalkaa kierroksessa. Kuten yllä kerrottiin, luolastoa tutkittaessa aikaa mitataan pelivuoroina, ja yhden pelivuoron aikana hahmo voi liikkua normaalisti matkan, joka on 3 kertaa hänen liikenopeutensa taistelukierroksessa.

Tämä voi tuntua hitaalta, mutta luolastossa etenevän seikkailijaryhmän on piirrettävä karttaa, tähyteltävä ansoja ja hirviöitä (vaikka ne voivatkin silti päästä yllättämään ryhmän) jne. Taistelussa kaikki kuitenkin liikkuvat ripeästi eivätkä esimerkiksi kartoita.

Hahmon liikenopeuteen vaikuttaa hänen kokonaiskuormituksensa (taakan ja haarniskan yhdistelmä) seuraavasti:

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

Haarniska lasketaan mukaan kokonaiskuormitukseen, sillä haarniska paitsi painaa myös hankaloittaa liikkumista. Taikahaarniskoissa voi liikkua normaalia nopeammin, sillä vaikka ne painavatkin saman verran kuin tavalliset haarniskat, ne eivät ole yhtä epämukavia ja liikkeitä rajoittavia.

Kartoitus

Karttojen piirtäminen on tärkeää kaikilla luolastoretkillä. Yhden pelaajan tehtävänä on yleensä piirtää karttaa ruutupaperille sitä mukaa kuin pelinjohtaja kuvailee luolaston huoneita ja käytäviä. Täydellinen tarkkuus ei ole yleensä mahdollista, mutta tärkeintä on, että seikkailijaryhmä löytää luolastosta takaisin ulkoilmaan.

Valo

Soihtu tai lyhty luo kirkasta valoa 30 jalan säteelle ja himmeämpää valoa siitä noin 20 jalkaa eteenpäin. Tavallinen soihtu palaa 1n4+4 pelivuoroa, ja pullollinen öljyä palaa lyhdyssä 18+1n6 pelivuoroa. Kynttilä luo kirkasta valoa 5 jalan säteelle ja himmeämpää valoa siitä noin 5 jalkaa eteenpäin. Tyypillinen ohut kynttilä palaa noin 3 pelivuoroa jokaista korkeustuumaansa kohden.

Pimeänäkö

Joillakin hahmoroduilla ja melkein kaikilla hirviöillä on Pimeänäkö, jonka ansiosta ne näkevät sysipimeässäkin. Pimeänäkö näyttää kaiken mustavalkoisena mutta toimii muutoin kuten tavallinenkin näkökyky. Pimeänäön avulla ei voida kuitenkaan nähdä taikapimeydessä. Pimeänäön kantama on tavallisimmin 30 jalkaa tai 60 jalkaa; ellei kantamaa ole ilmoitettu, sen voi olettaa olevan 60 jalkaa.

Pimeänäkö ei toimi kuutamoa kirkkaammassa valossa.

Ovet

Jumiutuneet ovet voidaan avata 1n6-heitolla, jonka tulos on 1. Onnistumismahdollisuuteen lisätään hahmon Voimakkuus-hyvitys, joten hahmo, jonka hyvitys on +2, voi avata jumiutuneen oven 1n6-heitolla, jonka tulos on 1–3.

Näillä samoilla noppatuloksilla voidaan pakottaa auki myös lukittuja ovia, mutta heittoon käytetty noppa on tällöin 1n10. Samoilla tuloksilla voidaan vääntää toisinaan auki myös metallikaltereita, mutta käytetty noppa on 1n20.

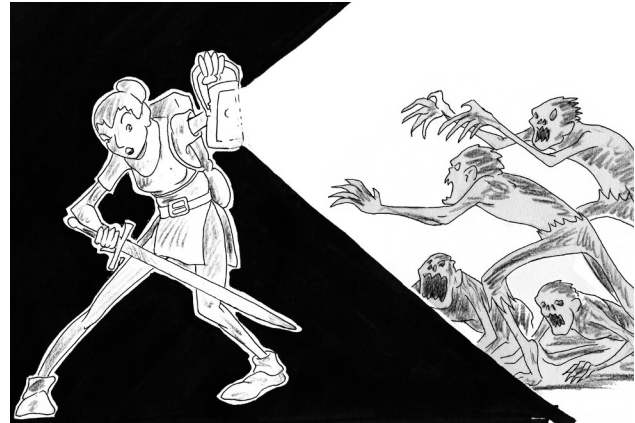
Varovainen hahmo ei ehkä avaa ovia ennen kuin hän kuuntelee, kuuluuko oven takaa ääniä. Jos kuuntelija on varas, hänen tulee käyttää tässä tilanteessa Kuulostelu-erikoiskykyään. Muiden hahmojen puolesta PJ suorittaa 1n6-heiton, jossa 1 tarkoittaa onnistumista. Kuullut äänet voivat olla puhetta, askelia tai mitä tahansa muita ääniä, joita PJ pitää tilanteeseen sopivina. Oven takana voi tietysti olla aivan hiljaistakin, ja niinpä kuunteluheitot suorittaa aina pelinjohtaja, jotta noppatuloksella ei paljastaisi pelaajille mitään.

Ansät

Luolastoissa on usein ansoja, kuten keihäslinkoja, peitettyjä kuoppia jne. PJ päättää, mitä ansan laukaisemiseen vaaditaan ja mitä laukeamisen jälkeen tapahtuu. (Asiasta on annettu ohjeita pelinjohtajan osiossa.) Ansan laukeaminen tai ainakin osa sen vaikutuksista on yleensä mahdollista välttää. Esimerkiksi putoamiselta salakuoppaan voi usein välttyä pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan (heittoon lisätään Ketteryys-hyvitys), ja keihäslingot, viritetyt varsi-jouset ja vastaavat ansat toimivat toisinaan kuten hirviöt (eli ne hyökkäävät uhrin panssariluokkaa vastaan jollakin ilmoitetulla Hyökkäyshyvityksellä).

Tavallisella hahmolla on mahdollisuus löytää ansa 1n6-heitolla, jonka tulos on 1, kunhan hän etsii ansaa tietoisesti. Huomaa, että tämä vastaa noin 16,7 prosentin mahdollisuutta; varkaat käyttävät tämän heiton sijasta Ansanpurku-erikoiskykyään ja kääpiöt omaa ansanetsintäkykyään (jos kyse on kivityötä olevasta ansasta). Kääpiövaras on erikoistapaus; hän käyttää sitä ansanetsintäkykyä, joka on kulloinkin parempi. Ansojen etsintä kestää aina yhden pelivuoron jokaista 10 × 10 jalan aluetta kohden. Yksi hahmo voi etsiä yhdeltä alueelta ansoja tehokkaasti vain kerran, vaikka hänellä olisi käytettävissään useampi kuin yksi ansanetsintäheiton tyyppi (kuten yllä mainitulla kääpiövarakaalla).

Ansaa ei välttämättä voi havaita lainkaan, jos se on luonteeltaan puhtaasti maaginen, mutta pelinjohtaja voi halutessaan sallia, että maagit ja papit löytävät taika-ansoja, jos heidän 1n6-heittoonsa tulos on 1.



Salaovet

Salaovien etsintä kestää hahmolta normaalioloissa yhden pelivuoron yhtä 10 × 10 jalan seinänkaistaletta kohden. Salaovi löytyy, jos 1n6-heiton tulos on 1; jos hahmon Älykkyys on vähintään 15, salaovi löytyy tuloksella 1–2. Kuten aiemmin on todettu, haltiat saavat heittoonsa automaattisesti hyvitystä +1, joten haltia löytää salaovet 1n6-heiton tuloksella 1–2 (tai 1–3, jos hänen Älykkyytensä on vähintään 15). PJ voi halutessaan luoda salaovia, jotka on tavallista vaikeampi tai helpompi havaita.

Jos samasta paikasta etsijöitä on monta, salaovi löytyy ennemmin tai myöhemmin. Jos kuitenkin ensimmäinen ja toinen etsijä epäonnistuvat, kolmannelta etsintä kestää kaksi pelivuoroa ja kaikilta seuraavilta tunnin.

Huomaa, että salaoven löytäminen ei takaa ymmärrystä sen toimintaperiaatteesta. PJ voi vaatia lisäheittoja tai muita toimia, jotta ovi saataisiin auki.

Ruoka ja juoma

Kuten osiossa **Varusteet** todettiin, normaali hahmo tarvitsee päivässä vähintään yhden päiväannoksen verran kuivamuonaa (tai vastaavaa ruokaa) ja neljännesgallonin vettä.

Riittämätön ruoansaaanti ei vaikuta merkittävästi kahtena ensimmäisenä päivänä, mutta sen jälkeen hahmo alkaa menettää 1 kestopisteen päivässä. Lisäksi hänen haavansa eivät enää parane luonnostaan, joskin taikaparantaminen tehoaa niihin yhä. Kun hahmo syö seuraavan kerran riittävästi ruokaa koko päivän tarpeisiin (päivän kuluessa eikä kerralla), hänen haavansa alkavat taas parantua luonnostaan ja hän saa menettämänsä kestopisteet takaisin normaalia vauhtia.

Vedenpuute vaikuttaa hahmoon nopeammin: yhden liian vähällä vedellä vietetyn päivän jälkeen hän menettää 1n4 kestopistettä ja kunakin seuraavana päivänä 1n4 pistettä lisää. Haavojen luonnollinen paraneminen lakkaa ensimmäisten vedenpuutteesta johtuvien vaurioiden tullen.

Ulkoilmaseikkailut

Matkaliikenopeudet ulkoilmassa

Matkaliikenopeudet ulkoilmassa johdetaan suoraan taisteluliikenopeuksista. Ks. taulukko alla:

Taisteluliikenopeus (jalkoja kierroksessa)	Matkaliikenopeus (virstoja 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
90 j	54
100 j	60
110 j	66
120 j	72

Yhdessä matkustava ryhmä liikkuu tietysti hitaimman jäsenenä nopeudella.

Matkaaminen eri maastoissa

Edellisessä taulukossa mainitut matkaliikenopeudet on laskettu sen mukaan, että hahmot kulkevat 8 tuntia päivässä avoimessa ja tasaisessa maastossa. Maaston tyyppi vaikuttaa kuitenkin nopeuteen alla olevan taulukon mukaisesti:

Maasto	Muutos
Viidakko, vuoristo, suo	×1/3
Aavikko, metsä, mäkimaasto	×2/3
Raivattu, tasanko, polku	×1
Tie (päällystetty)	×1 1/3

Hahmot voivat suorittaa myös *pikamarssin*, jolloin he kulkevat 12 tuntia päivässä. Päivämatka pitenee tällöin normaalista 50 %. Jokainen ensimmäistä pikamarssipäivää seuraava pikamarssi tuottaa hahmoille (ja heidän eläimilleen) 1n6 pistettä vaurioita. Vauriot voidaan välttää pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ruumiinkunto-hyvyys), mutta kun heitto epäonnistuu ensimmäisen kerran, hahmo tai olento ei voi yrittää sitä enää seuraavina päivinä. Yksi lepopäivä ”nollaa” pelastusheitto-tilanteen.

Matkaaminen vesillä

Vesillä voidaan matkustaa monenlaisilla veneillä ja laivoilla; ks. lisätietoa osion **Kulkuneuvot** taulukosta. Alusten matkaliikenopeudet perustuvat 12 tunnin matkapäiviin eivätkä 8 tunnin päiviin kuten maata pitkin kuljettaessa. Huomaa, että purjealukset voivat kulkea 24 tuntia päivässä (jos aluksella on pätevä navigaattori), joten ne pääsevät päivässä kaksi kertaa normaalia pitemmälle. Lisäksi päivämatkaan lasketaan alla olevan taulukon mukainen kerroin. Matka-aika ei kaksinkertaistu, jos alus pysähtelee yöksi (näin toimivat jotkin rannikkoalukset sekä kaikki sellaiset laivat, joilla on miehistövajausta).

Purjealusten vauhti riippuu tuuliolosuhteista alla olevan taulukon mukaisesti. Kun alus purjehtii myötätuuleen, nopeuteen vaikuttavat **Myötäinen**-sarakkeen kertoimet. Purjehtiminen vastatuuleen vaatii **luovimista** (maakrapujen suussa ”mutkittelua”), joka vähentää vauhtia taulukon mukaisesti.

n12	Tuulen suunta
1	Pohjoisesta
2	Koillisesta
3	Idästä
4	Kaakosta
5	Etelästä
6	Lounaasta
7	Lännestä
8	Luoteesta
9–12	Alueen yleisimmästä tuulensuunnasta

n%	Tuuliolosuhteet	Myötäinen	Luoviminen
01–05	Rasvatyyni	×0	×0
06–13	Hyvin heikkoa tuulta	×1/3	×0
14–25	Heikkoa tuulta	×1/2	×1/3
26–40	Kohtalaista tuulta	×2/3	×1/3
41–70	Keskimääräistä tuulta	×1	×1/2
71–85	Navakkaa tuulta	×1 1/3	×2/3
86–96	Kovaa tuulta	×1 1/2	×0
97–00	Myrskytuulta	×2	×0

Huomautukset:

Rasvatyyni: Purjealukset eivät voi liikkua. Soudettavat alukset voivat liikkua soutuliikenopeudellaan.

Kovaa tuulta: Purjehtiminen vastatuuleen (luoviminen) ei ole mahdollista.

Myrskytuulta: Purjehtiminen vastatuuleen ei ole mahdollista, ja myrskyyn joutunut alus voi vaurioitua tai upota; anna tällaiselle alukselle 2n8 pistettä vaurioita jokaisesta purjehdustunnista.

Matkaaminen ilmassa

Ilmassa kuljettaessa matkaliikenopeudet kaksinkertaistuvat ja kaikki maaston vaikutukset jätetään huomiotta. Useimpien siivekkäiden olentojen on pidettävä yllä vähintään kolmasosaa normaalista liikenopeudestaan pysyäkseen ilmassa, mutta **lentävillä matoilla** ja muilla vastaavilla lennolaitteilla ei ole tällaista rajoitusta.

Eksyminen

Kun seikkailijat kulkevat teitä, polkuja tai jokia pitkin tai heillä on ilmiselviä maamerkkejä, he tuskin eksyvät, mutta kun he lähtevät poluttomaan erämaahan, tuulen tuivertamalle aavikolle tms., he voivat eksyä. Suorita salaa pelastusheitto Kuolemansädettä vastaan ja laske siihen seikkailijaryhmän johtajan (eli sen hahmon, joka näyttää kulloinkin johtavan joukkoa) Viisauksen muunnin. (Jos käytät valinnaisia kykyheittosääntöjä, voit suorittaa tämän sijasta kykyheiton Viisautta vastaan.) PJ päättää, mitä heiton epäonnistumisesta seuraa.

Vakipalvelijat, erikoisosaajat ja palkkasoturit

Pelaajahahmoilla on toisinaan halua tai tarvetta pestata apulaisikseen ei-pelaajahahmoja (EPH). Pestatut EPH:t ja kautuvat kolmeen ryhmään:

Vakipalvelijat

Vakipalvelija on pestaaajansa läheinen seuralainen. Hän saa palkkseen osan löydetystä aarteista (tavallisesti vähintään 15 % pestaaajan osuudesta) sekä ylläpidon (pestaaja maksaa hänen aseensa, haarniskansa, muonansa ja perusvarusteensa). Vakipalvelijat ovat tavallisesti hyvin uskollisia ja myös valmiita ottamaan kohtuullisia riskejä, minkä vuoksi he ovat yleensä ainoita apulaisia, joka suostuvat lähtemään pelaajahahmojen mukana luolastoihin, raunioihin ja hirviönpesiiin.

Vakipalvelijan pestaus on työläämpää kuin muiden EPH-apulaisten. Ensinnäkin pelaajahahmon on mainostettava palvelijantarvettaan jollakin tavoin: hän voi esimerkiksi palkata julkisen kuuluttajan, kiinnittää ilmoituksia julkisille paikoille tai pyytää majatalonpitäjiä ja kapakoitsijoita ohjaamaan palvelijatarjokkaat pelaajahahmon puheille (kenties maksua vastaan). Tarvittavista toimista ja niiden onnistumisesta päättää pelinjohtaja.

Jos pelaajahahmo onnistuu, vähintään yksi EPH saapuu pestaushaastatteluun. Pelinjohtajan tulisi roolipelata haastattelu pelaajan kanssa, ja kun kaikki tarjoukset on tehty ja kysymykset esitetty, suoritetaan reaktioheitto. PJ heittää 2n6 ja laskee tulokseen pelaajahahmon Karisma-muuntimen. PJ voi lisätä heittoon muitakin muuntimia (esimerkiksi +1 keskimääräistä paremmasta palkasta tai **miekka +1:n** tarjoamisesta vakipalvelijan käyttöön, tai sakkoa huonoista ehdoista). Heiton tulosta tulkitaan seuraavasti:

Noppatulokset + muuntimet	Tulos
2 tai alle	Kieltäytyy, -1 jatkoheittoihin
3–5	Kieltäytyy
6–8	Yritä uudestaan
9–11	Suostuu
12 tai yli	Suostuu, +1 Uskollisuuteen

Kieltäytyy, -1 jatkoheittoihin tarkoittaa, että jatkossa kaikkiin pelaajahahmoa koskeviin reaktioheittoihin kyseisessä taajamassa tai kyseisellä seudulla lasketaan sakkoa -1, koska EPH puhuu hänestä pahaa tovereilleen. Jos pelaajahahmo yrittää pestamista uudelleen jossakin toisessa taajamassa, sakkoa ei lasketa.

Jos heiton tulos on **Yritä uudestaan**, palvelijatarjokas empii ja tarvitsee lisäsuostuttelua. Pelaajahahmon on ”koroitettava” tarjoustaan saadakseen uuden heiton, esimerkiksi tarjottava lisää palkkaa, jokin taikaesine tms. Jos pelaajahahmo ei tee parempaa tarjousta, **Yritä uudestaan** tulkitaan **Kieltäytyy**-tulokseksi.

Uskollisuus: Kaikilla vakipalvelijoilla on Uskollisuus-arvo, joka on yleensä 7 plus työnantajan Karisma-hyvitys (tai -sakko). Uskollisuus-arvoa käytetään aivan kuten hirviöiden ja palkkasoturien Taistelutahto-arvoa.

Jos taistelussa suoritettun Uskollisuus-testin tulos on puhtas 2, vakipalvelijan Uskollisuus nousee +1 pisteellä. Huomaa, että Uskollisuus 12 tarkoittaa täyttä fanaattisuutta – palvelija tekee pelaajahahmon hyväksi lähes mitä tahansa eikä koskaan pakene taistelusta. Pelinjohtajan tulee silti tällöinkin laskea testeihin sakkoa, jos pelaajahahmo käskää vakipalvelijan tehdä jotakin erityisen vaarallista näyttävää, ja sakon myötä testin on mahdollista epäonnistua.

Lisäksi pelinjohtajan on heitettävä Uskollisuus-testi kullekin vakipalvelijalle joka seikkailun lopuksi, aarteenjaon jälkeen. Tällä heitolla selvitetään, jatkaako palvelija pelaajahahmon palveluksessa. PJ voi lisätä heittoon muuntimia (luultavasti enintään kaksi pistettä plussaa tai miinusta), jos palvelija on ollut erityisen hyvin tai huonosti palkattu.

Vakipalvelijoiden enimmäismäärä: Pelaajahahmo voi pestata enintään 4 vakipalvelijaa +/- hahmon Karisma-hyvitys tai -sakko. Jos hahmo yrittää pestata tätä useampia vakipalvelijoita, hänen tarjouksistaan kieltäydytään automaattisesti.

Vakipalvelijoiden taso: Palvelijatarjokkaiden taso on tavallisesti enintään puolet pestaaajan tasosta. Niinpä 1. tason hahmo ei voi pestata lainkaan vakipalvelijoita, 2. tason

hahmo voi pestata enintään 1. tason vakipalvelijoita jne. Vakipalvelijat eivät tietenkään varsinaisesti tiedä PH-pestaaajan tasoa eikä pestaaaja palvelijatarjokkaiden tasoa, mutta pelinjohtajan tulisi noudattaa tätä sääntöä pelitasapainon nimissä. On aivan luonnollistakin, että 1. tason hahmot eivät saa pestattua vakipalvelijoita, sillä eihän heillä ole vielä sanottavaa mainetta.

Vakipalvelijoiden kokemuspisteet: Toisin kuin muut pestatut EPH:t, vakipalvelijat saavat kokemuspisteitä. Koska he kuitenkin toimivat pelaajahahmon komennossa, heille jaetaan vain puolet normaalista KoP-osuudesta. Ks. lisätietoa edempää osiosta **Kokemustasojen hankkiminen**.

Erikoisosaajat

Erikoisosaajat ovat ei-pelaajahahmoja, joita voidaan pestata suorittamaan erilaisia työtehtäviä. Erikoisosaajat eivät osallistu seikkailuihin eivätkä vaaranna henkeään taisteluisa, ansojen purkamisessa tai muissakaan vaarallisissa tehtävissä vaan jättävät ne pelaajahahmoille ja heidän vakipalvelijoilleen. Erikoisosaajat auttavat vain sellaisissa asioissa, joihin pelaajahahmot eivät kykene itse – he esimerkiksi suunnittelevat ja rakentavat linnoja, kouluttavat eläimiä ja ohjaavat laivoja.

Pelaajahahmo voi pestata avukseen niin monta erikoisosaajaa kuin mihin hänen rahansa riittävät. Hänen Karismanensa ei vaikuta asiaan.

Alkemisti: 1 000 kr kuussa. Tällainen hahmo pestataan yleensä joko keittämään taikajuomia tai auttamaan maagia taikaesineiden valmistuksessa.

Alkemisti voi keittää taikajuoman samassa ajassa ja samaan hintaan kuin maagikin, kunhan hän saa tarvittavat ainekset ja joko juoman reseptin tai näytteen valmiista juomasta. Hän voi kehittää myös uusia juomia, joskin kaksi kertaa hitaammin ja kalliimmalla kuin maagi.

Jos maagi pestaa alkemistin avukseen taikaesineiden valmistukseen, työn onnistumismahdollisuus paranee 15 %.

Eläinten kouluttaja: 250–750 kr kuussa. Kun hahmo haluaa ratsastaa hippogryfilla tai hankkia henkivartijoikseen lihansyöjäapinoita, hän tarvitsee avukseen eläinten kouluttajan. Yllä mainittu alin hinta koskee keskivertokouluttajaa, joka osaa käsitellä yhdentyypisiä ”tavallisia” eläimiä, kuten lihansyöjäapinoita. Kalliimmat kouluttajat osaavat käsitellä useantyyppisiä eläimiä tai jonkin hirviölajin edustajia, kuten hippogryfeja. Pelinjohtajan on päätettävä, miten kauan eläimen koulutus kestää. Joskus siihen voi kulua vuosia, mikä saattaa olla pelaajahahmojen kannalta hankalaa ja kallistakin. Yksi kouluttaja voi hallita enintään viittä eläintä kerrallaan, joskin koulutuksen päätyttyä eläin pannaan yleensä heti työhön eikä se ole enää kouluttajansa vastuulla.

Merenkävijät: Ks. alla. Vesikulkuneuvon miehistöön kuuluu useanlaisia hahmoja. Kaikissa aluksissa on oltava merimiehiä ja kapteeni. Kaleereilla tarvitaan lisäksi soutajia ja avomerialuksilla navigoijia.

Alla olevaan taulukkoon on koottu merenkävijöiden kuukausihinnat:

Merenkävijän tyyppi	Hinta
Kapteeni	300 kr
Navigoija	200 kr
Merimies	10 kr
Soutaja	3 kr

Merenkävijät ovat yleensä 0-tason hahmoja, joilla ei ole haarniskaa. Aseena heillä on tavallisesti tikari, kurikka tai lyhytmiekka. Kapteenina voi toimia myös joku taustaltaan sopiva pelaajahahmo, mutta jos hänellä ei ole aiempaa kokemusta laivan päällikkönä toimimisesta, merimiehet eivät kunnioita häntä (minkä vuoksi heidän Taistelutahtoonsa lasketaan -2).

Oppinut: 1 500 kr kuussa. Oppineet ovat muinaisen tai harvinaisen tiedon tuntijoita. Monella heistä on jokin hyvin kapea erikoisala (esimerkiksi ”2. ajan haltivaellukset”), mutta kaikilla oppineilla on silti laajat yleistiedot ja mittava kirjasto. Yllä mainittu hinta on vähimmäissumma, jolla pelaajahahmo voi elättää oppinutta, kartuttaa hänen kirjastoaan ja kokoelmiaan jne. Jos oppineelle esitetään hankala kysymys, siihen vastaaminen voi vaatia ylimääräisiä aineistohankintoja ja tutkimuskuluja.

Rakennusmestari: 750 kr kuussa. Kun pelaajahahmo haluaa rakentaa linnoituksen, laivan tai jonkin muun tavanomaisen kohteen, hän tarvitsee avukseen rakennusmestarin. Suuret hankkeet voivat vaatia useitakin mestareita, jos PJ niin päättää.

Varusseppä: 100–500 kr kuussa. Silloin kun hahmolla on palkkasotureita tai aseistettuja ja haarniskoituja seuraajia, hän tarvitsee palvelukseensa myös varussepän. Yksi seppä pystyy huoltamaan yleensä 50 taistelijan aseet ja haarniskat. Yllä mainitun hinnan lisäksi hahmon on maksettava sepän työvälineet. Tyypillisellä sepällä on apunaan 1n4 kissä. Heidän elinkustannuksensa sisältyvät hintaan.

Kaikkein kovapalkkaisimmat varussepät auttavat taika-aseiden tai taikahaarniskojen valmistuksessa. Tällaiset erikoissepät ovat harjaantuneet valmistamaan vain tietyn tyyppisiä aseita tai haarniskoita. He eivät yleensä alennu arkisempiin askareisiin, kuten varuskunnan aseiden ja haarniskojen huoltoon.

Palkkasoturit

Palkkasotureita pestataan yleensä yksiköittäin. Pienin yksikkö on plutoona, jossa on 32–48 taistelijaa jaettuina 2–4 ryhmään. Jokaista ryhmää johtaa alikersantti, ja plutoonan johdossa on yksi luutnantti ja yksi kersantti. 2–5 plutoonaa muodostavat yhdessä komppanian, jota johtaa kapteeni apunaan komppanianvääpeli.

Palkkasoturit ovat melkein aina kokeneita sotilaita. Keski-vertosoturi on 1. tason taistelija, joskin 10 % alikersanteista ja 50 % kersanteista on 2. tasolla. Palkkasoturiluutnantti on yleensä 2. tasolla, kapteeni 2.–4. tasolla ja komppanianvääpeli 2.–3. tasolla. Pelaajahahmot voivat yleensä pestata komppaniaa suurempia yksiköitä vasta varsin korkeilla tasoilla, joten niiden yksityiskohdat jätetään pelinjohtajan harkintaan.

Palkkasoturit eivät astu juuri ikinä luolastoihin, raunioihin tai hirviönpesiiin, eivät ainakaan ennen kuin ne on tyhjenetty kokonaan. Enimmäkseen heitä käytetään ulkoilma-taisteluihin. Korkeampien tasojen pelaajahahmot voivat pestata palkkasotureita puolustamaan varuspaikkojaan ja muita omistuksiaan.

Jos palkkasoturit majoitetaan pelaajahahmon varuspaikkaan, kukin heistä tarvitsee 200 neliöjalkaa asuintilaa. Samalla heidän kuukausihintansa kuitenkin alenee 25 %, koska ruoka ja majoitus vähennetään palkasta. (Haltiapalkkasoturit vaativat paremmat olot, joten heidän asuintilansa on oltava 500 neliöjalkaa ennen kuin palkkaa alennetaan.) Ks. lisätietoa osiosta **Varuspaikat**.



Alle on koottu yleisimpien palkkasoturityyppien tiedot. Ne koskevat 1. tason hahmoja; päälliköillä ja muilla ylempien tasojen hahmoilla voi olla toisenlaiset varusteet ja korkeampi Taistelutahto. Jokaisen palkkasoturin hinta kerrotaan hänen tasollaan. Taulukon hinnat ovat kultarahoja per kuukausi.

Palkkasoturin tyyppi	Hinta	Varusteet	Taistelutahto
Kevyt jalkaväensotilas, ihminen	2	Nahkahaarniska, kilpi ja pitkämiekka	8
Kevyt jalkaväensotilas, haltia	8	Nahkahaarniska, kilpi ja pitkämiekka	8
Kevyt jalkaväensotilas, örkki	1	Nahkahaarniska ja keihäs	7
Raskas jalkaväensotilas, ihminen	3	Rengashaarniska, kilpi ja pitkämiekka	8
Raskas jalkaväensotilas, kääpiö	6	Rengashaarniska, kilpi ja lyhytmiekka	9
Raskas jalkaväensotilas, örkki	2	Rengashaarniska, kilpi ja lyhytmiekka	8
Jousiampuja, ihminen	5	Nahkahaarniska, lyhytjousi ja lyhytmiekka	8
Jousiampuja, haltia	15	Rengashaarniska, lyhytjousi ja lyhytmiekka	8
Jousiampuja, örkki	3	Nahkahaarniska, lyhytjousi ja lyhytmiekka	8
Varsijousiampuja, ihminen	5	Rengashaarniska, varsijousi ja lyhytmiekka	8
Varsijousiampuja, kääpiö	12	Levyhaarniska, varsijousi ja lyhytmiekka	9
Pitkäjousiampuja, ihminen	9	Rengashaarniska, pitkäjousi ja lyhytmiekka	8
Pitkäjousiampuja, haltia	20	Rengashaarniska, pitkäjousi ja pitkämiekka	8
Kevyt ratsusotilas, ihminen	10	Nahkahaarniska, kilpi, peitsi ja pitkämiekka	8
Kevyt ratsusotilas, haltia	22	Nahkahaarniska, peitsi, lyhytjousi ja pitkämiekka	8
Keskiraskas ratsusotilas, ihminen	15	Rengashaarniska, kilpi, peitsi ja pitkämiekka	8
Keskiraskas ratsusotilas, haltia	33	Rengashaarniska, peitsi, lyhytjousi ja pitkämiekka	9
Raskas ratsusotilas, ihminen	20	Levyhaarniska, kilpi, peitsi ja pitkämiekka	8

Kokemustasojen hankkiminen

Kokemuspisteet (KoP)

Hahmot saavat kokemuspisteitä kukistamistaan hirviöistä ja PJ:n harkinnan mukaan myös muista haasteista. Hirviön KoP-arvo lasketaan oheisesta taulukosta. Jos hirviöllä on sekä luokkataso että kestonoppamäärä, laske KoP-arvo suuremman luvun mukaan. Kun kyse on muista haasteista kuin hirviöistä, PJ voi joko jakaa haasteesta suoraan jonkin kiinteän KoP-määrän tai antaa sille jonkin ”haastetason” ja katsoa tason mukaisen määrän taulukosta.

Jos hirviön kestonoppamerkin perässä on tähtiä, jokaisesta tähdestä lisätään erikoiskykyisiä kertaalleen: jos hirviön kestonoppamerkintä on esimerkiksi 2**, hirviöstä saa 125 KoP.

Jos hirviöllä on yli 25 kestonoppaa, jokaisesta yli menevästä kestonopasta lisätään KoP-arvoon 750 KoP ja erikoiskykyisiin 25 KoP.

Ei-pelaajahahmosta saa saman verran pisteitä kuin hirviöstä, jolla on hahmon tason verran kestonoppia. Laske mukaan erikoiskykyisiä, jos hahmo on pappi tai maagi, joka on käyttänyt taistelun aikana hyödyllisiä loitsuja.

Seikkailun aikana kerätyt kokemuspisteet lasketaan yhteen ja summa jaetaan seikkailijoiden lukumäärällä. Kuten edellä on todettu, kukin vakipalvelija saa puolikkaan osuuden, joten ryhmä, jossa on neljä pelaajahahmoa ja yksi vakipal-

velija, katsotaan 4½ seikkailijaksi. Jos tämä ryhmä kerää yhteensä 2 000 KoP, kunkin pelaajahahmon osuus on 444 KoP ja vakipalvelijan 222 KoP.

Hahmo ei voi saada yhdessä seikkailussa hankkimistaan kokemuspisteistä enempää kuin yhden tason. Esimerkki: seikkailun alkaessa varas Barthol on 1. tasolla ja hänellä on 1 000 KoP. Seikkailun aikana hän hankkii 2 000 KoP, mikä on huima saavutus. Periaatteessa hänellä olisi siis yhteensä 3 000 KoP ja hän pääsisi suoraan 3. tasolle. Se ei kuitenkaan ole sallittua, joten hänen kokonaismääräkseen tulee 2 499 KoP, yhden pisteen vähemmän kuin 3. tasolle nousemiseen vaaditaan. Niinpä hän lähtee seuraavaan seikkailuunsa 2. tason hahmona.

Hirviön kestonoppamäärä	KoP-arvo	Erikoiskykyisiä
alle 1	10	3
1	25	12
2	75	25
3	145	30
4	240	40
5	360	45
6	500	55
7	670	65
8	875	70
9	1 075	75
10	1 300	90
11	1 575	95
12	1 875	100
13	2 175	110
14	2 500	115
15	2 850	125
16	3 250	135
17	3 600	145
18	4 000	160
19	4 500	175
20	5 250	200
21	6 000	225
22	6 750	250
23	7 500	275
24	8 250	300
25	9 000	325



5. OSA: TAISTELUT

Suojauduin kilvelläni yhdeltä hirviöltä ja iskin toista miekallani, mutta lyöntini osui harhaan. Aamutähti sivalsi kolmatta ja osui, mutta luiseva olento ei ollut hänen miekastaan juuri millänsäkään. Näin, että Apoqulis seisoi yhä ovensuussa, mutta Barthali oli kadonnut jonnekin. Onneksemme Apoqulisillakin oli soitu.

Apoqulis kohotti pyhän tunnusmerkkinsä ja lausui suureen ääneen: ”Tahin nimeen, menkää tiehenne!” Moni hirviö kääntyi odottamatta kannoillaan kuin pelästyneenä ja katosi ovesta pimeyteen. Ikävä kyllä huoneeseenkin jäi vielä monta.

Samalla kun näin kaiken tämän tapahtuvan, jatkoin hirviöiden takomista. Kaadoin ensimmäiseni vasta toisella kunnan osumalla, ja Aamutähdellä näytti olevan samat vaikeudet. Sitten yksi luurangoista osui Aamutähteen. Haava ei ollut paha, mutta olin yhtä kaikki iloinen siitä, että olin sijoittanut osan edellisretkemme tuotoista levyhaarniskaan. Siihen kilpistyi moni sellainen isku, jolta vanha rengashaarniskani ei olisi minua pelastanut.

Yllätykseksi Apoqulis kaatoi kaksi hirviötä kahdella ensimmäisellä iskullaan. Hänen sotanuijansa näytti pystyvän näihin olentoihin paljon paremmin kuin meidän miekkamme. Kun sain viimein tuhottua toisen luurankoni, kuulin kimakan huudon. Se tuli Barthalin suusta; hän seisoi käytävällä jonkin matkan päässä ovesta ja heitti sieltä jotakin.

Kuulin lasinräsähdyksen ja tunsin kasvoillani vesiroiskeen. Moni luurangoista alkoi savuta, ja yksi niistä luhistui kaasaan. Pyhää vettä, päätin, mutta ajatus häipyi mielestäni nopeasti. Keskityin luurankojen suomimiseen.

Lopulta onnistuimme nujertamaan hirviöistä viimeisenkin, mutta sitä ennen minä sain haavan ja Aamutähti toisen. Olimme saaneet Apoqulisin temppelistä parannustaikajuomaa, ja sitä oli jäljellä vielä yksi pullollinen. Aamutähti käski minun juoda sen, mutta näin hänen olevan huonommassa kunnossa, joten vaadin että hän sen joisi.

Sitten käänsimme huomiomme taas sarkofagiin...

Pelijärjestys

Kun seikkailijaryhmä kohtaa mahdollisia vihollisia, aikaa aletaan mitata taistelukierroksina (jotka ovat 10 sekunnin pituisia, kuten aiemmin on todettu). Ennen taistelun alkamista selvitetään, ovatko osapuolet yllättyneitä (ks. alla). Ne hahmot, jotka eivät ole yllättyneitä, suorittavat aloiteheitot ja toimivat tulosjärjestyksessä (ks. alla).

Yllättyminen

Kun yllättyminen on mahdollista, PJ heittää 1n6-tuloksen jokaiselle osapuolelle, joka voi yllättyä. Useimmat tavalliset hahmot yllättyvät, kun heiton tulos on 1–2. Yllättyneet hahmot eivät voi toimia ensimmäisellä taistelukierroksella. Jos hahmot tai olennot ovat piiloutuneet hyvin ja valmistaneet väijytyksen, he voivat päästä yllättämään, kun 1n6-heiton tulos 1–4. Jotkut hahmot ja olennot (kuten haltiat) yllättyvät muita harvemmin; heidän yllättymismahdollisuutensa pienenee 1:llä.

Esimerkki: ihmistaistelija Darion ja haltiamaagi/taistelija Aamutähti avaavat oven ja päätyvät kasvotusten hiisijoukkion kanssa. PJ suorittaa hiisien puolesta 1n6-heiton, ja jos sen tulos on 1–2, kaikki hiidet yllättyvät. Sitten PJ heittää 1n6 Darionin ja Aamutähteen puolesta. Jos tulos on 1, molemmat yllättyvät. Jos tulos on 2, vain Darion yllättyy. Jos tulos on vähintään 3, kumpikaan ei ylläty.

Yllättyneet hahmot ja olennot seisovat paikoillaan ensimmäisen taistelukierroksen ajan. He voivat puolustautua, joten heille ei lasketa sakkoo panssariluokkaan, mutta he eivät voi liikkua eivätkä hyökätä ensimmäisen kierroksen aikana.

Hirviöiden reaktio

Kun pelaajahahmot kohtaavat yhden tai useampia hirviöitä, on tärkeä tietää, miten hirviöt suhtautuvat hahmoihin. Monissa tapauksissa hirviön tai hirviöiden reaktio on ilmi-selvä; esimerkiksi hautaa vartioivat zombit hyökkäävät tunkeilijoiden kimppuun käytännössä aina.

Silloin kun hirviöiden suhtautuminen seikkailijaryhmään ei ole ennalta selvä, voidaan suorittaa **reaktioheitto**. Pelinjohtaja heittää 2n6 ja laskee tulokseen ryhmän ”johtohahmon” Karisma-hyvityksen (tai Karisma-sakon) sekä muut tarpeelliseksi katsomansa muuntimet. Sitten hän selvittää reaktion alla olevasta taulukosta:

Reaktioheittotaulukko

Noppatulokset + muuntimet	Reaktio
2 tai alle	Välitön hyökkäys
3–7	Epäsuopea
8–11	Suopea
12 tai yli	Hyvin suopea

Jos tulos on 2 tai alle, pelaajahahmot suututtavat hirviöt niin pahoin, että ne hyökkäävät enempiä miettimättä. Epäsuopea-tulos tarkoittaa, että hirviöt eivät pidä pelaajahahmoista ja hyökkäävät, jos voivat sen suinkin kohtuudella tehdä. Suopea-tulos tarkoittaa vain sitä, että hirviöt saattavat jättää pelaajahahmot henkiin, jos hahmot päättävät neuvotella. Se ei siis välttämättä tarkoita, että hirviöt pitävät pelaajahahmoista. Hyvin suopea -tulos tarkoittaa, että hirviöt (tai kenties vain niiden johtaja) tosiaan pitävät pelaajahahmoista. Tulos ei tarkoita, että hirviöt ojentavat noin vain aarteensa, mutta ne suostuvat ehkä yhteistyöhön pelaajahahmojen kanssa, kunhan molemmat osapuolet hyötyvät.

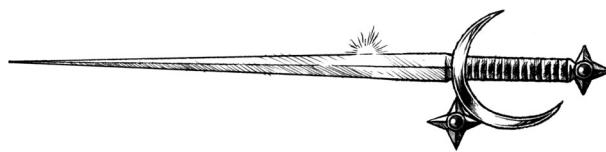
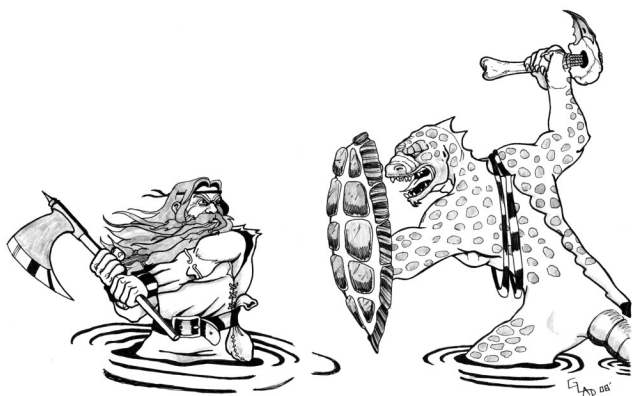
Kuten tavallista, heiton seurausten tulkitsemisesta vastaa PJ, ja hän voi halutessaan muuttaa tulosta, jos hänestä tuntuu, että jokin muu tulos olisi seurauksiltaan hauskempi.

Aloite

Kukin hahmo ja hirviö heittää joka kierroksen alussa 1n6 selvittääkseen aloitelukemansa. Tähän heittoon lasketaan olennon Ketteryys-hyvytys tai -sakko. Osapuolet toimivat aloitelukemansa mukaisessa järjestyksessä suurimmasta pienimpään. Ne hahmot ja hirviöt, joilla on sama aloitelukema, toimivat samanaikaisesti. PJ voi halutessaan suorittaa yhden heiton samanlaisten hirviöiden ryhmille.

Tämän jälkeen PJ luettelee aloitelukemia suurimmasta pienimpään, ja kukin hahmo ja hirviö voi toimia omalla lukemallaan. Taisteluun osallistujat voivat halutessaan lykätä toimintaansa jollekin myöhemmälle lukemalle. Jos pelaaja ilmoittaa, että hän odottaa kunnes jokin toinen hahmo tai hirviö toimii, hänen pelaajahahmonsa toimii samalla aloitelukemalla kuin odoteltu olento. Tällöin pelaajahahmo ja olento toimivat samanaikaisesti niin kuin olisivat heittäneet saman lukeman.

Kun hahmo käyttää 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.



Taistelu

Kun hahmon tai olennon aloitelukema koittaa, hän voi liikkua enintään taisteluliikenopeutensa verran ja sitten halutessaan hyökätä, jos kantamalla on vihollisia. Kun hahmo tai olento on hyökännyt, hän ei voi enää liikkua ennen seuraavaa kierrosta.

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 osiossa Liikkuminen puolustuskanalla (ks. edempänä) kuvattuja liikkumissääntöjä.

Juokseminen

Hahmot voivat halutessaan juosta. Juokseva hahmo ei saa tavallisesti hyökätä (ks. kuitenkin edempänä Rynnäkkö). Hän 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 (normaalin taisteluliikenopeutensa verran). Hirviöt, joiden Ruumiinkuntoa ei ole ilmoitettu, voivat juosta 24 kierrosta. Uupuneiden hahmojen ja olentojen on levättävä vähintään pelivuoron ajan ennen kuin he voivat jatkaa juoksemista.

Kääntövyvyys

Nämä säännöt voidaan katsoa valinnaisiksi. Niitä tuskin tarvitaan useimmissa luolastoseikkailuissa, mutta niistä on hyötyä ulkoilmataisteluissa, etenkin kun ollaan vesillä tai kun ainakin jotkut taisteluun osallistujat lentävät.

Hahmoilla, olennoilla ja erilaisilla kulkuneuvoilla on kääntymismatka. Se ilmoitetaan suluissa liikenopeuden jälkeen, ja se määrää, miten monta jalkaa liikkujan on edettävä ennen kuin se voi muuttaa taistelussa rintamasuuntaansa.

Kaikilla tavallisilla pelaajahahmoilla ja useimmilla kohtuullisen kokoisilla maata pitkin kävelevillä olennoilla kääntymismatka on 5 jalkaa. Ellei kääntymismatkaa ole ilmoitettu, sen voi olettaa olevan 5 jalkaa.

Rintamasuunnan muutos on mikä tahansa enintään 90°:n käännös. Neliöruutukartalla tämä tarkoittaa kääntymistä suoraan oikealle tai vasemmalle olennon senhetkisestä rintamasuunnasta. Puoliittainen kääntymisen (45°) laskeaan silti täydeksi rintamasuunnan muutokseksi. Jos pelissä käytetään kuusikulmaisia ruutuja, kääntymisen suoraan oikealle tai vasemmalle ei ole mahdollista, joten rintamasuunnan muutos vaatii vähintään 60°:n käännöksen sille.

kuusikulmion kyljelle, joka on kahden kyljen päässä vallitsevasta rintamasuunnasta.

Tästä säännöstä on joitakin poikkeuksia:

Ensinnäkin olento, joka ei liiku taistelukierroksen aikana lähtöasemastaan, voi tehdä niin monta rintamasuunnan muutosta kuin haluaa (tästä on poikkeuksia, kuten hevosen kääntäminen ympäri kapeassa käytävässä).

Ruumiiton lentävä olento, kuten vainohenki, voi kääntyillä liikkeussaan vapaasti ja milloin tahansa.

Olento, joka juoksee (liikkuu kaksi kertaa nopeutensa verran), voi tehdä enintään 60°:n rintamasuunta muutoksia, ja sen kääntymismatka pitenee 10 jalalla (tai jos kääntymismatka on tavallisesti 5 jalkaa, se pitenee 10 jalkaan).

Lisäksi useimmat olennot voivat siirtyä yhden tilan verran sivuttaissuunnassa vaihtamatta rintamasuuntaansa (tätä kutsutaan "sivuttaiskaskeleeksi"). Sivuttaiskaskele onnistuu kuitenkin vain, kun olento liikkuu normaalilla nopeudella eli "kävelynopeudella" eikä kaksinkertaisella "juoksunopeudella". "Yksi tila" tarkoittaa joko 5:tä tai 10:tä jalkaa sen mukaan, millaista karttaa tai pelilautaa käytetään.

Nouseminen ja laskeutuminen

Kun taistelu käydään kolmessa ulottuvuudessa, jokaisella olennolla ja kulkuneuvolla on korkeus (ilmassa) tai syvyys (veden alla). Ainakin yhden olennon tai kulkuneuvon korkeuden/syvyyden tulisi olla taistelun alussa 0. Uusi 0-taso voidaan määrittää milloin tahansa olentojen ja kulkuneuvojen liikkeiden mukaan.

Kun siivekäs lentäjä liikkuu kääntymismatkinsa mukaisen välimatkan, se voi samalla nousta enintään 10 jalkaa tai laskeutua (vähentää korkeuttaan hallitusti) enintään kaksi kertaa normaalin liikenopeutensa verran. Siivekkään lentäjän on aina liikuttava vaakasuunnassa vähintään kolmasosa normaalista liikenopeudestaan tai se "sakkaa" ja joutuu laskeutumaan enimmäisnopeudellaan 1 kierroksen ajan. Leijuva olento tai kulkuneuvo (**lento**-loitsun käyttäjä, kuumailmapallo, lentävä matto tms.) voi nousta pystysuoraan – eli liikkumatta lainkaan vaakatasossa – enintään puolet normaalista liikenopeudestaan. Se voi laskeutua vain normaalien liikenopeutensa verran, ellei se sitten menetä leijumiskykyään kokonaan.

Rynnäkö

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 jotta-kuinkin suorassa linjassa kohti vihollista, eikä matkalla saa olla merkittäviä esteitä. Kolmanneksi hyökkääjän on käytettävä jotakin rynnäköön soveltuvaa asetta, kuten kei-

hästä, peistä tai salkoasetta. Jotkin hirviöt, etenkin sarvekkaat, voivat käyttää rynnäkössä kehoaseitaan. Jos hyökkääjällä ei ole rynnäkön alussa näköyhteyttä viholliseensa, hän ei voi rynnäköidä kyseisen vihollisen kimppuun.

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

Ase tanaan rynnäköä vastaan: Keihäät, salkoaseet ja eräät muutkin pistoaseet tuottavat osuessaan kaksinkertaiset vauriot, kun ne asetetaan "tanaan" (tukevasti maata tai lattiaa vasten) odottamaan rynnäköivää vihollista. Tämä vaatii, että tanaan asettajalla on vähintään yhtä suuri aloitelukema kuin rynnäköijällä. Tanaan asettaminen katsotaan toiminnon lykkäämiseksi, joten rynnäköijä ja tanaan asettaja toimivat samanaikaisesti rynnäköijän aloitelukemalla.

Takaa-ajot

Toisinaan seikkailijat haluavat ehdottomasti välttää kohtaamasta hirviöitä (tai hirviöt seikkailijoita). Jos toinen osapuoli yllättyy ja toinen ei, yllättymättä jäänyt osapuoli voi paeta paikalta automaattisesti (ellei jokin estä lähtöä).

Muussa tapauksessa pakenijat lähtevät liikkeelle omalla aloitelukemallaan. PJ voi peluuttaa takaa-ajon helposti seuraamalla tilannetta kartallaan (huomaa, että pelaajat eivät voi piirtää karttaa samalla, kun he juoksevat päätä pahkaa luolastossa tai maastossa). Aina kun hahmon on kuljettava oviaukosta, käännätyvä jyrkästi tms., PJ voi vaatia pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan (heittoon laske- taan Ketteryys-hyvitys). Jos heitto epäonnistuu, hahmo kaatuu eikä voi liikkua sillä kierroksella pitemmälle. Hän voi nousta pystyyn ja suorittaa täyden juoksu-toiminnon seuraavalla kierroksella omalla aloitelukemallaan.

Jos takaa-ajajat ovat jonkin kierroksen alkaessa 5 jalan päässä pakenijoista, he voivat aloittaa lähitaistelun. Pakenijat altistuvat "läksiäislyönneille" (ks. alla Liikkuminen puolustuskannalla), jos he jatkavat pakenemista tämän jälkeen.

Jos pakenijat pääsevät pois takaa-ajajien näkyvistä täyden kierroksen ajaksi, heidän katsotaan päässeensä pakoon ja eksyttäneen takaa-ajajansa.

Liikkuminen puolustuskannalla

Kun hahmo kääntää selkensä vieressään olevalle viholliselle (jolla on ase valmiina) ja lähtee liikkeelle, vihollinen saa suorittaa "läksiäislyönnin" eli hyökkäyksen, johon laske- taan hyvitystä +2. Läksiäislyönnin voi suorittaa, vaikka olisi jo suorittanut kaikki hyökkäyksensä kyseiseltä kierrokselta. Olento, jolla on jokin hyökkäyssarja, valitsee yhden hyök- käystavoistaan: esim. tiikeri, jolla on kynnet/kynnet/purais- su-sarja, voi vain joko kynsiä kerran tai puraista kerran.

Hyökkäyshyvyys-tilukko

Taistelijan taso	Papin tai varkaan taso	Maagin taso	Hirviön kestonopat	Hyökkäyshyvyys
OH			alle 1	+0
1	1–2	1–3	1	+1
2–3	3–4	4–5	2	+2
4	5–6	6–8	3	+3
5–6	7–8	9–12	4	+4
7	9–11	13–15	5	+5
8–10	12–14	16–18	6	+6
11–12	15–17	19–20	7	+7
13–15	18–20		8–9	+8
16–17			10–11	+9
18–20			12–13	+10
			14–15	+11
			16–19	+12
			20–23	+13
			24–27	+14
			28–31	+15
			32 tai yli	+16

Läksäislyönnin välttääkseen hahmo voi **vetäytyä taistelen**. Tällöin hän liikkuu selkä edellä enintään puolet taisteluliikkeenopeudestaan ja jatkaa samalla taistelua (sikäli kuin vihollinen pysyttelee hänen ulottuvillaan eli tulee perässä).

Hyökkäyksen suorittaminen

Hyökkäysheitto suoritetaan niin, että hyökkääjä heittää 1n20 ja lisää silmälukuun Hyökkäyshyvytyksensä (ks. yllä Hyökkäyshyvyys-tilukko) ja lisäksi Voimakkuus-muuntimensa (jos kyse on lähitaisteluhyökkäyksestä) tai Ketteryyshyvyys-muuntimensa (jos kyse on kantamahyökkäyksestä) sekä muut tilanteen vaatimat muuntimet. Jos yhteistulos on vähintään yhtä suuri kuin vihollisen panssariluokka, hyökkäys osuu ja hyökkääjä heittää vauriot. Jos nopan silmäluku on "1", heitto epäonnistuu aina. Jos silmäluku on "20", heitto onnistuu aina, mikäli viholliseen on ylipäättään mahdollista osua (jos esimerkiksi hirviötä voi vahingoittaa vain hopea- tai taika-aseilla, hyökkäysheitto tavanomaisella aseella epäonnistuu, vaikka sen silmäluku olisi "20").

Hyökkäys takaapäin

Vihollisen selkäpuolelta suoritettuihin hyökkäyksiin laskeaan yleensä hyvitystä +2. Tämä hyvitys ei kasaudu Sala-hyökkäys-kyvyn kanssa (ks. edellä osio Varas).

0-tason hahmot

Yllä olevassa taulukossa oleva merkintä OH tarkoittaa **0-tason hahmoja**. Nämä hahmot ovat pelissä esiintyviä käsitöläisiä, puodinpitäjiä, keittiöpiikoja ja muita seikkailuihin

osallistumattomia hahmoja. He ovat tietysti aina ei-pelaaja-hahmoja, ja jokseenkin aina myös ihmisiä, sillä epäihmisrotujen keskuudessa on hyvin vähän 0-tason hahmoja.

Tavallisella 0-tason ihmisellä on 1n4 kestopistettä. Hän ei yleensä osaa käyttää muita aseita kuin paljaita käsiä. Karastumattomat (taisteluja kokemattomat) sotilaat ovat niin ikään 0-tason hahmoja, mutta heillä on 1n6 kestopistettä ja he voivat käyttää kaikkia taistelijalle sallittuja aseita.

0-tason hahmojen kykyarvojen ja muiden ominaisuuksien määrittely on ajanhukkaa – he ovat "keskivertohahmoja", joten hyvin harvalla heistä on keskimääräisestä poikkeavia kykyjä. Sepän Voimakkuus on kenties 13 ja oppineen Älykkyys 16, mutta tällaisia ominaisuuksia on useimmiten turha luetella.

Hirviöiden Hyökkäyshyvyys

Kun etsit hirviön kestonoppamäärää Hyökkäyshyvyys-tilukosta, jätä huomiotta kaikki "plussat" ja "miinukset": hirviö, jolla on 3+2 kestonoppaa, ja hirviö, jolla on 3–1 kestonoppaa, katsotaan samanlaisiksi 3 kestonopan hirviöiksi. Poikkeus tästä ovat hirviöt, joiden kestonoppamäärä on enintään 1–1. Tällaisella hirviöllä katsotaan olevan alle 1 kestonoppa, joten sen Hyökkäyshyvyys on +0.

Lähitaistelu

Lähitaistelu alkaa, kun olento tulee lähitaisteluetäisyydelle ja iskee vihollistaan. Lähitaisteluaseita ja -hyökkäyksiä voi yleensä käyttää vain sellaisiin vihollisiin, jotka ovat hyökkääjän kanssa taistelukosketuksessa (ks. edellä).

Kantamahyökkäykset

Kantama-aseilla voidaan hyökätä vihollisia vastaan välimatkan päästä. Hyökkääjän etäisyys kohteestaan vaikuttaa hyökkäysheittoon (ks. taulukko Kantama-aseiden kantamat osassa **Hahmot**). Kun etäisyys kohteeseen on aseiden Lyhyellä kantamalla, hyökkäysheittoon lasketaan yleensä +1. Kun etäisyys on Keskipitkällä kantamalla, hyökkäysheittoon lasketaan +0, ja kun etäisyys on Pitkällä kantamalla, heittoon lasketaan -2. Hyökkäykset Pitkän kantaman ulkopuolelle epäonnistuvat aina.

Jos hahmo yrittää käyttää kantama-asetta viholliseen, joka on 5 jalan säteellä (eli taistelukosketuksessa), hyökkäysheittoon lasketaan sakkoa -5, koska hahmon on samalla väisteltävä vihollisen hyökkäyksiä. Sakkoa ei lasketa, jos hahmo on vihollisen takana eikä vihollinen huomaa häntä tai jos vihollinen joutuu kiinnittämään huomionsa toisaalle niin, ettei hän voi hyökätä hahmoa vastaan. Tällöin hyökkäykseen lasketaan vain Lyhyen kantaman hyvitys +1 (ja takaapäin suoritettuihin hyökkäyksiin lisäksi +2).

Suoja ja näkösuoja

Toisinaan hyökkäyksen kohteella on jonkinlaista suojaa tai näkösuojaa. Tässä yhteydessä suoja tarkoittaa "kovaa" estettä, kuten kivimuuria tai paksua puunrunkoa – mitä tahansa, mikä pysäyttää aseiden tai hidastaa sen kulkua. Näkösuoja tarkoittaa "pehmeää" estettä, kuten sumua tai puunlehtiä – mitä tahansa, mikä vaikeuttaa kohteen näkemistä mutta ei vaikuta aseiden kulkuun. Suoja ja näkösuoja hankaloittavat kohteeseen osumista, ja hyökkäysheittoon lasketaan sakkoa sen mukaan, miten suuri osa kohteesta on suojassa hyökkäykseltä. Näkösuoja tuottaa sakkoa -1:stä (25 % piilossa) -4:ään (90 % piilossa). "Kovan" suojan tuottamat sakot ovat kaksinkertaiset.

Kantama-aseiden ampumanopeus

Kantama-aseilla voidaan yleensä hyökätä kerran kierroksessa kuten lähitaisteluaseillakin. Varsijouset ovat kuitenkin poikkeus, sillä niiden lataaminen vie aikaa.

Kevyellä varsijousella voidaan ampua kerran kahdessa kierroksessa, eikä ampuja voi suorittaa latauskierroksella muita toimintoja (ei edes liikkua). Raskaalla varsijousella voidaan ampua vain kerran kolmessa kierroksessa, ja ampujan on ladattava ja viritettävä asetta kahden kierroksen ajan tekemättä mitään muuta.

Piiritysaseillakin ammutaan harvemmin kuin tavallisilla aseilla. Niiden ampumanopeus on esitetty murtolukuna, joka kertoo hyökkäysten ja kierrosmäärän suhteen; esimerkiksi 1/6 tarkoittaa hyökkäystä joka kuudes kierros.

Varsijousta ei tietysti ole pakko ladata, vaan sen voi pudottaa tai heittää käsistään ja vaihtaa johonkin toiseen aseeseen. Asemiinsa asettunut hahmo voi myös ladata valmiiksi

si useita varsijousia ja vaihtaa asetta joka kierros, kunnes kaikilla on ammuttu. Luolastossa kierreltäessä tällaista taktiikkaa on tietysti hankalampi toteuttaa.

Roiskeaseet

Kun heitetään roiskeaseita (öljypulloja tms.), onnistunut hyökkäysheitto tarkoittaa, että heitto osuu suoraan kohteeseensa. Jos hyökkäys epäonnistuu, PJ heittää 1n10 ja selvittää alla olevasta kaaviosta, minne ase päättyy. Kukin luku edustaa yhtä 10 × 10 jalan aluetta.

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

Ohi menneet kantamahyökkäykset

Jos kantama-aseen hyökkäys epäonnistuu, se ei yleensä tuota vaurioita kenellekään (ellei kyseessä ole roiskease). Jos hahmo kuitenkin heittää tai ampuu lähitaisteluun, jossa on mukana hänen liittolaisiaan, epäonnistunut hyökkäys voi osua johonkin hänen liittolaiseensa. PJ:n on päätettävä, mihin liittolaisiin ase voi osua. Tämän 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.

Samaa sääntöä sovelletaan myös hirviöiden suorittamiin hyökkäyksiin. Tällöinkin heitot suorittaa PJ.

Tämä sääntö on tahallaan epämääräinen – PJ:n on päätettävä, milloin taistelun olosuhteet vaativat sen soveltamista. On suositeltavaa, että tällä tavoin "koetellaan" enintään kolmea liittolaista, mutta PJ voi tehdä poikkeuksia, jos niin parhaaksi katsoo.

Vauriot

Jos hyökkäys osuu, hyökkääjä heittää aseiden tietojen mukaiset vauriot. Lähitaisteluaseiden ja heittoaseiden (kuten tikarien ja keihäiden) vaurioihin lasketaan hahmon Voi-

makkuus-muunnin. Jousien ja varsijousien vaurioihin ei yleensä lasketa Voimakkuus-muunninta, mutta lingon vaurioihin lasketaan.

Taika-aseiden hyvitys lisätään myös niiden tuottamiin vaurioihin (samoin kirottujen aseiden sakko). Huomaa, että silloinkin kun vaurioihin lasketaan sakkoa, hyökkäys tuottaa aina vähintään 1 pisteen verran vaurioita.

Olento tai hahmo kuolee, jos sen kestopisteet hupenevat 0:aan.

Tainnuttavat vauriot

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

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.

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 "aserajouksia".

Paini

Painihyökkäys vaatii lähitaisteluhyökkäysheiton. Heiton onnistuminen tarkoittaa, että hyökkääjä on saanut vastustajansa painiotteeseen. Tämä ote pysyy, kunnes hyökkääjä päästää irti tai kunnes puolustautuja onnistuu pelastusheittossa Kuolemansädettä vastaan. Puolustautuja suorittaa pelastusheiton seuraavalla vuorollaan (omalla aloitelukemallaan). Aina kun painihyökkäys onnistuu, hyökkääjä siirtyy samaan "tilaan" kuin puolustautuja (sikäli kuin pelissä käytetään miniatyyreja).

Kun hyökkääjä on saanut vastustajansa painiotteeseen, hän voi myöhemmillä kierroksilla tuottaa vastustajalle automaattisesti aseettomia vaurioita (niin kuin iskisi nyrkillä),

estää vastustajaa puhumasta, käyttää yksinkertaisia taikaesineitä (kuten sormuksia) tai suorittaa mitä tahansa muita toimintoja, jotka PJ sallii. Hyökkääjä voi myös yrittää siepata jonkin vastustajan pitelemän esineen (kuten aseiden) tai yrittää siirtää vastustajaa (ks. alla). Hyökkääjä voi päästää vastustajansa painiotteesta milloin haluaa.

Hyökkääjä ei voi vetää esiin tai käytellä asetta, käyttää taikasauvaa, vaajaa, käärröä tai taikajuomaa, väistää toisen olennon painihyökkäystä, langettaa loitsuja eikä sitoa toista olentoa painiotteeseen pidellessään vielä ensimmäistä.

Vastustajan siirtely: Hyökkääjä voi liikkua enintään puolet liikenopeudestaan ja kuljettaa puolustautujaa mukanaan, jos hän onnistuu hyökkäysheittossa. Hyökkääjän on oltava niin vahva, että hän jaksaa kantaa tai raahata puolustautujaa.

Esineen sieppaaminen: Hyökkääjä voi yrittää siepata esineen puolustautujalta. Tämä vaatii hyökkäysheiton. Jos se epäonnistuu, puolustautuja voi yrittää heti omaa hyökkäysheittoaan (vaikka olisi jo hyökännyt kuluvalle kierroksella). Jos puolustautujan heitto onnistuu, hän saa hyökkääjän painiotteeseen tai voi halutessaan irtautua painista.

Puolustautujalle sallitut toimet: Painiotteessa oleva olento on yleensä liikuntakyvytön (mutta ei puolustuskyvytön) ainakin seuraavaan aloitelukemien mukaiseen toimintonsa asti. Olento saa sakkoa -4 panssariluokkaansa muita vihollisia kuin hyökkääjää vastaan.

Jos puolustautuja on huomattavasti vahvempi tai isompi kuin hyökkääjä, hän voi liikkua enintään puolet liikenopeudestaan ja kuljettaa hyökkääjää mukanaan.

Kun olento on joutunut painiotteeseen, se voi yrittää irtautua otteesta seuraavalla toiminnollaan suorittamalla pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan. Olento lisää heittoon Voimakkuus- tai Ketteryys-muuntimensa. Jos irtautumisheitto onnistuu, olento päättää toimintonsa liikkumalla johonkin hyökkääjän vieressä olevaan tilaan.

Jos olento on useamman kuin yhden hyökkääjän painiotteessa, onnistunut irtautumisheitto vapauttaa olennon vain yhden hyökkääjän otteesta.

Myös painiotteessa olevat olennot voivat käyttää yksinkertaisia taikaesineitä, kuten sormuksia. Painiotteessa oleva olento ei voi yleensä langettaa loitsuja, vaikka hyökkääjä ei olisikaan vaientanut häntä.

Useita vastustajia: Painissa voi olla mukana useita osallistujia. Normaalikokoista vihollista vastaan voi painia yhden kierroksen aikana enintään neljä hyökkääjää. Vihollista pienemmät hyökkääjät lasketaan puoleksi olennoiksi ja vihollista suuremmat vähintään kahdeksi olennoiksi (PJ:n harkinnan mukaan). Huomaa, että sen jälkeen kun vihollinen on saatu painiotteeseen, muut painihyökkäyksen yrittäjät hyötyvät puolustautujan panssariluokkaan lasketta-

vasta -4:n sakosta. Tämä PL-sakko ei kuitenkaan ole ka-sautuva (eli myöhemmät onnistuneet painihyökkäykset ei-vät alenna puolustautujan panssariluokkaa entisestään).

Sekin on mahdollista, että joku ryhtyy painiin käynnissä olevan painin hyökkääjäosapuolta vastaan. Tällöin onnis-tunut painiote hyökkääjästä suo alkuperäiselle puolustau-tujalle hyvitystä +4 irtautumisheittoihin jatkossa.

Paini hirviöiden kanssa: Yllä kuvattuja sääntöjä voidaan yleensä käyttää paitsi hahmorotujen väliseen painiin myös silloin, kun mukana on hirviöihmisolioita. PJ päättää ta-pauskohtaisesti, onko paini muiden hirviöiden kuin hirviö-ihmisolioiden kanssa mahdollista. Jos on, noudatetaan seuraavia sääntömuutoksia:

Olennot, joilla on enemmän kuin kaksi tarttumaraajaa, saavat jokaisesta ylimääräisestä raajasta hyvitystä +1 pai-nin hyökkäys- ja pelastusheittoihin. Sääntö koskee myös olentoja, jotka voivat tarttua jaloillaan (kuten apinoita, jätti-läishämähäkkejä jne.).

Suuret lentokykyiset olennot voivat yrittää viedä vastusta-jansa yläilmoihin (vaikka olisivat puolustautujan roolissa).

Jos puolustautujalla on kosketushyökkäyksiä (kuten esi-merkiksi martailla), hyökkääjä kärsii yhden tällaisen hyök-käyksen vaikutukset automaattisesti joka kierros.

Öljy

Öljypulloa voidaan käyttää roiskeaseena eli heittoaseena, joka levittää tuliroiskeita ympärilleen. Öljypulloon on viri-tettävä jonkinlainen tulilanka, jotta öljy syttyisi tuleen ja tuottaisi vaurioita; muussa tapauksessa se vain liukastaa. Jos tulilangallinen öljypullo osuu olentoon, se tuottaa 1n8 pistettä tulivaurioita. Seuraavalla kierroksella olento kärsii toiset 1n8 pistettä tulivaurioita, ellei se käytä koko kierrosta liekkien sammuttamiseen jollakin järkevällä tavalla. PJ:n on arvioitava käytettyä tapaa: Hyviä keinoja ovat esimer-kiksi kieriskely lattialla (ellei sekin ole öljyn peitossa) ja liek-kien peittäminen märällä huovalla. Veden heittäminen pa-lavan öljyn päälle ei puolestaan auta mitään. Tekeepä olento mitä hyvänsä, pullollinen palavaa öljyä tuottaa vau-rioita enintään kahdella kierroksella.

Kaikki olennot 5 jalan säteellä osumakohdasta kärsivät 1n6 pistettä tulivaurioita roiskeista. Nämä vauriot voidaan vält-tää pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan. Vaikka pullo lentäisi harhaan (ks. edellä Roiskeaseet), lopullisen osuma-kohdan vieressä oleva olento voi silti kärsiä vaurioita rois-keista ja saa pelastusheiton niitä vastaan. Olento, johon öl-jypullo osuu suoraan, ei saa pelastusheittoa.

Maahan kaadettu tai rikottu öljypullollinen palaa 10 kier-rosta. Palavan öljyn yli yrittävä olento kärsii 1n6 pistettä tulivaurioita jokaisella kierroksella, jonka aikana hän on öl-jyssä (ei pelastusheittoa).

Tulta sietävät olennot, kuten olennot joilla on tulipohjaisia kykyjä, eivät kärsi vaurioita palavasta öljystä.

Pyhä vesi

Pyhä vesi vaurioittaa epäkuolleita olentoja. Ruumiillisia epäkuolleita vastaan voidaan heittää pullollinen pyhää vet-tä roiskeaseena. Ruumiittomien epäkuolleiden vaurioitta-minen pyhällä vedellä vaatii, että pullo avataan ja vesi kaa-detaan olennon päälle, mikä tarkoittaa yleensä sitä, että kaatajan on seistävä olennon vieressä.

Pyhää vettä sisältävän pullon suora osuma tuottaa epä-kuolleelle olennot 1n8 pistettä vaurioita. Kaikki epäkuol-leet 5 jalan säteellä osumakohdasta kärsivät 1n6 pistettä vaurioita rikkoutuneen pullon roiskeista. Pyhä vesi vaikut-taa vain yhden kierroksen.

Taistelutahto

Ei-pelaajahahmot ja hirviöt eivät aina taistele kuolemaan saakka; useimmat yrittävät pelastua aina kun mahdollista. Jokaisen hirviön tiedoissa on Taistelutahto-arvo joka on 2–12. Kun suoritat Taistelutahto-testin, heitä 2n6; jos tulos on yhtä suuri tai pienempi kuin Taistelutahto-arvo, hirviö tai hirviöt päättävät jäädä taistelemaan. Jos tulos on arvoa suurempi, hirviö kadottaa sisunsa. Hirviö, jonka Taistelu-tahto-arvo on 12, ei koskaan epäonnistu Taistelutahto-tes-tissä vaan taistelee aina kuolemaan saakka.

Taistelutahtoa testataan yleensä ensin silloin, kun hirviö-osapuoli kohtaa vihollisia, ja uudestaan silloin, kun hirviö-osapuoli on menettänyt puolet vahvuudestaan (kestopis-teinä, jos hirviöitä on yksi, tai lukumääräisesti, jos hirviöitä on useampia). **Nukutus-**, **lumous-** ja **seisautus**-taikuudella nujerretut hirviöt lasketaan tässä yhteydessä menetetyiksi.

PJ voi muuttella hirviön Taistelutahto-arvoa joissakin tilan-teissa harkintansa mukaan. Muutoksen tulisi olla yleensä enintään +2 tai -2. Jos Taistelutahto-arvo on 12, sitä ei muuttella ikinä.

Jos hirviö epäonnistuu Taistelutahto-testissään, se yrittää yleensä paeta. Älylliset hirviöt ja ei-pelaajahahmot voivat yrittää antautua, jos PJ niin päättää.

Huomaa, että vakipalvelijoille on tässä asiassa omat sään-tönsä; ks. edellä osa **Seikkaileminen**.

Epäkuolleiden käännytys

Papit voivat käännyttää epäkuolleita eli karkottaa epäkuol-leita hirviöitä luotaan silkan uskonsa voimalla. Pappi ko-hottaa tällöin pyhän tunnusmerkkinsä ja kutsuu avukseen suojelusjumalautensa voimia. Pelaaaja heittää 1n20 ja il-moittaa tuloksen pelinjohtajalle. Huomaa, että pelaajan tu-lee suorittaa heitto aina – silloinkin kun PJ tietää, että hah-mo ei voi onnistua tai epäonnistua – koska heittämättä jättäminen paljastaisi pelaajalle liikaa.

PJ etsii papin tason mukaisen rivin Pappien käännytystau-lukosta (ks. alla) ja vertaa sitä epäkuolleen tyyppiin tai kes-tonoppamäärään (KN). (Käytä KN-riviä vain silloin, kun kohdattavaa hirviötä ei mainita taulukossa nimeltä eikä hir-



viön kuvauksessa anneta käännytystä koskevia ohjeita.) Jos taulukko antaa vertailutulokseksi "Ei", pappi ei voi vaikuttaa kyseisen lajin epäkuolleisiin. Jos tulos on luku, papin täytyy heittää 1n20:lla vähintään luvun verran käännyttääkseen kyseisen lajin epäkuolleen. Jos tulos on "K", pappi käännyttää epäkuolleen automaattisesti (heittoa ei tarvita). Jos tulos on "V," pappi käännyttää epäkuolleen automaattisesti ja lisäksi epäkuollut vaurioituu (mahdollisesti jopa tuhoutuu).

Jos heitto onnistuu, pappi käännyttää 2n6 kestonopan edestä epäkuolleita. Yli jäävät kestonopat menevät hukkaan (eli jos pappi käännyttää zombeja ja heittää tulokseksi 7, hän voi käännyttää enintään 3 zombia). Pappi pystyy kuitenkin vaikuttamaan aina vähintään yhteen olentoon, kunhan varsinainen käännytysheitto onnistuu.

Kun pappi yrittää käännyttää ryhmän, jossa on erilaisia epäkuolleita (esimerkiksi marras ja kaksi zombia), pelaaja suorittaa edelleen vain yhden heiton. Sen tulosta verrataan ensiksi heikoimpaan lajiin (zombeihin), ja jos niiden käännytys onnistuu, samaa tulosta verrataan seuraavaksi vahvinta epäkuolleen lajiin vastaan. Kestonoppaheitto (2n6) suoritetaan niin ikään vain kerran. Esimerkki: Jos 2. tason pappi yrittää käännyttää edellä mainitun kaltaisen ryhmän, hänen on heitettävä ensiksi vähintään 15 käännyttääkseen zombit. Jos heitto onnistuu, hän heittää seuraavaksi 2n6; jos tämän heiton tulos on 7, se käännyttää zombit ja yli jää vielä 3 kestonopan edestä vaikutusta. Martaalla on tasan 3 kestonoppaa, joten jos alkuperäisen 1n20-heiton tulos olisi ollut 20, yli jäävät kestonopat olisivat riittäneet käännyttämään martaankin. Jos ryhmässä olisi 3 zombia ja yksi marras, 2n6-heiton tuloksen pitäisi olla vähintään 9, jotta käännytys vaikuttaisi kaikkiin hirviöihin.

Jos pappi onnistuu käännyttämään epäkuolleita mutta 2n6-heitto ei kata niitä kaikkia, hän voi yrittää käännyttää jäljelle jääneitä seuraavalla kierroksella uudestaan. Heti kun yksikin epäkuolleen käännytys -heitto epäonnistuu,

Pappien käännytystaulukko

Papin taso	Luuranko 1 KN	Zombi 2 KN	Kalmohinen 3 KN	Marras 4 KN	Manalainen 5 KN	Muumio 6 KN	Vainohenki 7 KN	Vampyyri 8 KN	Aave 9+ KN
1	13	17	19	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei
2	11	15	18	20	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei
3	9	13	17	19	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei
4	7	11	15	18	20	Ei	Ei	Ei	Ei
5	5	9	13	17	19	Ei	Ei	Ei	Ei
6	3	7	11	15	18	20	Ei	Ei	Ei
7	2	5	9	13	17	19	Ei	Ei	Ei
8	K	3	7	11	15	18	20	Ei	Ei
9	K	2	5	9	13	17	19	Ei	Ei
10	K	K	3	7	11	15	18	20	Ei
11	V	K	2	5	9	13	17	19	Ei
12	V	K	K	3	7	11	15	18	20
13	V	V	K	2	5	9	13	17	19
14	V	V	K	K	3	7	11	15	18
15	V	V	V	K	2	5	9	13	17
16	V	V	V	K	K	3	7	11	15
17	V	V	V	V	K	2	5	9	13
18	V	V	V	V	K	K	3	7	11
19	V	V	V	V	V	K	2	5	9
20	V	V	V	V	V	K	K	3	7

pappi ei voi yrittää käännättää epäkuolleita uudestaan yhteen täyteen pelivuoroon. Osittainen epäonnistuminen (joka on mahdollinen kun epäkuolleita on erilaisia) katsotaan tässä yhteydessä epäonnistumiseksi.

Käännyttetyt epäkuolleet pakenevat papin ja hänen ryhmänsä luota suurimmalla mahdollisella liikenopeudellaan. Jos ryhmä lähtee perään ja ahdistaa epäkuolleet nurkkaan, ne voivat jälleen hyökätä ryhmää vastaan, mutta jos ne jätetään rauhaan, ne eivät tule takaisin eivätkä hyökkää pappia tai hänen lähellään olevia vastaan ainakaan 2n4 pelivuoroon.

Epäkuolleet, joiden käännystulos on V (vaurioitettu), kärsivät 1n8 pistettä vaurioita papin tasoa kohden (heitä kerran ja anna samat vauriot kaikille vaurioitetuille epäkuolleille). Ne, joiden kestopisteet hupenevat tällöin 0:aan, tuhoutuvat niin täydellisesti, että jäljelle jää vain tomuhiukasia. Ne, joille jää kestopisteitä, ovat silti käännytettyjä.

Energianriisto

Epäkuolleet ja paha taikuus voivat riistää hahmoilta energiaa. Tämä energianriisto ilmenee ”negatiivisina tasoina”. Jokainen negatiivinen taso vie uhrilta jokseenkin pysyvästi yhden kestonopan verran kestopisteitä ja tuottaa sakkoa -1 hyökkäys- ja pelastusheittoihin (ja kaikkiin muihinkin 1n20-heittoihin) sekä -5 % kaikkiin prosenttiheittoihin, kuten varkaan kykyheittoihin. Loitsijat menettävät lisäksi yhden loitsupaikan ylimmältä loitsutasoltaan. Uhri saattaa saada pelastusheiton vaikutusta vastaan (tämä riippuu hirviön tyylistä).

Jos energianriisto huventaa hahmon kestopisteet 0:aan tai sen alle, uhri saa välittömästi surmansa. Jos energianriiston aiheuttaja on epäkuollut hirviö, uhri muuttuu kuoltuaan yleensä samanlaiseksi epäkuolleeksi (tarkat yksityiskohdat vaihtelevat hirviöstä toiseen).

Negatiiviset tasot voidaan poistaa taikuudella, kuten **kunnonpalautus**-loitsulla. Kun negatiivinen taso poistetaan, uhri saa kestopisteitä takaisin määrän, joka on menetettyjen kestopisteiden kokonaismäärä jaettuna negatiivisten tasojen määrällä (normaaliin tapaan pyöristettynä).

Esimerkki: Hahmo on saanut energianriistosta kolme negatiivista tasoa. Heitetty kestopistemienetykset olivat 6, 5 ja 2, eli yhteensä hahmo menetti 13 pistettä. Kun negatiivisia tasoa aletaan poistaa, ensimmäinen poistettu taso tuo takaisin $13 / 3 = 4,3333$ kestopistettä (määrä pyöristetään 4:ään). Tämän jälkeen hahmolla on kaksi negatiivista tasoa ja häneltä puuttuu 9 kestopistettä. Kun seuraava negatiivinen taso poistetaan, hahmo saa takaisin $9 / 2 = 4,5$ kestopistettä (määrä pyöristetään 5:een). Sen jälkeen hahmolla on yksi negatiivinen taso ja häneltä puuttuu 4 kestopistettä. Hän saa pisteet takaisin, kun viimeinenkin negatiivinen taso poistetaan.

Energianriiston uhreilla on yleensä riutunut ja näivettynyt olemus, mikä voi kiinnittää tarkkanäköisten huomion.



Paraneminen ja lepo

Haavoittunut hahmo saa takaisin 1 kestopisteen päivässä, kunhan hän saa riittävästi unta. Hahmo, joka viettää koko päivän vuodelevossa, saa illalla takaisin 1 ylimääräisen kestopisteen.

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). Huomaa, että 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 (eikä saa enää kestopisteitä takaisin luonnollisen paranemisen myötä). Sakko kasvaa 1 pisteellä jokaisesta seuraavasta yöstä, jona hahmo ei saa tarpeeksi unta. Vaikka unenpuutetta olisi jatkunut miten pitkään hyvänsä, yhdet riittävät yöunet poistavat koko sakon ja palauttavat paranemiskyvyn.

Ruumiinkunto-pisteiden menetys

Kun hahmo on menettänyt Ruumiinkunto-pisteitä esimerkiksi taudin takia, hän saa niitä takaisin normaalilla levolla. Hahmo saa takaisin yhden Ruumiinkunto-pisteen joka aamu, kunhan hän on saanut riittävästi unta. Jos hän on menettänyt enemmän kuin yhden pisteen, niistä viimeisen takaisin saaminen vaatii pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan (ilman mitään muuntimia). Jos pelastusheitto epäonnistuu, hahmo menettää kyseisen pisteen pysyvästi.

Jos pisteiden menetys pienentää hahmon Ruumiinkunto-hyvitystä (tai kasvattaa sakkoa), myös hahmon enimmäiskestopisteet vähenevät. Kun Ruumiinkunto hupenee esimerkiksi 16:sta 15:een, hyvitys pienenee samalla +2:sta +1:een. Tällöin hahmo menettää yhden kestopisteen jokaista heittämäänsä kestonoppaa kohden. Jos kestopisteiden enimmäismäärä hupenee pienemmäksi kuin hahmon senhetkinen kestopistemäärä, senhetkinen kestopistemäärä alenee välittömästi uuden enimmäismäärän mukaiseksi.

Kun hahmo saa Ruumiinkuntoaan takaisin niin paljon, että hyvitys jälleen kasvaa, hänen enimmäiskestopisteensä kasvavat samassa suhteessa. Hahmon senhetkinen kestopistemäärä ei kuitenkaan kasva, vaan menetetyt kestopisteet pitää hankkia paranemisen tai parantamisen myötä.

Putoamisvauriot

Hahmo kärsii 1n6 pistettä vaurioita jokaisesta putoamisestaan 10 jalasta, kuitenkin enintään 20n6. Vaikutukset pyöristetään lähimpään tasakymmeneen, joten 1–4 jalan pudotus ei tuota vaurioita, 5–14 jalkaa tuottaa 1n6 jne.

Kuurous ja sokeus

Kuuroutunut olento voi reagoida vain siihen, mitä se näkee tai tuntee. Olento yllättyy, kun 1n6-heiton tulos on 1–3, ja saa aloiteheittoihinsa sakkoa –1. Sokaistunut olento yllättyy, kun 1n6-heiton tulos on 1–4, ja saa hyökkäysheit-

toihinsa sakkoa –4, panssariluokkaansa sakkoa –4 ja aloiteheittoihinsa sakkoa –2. Näitä sääntöjä täytyy ehkä soveltaa, jos hirviöllä on tavallisesta poikkeavat aistit; esimerkiksi lepakoihin kuurous vaikuttaa kuten sokeus.

Nämä sakot koskevat hahmoja ja olentoja, jotka ovat vammautuneet hiljattain. Sokeuteen ja kuurouteen tottuneilla voi olla pienemmät sakot, jos PJ niin päättää.

Huomaa, että kun hahmo tai olento hyökkää näkymätöntä vihollista vastaan, hän on kuin sokaistu ja saa siten sakkoa –4 hyökkäysheittoonsa.

Hyökkäykset kulkuneuvoja vastaan

Hyökkäyksissä kulkuneuvoja (kuten vaunuja ja laivoja) vastaan kohteen panssariluokka on aina 11. Kullekkin kulkuneuvolle on ilmoitettu Lujuus- ja kestopistearvot. Heittä hyökkäyksen tuottamat vauriot ja vähennä tuloksesta Lujuus-arvo. Kulkuneuvo kärsii vain jäljelle jäävät vauriot.

Kun kulkuneuvo saa vaurioita yhdelle puolelleen vähintään ilmoitetun KP-arvonsa verran, kulkuneuvon liikenopeus puolittuu pyörän vaurioitumisen tai rungon puhkeamisen vuoksi. Jos kulkuneuvo saa samalle puolelleen kaksi kertaa KP-arvonsa verran vaurioita (tai molemmille puolilleen KP-arvonsa verran vaurioita), se menettää liikuntakykynsä ja, jos kyse on vesikulkuneuvosta, uppoaa.

Kulkuneuvon korjaaminen

Kulkuneuvon kärsimien vaurioiden korjaamisvauhti on 1n4 kestopistettä per miehistön jäsen per työtunti. Paikan päällä näitä vaurioita voidaan kuitenkin korjata vain 90 prosenttiin kulkuneuvon enimmäiskestopistemäärästä. Jotta loputkin vauriot saataisiin korjattua, vaurioituneet alukset on vietävä telakalle laivanrakennusmestarin ja hänen työväkensä korjattavaksi ja vaunut sekä rattaat vaunusepälle. Tällaisten korjausten hinta jätetään pelinjohtajan ratkaistavaksi.

Pelastusheitot

Pelastusheitot edustavat hahmon tai olennon kykyä vastustaa tai välttää erikoishyökkäyksiä, kuten loitsuja ja myrkyä. Pelastusheitto on hyökkäysheiton tavoin n20-heitto, ja sen tavoiteluku riippuu hahmon luokasta ja tasosta. Hirviöillä on samat pelastusheittoluvut kuin jonkin hirviötä muistuttavan hahmoluokan tietyn tasoisilla hahmoilla. Puhdas 1 (nopan silmäluku on 1) tarkoittaa pelastusheitoissa aina epäonnistumista ja puhdas 20 aina onnistumista.

Pelastusheittojen viisi tyyppiä ovat **Kuolemansäde tai Myrkky, Taikasauvat, Jähmetys tai Kivetys, Lohikäärmeen henkäys** ja **Loitsut**. Kun kyse on loitsusta tai hirviön erikoiskyvystä, pelastusheiton tyyppi ilmoitetaan hyökkäyksen kuvauksessa (sikäli kuin pelastusheitto sallitaan). Joskus harvoin pelinjohtajan täytyy kuitenkin päättää itse,

millaisen heiton hyökkäys vaatii. Yksi tapa on tulkita, minikätyypistä vaaraa hyökkäys vastaa. PJ voi esimerkiksi kirjoittaa seikkailuunsa ansan, joka kaataa seikkailijapolojen niskaansa palavaa öljyä, ja öljyn väistäminen voidaan tulkita samanlaiseksi suoritukseksi kuin Lohikäärmeen henkäyksen välttäminen. Tai kenties seikkailussa on kivinen jumalankuva, joka alkaa ampua hehkuvista silmistään energiasäteitä, kun sitä lähestytään. Tämän hyökkäyksen voidaan tulkita vastaavan Taikasauvoja tai, jos hyökkäys on erityisen voimallinen, Loitsuja. Pelastusheittoa Kuolemansädetä vastaan käytetään usein "kaatoluokkana", joka kattaa monet luolastossa kohdatut "tavalliset" vaarat.

Pelastusheittoihin ei yleensä lasketa mukaan kykyarvohyvityksiä tai -sakkoja. On kuitenkin joitakin poikkeuksia:

SEIKKAILEMINEN

- Pelastusheittoihin Myrkkyä vastaan lasketaan aina hahmon Ruumiinkunto-muunnin.
- Pelastusheittoihin illuusioita (kuten **harhaku-vaa**) vastaan lasketaan aina hahmon Älykkyys-muunnin.
- Pelastusheittoihin **lumous**-loitsuja (ja muita mielenhallintavaikutuksia) vastaan lasketaan hahmon Viisauts-muunnin.

PJ voi lisätä muitakin muuntimia harkintansa mukaan.

Esineiden pelastusheitot

Aluevaikutukset (kuten **tulipallo**- ja **salamanisku**-loitsut) voivat paitsi haavoittaa hahmoja myös vaurioittaa heidän esineitään. Yksinkertaisuuden nimissä voidaan olettaa, että

Hahmoluokkien pelastusheittotaulukot

Maagi

Taso	Kuoleman- säde tai Myrkky	Taika- sauvat	Jähmetys tai Kivetys	Lohi- käärmeen henkäys	Loitsut
1	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	15	14
4-5	12	13	12	15	13
6-7	12	12	11	14	13
8-9	11	11	10	14	12
10-11	11	10	9	13	11
12-13	10	10	9	13	11
14-15	10	9	8	12	10
16-17	9	8	7	12	9
18-19	9	7	6	11	9
20	8	6	5	11	8

Taistelija

Taso	Kuoleman- säde tai Myrkky	Taika- sauvat	Jähmetys tai Kivetys	Lohi- käärmeen henkäys	Loitsut
0H	13	14	15	16	18
1	12	13	14	15	17
2-3	11	12	14	15	16
4-5	11	11	13	14	15
6-7	10	11	12	14	15
8-9	9	10	12	13	14
10-11	9	9	11	12	13
12-13	8	9	10	12	13
14-15	7	8	10	11	12
16-17	7	7	9	10	11
18-19	6	7	8	10	11
20	5	6	8	9	10

BASIC FANTASY

hahmon kantamat tavarat eivät vaurioidu, jos hän onnistuu omassa pelastusheitossaan. Jos esine on kuitenkin erityisen altis hyökkäyksen tuottamille vaurioille (kuten paperi tulelle, lasi iskuille jne.), se voi vaurioitua, vaikka sen kantaja onnistuisi pelastusheitossaan.

Aina kun vähintään yksi esine on vaurioille altis, sille suoritetaan sama pelastusheitto kuin kantajalleenkin vaurioitumisen selvittämiseksi. Esimerkki: Hahmo pitelee avointa loitsukirjaa, kun häneen osuu **tulipallo**-loitsu. Hänen on heitettävä pelastusheitto Loitsuja vastaan ensin omasta puolestaan ja sitten sama heitto samoine onnistumismahdollisuuksineen loitsukirjan puolesta.

PJ voi muokata tätä sääntöä vapaasti. Esimerkiksi repullinen vaurioille alttiita esineitä voidaan kenties hoitaa yhdellä pelastusheittolla eikä niin, että joka esineen selviytyminen ratkotaan työläästi erikseen.

Pappi

Taso	Kuoleman- säde tai Myrkky	Taika- sauvat	Jähmetys tai Kivetys	Lohi- käärmeen henkäys	Loitsut
1	11	12	14	16	15
2-3	10	11	13	15	14
4-5	9	10	13	15	14
6-7	9	10	12	14	13
8-9	8	9	12	14	13
10-11	8	9	11	13	12
12-13	7	8	11	13	12
14-15	7	8	10	12	11
16-17	6	7	10	12	11
18-19	6	7	9	11	10
20	5	6	9	11	10

Varas

Taso	Kuoleman- säde tai Myrkky	Taika- sauvat	Jähmetys tai Kivetys	Lohi- käärmeen henkäys	Loitsut
1	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	12
10-11	9	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	11
14-15	8	10	9	9	10
16-17	7	9	9	8	9
18-19	7	9	8	7	9
20	6	8	8	6	8

6. OSA: HIRVIÖT

Nimi: Ensimmäiseksi hirviöstä mainitaan sen nimi (tai yleisin nimi, jos hirviö tunnetaan useammalla kuin yhdellä nimellä). Jos hirviön nimen perässä on tähti, se tarkoittaa, että hirviötä voidaan vahingoittaa vain erikoisaseilla (kuten hopea-aseilla, taika-aseilla, tulella tms.), mikä tekee hirviöstä vaikeammin kukistettavan.

Panssariluokka: Tällä rivillä ilmoitetaan olennon PL normaalissa taistelussa. Jos hirviö pitää yleensä haarniskaa, sille on ilmoitettu kaksi PL-arvoa, joista ensimmäiseen on laskettu haarniska mukaan ja toinen, suluissa oleva, ilmoittaa panssariluokan ilman haarniskaa. Jos hirviötä voidaan vaurioittaa vain hopea-aseilla tai taika-aseilla, siitä ilmoitetaan joko sanallisesti tai merkinnällä †. Jos hirviötä voidaan vaurioittaa vain taika-aseilla, siitä ilmoitetaan merkinnällä ‡.

Kestonoppia: Tällä rivillä ilmoitetaan olennon kestonoppien määrä ja mahdolliset lisäkestopisteet. Hirviöt heittävät kestopisteensä aina kahdeksankylkisellä nopalla (n8), ellei toisin mainita. Niinpä esimerkiksi olento, jolla on 3+2 kestonoppia, heittää 3n8 ja lisää silmäluokien summaan 2.

Kestonoppaluvun jäljessä voi olla yksi tai kaksi tähteä (*). Ne kertovat, että hirviöstä saataviin kokemuspisteisiin (KoP) lasketaan erikoiskykyisiä. Ks. lisätietoa osiosta **Kokemustasojen hankkiminen** osassa **Seikkaileminen**.

Jos hirviön **Hyökkäyshyvytys** on eri kuin sen kestonoppamäärä, Hyökkäyshyvytys ilmoitetaan suluissa kestonoppamäärän jälkeen.

Liikenopeus: Tällä rivillä ilmoitetaan hirviön liikenopeus (tai liikenopeedet, jos hirviöllä on useampia kuin yksi liikkumistapa). Esimerkiksi mörköhiiden normaali kävelyliikenopeus on 30 j, eikä sen tiedoissa ole tällä rivillä muuta. Merenneito voi liikkua vain vedessä, joten sen liikenopeudeksi on ilmoitettu **Uinti 40 j**. Pegasos voi sekä kävellä että lentää, joten sen liikenopeuksiksi on ilmoitettu **80 j, lento 160 j**.

Liikenopeusluvun perässä voi olla lisäksi suluissa jokin välimatka. Se on olennon kääntymismatka (ks. **5. osa: Taistelut**). Jos kääntymismatkaa ei ole mainittu, sen voidaan olettaa olevan 5 j.

Hyökkäykset: Hyökkäysten lukumäärä ja ne hyökkäystyytit, joita hirviöllä on. Esimerkiksi hiisi voi hyökätä vain kerran kierroksessa aseella, joten sen hyökkäykseksi on ilmoitettu **1 ase**. Kalmohisen hyökkäyksiksi on

ilmoitettu **2 kynnet / 1 puraisu**, koska se voi hyökätä vuoronsa aikana sekä molempien käsiensä kynsillä että puraisemalla.

Vauriot: Hirviön onnistuneen hyökkäyksen tuottama vauriomäärä. Tämä ilmoitetaan yleensä yhtenä tai useampana nopanheittona.

Kohdattava määrä: Tämä ilmoitetaan yhtenä tai useampana nopanheittona. Jos hirviötä esiintyy vain maan alla eikä sillä ole pesiä, sen lukumäärä voidaan arpoa vain yhdenlaisella nopanheitolla. Jos hirviöllä on pesiä tai sitä esiintyy ulkoilmassa, lukumäärät eri esiintymisympäristöissä arvotaan eri nopanheitoilla. Esimerkiksi hirviö, jonka tiedoissa lukee ”1n6, ulkona 2n6, pesässä 3n6”, kohdataan luolastoissa 1n6 yksilön ryhminä, ulkona 2n6 yksilön ryhminä ja pesässään 3n6 yksilön ryhminä.

Huomaa, että kohdattava määrä koskee vain taisteluihin osallistuvia hirviöitä. Taisteluihin osallistumattomat yksilöt (nuoret ja toisinaan naaraat) eivät ole mukana tässä luvussa. Asiasta mainitaan tarvittaessa hirviön kuvaustekstissä, mutta lopulliset päätökset hirviöiden kokonaismäärästä tekee aina PJ.

Pelastusheitot kuten: Tässä mainitaan hahmoluokka ja hahmotaso, joiden pelastusheittoarvoja hirviö käyttää pelastusheitoissaan. Useimmilla hirviöillä on samat pelastusheittoarvot kuin kestonoppamääränsä tasoisella taistelijalla.

Taistelutahto: Luku, joka hirviön on vähintään saatava 2n6-heiton tulokseksi, jotta Taistelutahto-testi onnistuisi. Jos hirviön Taistelutahto on 12, se onnistuu testissään aina ja taistelee, kunnes se tuhotaan (tai kunnes vihollisia ei enää ole).

Aarretyyppi: Tämä rivi kertoo, kuinka paljon omaisuutta olennolla on. Ks. lisätietoa osasta **Aarteet**. Useimmat olennot säilyttävät aarteitaan kotona tai pesässä eivätkä kanna niitä mukanaan. Älylliset olennot, joilla on hyödyllisiä ja mukana kulkevia aarteita (kuten taikaesineitä), ottavat ne yleensä mukaansa käyttöä varten ja jättävät hankalammin kuljetettavan omaisuuden kotiinsa.

KoP: Hirviön kukistamisesta saatava kokemuspistemäärä. Joissakin tapauksissa tämä luku vaihtelee; esimerkiksi eri ikäryhmien lohikäärmeillä on eri KoP-arvot. Laske tällöin oikea määrä osan **Seikkaileminen** kokemuspistetaulukosta.

Ratsut ja juhdat

	Aasi	Hevonen, ratsastus-	Hevonen, sota-	Hevonen, työ-
Panssariluokka:	13	13	13	13
Kestonoppia:	2	2	3	3
Hyökkäykset:	1 puraisu	2 kaviota	2 kaviota	2 kaviota
Vauriot:	1n2	1n4/1n4	1n6/1n6	1n4/1n4
Liikenopeus:	40 j (10 j)	80 j (10 j)	60 j (10 j)	60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n4	Ulkona 10n10	vain kotieläimenä	vain kotieläimenä
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2	Taistelija: 2	Taistelija: 3	Taistelija: 3
Taistelutahto:	7	7	9	7
KoP:	75	75	145	145

	Kameli	Muuli	Poni
Panssariluokka:	13	13	13
Kestonoppia:	2	2	1
Hyökkäykset:	1 puraisu / 1 sorkka	1 potku tai 1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	1/1n4	1n4 tai 1n2	1n4
Liikenopeus:	50 j (10 j) [40 j (10 j)]	40 j (10 j)	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n4	vain kotieläimenä	vain kotieläimenä
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2	Taistelija: 2	Taistelija: 1
Taistelutahto:	7	7	6 (9)
KoP:	75	75	25

Tälle sivulle on koottu kaikki tavallisimmat eläimet, joita käytetään taakkojen ja hahmojen kantamiseen. Tällaisilla olennoilla ei luonnollisestikaan ole aarteita.

Aasi on pitkäkorvainen hevosta muistuttava olento. Se on kestävä ja varmajalkainen, ja se voidaan viedä luoliin ja luolastoihin. Aasin kevyt taakka on enintään 70 naulaa ja raskas taakka enintään 140 naulaa.

Kamelit tunnetaan siitä, että ne pystyvät taittamaan pitkiä taipaleita ilman ruokaa ja vettä. Taulukon tiedoissa on kuvattu yksikyttyräinen kameli eli dromedaari, joka viihtyy lämpimissä autiomaissa. Dromedaarin säkäkorkeus on noin 7 jalkaa, ja kyttyränlaki on vielä 1 jalan verran tätä korkeammalla. Kaksikyttyräinen kameli soveltuu viileämmille ja kivikkoisemmille seuduille. Se on vankkarakenteisempi, hitaampi (ks. liikenopeus hakasuluissa) ja sitkeämpi kuin dromedaari. Kamelin kevyt taakka on enintään 400 naulaa ja raskas taakka enintään 800 naulaa.

Muuli on aasin ja hevosen lisääntymiskyvyn risteytys. Se voidaan viedä luoliin ja luolastoihin. Muuli muistuttaa ratsastushevosta mutta on hiukan vahvempi ja ketterämpi. Muulin kevyt taakka on enintään 300 naulaa ja raskas taakka enintään 600 naulaa.

Poni on pieni hevonen, jonka säkäkorkeus on alle 5 jalkaa. Se muistuttaa ratsastushevosta eikä voi taistella ratsastaja selässään. Sen voi kouluttaa sotaponiksi (jonka Taiste-

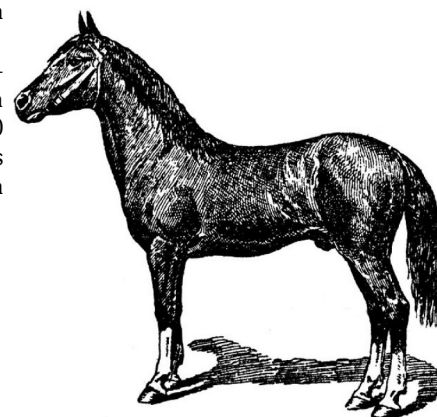
lutahto on merkitty sulkuihin), mutta sotaponikaan ei voi taistella ratsastaja selässään. Ponin kevyt taakka on enintään 275 naulaa ja raskas taakka enintään 550 naulaa.

Ratsastushevosina käytetään arabianhevosien tapaisia pienikokoisia rotuja ja myös villihevosia. Ne ovat yleensä valmiita hyödylliseen työhön kaksivuotiaina. Ratsastushevoset eivät voi taistella ratsastaja selässään. Ratsastushevosien kevyt taakka on enintään 250 naulaa ja raskas taakka enintään 500 naulaa.

Sotahevoset on koulutettu ja jalostettu vahvoiksi ja hurjaluontoisiksi. Ne ovat yleensä valmiita sotaan vasta kolmivuotiaina. Sotahevosien kevyt taakka on enintään 350 naulaa ja raskas taakka enintään 700 naulaa.

Työhevoset kuuluvat johonkin clydesdalenhevosien kaltaiseen isokokoiseen rotuun. Ne ovat yleensä valmiita ras-

kaaseen työhön kolmivuotiaina. Työhevosien kevyt taakka on enintään 350 naulaa ja raskas taakka enintään 700 naulaa.



Hirviöiden kuvaukset

Aarnikotka

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	7
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/2n8
Liikenopeus:	40 j (10 j), lento 120 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n8, pesässä 2n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	E
KoP:	670

Aarnikotka on iso lihansyöjäolento, jolla on leijonan ruumis ja kotkan pää, etujalat ja siivet. Aikuisen aarnikotkan pituus nokasta hännänpäähän voi olla jopa 8 jalkaa. Sen enempää uroksilla kuin naaraillakaan ei ole leijonanharjaa. Olennon selässä on leveät kullanväriset siivet, joiden kärkiväli on vähintään 25 jalkaa. Aikuinen aarnikotka painaa noin 500 naulaa.

Aarnikotkat pesivät korkeilla vuorenhuipuilla ja syöksyvät taivaalta lempiruokansa eli hevosten kimppuun. Ne saalistavat ja matkustavat parvina. Aarnikotka hyökkää ensimmäiseksi aina hevosten kimppuun ja iskee niitä lennosta kynsillään. Sen ylpeys kestää perääntymisen odottelemaan siihen saakka, kun puolustus ei ole enää yhtä vahvaa.

Aarnikotka voidaan kouluttaa ratsuksi, jos se on kasvatettu vankeudessa, mutta tällöinkin se voi yrittää hyökätä hevosten kimppuun, jos niitä on 120 jalan säteellä. Heitä Taiste-



lutahto-testi; jos se epäonnistuu, aarnikotka yrittää käydä hevosten kimppuun heti. Aarnikotkan kevyt taakka on enintään 400 naulaa ja raskas taakka enintään 900 naulaa.

Aave*

Panssariluokka:	20 ‡
Kestonoppia:	10* (+9)
Hyökkäykset:	1 kosketus / 1 tuijotus
Vauriot:	1n8 + ks. teksti
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 10
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	E, N, O
KoP:	1 390

Aaveet ovat älyllisten olentojen aineettomia jäänteitä, jotka eivät syystä tai toisesta pysty asettumaan haudan lepoon. Aave muistuttaa yleensä olentoa, joka se oli eläessään, mutta toisinaan sen ulkomuoto muuttuu hieman. Jos esimerkiksi olento uskoi eläessään olevansa paha, sen aave voi näyttää hiukan demoniselta. Koska aave on ruumiiton, sitä voidaan vahingoittaa vain taika-aseilla.

Aaveen näkeminen on niin kauheaa, että uhrin on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai hän pakenee 2n6 kierrosta. Jos hahmo onnistuu pelastusheitossa tätä **pelko**-hyökkäystä vastaan, hän on pysyvästi immuuni kyseisen aaveen pelolle mutta altistuu muiden aaveiden vaikutukselle normaalisti.

Jos aave osuu elolliseen olentoon kosketushyökkäyksellään, osuma tuottaa uhrille 1n8 pistettä vaurioita ja tuo aaveelle takaisin saman verran kestopisteitä. Lisäksi uhri menettää 1 pisteen Ruumiinkunnostaan. Haltiat ja kääpiöt (ja muut pitkäikäiset olennot, kuten lohikäärmeet) voivat välttää tältä jälkimmäiseltä vaikutukselta onnistumalla pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan. Pelastusheitto on suo-



ritettava joka osuman tullen. Ruumiinkuntoaan menettänyt hahmo näyttää vanhentuneen. Jos aave osuu elolliseen olentoon, jolla ei ole Ruumiinkunto-arvoa, PJ:n tulee vähentää pisteet sopivaksi katsomastaan arvosta.

Menetetty Ruumiinkunto voidaan saada takaisin vain **kunnonpalautus**-loitsuilla niin, että yksi langetuskerta palauttaa yhden pisteen. Mikään muu (paitsi **toivomus**) ei tuo aaveen riistämää Ruumiinkuntoa takaisin. Jos hahmon Ruumiinkunto hupenee 0:aan, hän kuolee pysyvästi eikä **kuolleista herätys** tehoa häneen (mutta **jälleensyntymä** tehoaa yhä).

Aave voi käyttää kerran pelivuorossa **kaukoliikuttelua** (vastaa samannimistä loitsua) kuten 10. tason maagi.

Hyökkäämisen sijasta aave voi yrittää riivata elollisen olennon. Tämä kyky vastaa **taikaruukku**-loitsua (jonka on langettanut 10. taso maagi), joskaan se ei vaadi säilytyspaikkaa sielulle. Jotta aave voisi käyttää tätä kykyään, sen on liikuttava kohteen sisään (joten riivausyrityksen voi välttää juoksemalla aaveelta pakoon). Kohde voi torjua hyökkäyksen onnistumalla pelastusheitossa Loitsuja vastaan. Heitossa onnistunut olento on immuuni kyseisen aaveen riivausyrityksille 24 tuntia. Jos heitto epäonnistuu, aave astuu kohteen ruumiiseen ja alkaa ohjailla sitä. Aave hallitsee ruumista, kunnes se päättää poistua tai se ajetaan pois **kirouksen poisto**-loitsulla. Silloin kun aave on riivannut jonkin olennon, se ei voi käyttää mitään erikoiskykyjään.

Antilooppi

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	1–4
Hyökkäykset:	1 sarvipusku
Vauriot:	1n4 tai 1n6 tai 1n8
Liikenopeus:	80 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 3n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1–4 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	5 (7)
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	25–240

Yllä olevat tiedot voivat kuvata monenlaisia muitakin sarvekkaita villieläimiä, kuten kauriita (1 kestonoppa), alkuhärkiä (2 kestonoppaa), hirviä (3 kestonoppaa) ja biisoneita (4 kestonoppaa). Tällaiset olennot ovat usein arkoja ja pakenemisherkkiä, mutta urokset ovat tavallista aggressiivisempia, kun naaraita on läsnä (ks. suluissa oleva Taistelutahto).

Apina, lihansyöjä-

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kynnet
Vauriot:	1n4/1n4
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Nämä voimakkaat olennot muistuttavat gorilloja mutta ovat niitä paljon aggressiivisempia; vaikka ne ovatkin todellisuudessa kaikkiruokaisia, ne suosivat lihaa ja tappavat kaiken kiinni saamansa. Aikuisen lihansyöjäapinauroksen pituus on 5½–6 jalkaa ja paino 300–400 naulaa.

Arolukki, jättiläis-

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 leukajalkaa / 1 puraisu
Vauriot:	tarttuminen/tarttuminen/2n8
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	U
KoP:	240

Arolukit ovat sukua sekä hämähäkeille että skorpioneille mutta eivät ole varsinaisesti kumpiakaan. Arolukeilla on eturuumiissaan kaksi ”leukajalkaa” eli ylimääräistä raajaa, joiden tahmeilla anturoilla se sieppaa saaliinsa.

Jättiläisarolukki on ponin kokoinen. Aavikolla tavatut yksilöt ovat väritykseltään yleensä keltapunaruskeita ja maan alla elävät yksilöt mustia tai valkoisia (syvimmästä luolista tavatut ovat aina valkoisia). Arolukit voivat kiipeillä hämähäkkien tavoin seinillä, mutta ne eivät voi kulkea katossa tai muutoin kokonaan ylösalaisin.

Leukajalan osuma ei tuota vaurioita, mutta uhri jää raajaan kiinni ja arolukki vetää hänet seuraavalla kierroksella suuhunsa, missä hän kärsii puraisusta automaattisesti 2n8 pistettä vaurioita. Arolukki ei käytä puraisuhyökkäystään viholliseen, jota se ei ole siepannut, eikä se hyökkää leukajaloillaan useampaa kuin yhtä vihollista vastaan. Jos uhrin siepannutta arolukkia uhataan, se yrittää vetäytyä syömään saaliinsa rauhassa.



Basiliski

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	6**
Hyökkäykset:	1 puraisu / 1 tuijotus
Vauriot:	1n10/kivetytys
Liikenopeus:	20 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	F
KoP:	610

Basiliski on kahdeksanjalkainen liskohirviö, joka kivettää elolliset olennot pelkällä katseellaan. Basiliskilla on yleensä sameanruskea ruumis ja keltainen vatsanalus. Joillakin yksilöillä on lyhyt kaareva sarvi kuonossaan. Täysikasvuisen basiliskin ruumis on pituudeltaan 6 jalkaa, mihin ei lasketa mukaan sen häntää, joka ulottuu vielä 5–7 jalkaa pitemmälle. Olento painaa noin 300 naulaa.

Mikä tahansa elollinen olento, joka kohtaa basiliskin tuijotuksen, muuttuu välittömästi kiveksi, ellei se onnistu pelastusheitossa Kivetystä vastaan. Nyrkkisäntö on, että kaikki basiliskin yllättämiksi joutuvat olennot kohtaavat sen tuijotuksen. Ne, jotka yrittävät taistella hirviötä vastaan katse käännettynä, saavat sakkoa –4 hyökkäyksiinsä ja –2 panssariluokkaansa. Hirviötä vastaan voi taistella peilin välityksellä, jolloin hyökkäyksiin lasketaan sakkoa –2 ja panssariluokkaa ei sakoteta. Jos basiliski näkee oman peilikuvansa, sen on onnistuttava pelastusheitossa Kivetystä vastaan tai se muuttuu kiveksi; kivettynyt basiliski menettää oman kivetyiskykynsä. Basiliski välttelee vaistomaisesti peilejä ja muita heijastavia pintoja jopa niin, että se juo silmät kiinni, mutta se saattaa nähdä peilikuvansa, jos hyökkääjä onnistuu yllättämään sen peilillään.

Cocatrix

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	5**
Hyökkäykset:	1 nokkaisu + ks. teksti
Vauriot:	1n6 + kivetytys
Liikenopeus:	30 j, lento 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	D
KoP:	450

Cocatrix on outo olento, jolla on kukon tai kanan ruumis ja pitkät käärmemäiset kaula ja pyrstö. Kaulan jatkeena on jokseenkin tavallisen näköinen kukon tai kanan pää.

Uroscocatrixilla on helttä ja harja niin kuin kukolla. Naaraat (jotka ovat paljon uroksia harvinaisempia) ovat muutoin urosten näköisiä, mutta niillä ei ole helttä eikä harjaa. Cocatrix painaa noin 25 naulaa. Se ei ole eläintä älykkäämpi, mutta se on pahansisäinen ja se hyökkää yleensä rauhanhäiritsijöiden kimppuun.

Kaikkien, joita cocatrix koskettaa (tai jotka koskettavat cocatrixia, vaikka vain hansikkaat kädessä), on onnistuttava pelastusheitossa Kivetystä vastaan tai ne muuttuvat kiveksi.



Dinosaur, Deinonychus

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 2n3, pesässä 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	145

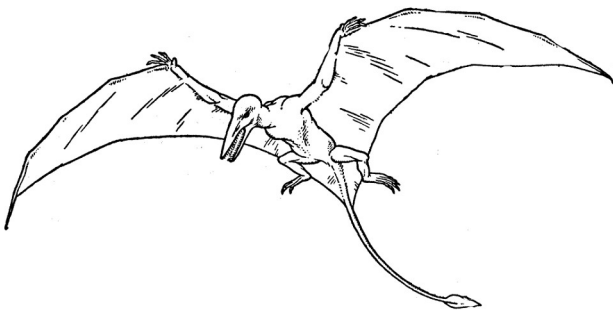
Deinonychus (josta käytetään toisinaan virheellistä nimeä "Velociraptor"), on keskikokoinen sulkapeitteinen dinosaur, jonka paino on noin 150 naulaa ja pituus kuonosta hännänpäähän noin 11 jalkaa. Se on ahne peto ja taitava laumasaalistaja. Lämminverisyytensä, virtaviivaisen ruumiinrakenteensa ja hurjuutensa ansiosta se voi saalistaa itseään suurempia mutta alkeellisempia dinosauruksia.

Dinosaur, Pterodactyl ja Pteranodon

	Pterodactyl	Pteranodon
Panssariluokka:	12	13
Kestonoppia:	1	5
Hyökkäykset:	1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	1n4	2n6
Liikenopeus:	Lento 60 j (10 j)	Lento 60 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n4	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1	Taistelija: 3
Taistelutahto:	7	8
Aarrettyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	25	360

Pterodactyl on siivekäs esihistoriallinen lisko-olento, jonka siipien kärkiväli on noin 25–30 tuumaa. Se syö enimmäkseen kalaa mutta voi hyökätä pienten hahmojen kimppuun tai penkoa vartioimattomia ruokareppuja.

Pteranodon käytännössä jättiläiskokoinen Pterodactyl. Sen siipien kärkiväli on vähintään 25 jalkaa. Se on peto, joka voi hyökätä seikkailijaryhmien kimppuun.

**Dinosaur, Stegosaurus**

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	11 (+9)
Hyökkäykset:	1 häntä / 1 puraisu tai 1 tallonta
Vauriot:	2n8/1n6 tai 2n8
Liikenopeus:	20 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	7
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	1 575

Stegosaurus on pelottavan näköinen, mutta todellisuudessa se on lauhkealuontoinen olento, joka taistelee vain itsepuolustukseksi. Taistelussa se joko puree, talloo tai käyttää piikikästä häntäänsä sen mukaan, missä vihollinen on. Stegosaurus ei voi käyttää sekä häntä- että puraisuhyökkäystään samaa vihollista vastaan samalla kierroksella.

Dinosaur, Triceratops

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	11 (+9)
Hyökkäykset:	1 sarvipusku tai 1 tallonta
Vauriot:	3n6 tai 3n6 (ks. teksti)
Liikenopeus:	30 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7
Taistelutahto:	8
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	1 575

Triceratops on kolmisarvinen kasvinsyöjä. Se käyttäytyy hyökkäävästi tunkeilijoita kohtaan ja käy kaikkien uhkaavilta näyttävien olentojen kimppuun. Sen pituus on noin 25 jalkaa ja paino noin 20 000 naulaa. Triceratops yrittää yleensä talloa pienemmät vastustajat jalkoihinsa. Se voi talloa yhtä aikaa enintään kahta vieressään olevaa ihmisen kokoista tai neljää ihmistä pienempää vastustajaa. Triceratops suorittaa yhden hyökkäysheiton, jota verrataan kaikkien mahdollisten uhrien panssariluokkaan, ja suorittaa sitten erilliset vaurioheitot kaikille, joihin hyökkäys osuu. Sarvihyökkäystä se voi käyttää vain yhtä, vähintään ihmisen kokoista olentoa vastaan. Se voi kuitenkin hyökätä sarvellaan samalla kierroksella kuin talloo, jos sarviin seivästettävä olento on ihmistä isompi. Huomaa myös, että sarvihyökkäykseen saatetaan laskea rynnäköhyvitys.

Dinosaur, Tyrannosaurus rex

Panssariluokka:	23
Kestonoppia:	18 (+12)
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	6n6
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	4 000

Tyrannosaurus rex on kaksijalkainen lihansyöjä. Valtavasta koostaan ja 6 tonnin painostaan huolimatta se on nopea juoksija. Sen pää on liki 6 jalan pituinen ja hampaat 3–6-tuumaiset. Sen pituus kuonosta hännänpäähän on vähän yli 30 jalkaa. Tyrannosaurus yrittää syödä lähes minkä tahansa näkemänsä olennon. Sen taktiikka on yksinkertainen – rynnäkö ja puraisu.

Yllä olevia tietoja voidaan käyttää kuvaamaan muitakin isoja kaksijalkaisia lihansyöjädinosauruksia, kuten Allosaurusta.

**Dryadi**

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1
Vauriot:	1n4
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	Pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Maagi: 4
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	D
KoP:	100

Dryadi on naispuolinen luonnonhenki. Kaikki dryadit ovat maagisesti sidottuja johonkin valtavaan tammeen ja voivat liikkua enintään 300 jaardin päähän siitä. Jos ne joutuvat kauemmas, ne sairastuvat ja kuolevat 4n6 tunnissa. Dryadin tammi ei säteile tai kuutta. Dryadi elää yhtä pitkään kuin puunsa ja kuolee sen myötä; samoin dryadin tappaminen tappaa myös puun.

Dryadin sirot piirteet tuovat mieleen haltiaisen, joskin sen iho muistuttaa kaarnaa tai sileäksi hiottua puuta ja sen hiukset ovat lehvämäiset ja vaihtavat väriään vuodenaikojen myötä. Vaikka dryadit ovat yleensä erakkoja, samasta paikasta on tavattu seitsemänkin dryadia. Tällainen on kuitenkin harvinaista.

Dryadi on arka, älykäs ja päättäväinen. Sen kauneudelle vetää vertoja vain sen saavuttamattomuus – se kaihtaa taisteluita ja näkyy yleensä vain näyttäytyessään. Jos dryadia uhataan tai se on liittolaisen tarpeessa, se yrittää ohjaila (vaikutus vastaa **ihmisolion lumous** -loitsua) niitä hyökkääjiä, joista on eniten apua muita vastaan. Dryadi taistelee kuitenkin vimmatusti, jos sen puuta yritetään vahingoittaa.



**Džinni***

Panssariluokka:	15 ‡
Kestonoppia:	7+1**
Hyökkäykset:	1 nyrkki tai 1 tuulenpyörre
Vauriot:	2n8 tai 2n6
Liikenoisuus:	30 j, lento 80 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 12
Taistelutahto:	12 (8)
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	800

Džinni on ihmistä muistuttava olento Ilman elementtisfääristä. Perushahmossaan se on noin 10½ jalan pituinen ja noin 1 000 naulan painoinen.

Džinni halveksuu ruumiillista taistelua ja käyttää vihollisiaan vastaan mieluummin taikavoimiaan ja lentokykyään. Jos se jää taistelussa alakynteen, se lähtee yleensä pakoon ja muuttuu tuulenpyörteeksi (ks. alla) häiritäkseen takaaajiaan; Taistelutahto 12 kuvastaa džinnin kykyä hallita

täydellisesti pelkonsa, mutta se ei tarkoita, että olento on valmis uhraamaan henkensä milloin tahansa. Käytä lukua "8" silloin, kun selvität, vetäytykö alakynteen jäänyt džinni taistelusta.

Džinnillä on lukuisia taikavoimia, joita se voi käyttää ajatuksensa voimalla (eli tarvitsematta taikasanoja tai eleitä): **ruoan ja veden luonti** loihtii esiin maukasta ja ravitsevaa ruokaa 2n6 ihmiselle tai vastaavalle olenolle kerran päivässä; **näkymättömyys** on džinnin käytössä niin monta kertaa päivässä kuin se tarvitsee; **taikuudettomien esineiden luonti** muodostaa kerran päivässä enintään 1 000 naulan edestä pehmeitä tai puisia esineitä, jotka ovat luonteeltaan pysyviä, tai metalliesineitä, jotka katoavat päivän kuluttua; **huurumuoto** vaikuttaa kuten samanniminen taikajuoma ja on voimassa tunnin päivässä; **illuusioiden luonti** on käytettävissä kolmesti päivässä ja vastaa muutoin **harhakuva**-loitsua mutta sisältää myös äänet.

Džinni voi muuttua ajatuksensa voimalla tuulenpyörteeksi niin usein kuin haluaa. Tuulenpyörremuodossaan džinni taistelee kuten **ilmaelementaali**.

Maagisen luonteensa ansiosta džinni on immuuni taikuudettomille aseille. Se on immuuni myös taikuudettomalle kylmyydelle, ja kylmyyteen tai tuuleen perustuvien maagisten hyökkäysten vaurioista se kärsii vain puolet.

Elementaali*

Elementaalit ovat olevaisuuden peruselementtien ilmentymiä.

Elementaali on mahdollista loihtia esiin kolmella tavalla: joko *vaajalla*, jollakin muulla *taikaesineellä* tai *loitsulla*. Kaikille elementaalityypeille on annettu kolmet eri tiedot, yhdet kullekin esiinlohtimistavalle.

Maagisen luonteensa ansiosta elementaalit ovat immuuneja taikuudettomille aseille.

Elementaali, ilma-*

	Vaaja	Taikaesine	Loitsu
Panssariluokka:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Kestonoppia:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Hyökkäykset:	-- ks. teksti --		
Vauriot:	1n12	2n8	3n6
Liikenoisuus:	-- Lento 120 j --		
Kohdattava määrä:	-- ks. teksti --		
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8	Taistelija: 12	Taistelija: 16
Taistelutahto:	-- 10 --		
Aarretyyppi:	-- Ei ole --		
KoP:	945	1 975	3 385

Ilmaelementaali muistuttaa pientä tomupyörrettä mutta on paljon sitä voimakkaampi. Ilmaelementaali kärsii kaksinkertaiset vauriot maahan perustuvista hyökkäyksistä (kuten

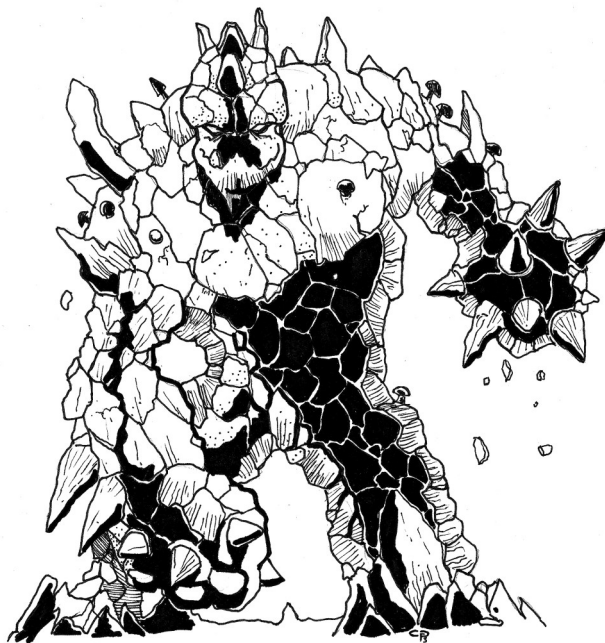
maaelementaalien iskuista). Se voi iskeä yhtä vihollista ker-
ran kierroksessa ja tuottaa taulukossa ilmoitetut vauriot, tai
se voi yrittää kaataa kaikki vastustajat 5 j:n säteellä. Jälkim-
mäisessä tapauksessa olentojen, joilla on enintään 2 tasoa
tai kestonoppaa, on onnistuttava pelastusheitossa Kuole-
mansädettä vastaan tai ne kaatuvat kumoon. Tämä hyök-
käys ei vaikuta olentoihin, joilla on vähintään 3 tasoa tai
kestonoppaa. Ilmaelementaali tuottaa ylimääräiset 1n8 pis-
tettä vaurioita ilmassa oleville olennoille ja kulkuneuvoille.



Elementaali, maa-*

	Vaaja	Taikaesine	Loitsu
Panssariluokka:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Kestonoppia:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Hyökkäykset:	1	1	1
Vauriot:	1n12	2n8	3n6
Liikenopeus:	-- 20 j (10 j) --		
Kohdattava määrä:	-- ks. teksti --		
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8	Taistelija: 12	Taistelija: 16
Taistelutahto:	-- 10 --		
Aarretyyppi:	-- Ei ole --		
KoP:	945	1 975	3 385

Maaelementaali muistuttaa päätöntä ja karkeapiirteistä ihmispatsasta, jolla on nuijamaiset kädet ja jalat. Se ei voi ylittää vesiä, jotka ovat leveämpiä kuin sen oma korkeus. Maaelementaali kärsii kaksinkertaiset vauriot tulihyökkäyksistä (kuten tulielementaalien iskuista). Se tuottaa ylimääräiset 1n8 pistettä vaurioita maassa oleville olennoille, kulkuneuvoille ja rakennelmille.

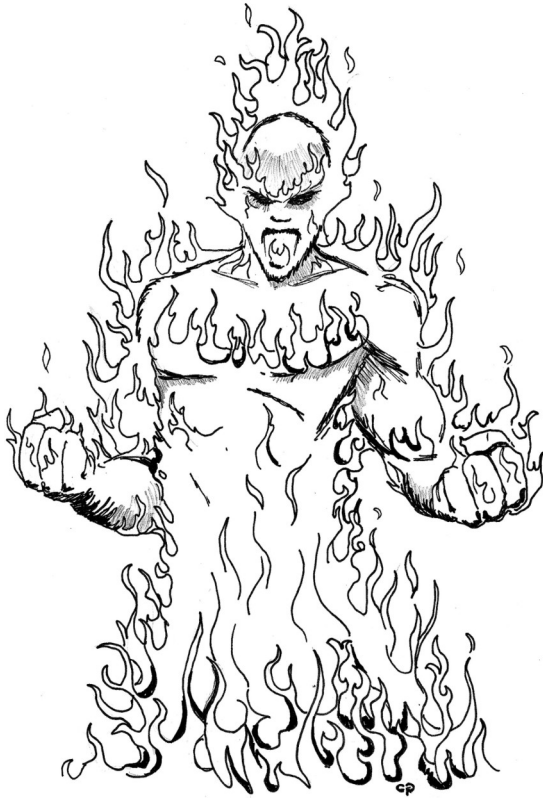


Elementaali, tuli-*

	Vaaja	Taikaesine	Loitsu
Panssariluokka:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Kestonoppia:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Hyökkäykset:	1	1	1
Vauriot:	1n12	2n8	3n6
Liikenopeus:	-- 40 j, lento 30 j --		
Kohdattava määrä:	-- ks. teksti --		
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8	Taistelija: 12	Taistelija: 16
Taistelutahto:	-- 10 --		
Aarretyyppi:	-- Ei ole --		
KoP:	945	1 975	3 385

Tulielementaali on silkka roihu, joka voi näyttää ihmismäiseltä niinä ohikiitävinä hetkinä, kun se hyökkää. Tulielementaali kärsii kaksinkertaiset vauriot vesihyökkäyksistä (kuten veselementaalien iskuista). Se ei voi ylittää vesiä, jotka ovat leveämpiä kuin sen oma läpimitta. Se tuottaa ylimääräiset 1n8 pistettä vaurioita olennoille, jota ovat perusolemukseltaan kylmiä tai jäisiä.

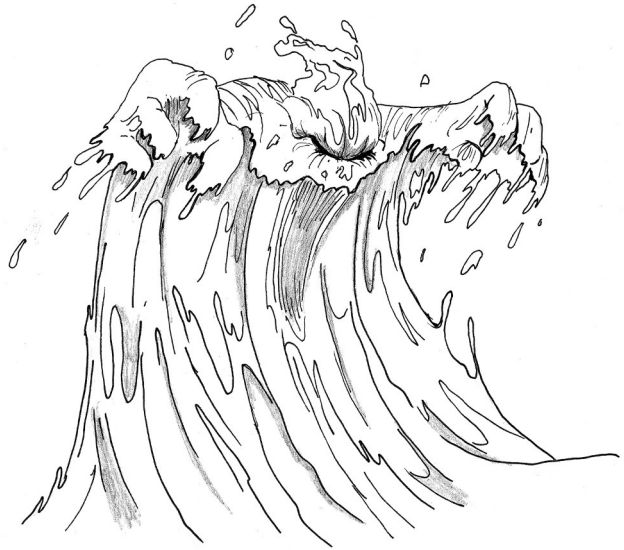
Muista, että tulielementaali palaa jatkuvasti ja voi sytyttää helposti tulipaloja, jos se liikkuu alueelle, jolla on tulenarvoja aineita, kuten kuivaa puuta, paperia tai öljyä. Tällaisista tulipaloista ei ole erillisiä sääntöjä, mutta tulivaurioiden suhteen PJ:n kannattaa hakea esimerkkejä palavaa öljyä koskevista säännöistä.



Elementaali, vesi-*

	Vaaja	Taikaesine	Loitsu
Panssariluokka:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Kestonoppia:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Hyökkäykset:	1	1	1
Vauriot:	1n12	2n8	3n6
Liikenopeus:	-- 20 j (15 j), uinti 60 j --		
Kohdattava määrä:	-- ks. teksti --		
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8 Taistelija: 12 Taistelija: 16		
Taistelutahto:	-- 10 --		
Aarretyyppi:	-- Ei ole --		
KoP:	945	1 975	3 385

Vesielementaali näyttää aallolta, joka rysähtää kohteensa päälle ja muotoutuu seuraavalla kierroksella uudelleen. Se kärsii kaksinkertaiset vauriot ilmaan tai tuuleen perustuvista hyökkäyksistä (kuten ilmaelementaalien iskuista). Vesielementaali ei voi liikkua 60:tä jalkaa kauemmas vedestä. Se tuottaa ylimääräiset 1n8 pistettä vaurioita vedessä oleville olennoille, kulkuneuvoille ja rakennelmille.



Elävä patsas

Elävät patsaat liikkuvat ainoastaan taikuuden voimalla. Niinpä ne ovat täysin tahdottomia toisin kuin golemit, joita liikuttaa elementaalin henki. Tämän ansiosta elävät patsaat eivät muutu koskaan "raivohulluiksi", mutta se tarkoittaa myös, että ne voivat suorittaa vain yksinkertaisia, valmistusvaiheessa asetettuja tehtäviä. Niitä ei voi käskellä millään mielekkäällä tavalla. Ne ovat erittäin tehokkaita hautojen, aarrekkammioiden ja vastaavien paikkojen vartijoita.

Elävästä patsaasta voidaan tehdä minkä tahansa elollisen olennon muotoinen, mutta tavallisimmin se muovataan muistuttamaan ihmistä tai epäihmistä.

Elävä kivipatsas

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	5*
Hyökkäykset:	2 laavasuihkua
Vauriot:	2n6/2n6
Liikenopeus:	20 j
Kohdattava määrä:	1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	405

Elävä kivipatsas hyökkää suihkuttamalla kivisulaa sormenpäistään. Suihkun kantama on 5 jalkaa.

Elävä kristallipatsas

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	2 nyrkkiä
Vauriot:	1n6/1n6
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Elävillä kristallipatsailla ei ole mitään erikoisvoimia toisin kuin kivi- ja rautapatsailla.

Elävä rautapatsas

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	2 nyrkkiä
Vauriot:	1n8/1n8 + ks. teksti
Liikenopeus:	10 j
Kohdattava määrä:	1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	280

Jos tähän hirviöön osutaan taikuudettomalla aseella, jossa on vähänkin metallia, ase voi jäädä kiinni. Tällöin sitä ei saada irrotettua ennen kuin patsas "tapetaan". Aseen käyttelijä saa pelastusheiton Loitsuja vastaan välttyäkseen tältä.

Epähiisi

Panssariluokka:	14 (11)
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8 tai aseun mukaan
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	Ks. teksti
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Yksilöt Q, R, S; pesässä ennalta määrätty
KoP:	100

Epähiidet näyttävät tavallisilta **isohiisiltä** mutta ovat todellisuudessa mutaation seurauksena syntynyt alalaji. Epähiidet kykenevät uusiutumaan **peikkojen** tapaan (ja samoin rajoituksin kuin peikot). Kaikki epähiidet ovat miespuolisia; jos epähiisi parittelee isohiisinaisen kanssa, jälkeläisistäkin tulee miespuolisia mutta vain neljäsosalla niistä on isänsä

kyvyt. Taistelussa epähiidet käyttävät kivetettyjä nahkoja ja puukilpiä kuten isohiidetkin, joten ne eivät erotu sotajoukosta.

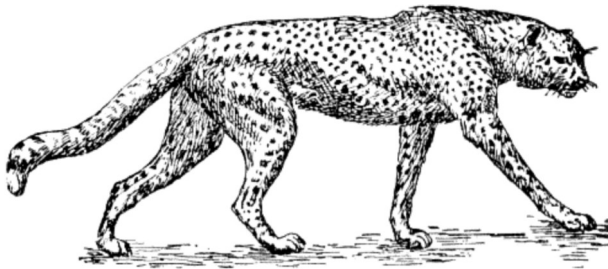
Jotkin isohiisiheimot pitävät epähiisiä kammottavina epäsiikiöinä ja tappavat jokaisen tunnistamansa yksilön. Toiset heimot käyttävät epähiisiä päällikkönsä henkivartijoina ja kunnioittavat niitä suuresti. Huhutaan jopa heimosta, jossa on pelkkiä epähiisiä; kertoman mukaan sen jäsenet sieppaavat isohiisinaisia vaimoikseen ja leikkaavat kurkut kailta jälkeläisiltään, jolloin henkiin jäävät vain ne, joilla on uusiutumiskyky.

**Gargoili***

Panssariluokka:	15 ‡
Kestonoppia:	4**
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu / 1 sarvipusku
Vauriot:	1n4/1n4/1n6/1n4
Liikenopeus:	30 j, lento 50 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	C
KoP:	320

Gargoili on demonisen näköinen siivekäs hirviöihmisolio, jolla on harmaa kivenkaltainen iho. Sitä erehdytään usein luulemaan kivipatsaaksi, sillä se voi pysytellä hievahtamatta paikoillaan miten pitkään tahansa. Gargoili käyttää tätä naamioitumiskeinoa vihollisten väijyttämiseen ja yllättää ne, kun 1n6-heiton tulos on 1–4, elleivät viholliset osaa epäillä sen olevan läsnä. Gargoili on julma hirviö, joka saa mielihyvää kivun tuottamisesta muille olennoille.

Gargoili ei tarvitse ruokaa, vettä tai ilmaa. Maagisen luonteensa ansiosta se on immuuni taikuudettomille aseille.



Gepardi

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/2n4
Liikenoisuus:	100 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Gepardi on yksi nopeimmista maaeläimistä – iso (noin 100 naulan painoinen) kissaeläin, jonka juoksuvoima voi olla jopa 75 virstaa tunnissa. Se saalistaa yksin tai pienissä ryhmissä (jonka jäsenet ovat usein samasta pentueesta). Se ei yleensä hyökkää ihmisten kimppuun kuin pakon edessä, mutta naaras puolustaa poikasiaan hurjasti.

Golem*

Golemit ovat tahdottomia mutta erittäin voimakkaita olennoita, jotka on valmistettu taikakeinoin. Golemin valmistus vaatii väkevää magiaa ja elementtivoimia. Golemin käyttövoimana on jonkin elementaalinen henki. Kun golem luodaan, henki sidotaan keinoitekoiseen ruumiiseen vastoin tahtoaan ja pakotetaan tottelemaan golemin valmistajaa.

Koska golemeilla ei ole omaa järkeä, ne eivät tee mitään ilman valmistajansa käskyä. Ne tottelevat ohjeita pilkuntarkasti eivätkä pysty laatimaan strategioita tai taktiikoita. Valmistaja voi käskä golemia, jos se on 60 jalan säteellä hänestä ja näkee ja kuulee hänet. Jos golemia ei käsketä, se noudattaa yleensä edellistä käskyä parhaansa mukaan, joskin se iskee takaisin, kun sen kimppuun hyökätään. Golemin valmistaja voi panna golemin suorittamaan jotakin yksinkertaista tehtävää siksi aikaa, kun ei ole itse läsnä. Valmistaja voi myös käskä golemia tottelemaan jotakuta muuta (joka puolestaan voi luovuttaa golemin hallinnan eteenpäin jne.), mutta valmistaja voi aina palauttaa luomuksensa omaan määräysvaltaansa yhdellä käskyllä.

Golemit ovat immuuneja kaikille maagisille ja yliluonnollisille vaikutuksille, joita ei ole erikseen mainittu poikkeuksina. Golemeja voidaan vahingoittaa vain taika-aseilla.

Golem, kivi-*

Panssariluokka:	25 ‡
Kestonoppia:	14** (+11)
Hyökkäykset:	1 + ks. teksti
Vauriot:	3n8 + ks. teksti
Liikenoisuus:	20 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	2 730

Tällä olennolla on kivistä tehty ihmismäinen ruumis, jonka pituus on 9 jalkaa ja paino noin 2 000 naulaa. Ruumis on usein koristeltu valmistajan mielen mukaan – se voi näyttää haarniskoidulta, jolloin sen rintapanssarissa on kenties jokin symboli, tai sen raajoissa voi olla kaiverruksia.

Kivigolem on vaarallinen vastustaja, koska se on erittäin vahva ja sitä on vaikea vahingoittaa. Se voi käyttää **hidastus**-vaikutusta (vastaa samannimistä loitsua) joka toinen kierros. Vaikutus voidaan välttää onnistuneella pelastusheittolla Loitsuja vastaan. Vaikutuksen kantama on 10 jalkaa ja kesto aika 2n6 kierrosta.

Kivigolemia voidaan heikentää **kivi lihaksi** -loitsulla. Loitsu ei muuta golemin koostumusta, mutta se tekee golemista yhden täyden kierroksen ajaksi haavoittuvan tavallisille aseille. Kivigolem voi välttyä tältä vaikutukselta onnistumalla pelastusheittossa Loitsuja vastaan.

Golem, liha-*

Panssariluokka:	20 ‡
Kestonoppia:	9** (+8)
Hyökkäykset:	2 nyrkkiä
Vauriot:	2n8/2n8
Liikenoisuus:	30 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 225

Lihagolem on kaamea ilmestys, sillä se on kursittu kokoon ihmisolioiden varastetuista ruumiinosista. Luonnolliset eläimet eivät suostu jäljittämään lihagolemia muutoin kuin pakotettuina. Lihagolemilla on sellaiset vaatteet kuin sen valmistaja haluaa, tavallisimmin pelkät resuiset housut. Sillä ei ole varusteita eikä aseita. Sen pituus on 8 jalkaa ja paino

lähes 500 naulaa. Lihagolem ei osaa puhua, joskin se voi päästellä äänekkäitä urahduksia. Se etenee kömpelöin ja jäykin askelin, aivan kuin se ei hallitsisi liikkeitään kunnolla.

Kun lihogolem käy taisteluun, on kierros kierrokselta 1 %:lla kasvava mahdollisuus, että golemiin sisällä oleva elementaalihenki pääsee vapaaksi. Tällöin lihogolem alkaa riehua silmittömästi: se hyökkää lähimmän elollisen olennon kimppuun tai, jos olentoja ei ole ulottuvilla, murskaa jonkin itseään pienemmän esineen ja lähtee sitten kylvämään lisää tuhoa. Jos golemiin valmistaja on 60 jalan säteellä, hän voi palauttaa sen hallintaansa puhumalla sille tiukkaan ja vakuuttavaan sävyyn, mutta se vaatii häneltä onnistuneen pelastusheiton Loitsuja vastaan ja joka yritykseen kuluu vähintään 1 kierros. Golemin on oltava 1 kierros täysin toimettomana ennen kuin raivohulluuden mahdollisuus palaa 0 %:iin.



Taikaohyökkäys, joka tuottaa kylmyys- tai tulivaurioita, hidastaa lihogolemia kuten **hidastus**-loitsu 2n6 kierrokseksi (ei pelastusheittoa). Taikaohyökkäys, joka tuottaa sähkövaurioita, lakkauttaa mahdolliset hidastus-vaikutukset ja parantaa golemilta 1 pisteen verran vaurioita jokaisesta 3 pisteestä, jotka ohyökkäys normaalisti tuottaisi. Golemin normaalin täyden kestopistemäärän ylittävä parannus menee hukkaan. Esimerkiksi **salamanisku**, joka tuottaisi normaalisti 11 pistettä vaurioita, parantaa lihogolemilta 3 pistettä vaurioita.

Golem, luu-*

Panssariluokka:	19 ‡
Kestonoppia:	8*
Hyökkäykset:	4 asetta
Vauriot:	1n6/1n6/1n6/1n6 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	945

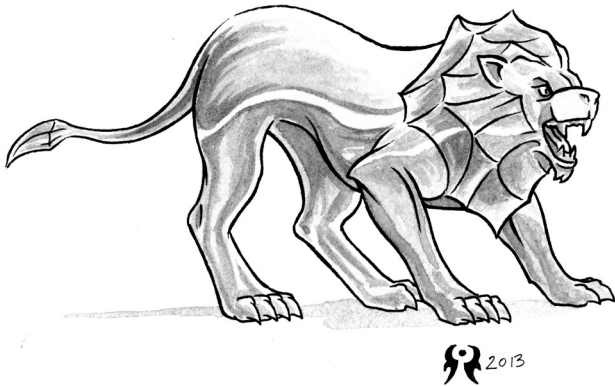
Luugolem on valtava nelikätkäinen hirviö, joka on rakennettu vähintään kahden ihmisolion luurangoista. Vaikka se on luuta, se ei ole epäkuollut eikä sitä voida käännättää.

Luugolemilla voi olla neljän yhden käden aseeseen sijasta kaksi kahden käden asetta, jolloin sillä on 2 hyökkäystä kierroksessa ja vaurioarvot "1n10/1n10 tai aseeseen mukaan".

Kun luugolem käy taisteluun, on kierros kierrokselta 1 %:lla kasvava mahdollisuus, että golemiin sisällä oleva elementaalihenki pääsee vapaaksi ja golem muuttuu raivohulluksi. Hallitsematon luugolem alkaa riehua silmittömästi: se hyökkää lähimmän elollisen olennon kimppuun tai, jos olentoja ei ole ulottuvilla, murskaa jonkin itseään pie-



nemmän esineen ja lähtee sitten kylvämään lisää tuhoa. Jos golemin valmistaja on 60 jalan säteellä, hän voi palauttaa sen hallintaansa puhumalla sille tiukkaan ja vakuuttavaan sävyyn, mutta se vaatii häneltä onnistuneen pelastusheiton Loitsuja vastaan ja joka yritykseen kuluu vähintään 1 kierros. Golemin on oltava 1 minuutti täysin toimettona ennen kuin raivohulluuden mahdollisuus palaa 0 %:iin.



Golem, meripihka-*

Panssariluokka:	21 ‡
Kestonoppia:	10* (+9)
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	2n6/2n6/2n10
Liikenopeus:	60 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 390

Meripihkagolemeista tehdään yleensä leijonien tai muiden suurten kissapetojen muotoisia. Ne näkevät näkymättömät olennot ja esineet 60 jalan säteellä ja pystyvät jäljittämään olentoja 95 %:n tarkkuudella missä tahansa maastossa.

Taikahyökkäys, joka tuottaa sähkövaurioita, parantaa meripihkagolemilta 1 pisteen verran vaurioita jokaisesta 3 pisteestä, jotka hyökkäys normaalisti tuottaisi. Esimerkiksi **salamanisku**, joka tuottaisi normaalisti 20 pistettä vaurioita, parantaakin meripihkagolemilta 6 pistettä vaurioita. Golemin normaalin täyden kestopistemäärän ylittävä parannus menee hukkaan.

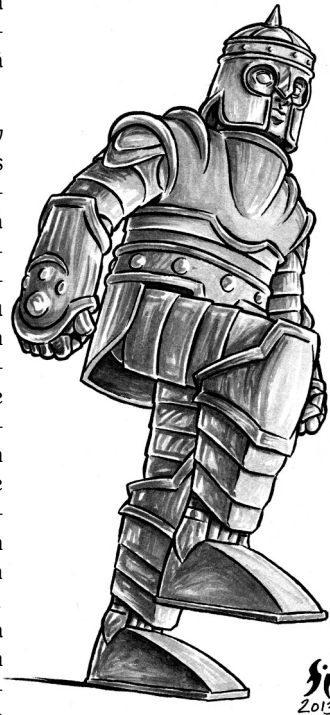
Golem, pronssi-*

Panssariluokka:	20 ‡
Kestonoppia:	20** (+13)
Hyökkäykset:	1 nyrkki + ks. teksti
Vauriot:	3n10 + ks. teksti
Liikenopeus:	80 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 10
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	5 650

Tämä golem muistuttaa pronssipatsasta, joskaan se ei ikinä patinoidu vihreäksi. Pronssigolemin pituus on 10 jalkaa ja paino noin 4 500 naulaa. Pronssigolem ei osaa puhua eikä ääntelehtiä, eikä sillä ole havaittavaa hajua. Se liikkuu raskain mutta sulavin askelin. Jokainen askel tärisyttää lattiaa, ellei se ole hyvin paksu ja vahva.

Pronssigolemin sisus on sulaa metallia. Olento, johon golem osuu taistelussa, kärsii metallin kuumuudesta ylimääräiset 1n10 pistettä vaurioita (ellei olento ole kuumuudelle tai tulelle immuuni). Jos golemin osutaan taistelussa, sen sisältä purskahtaa sulaa metallia, joka tuottaa hyökkääjälle 2n6 pistettä vaurioita. Metalliroiskeet voi välttää onnistuneella pelastusheitolla Kuolemansädettä vastaan.

Kun pronssigolem käy taisteluun, on kierros kierrokselta 1 %:lla kasvava mahdollisuus, että golemin sisällä oleva elementaalihenki pääsee vapaaksi ja golem muuttuu raivohulluksi. Tällainen pronssigolem alkaa riehua silmittömästi: se hyökkää lähimmän elollisen olennon kimppuun tai, jos olentoja ei ole ulottuvilla, murskaa jonkin itseään pienemmän esineen ja lähtee sitten kylvämään lisää tuhoa. Jos golemin valmistaja on 60 jalan säteellä, hän voi palauttaa sen hallintaansa puhumalla sille tiukkaan ja vakuuttavaan sävyyn, mikä vaatii häneltä 1 kierroksen ja onnistuneen pelastusheiton Loitsuja vastaan. Golemin on oltava 1 minuutti täysin toimeettomana ennen kuin raivohulluuden mahdollisuus palaa 0 %:iin.



Golem, puu-*

Panssariluokka:	13 ‡
Kestonoppia:	2+2*
Hyökkäykset:	1 nyrkki
Vauriot:	1n8
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100

Puugolem on pieni ja karkeatekoinen luomus, pituudeltaan enintään 4 jalkaa. Valmistusaine tekee siitä haavoittuvan tuleen perustuvilla hyökkäyksillä: se kärsii tuesta yhden ylimääräisen pisteen vaurioita noppaa kohden, ja pelastusheittoihin tulivaikutuksia vastaan lasketaan sakkoo -2. Puugolem liikkuu kankeasti, joten se saa sakkoo -1 aloitteeseensa.

Golem, rauta-*

Panssariluokka:	25 ‡
Kestonoppia:	17** (+12)
Hyökkäykset:	1 + ks. teksti
Vauriot:	4n10 + ks. teksti
Liikenopeus:	20 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	3 890

Tällä golemilla on raudasta tehty ihmismäinen ruumis. Siitä voidaan tehdä minkänsäköinen tahansa, joskin sillä on lähes aina jonkinlainen haarniska. Rautagolemin piirteet ovat paljon sileämmät kuin kivi-golemin. Joillakin rautagolemeilla on lyhytmiekka toisessa kädessään. Rautagolemin pituus on noin 12 jalkaa ja paino noin 5 000 naulaa. Olento ei osaa puhua eikä äänteletä, eikä sillä ole havaittavaa hajua. Se liikkuu raskain mutta sulavin askelin. Jokainen askel tärisyttää lattiaa, ellei se ole hyvin paksu ja vahva.

Rautagolem voi henkäistä myrkykaasupilven, joka täyttää 10 × 10 × 10 jalan kuution ja vaikuttaa 1 kierroksen. Vaikutusalueella olevien on onnistuttava pelastusheitossa Lohikäärmeen henkäystä vastaan tai he kuolevat. Tätä kykyä voidaan käyttää enintään 3 kertaa päivässä.

Taika-hyökkäys, joka tuottaa sähkövaurioita, hidastaa rautagolemia kuten **hidastus**-loitsu 2n6 kierrokseksi (ei pelastusheittoa). Taika-hyökkäys, joka tuottaa kylmyys- tai tulivaurioita, lakkauttaa mahdolliset hidastus-vaikutukset ja parantaa golemilta 1 pisteen verran vaurioita jokaisesta 3 pisteestä, jotka hyökkäys normaalisti tuottaisi. Golemin

normaalin täyden kestopistemäärän ylittävä parannus menee hukkaan. Esimerkiksi **tulipallo**, joka tuottaisi normaalisti 19 pistettä vaurioita, parantaa rautagolemilta 6 pistettä vaurioita. Ruostutushyökkäykset, kuten ruostehirviön iskut, tuottavat rautagolemille 2n6 pistettä vaurioita (yleensä ilman pelastusheiton mahdollisuutta).

**Golem, savi-***

Panssariluokka:	22 ‡
Kestonoppia:	11** (+9)
Hyökkäykset:	1 nyrkki
Vauriot:	3n10
Liikenopeus:	20 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 765

Tällä golemilla on savesta valmistettu ihmismäinen ruumis. Sillä ei ole muuta vaatetusta kuin metallista tai jäykästä nahasta tehty lannevaate. Savigolem ei osaa puhua eikä äänteletä. Se liikkuu hitain ja kömpelöin askelin. Se painaa noin 600 naulaa.

Kun savigolem käy taisteluun, on kierros kierrokselta 1 %:lla kasvava mahdollisuus, että golemin sisällä oleva elementaalihenki pääsee vapaaksi ja golem muuttuu raivohulluksi. Tällainen savigolem alkaa riehua silmittömästi: se hyökkää lähimmän elollisen olennon kimppuun tai, jos olentoja ei ole ulottuvilla, murskaa jonkin itseään pienemmän esineen ja lähtee sitten kylvämään lisää tuhoa. Raivohullun savigolemin rauhoittamiseen ei tunneta keinoa.

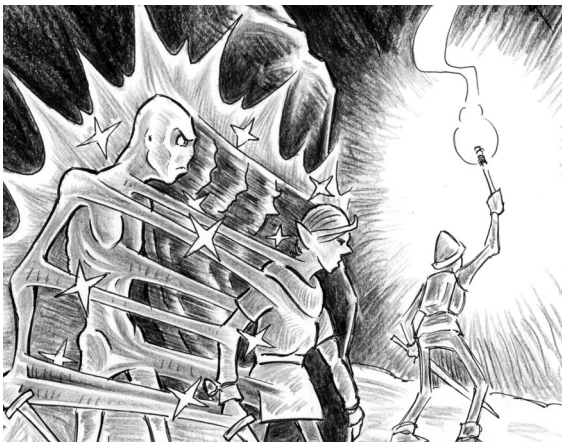
Savigolemin tuottamat vauriot eivät parane luonnostaan, ja taikaparannus parantaa vain 1 pisteen heitettyä noppaa kohden (kaikki plussat kuitenkin lasketaan normaalisti).

Gorgo

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8*
Hyökkäykset:	1 sarvipusku tai 1 henkäys
Vauriot:	2n6 tai kivetyt
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	945

Gorgo on maaginen hirviö, joka muistuttaa raudasta tehtyä härkää. Sen henkäys voi muuttaa elolliset olennot kiveksi. Henkäys kattaa 60 jalkaa pitkän ja 10 jalkaa leveän alueen, ja sitä voidaan käyttää niin monta kertaa päivässä kuin gorgolla on kestonoppia, joskaan ei useammin kuin joka toinen kierros. Vaikutukselta voidaan välttyä pelastusheitolla Kivetystä vastaan.

Tyypillinen gorgo on säkäkorkeudeltaan yli 6 jalkaa, ja sen pituus turvasta häntään on 8 jalkaa. Se painaa noin 4 000 naulaa. Gorgo on käyttäytynyt erittäin hyökkäävästi. Se käy rauhanhäiritsijöiden kimppuun oikopäätä ja yrittää joko seivastää ne sarvillaan tai kivettää ne. Tätä raivopäistä olentoa ei voida tyynnyttää millään keinoin, ja sitä on mahdoton kesyttää.



Hahmoveras

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1 nyrkki
Vauriot:	1n12 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	E
KoP:	280

Hahmoveras on merkillinen otus, joka pystyy muuttumaan kohtaamiensa olentojen näköiseksi ja osaa myös lukea ajatuksia (kuten **ajatustenluku**-loitsulla, tosin ilman kestoajakarajoituksia). Luontaisessa hahmossaan se muistuttaa honteloa ja hoikkaraajaista ihmistä, joskin sen kasvopiirteet ovat melko muodottomat. Sen iho on kalpea ja karvaton. Isot mulkosilmät ovat keltaiset, ja niissä on viirumaiset silmäterät. Hahmoveras on lujatekoinen ja ketterä, mitä ei uskoisi sen hauraasta ulkomuodosta. Hahmoveraan luontaisen hahmon pituus on noin 5½ jalkaa ja paino noin 150 naulaa.

Hahmoveras järjestää matkimiskykynsä avulla ovelia väijytyksiä ja ansoja ja soluttautuu taitavasti ihmisolioiden pariin. Vaikka kaksoisolennot eivät ole yleensä pahoja, ne piittaavat vain itsestään ja pitävät muita olentoja leikkikalunaan, joita saa ohjailta ja huijata miten huvittaa.

Kun hahmoveras on luontaisessa hahmossaan, se iskee voimakkailla nyrkeillään. Jos se on soturin tai jonkin muun aseistetun olennon hahmossa, se hyökkää rooliinsa sopivilla aseilla. Tällöin se käyttää ajatustenlukukykynsä ansiosta samoja taktiikoita ja strategioita kuin matkimansa olento.

Hai, härkä-

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n4
Liikenopeus:	Uinti 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 3n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

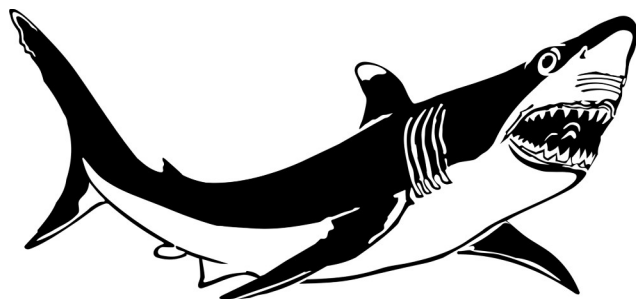
Härkähai on saanut nimensä leveästä ja rotevasta ruumiinrakenteestaan. Uroksen pituus on enintään 7 jalkaa ja paino noin 200 naulaa, ja naaraiden tiedetään kasvavan jopa 12 jalan pituisiksi ja 500 naulan painoisiksi.

Härkähai sietää myös makeaa vettä ja nousee usein jokiin etsimään saalista.

Hai, makrilli-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	Uinti 80 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Makrillihai on nopealiikkeinen peto, jota tavataan lauhkeissa ja trooppisissa vesissä. Sen pituus on keskimäärin 9–13 jalkaa ja paino enintään 1 750 naulaa. Makrillihai tunnetaan kyvystään hypätä vedestä ilmaan; korkeimmillaan nämä loikat ovat 20-jalkaisia.

**Hai, valko-**

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n10
Liikenopeus:	Uinti 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	875

Valkohait ovat keskimäärin 12–15 jalan pituisia, joskin on tietoa yksilöistä, joiden pituus on ollut jopa 30 jalkaa. Valkohai on peto, joka on ravintoketjunsä huipulla. Se aistii elollisten olentojen sähkömagneettiset kentät, joten se löytää saalista myös pimeissä tai sameissa vesissä, ja veren se haistaa jo hyvin kaukaa.

Halli

Panssariluokka:	15 (13)
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	2n4 tai aseeseen mukaan +1
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 3n6, pesässä 3n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Yksilöt Q, S; pesässä D, K
KoP:	75

Hallit ovat pahoja hyeenanpäisiä ihmisolioita, jotka kiertävät maailmaa löyhinä heimoina. Useimmilla niistä on likaisen keltainen tai punaruskea turkki. Aikuisen hallin pituus on noin 7½ jalkaa ja paino 300 naulaa.

Hallit ovat yöeläjiä, ja niillä on Pimeänäkö, jonka kantama on 30 j. Ne ovat julmia lihansyöjiä, jotka syövät mieluiten älyllisiä olentoja, koska sellaiset huutavat enemmän. Jos niillä ei ole vahvaa johtajaa, ne taistelevat kurittomasti.

Joka kuudes halli on karaistunut soturi, jolla on 4 kestonoppaa (240 KoP) ja +1:n vauriohyvitys voimakkuudesta. Hallit saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on karaistunut soturi johtajanaan. Kaikissa vähintään 12 hallin pesässä on laumanjohtaja, jolla on 6 kestonoppaa (500 KoP) ja +2:n vauriohyvitys. Hallit eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissä omassa pesässään, jos niiden laumanjohtaja on elossa. Pesässä voi olla myös šamaani (kun 1n6-heiton tulos on 1–2) tai noita (kun 1n6-heiton tulos



on 1). Šamaani on muutoin kuten karaistunut soturi, mutta sillä on 1n4+1 tason verran papinkykyjä. Noita on muutoin kuten tavallinen halli, mutta sillä on 1n4 tason verran maaginkykyjä.

Harmaanilja

Panssariluokka:	12
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	1 valejalka
Vauriot:	2n8
Liikenoisuus:	1 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	175

Harmaanilja on muodoton limaolio, joka elää vain syödäkseen. Se asuu maan alla ja kaluaa luolastoista ja raunioista elävää ja kuollutta eloperäistä ainesta. Harmaaniljan läpimitta on enintään 10 jalkaa ja paksuus 6 tuumaa. Tyypillinen yksilö painaa noin 700 naulaa.

Harmaanilja erittää happoa, joka sulattaa eloperäisen aineksen ja metallin mutta ei kiveä. Kun harmaanilja osuu hyökkäyksellään, se tarttuu hyökkäyksen kohteeseen ja tuottaa sille automaattisesti 2n8 pistettä vaurioita kierroksessa. Tavalliset (taikuudettomat) haarniskat ja vaatteet sulavat käyttökelvottomiksi välittömästi. Taikuudeton metalli tai puuase, joka osuu harmaaniljaan, sulaa niin ikään välittömästi. Maagiset aseet, haarniskat ja vaatteet saavat pelastusheiton (käytä esineen haltijan pelastusheittoa Kuolemansädettä vastaan ja lisää heittoon taikaesineen mahdolliset ”plussat”).

Harpyia

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 ase + ks. teksti
Vauriot:	1n4/1n4/1n6 tai aseeseen muk. + ks. teksti
Liikenoisuus:	20 j, lento 50 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	C
KoP:	100

Harpyia näyttää valtavalt petolinnulta, jolla on ihmisnaisen kasvot ja yläruumis. Se voi hyökätä sekä kynsillään että tavallisilla aseilla, mutta sen salakavalin kyky on laulu. Kun harpyia laulaa, kaikkien olentojen (muiden kuin harpyioiden) 300 jalan säteellä on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai ne **lumoutuvat**. Heitossa onnistunut olento on immuuni kyseisen harpyian laululle 24 tuntia.



Lumoutunut uhri kävelee kohti harpyiaa suorinta mahdollista reittiä. Jos reitti johtaa vaaralliselle alueelle (liekkeihin, kalliolta alas tms.), uhri saa toisen pelastusheiton lumouksesta vapautumiseksi. Lumoutunut olento ei voi suorittaa muita toimia kuin puolustaa itseään. Kun se saapuu harpyian ulottuville, se ei vastustele hirviön hyökkäyksiä mitenkään. Vaikutus jatkuu niin pitkään kuin harpyia laulaa ja sen jälkeen vielä yhden kierroksen.

Haukka

	Tavallinen	Jättiläis
Panssariluokka:	12	14
Kestonoppia:	1n4 kestopistettä	4
Hyökkäykset:	1 kynnet tai puraisu 1 kynnet tai puraisu	
Vauriot:	1n2	1n6
Liikenoisuus:	Lento 160 j	Lento 150 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6, pesässä 1n6	Ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7	8
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	10	240

Haukka muistuttaa kotkaa mutta on hiukan pienempi. Sen pituus on 1–2 jalkaa ja siipien kärkiväli enintään 6 jalkaa.

Jättiläishaukan pituus on 4–6 jalkaa ja siipien kärkiväli vähintään 12 jalkaa. Se voi siepata mukaansa enintään puolittaisen kokoisen olennon.



Hiisi

Panssariluokka:	14 (11)
Kestonoppia:	1–1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n6 tai asean mukaan
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 30 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 6n10, pesässä 6n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	7 tai ks. alla
Aarretyyppi:	Yksilöt R; pesässä C
KoP:	10

Hiidet ovat pieniä ja ilkeitä hirviöihmisolioita, jotka hakevat taistelussa etulyöntiasemaa väijytyksillä, murskaavalla yli-voimalla ja kaikenlaisilla kieroilla tempuilla. Aikuisen hiiden pituus on 3–3½ jalkaa ja paino 40–45 naulaa. Sen silmät ovat usein kirkkaat ja viekaskatseiset, ja niiden väri vaihtelee punaisesta keltaiseen. Ihonväri voi olla mitä tahansa keltaisesta oranssiin tai tummanpunaiseen, joskin saman heimon jäsenet ovat yleensä melko samanvärisiä. Hiisillä on tummat, useimmiten likaisenharmaat tai likaisenruskeat nahkavaatteet. Niillä on Pimeänäkö, jonka kantama on 30 jalkaa.

Taulukon tiedot kuvaavat tavallista hiittä, jolla on nahka-haarniska ja kilpi; sen luontainen liikenopeus on 30 jalkaa ja luontainen panssariluokka 11.

Jotkut hiidet ratsastavat taistelussa **alkusussilla**, ja isot hiisi-joukkioit käyttävät alkususia usein jäljittäjinä ja taistelijoina.

Joka kahdeksas hiisi on soturi, jolla on 3–3 kestonoppaa (145 KoP). Hiidet saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on soturi johtajanaan. Pesässä tai muussa asuin-yhteisössä joka viidestoista hiisi on päällikkö, jolla on 5–5

kestonoppaa (360 KoP), rengashaarniskan vuoksi panssariluokka 15 (11) ja liikenopeus 10 jalkaa sekä voimakkuuden vuoksi +1:n vauriohyvitys. Vähintään 30 hiiden pesissä ja asuin-yhteisöissä on hiisikuningas, jolla on 7–7 kestonoppaa (670 KoP), rengashaarniskan ja kilven vuoksi panssariluokka 16 (11) ja liikenopeus 10 jalkaa sekä voimakkuuden vuoksi +1:n vauriohyvitys. Hiidet saavat +2 Taistelutahtoonsa, kun niiden kuningas on läsnä (tämä ei kasaudu soturijohtajasta saadun hyvityksen kanssa). Pesässä voi olla lisäksi šamaani (kun 1n6-heiton tulos on 1; tai 1–2, jos läsnä on myös hiisikuningas). Šamaani on muutoin kuten tavallinen hiisi, mutta sillä on 1n4+1 tason verran papinkykäjä.

Hippogryfi

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/1n10
Liikenopeus:	60 j (10 j) lento 120 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Hippogryfi muistuttaa isoa lentävää hevosta, jolla on petolinnun pää ja eturuumis. Tyypillisen hippogryfin pituus on 9 jalkaa, siipien kärkiväli 20 jalkaa ja paino 1 000 naulaa.

Hippogryfit elävät korkealla yläilmoissa ja välttelevät muiden olentojen revierejä ja valtakuntia. Niitä joutuu toisinaan **aarnikotkien** saaliiksi, joten ne käyvät yleensä aarnikotkien kimppuun heti, jos niillä on lukumääräinen ylivoima.

Hippogryfit ovat kaikkiruokaisia, mutta muulloin kuin aarnikotkia kohdatessaan ne käyvät taisteluun vain puolustautuakseen. Niitä arvostetaan lentävinä ratsuina, sillä aarnikotkista poiketen ne eivät yleensä riehaannu hevosia nähdessään. Huomaa, että hippogryfikin pitää kasvattaa vankeudessa, jotta sitä voisi käyttää ratsuna. Kevyt taakka on hippogryfille enintään 400 naulaa ja raskas taakka enintään 900 naulaa.

Hirttopuu

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	4 oksaa plus kuristus
Vauriot:	1n6 per oksa tai kuristus
Liikenoisuus:	0
Kohdattava määrä:	Ulkona 1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	360

Hirttopuu on hirveä liikuntakykyinen kasvi, joka lannoittaa itseään raadoilla. Sillä on neljä oksaa, jotka voivat kietoutua puun alta kulkevien olentojen kaulaan ja tuottaa niille kuristamalla 1n6 pistettä vaurioita kierroksessa. Tällaiset oksat ovat jakautuneet yleensä tasaisesti pitkin runkoa, joten tavallisesti vain yksi oksa yltää hyökkäämään yhden olennon kimppuun.

Myös puun juuret voivat liikkua; ne eivät hyökkää, mutta ne kiskovat ruumiita maan alle "sulateltaviksi".

**Hornanhurtti**

Panssariluokka:	14–18
Kestonoppia:	3**–7**
Hyökkäykset:	1 puraisu tai 1 henkäys
Vauriot:	1n6 tai 1n6 per kestonoppa
Liikenoisuus:	40 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3–7 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	C
KoP:	205–800

Hornanhurtti on helvetintulen verhoama koiralento. Tyyppillisen hornanhurtan säkäkorkeus on 4½ jalkaa ja paino 120 naulaa. Hornanhurtat ovat kotoisin toisesta sfääristä, missä ne saalistavat laumoina, mutta toisinaan voimalliset velhot ja pahat papit loihittivat niitä luokseen vahtikoiriksi. Hornanhurtti voi paitsi purra leuoillaan myös syöstä tulta kestonoppamääränsä verran kertoja päivässä. Taistelussa hornanhurtti syöksee tulta kolmasosan todennäköisyydellä (eli kun 1n6-heiton tulos on 1–2). Muussa tapauksessa se yrittää puraista. Arvo hyökkäysmuoto joka kierroksella uudestaan.

Hornanhurtti henkäisee liekkikeilan, jonka leveys loppupäässään on 10 jalkaa. Keilan pituus on 3–4 kestonopan yksilöillä 10 jalkaa, 5–6 kestonopan yksilöillä 20 jalkaa ja suurimmilla yksilöillä 30 jalkaa. Henkäys tuottaa vaikutusalueellaan oleville olennoille 1n6 pistettä vaurioita jokaista hornanhurtan kestonoppaa kohden; onnistunut pelastusheitto Lohikäärmeen henkäystä vastaan puolittaa vauriot.

Huomaa, että hornanhurttien kestonoppamäärä vaihtelee. Jos tuotat hornanhurtтарыhmän arpomalla, arvo kunkin yk-

silön kestonoppamäärä heittämällä 1n6+1 ja tulkitsemalla noppatulosta "2" 3:ksi. Hornanhurtan panssariluokka on yhteensä 11 plus sen kestonoppamäärä.

Hyaenodon

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	3+1
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Nämä nelijalkaiset muinaispedot ovat saaneet nimensä hampaidensa muodosta, ja vaikka ne eivät tarkkaan ottaen ole sukua hyeenoille, niiden tietoja voidaan käyttää kuvaamaan myös esihistoriallisia jättiläishyeenoita. Moni Hyaenodon-suvun laji oli pienikokoinen, ei välttämättä tavallista hyeenaa isompi, joten tällaisten lajien kuvaamiseen voidaan käyttää tavallisen hyeenan tietoja. Yllä olevan taulukon tiedot kuvaavat isompia Hyaenodoneja ja jättiläishyeenoita. Niiden hallitseva piirre on jämerä kallo, jonka pitkissä krokotiilimaisissa leuoissa on neljä suurta torahammasta.

Hydra

Panssariluokka:	16–23
Kestonoppia:	5–12 (+10)
Hyökkäykset:	5–12 puraisua
Vauriot:	1n10 per puraisu
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5–12
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	B
KoP:	360–1 875

Hydrat ovat monipäisiä liskohirviöitä. Niiden väritys vaihtelee harmaanruskeasta tummanruskeaan, joskin vatsapuoli on vaalea tai kellanruskea. Silmät ovat aina meripihkan väriset ja hampaat vaaleankeltaiset. Hydrat ovat noin 20 jalan pituisia ja painavat noin 4 000 naulaa. Ne ovat pahan sisuisia reviirinsä puolustajia mutta eivät järein älykkäitä.

Hydran voi surmata tuottamalla sille vaurioita tavalliseen tapaan, mutta useimmat iskevät taistelussa niiden päitä. Jos lähitaisteluasetta käyttävä hahmo päättää iskeä yksittäistä päätä ja tuottaa sille vähintään 8 pistettä vaurioita, se putoaa pelistä (katkeaa tai vaurioituu pahoin) eikä voi enää hyökätä. Nämä vauriot huventavat tietysti myös hirviön kokonaiskestopistemäärää.



Jotkin hydrat elävät merissä; käytä ilmoitettua liikenopeutta niiden kohdalla uinti- eikä kävelynopeutena. Jotkin harvat hydrat osaavat syöstä tulta; jokainen niiden päistä voi henkäistä kerran päivässä lieskan, jonka leveys on 10 jalkaa ja pituus 20 jalkaa. Tämän hyökkäyksen todennäköisyys on noin kolmasosa (eli kun 1n6-heiton tulos on 1–2), jos se on vielä käytettävissä; arvo hyökkäysmuoto jokaisen pään kohdalla erikseen. Henkäys tuottaa 3n6 pistettä vaurioita, ja onnistunut pelastusheitto Lohikäärmeen henkäystä vastaan puolittaa vauriot.

Hyeena

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2+1
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n6
Liikenopeus:	60 j
Kohdattava määrä:	1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Hyeenat ovat ulkonäöltään ja käytökseltään koiraa muistuttavia lihansyöjiä, joskaan ne eivät ole koirille sukua. Ne hankkivat ruokansa paitsi saalistamalla myös syömällä haaskoja ja jätteitä sekä varastamalla. Näлкäinen hyeena jäsii kaikkea, missä on vähäisinkin jälki verestä, lihasta tai muusta ravinnosta. Hyeenaa tavataan samoissa savannimaisissa ympäristöissä kuin leijonia ja seeproja. Hyeenat elävät klaaneissa, joissa on enintään sata yksilöä mutta

yleensä vähemmän. Hallit suosivat hyeenoina lemmikkinään ja vievät niitä mukanaan seuduille, joilla niitä ei tavallisesti esiinny.



Hyitelökuutio

Panssariluokka:	12
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1
Vauriot:	2n4 + jähmetys
Liikenoisuus:	20 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	V
KoP:	280

Hyitelökuutio on lähestulkoon läpinäkyvä olento, joka vaelttaa luolissa ja luolastoissa sulattamassa raatoja, eläviä olentoja ja jätteitä. Eloton ja sulamaton aines jää näkyviin kuution sisään. Tyypillisen hyitelökuution kylki on 10 × 10 jalan kokoinen ja paino 15 000 naulaa, joskin pienempiäkin yksilöitä on tavattu.

Hyitelökuutio hyökkää törmäämällä päin saalistaan. Se voi iskeä valejalallaan, mutta yleensä se vain sulkee vihollisen sisäänsä. Olennon, johon hyitelökuutio osuu, on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä vastaan tai se jähmettyy 2n4 pelivuoroksi.

Aarretyyppin mukaiset aarteet ovat näkyvillä hyitelökuution sisällä. Niiden saaminen edellyttää hirviön surmaamista.

Hyönteisparvi

Panssariluokka:	Immuuni tavallisille aseille ja myös useimmille taika-aseille
Kestonoppia:	2*-4*
Hyökkäykset:	1 parveiluhyökkäys
Vauriot:	1n3 (haarniskattomille kaksinkertaiset)
Liikenoisuus:	10 j, lento 20 j
Kohdattava määrä:	1 parvi, ulkona 1n3 parvea
Pelastusheitot kuten:	–
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100–280

Hyönteisparvi ei ole yksittäinen olento vaan iso yhtenäinen joukko lentäviä tai maata pitkin liikkuvia hyönteisiä. Parvi täyttää yleensä alueen, jossa on kolme 10 × 10 × 10 jalan kuutiota, joskin se voi myös vetäytyä pienempään tilaan mahtuakseen pienistä oviaukoista ja kapeista käytävistä. Jos parvi liikkuu maata pitkin, se peittää kolme 10 × 10 jalan neliötä eikä yllä mainitusta lentoliikenoisuudesta tarvitse välittää.

Elollinen olento, joka joutuu parven alueelle, kärsii 1n3 pistettä vaurioita kierroksessa. Vaurioheitot kaksinkertaistetaan, jos uhrilla ei ole haarniskaa (mikäli olentolaji ei käytä koskaan haarniskoja ja sen panssariluokka on alle 15, se katsotaan tässä yhteydessä haarniskattomaksi).

Vauriot vähenevät 1 pisteeseen kierroksessa, jos hahmo pääsee pois parven alueelta, ja lakkaavat kokonaan 3 kierroksen jälkeen. Hyönteisiä voi "hätistellä pois" huitomalla aseella, kilvellä tai muulla vastaavan kokoisella esineellä; tällöinkin vauriot vähenevät 1 pisteeseen kierroksessa. Jos hätistelyyn käytetään palavaa soihtua, parvi kärsii 1n4 pistettä vaurioita kierroksessa. Aseet eivät vahingoita hyönteisparvea, eivät edes taika-aseet. **Nukutus**-loitsu on mahdollista kohdistaa kerällä kokonaiseen parveen. Parvi voidaan häätää pois savun avulla (ja jos parvi siirtyy pois uhri(e)nsä luota savun vuoksi, vauriot lakkaavat heti). Uhri, joka sukeltaa veteen, kärsii jälkivaurioita vain yhden kierroksen ajan.



Hämähäkki, jättiläismustaleski

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6 + myrkky
Liikenopeus:	20 j, seitti 40 j
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	175

Jättiläismustaleski on paljon suurempi muunnelma tavanomaisesta mustastaleskesta; täysikasvuisen koiraan jalkojen kärkiväli on 2 jalkaa ja naaraan vähintään 3 jalkaa. Ko-koerosta huolimatta koirilla ja naarailla on samat pelitekniset tiedot. Molemmilla sukupuolilla on oranssi tiimalasikuvio vatsapuolellaan.

Jättiläismustalesken myrkky on niin vahvaa, että purtujen on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai he kuolevat ja lisäksi heittoon lasketaan sakkoa -2. Jättiläismustaleski kutoo vahvat ja lähes näkymättömät seittinsä useimmiten käytävien poikki tai luolien sisäänkäynneille, toisinaan myös metsässä puiden väliin; seittiin kävelevät jäävät kiinni, ja irtautuminen vaatii samanlaisen heiton kuin jumiutuneen oven avaaminen. Seittiin takertunut hahmo ei voi langettaa loitsuja eikä käyttää asetta.

Hämähäkki, jättiläisrapu-

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8 + myrkky
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100

Rapuhämähäkit ovat petoeläimiä, jotka kätkeytyvät vaihtelevin naamiovärein ja ponnahtavat piilostaan puremaan yllättänyttä saalistaan. Jättiläisrapuhämähäkki on kauhistuttavan suuri olento, noin 3 jalan pituinen. Se voi vaihtaa hitaasti (muutaman päivän kuluessa) väriään niin, että sitä ei erota pesänsä tai suosikkiväijypaikkansa väreistä. Kun muutos on valmis, hämähäkki yllättää mahdollisen saaliinsa tässä paikassa, kun 1n6-heiton tulos on 1–4. Jättiläisrapuhämähäkin purema olento kuolee, ellei se onnistu pelastusheitossa Myrkkyä vastaan.

Hämähäkki, jättiläistarantella

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8 + myrkky
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	280

Jättiläistarantella on karvainen ja valtava, osapuilleen ponnin kokoinen hämähäkki. Se juoksee saaliinsa kiinni kuin susi. Jättiläistarantellan purema on myrkyllinen; purrun olennon on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai se alkaa tanssia hurjasti. Tanssi kestää 2n10 kierrosta, ja niiden aikana uhri saa sakkoa -4 hyökkäys- ja pelastusheittoihinsa. Jos uhri on varas, hän ei voi käyttää tanssies- saan varkaan kykyjään. Sivustakatsojien on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai he alkava tanssia itsekin; tällaiset ”toissijaiset” uhrin saavat samat sakot kuin edellä, mutta he tanssivat vain 2n4 kierrosta.

Uhrin on onnistuttava jokaisella tanssimiskierroksellaan pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hän kärsii 1n4 pistettä vaurioita. Toissijaiset uhrin talttyvät tältä vaikutukselta.

Myrkyn puhdistus parantaa alkuperäisen uhrin ja **taikuu- den rautus** pysäyttää kaikkien vaikutusalueellaan olevien uhrin tanssin, olivatpa he sitten alkuperäisiä tai toissijaisia.

Ifriitti*

Panssariluokka:	21 ‡
Kestonoppia:	10* (+9)
Hyökkäykset:	1
Vauriot:	2n8 tai ks. teksti
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 15
Taistelutahto:	12 (9)
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 390

Ifriitti on Tulen elementtisfääristä kotoisin oleva elementti- henki. Sen perusmuodon pituus on noin 12 jalkaa ja paino noin 2 000 naulaa. Ifriitit ovat luonnoltaan pahansuopia. Ne haluavat harhauttaa ja hämmäntää vihollisiaan ja teke- vät sen yhtä lailla huvikseen kuin taktisista syistä.

Huomaa, että Taistelutahto 12 kuvastaa vain ifriitin kykyä hallita täydellisesti pelkonsa eikä suinkaan tarkoita, että olento on valmis uhraamaan henkensä tyhjään takia. Käytä lukua ”9” silloin, kun selvität, vetäytyykö alakynteen jäänyt ifriitti taistelusta.

Ifriitillä on useita taikavoimia, joita se voi käyttää ajatuksen voimalla (eli ilman taikasanoja tai eleitä): muuttuminen **näkymättömäksi** miten monta kertaa päivässä tahansa, **huurumuoto** kuten samannimisen taikajuoman avulla enintään tunniksi päivässä, **illuusoiden luonti** kolme ker-



taa päivässä kuten **harhakuva**-loitsulla, joskin mukana on myös ääni, **liekkien luonti** milloin tahansa ja **tuliseinämä** (vastaa samannimistä loitsua) kerran päivässä. Ifriitti voi luoda liekkejä kämmenelleen tai muualle ruumiiseensa ajatuksensa voimalla. Liekit käyttäytyvät kuten ifriitti haluaa – ne voivat olla suuria kuin soihdussa tai pieniä kuin kynttilässä, ja ne sytyttävät palavat aineet kuten tavallinenkin tuli. Liekki voidaan singota aseena, jonka kantama on enintään 60 j, ja liekin osuma tuottaa 1n8 pistettä vaurioita. Ifriitti voi luoda liekin ja heittää sen kerran kierroksessa.

Ifriitti voi muuttua ajatuksensa voimalla tulipatsaaksi aina halutessaan. Liekkipatsashahmossaan ifriitti taistelee kuten **tulielementaali**.

Maagisen luonteensa ansiosta ifriitti on immuuni taikuudettomille aseille. Se on immuuni myös tavalliselle tulelle, ja taikatuli tuottaa sille vain puolet vaurioista.

Ilimato, jättiläis-

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	1 puraisu + tarrautuminen
Vauriot:	1n6 + 1n6/kierros
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Jättiläisiilimadot ovat limaisia, vedessä eläviä mato-olentoja, joilla on jaokkeinen ruumis. Kaikenlaisissa vesissä – suolaisissa ja makeissa, kirkkaissa ja sameissa – on omat iilimatolajinsa, mutta vain todellinen asiantuntija erottaa ne toisistaan. Tyypillisen jättiläisiilimadon pituus on 4–6 jalkaa.

Kun jättiläisiilimato osuu taistelussa, se tarrautuu uhriinsa ja imee verta, mikä tuottaa ylimääräiset 1n6 pistettä vaurioita kierroksessa, kunnes uhri tai iilimato kuolee. Ilimatoa ei voi irrottaa uhrista muutoin kuin tappamalla sen.

Isohiisi

Panssariluokka:	14 (11)
Kestonoppia:	1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n4, pesässä 4n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Yksilöt Q, R; pesässä D, K
KoP:	25

Isohiidet ovat hiisien kookkaampia lähisukulaisia, suunnilleen ihmisen mittaisia. Niiden hiusväri vaihtelee tummasta punaruskeasta tummanharmaaseen, ja iho on tumman-oranssi tai oranssinpunertava. Kookkaimmilla isohiisimiehillä on sininen tai punainen nenä. Isohiisien silmät ovat kellertävät tai tummanruskeat ja hampaat keltaiset. Ne suosivat voimakkaita värejä: vaatteet ovat usein verenpunaiset ja nahkahaarniskat mustiksi värjätty. Isohiidet pitävät aseensa aina hyvässä kunnossa ja kiillossa. Niillä on suojanaan kovetetut nahkahaarniskat ja puukilvet. Useimpien hiisiloidien tapaan niillä on Pimeänäkö, jonka kantama on 30 jalkaa.

Isohiidet ovat julmia ja laskelmoivia sutureita, jotka yrittävät aina käyttää heikompiin hyväkseen. Niillä on vahva strategian ja taktiikan taju, joten ne pystyvät toteuttamaan monimutkaisia taistelusuunnitelmia. Jos niillä on taitava johtaja, niiden kurinalaisuus voi osoittautua kullanarvoiseksi. Isohiidet vihaavat haltioita ja hyökkäävät ensimmäiseksi niiden kimpuun, jos vastassa on useiden eri rotujen edustajia.

Joka kuudes isohiisi on soturi, jolla on 3 kestonoppaa (145 KoP). Tavalliset isohiidet saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on soturi johtajanaan. Isohiidenpesissä joka kahdestoista isohiisi on päällikkö, jolla on 5 kestonoppaa (360 KoP) ja rengashaarniskan vuoksi panssariluokka 15 (11) ja liikenopeus 20 jalkaa sekä voimakkuuden vuoksi +1:n vauriohyvitys. Yli 30 yksilön pesissä on isohiisikuningas, jolla on 7 kestonoppaa (670 KoP), rengaspanssarin ja kilven ansiosta panssariluokka 16 (11) (liikenopeus on yhä 20 jalkaa) ja voimakkuuden ansiosta +2:n vauriohyvitys. Isohiidet eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissä omassa pesässään, jos niiden kuningas on elossa. Pesässä voi olla myös šamaani (kun 1n6-heiton tulos on 1–2; tai 1–3, jos kuningas on läsnä) tai noita (kun 1n6-heiton tulos on 1). Šamaani on muutoin kuten soturi, mutta sillä on 1n6+1 tason verran papinkykyjä. Noita on muutoin kuten tavallinen isohiisi, mutta sillä on 1n6 tason verran maaginkykyjä.

Isohinen

Panssariluokka:	15 (12)
Kestonoppia:	4+1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n6, pesässä 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	C + 1n20×100 kr
KoP:	240

Isohinen näyttää isolta ja hyvin rumalta ihmiseltä. Aikuisen isohisen pituus on 9–10 jalkaa ja paino 600–650 naulaa. Isohisten ihonväri vaihtelee sameankeltaisesta sameanrus-



keaan. Vaatteinaan niillä on kehnosti parkittuja nahkoja ja vuotia, jotka voimistavat olennon ominaislöyhkää entisestään. Isohiset ovat raakoja ja aggressiivisia mutta luonnostaan laiskoja. Ne hyökkäävät taistelussa suoraviivaisesti, käyttävät yleensä isoja nuijia, kirveitä ja salkoaseita ja tuottavat tavallisesti 2n6 pistettä vaurioita. Silloin kun isohinen käyttää pienempää eli normaalikokoista asetta, se saa voimakkuudestaan +3:n vauriohyvityksen. Jos isohinen taistelee paljain käsin, se tuottaa osuman tullen 1n8 pistettä tainnuttavia vaurioita.

Joka kuudes isohinen on laumanjohtaja, jolla on 6+1 kestonoppaa (500 KoP). Isohiset saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on laumanjohtaja mukanaan. Yli 10 isohisen pesissä on myös isohismörkö, jolla on 8+2 kestonoppaa (875 KoP), panssariluokka 17 (13) (liikenopeus 20 j) ja +4:n vauriohyvitys voimakkuudestaan. Isohismöröt kiinnittävät yleensä nahkojensa päälle rengashaarniskan kappaleita. Isohiset saavat +2 Taistelutahtoonsa niin kauan kuin isohismörkö on läsnä (ja elossa).



Jaguaari

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/2n4
Liikenopeus:	70 j, uinti 30 j
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Tämän ison kissaeläimen pituus kuonosta hännänpään on noin 8–9 jalkaa ja paino noin 165 naulaa. Muista kissaeläimistä poiketen se pitää uimisesta ja saalistaa usein jokien ja järvien lähetyillä. Jaguaari tappaa voimakkaalla puraisulla ja tuottaa kuolettavan haavan mieluiten saaliinsa päähän.

Jättiläinen, jää-

Panssariluokka:	17 (13)
Kestonoppia:	10+1* (+9)
Hyökkäykset:	1 jättiläisase tai 1 heittokivi
Vauriot:	4n6 tai 3n6
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 10
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	E plus 1n10×1000 kr
KoP:	1 390

Jääjättiläisellä on kalpea, melkein valkoinen iho. Sen hiukset voivat olla vaaleansiniset tai likaisenkeltaiset, ja silmät ovat yleensä samaa sävyä kuin tukka. Jääjättiläiset pukeutuvat vuotiin ja turkiksiin ja voivat pitää myös koruja. Jääjättiläissoturit käyttävät rengaspaitoja ja metallikypäriä, jotka on koristeltu sarvin tai sulin.

Aikuisten miesten pituus on noin 15 jalkaa ja paino noin 2 800 naulaa. Naiset ovat hieman lyhyempiä ja kevyempiä mutta muutoin samanlaisia kuin miehet. Jääjättiläiset voivat elää 250-vuotiaiksi.

Jääjättiläiset ovat ennen kaikkea ovelia. Ne inhoavat pienempiä kansoja siinä kuin muutkin jättiläiset, mutta suorien hyökkäysten asemesta ne hyödyntävät vahvuuksiaan taivutellakseen heikommat alistumaan. Jos jääjättiläiset kohtaavat vahvemman osapuolen, ne neuvottelevat tai vetäytyvät eivätkä hyökkää, ellei voitto näy varmalta.

Jääjättiläinen voi heittää enintään 200 jalan päähän ison kiven, joka tuottaa 3n6 pistettä vaurioita. Jääjättiläiset ovat immuuneja kaikille jäähän tai kylmyyteen perustuville hyökkäyksille.

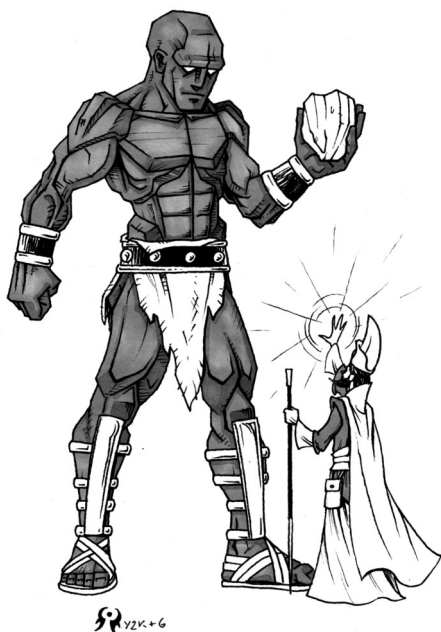
**Jättiläinen, kivi-**

Panssariluokka:	17 (15)
Kestonoppia:	9 (+8)
Hyökkäykset:	1 kivinuija tai 1 heittokivi
Vauriot:	3n6 tai 3n6
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	E plus 1n8×1000 kr
KoP:	1 075

Kivijättiläiset suosivat paksuja nahkavaatteita, joiden ruskean ja harmaan sävyt sulautuvat ympäröivään kiveen. Aikuisten paino on noin 12 jalkaa ja paino noin 1 500 naulaa. Kivijättiläiset voivat elää 800-vuotiaiksi.

Kivijättiläinen voi heittää enintään 300 jalan päähän isoja kiviä, jotka tuottavat 3n6 pistettä vaurioita.

Kivijättiläiset ovat syrjäänvetäytyviä, mutta ne puolustavat omaa aluettaan (joka sijaitsee yleensä kallioisella vuoristo-seudulla) kaikilta tunkeilijoilta.



Jättiläinen, kykkoo

Panssariluokka:	15 (13)
Kestonoppia:	13* (+10)
Hyökkäykset:	1 jättiläisnuija tai 1 heittokivi
Vauriot:	3n10 tai 3n6
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 30 j
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 13
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	E plus 1n8×1000 kr
KoP:	2 285

Kykkoo on yksisilmäinen jättiläinen. Se on valtava raakalainen, joka muistuttaa eniten mäkijättiläisiä ja jopa pukeutuu niiden ”tyyliin”: monta kerrosta alkeellisesti muokattuja, pesemättömiä ja paikkaamattomia vuotia.

Kykkoot ovat seurankaihtajia, jotka suhtautuvat vihamielisesti melkein kaikkiin pienempiin kansoihin.



Kykkoot voivat heittää enintään 200 jalan päähän ison kiven, joka tuottaa 3n6 pistettä vaurioita, mutta ne ovat huonoja tähtääjiä, joten hyökkäykseen lasketaan sakkoa -2. Kykkoo voi käyttää kerran vuodessa **kirouksen langetus** -loitsua (**kirouksen poisto** -loitsun käänteisversiota).



Jättiläinen, myrsky-

Panssariluokka:	19 (13)
Kestonoppia:	15** (+11)
Hyökkäykset:	1 jättiläisase tai 1 salamanisku
Vauriot:	8n6 tai 15n6
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 50 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 15
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	E plus 1n20×1000 kr
KoP:	3 100

Aikuisten myrskyjättiläisten pituus on noin 21 jalkaa ja paino noin 12 000 naulaa. Ne voivat elää 600-vuotiaiksi. Useimmilla myrskyjättiläisillä on kalpea iho ja tummat hiukset. Joillakin voi olla violetti iho, joskin tämä on hyvin harvinaista. Violetilla yksilöillä on tummanvioletit tai sinimustat hiukset ja hopeanharmaat tai purppuranpunaiset silmät.

Myrskyjättiläisten vaatetukseen kuuluu tavallisimmin lyhyt ja väljä tunika, vyö, otsaripa ja sandaalit (jotkut tosin kulkevat paljain jaloin). Ne pitävät yksinkertaisia mutta taiten valmistettuja koruja – lähinnä sormuksia, otsaripoja ja nilkkakoruja (viimeksi mainitut ovat paljasjalkajättiläisten suo-

siossa). Myrskyjättiläiset viettävät hiljaista elämää maailman menoa pohtien, säveltäen ja soittaen, maata viljellen ja ruokaa luonnosta keräten.

Myrskyjättiläinen hyökkää mieluiten ensiksi **salamanis-kuillaan** (vastaavat samannimistä loitsua ja ovat käytössä kerran viidessä kierroksessa; pelastusheitto Loitsuja vastaan puolittaa vauriot). Lisäksi 10 %:lla myrskyjättiläisistä on 2.–12. (2n6) tason maagin kyvyt. Myrskyjättiläiset pitävät taistelussa yllään taitavasti taottuja ja hyvin huollettuja levyhaarniskoja.

Useimmista muista jättiläisistä poiketen myrskyjättiläisten tiedetään ystäväystyneen ihmisten, haltioiden ja kääpiöiden kanssa.

Jättiläinen, maki-

Panssariluokka:	15 (13)
Kestonoppia:	8
Hyökkäykset:	1 jättiläisase (nuija)
Vauriot:	2n8
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheittot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	E plus 1n8×1000 kr
KoP:	875

Mäkijättiläiset ovat jättiläisistä pienimpiä. Aikuisten pituus on 10–12 jalkaa ja paino noin 1 100 naulaa. Mäkijättiläiset voivat elää 200-vuotiaiksi. Niiden ihonväri vaihtelee vaaleasta keltanruskeasta tummaan punaruskeaan. Hiukset ovat ruskeat tai mustat ja silmät samaa väriä kuin tukkakkin. Mäkijättiläisen vaatteina on usein monta kerrosta kehnosti muokattuja vuotia. Se ei yleensä pese tai korjaa vuotiaan vaan panee uutta vanhan ja kuluneen päälle.

Mäkijättiläinen tuottaa 2n8 pistettä vaurioita sekä aseellaan että nyrkeillään. Se on luonteeltaan raaka ja hyökkäysherkkä. Mäkijättiläisiä tavataan toisinaan isohisten tai mörköhiisien johtajina. Ne pitävät usein **alkususia** lemmikkeinään.



Jättiläinen, pilvi-

Panssariluokka:	19 (13)
Kestonoppia:	12+3* (+10)
Hyökkäykset:	1 jättiläisase tai 1 heittokivi
Vauriot:	6n6 tai 3n6
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheittot kuten:	Taistelija: 12
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	E plus 1n12×1000 kr
KoP:	1 975

Pilvijättiläisten ihonväri vaihtelee maidonvalkeasta taivaansiniseen. Niiden hiukset ovat hopeanvalkoiset tai pronssinväriset ja silmät säkenöivän siniset. Aikuisten miesten pituus on noin 18 jalkaa ja paino noin 5 000 naulaa. Naiset ovat hieman lyhyempiä ja kevyempiä. Pilvijättiläiset voivat elää 400-vuotiaiksi.

Pilvijättiläiset pukeutuvat mahdollisimman hienoihin vaatteisiin ja käyttävät koruja. Monen pilvijättiläisen mielestä ulkoasu on aseman merkki; mitä kalliimmat vaatteet ja upeammat korut, sen tärkeämmästä henkilöstä on kyse. Pilvijättiläiset nauttivat musiikista ja hallitsevat yleensä vähintään yhden soittimen (harppu on yksi niiden suosikeista). Useimpien jättiläisten tavoin ne suhtautuvat epäluoi-

sesti pienempiin kansoihin, mutta ne eivät yleensä tapa lähellään asuvia ihmisiä, epäihmisiä tai hirviöihmisolioita vaan vaativat niiltä veroa.

Pilvijättiläiset taistelevat tiiviinä ryhminä ja noudattavat tarkkoja taistelusuunnitelmia. Ne yrittävät pysytellä vihollisensa yläpuolella. Ne voivat heittää enintään 200 jalan päähän isoja kiviä, jotka tuottavat 3n6 pistettä vaurioita. Lisäksi 5 %:lla pilvijättiläisistä on samat kyvyt kuin 2.–8. tason maagilla (2n4). Pilvijättiläisten lempitaktiikka saartaa vihollisensa ja pommittaa niitä kivillä, ja samaan aikaan ne jättiläiset, joilla on taikojankykyjä, kylvävät epäjärjestystä loitsuillaan. Taistelussa pilvijättiläiset käyttävät taiten taottuja ja hienopiirteisesti koristeltuja levyhaarniskoja.

Jättiläinen, tuli-

Panssariluokka:	17 (13)
Kestonoppia:	11+2* (+9)
Hyökkäykset:	1 jättiläisase tai 1 heittokivi
Vauriot:	5n6 tai 3n6
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 11
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	E plus 1n10×1000 kr
KoP:	1 670

Aikuisen tulijättiläismiehen pituus on 14 jalkaa, rinnanym-pärys 9 jalkaa ja paino noin 3 200 naulaa. Naiset ovat hiukan lyhyempiä ja kevyempiä. Tulijättiläiset voivat elää 350-vuotiaiksi. Niillä on paksusta kankaasta tai nahasta tehdyt



vaatteet, jotka ovat useimmiten punaiset, oranssit, keltaiset tai mustat. Soturien kypärät ja levyhaarniskat ovat mustatua terästä.

Tulijättiläiset suhtautuvat vihamielisesti lähes kaikkiin ihmis-, epäihmis- ja hirviöihmisoliokansoihin, joskin ne alis-tavat toisinaan asuinseutunsa hirviöihmisolioita palvelijoikseen.

Tulijättiläinen voi heittää enintään 200 jalan päähän isoja kiviä, jotka tuottavat 3n6 pistettä vaurioita. Tulijättiläiset ovat immuuneja kaikille tuleen perustuville hyökkäyksille.

Kaikkoilijakoira

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n6
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	C
KoP:	280

Kaikkoilijakoira on älyllinen koiraeläin, jolla on rajallinen kaukosiirtokyky. Se voi kaukosiirtyä enintään 120 jalan päähän aina halutessaan. Se voi tehdä näin heti hyökättyään ja siten mahdollisesti välttää vastahyökkäykseltä. Kaikkoilijakoira voi jopa kaukosiirtyä vihollisen viereen, hyökätä ja kaukosiirtyä pois samalla kierroksella; uhrin on tällöin iskettävä samalla aloitelukemalla kuin kaikkoilijakoi-ra, jotta hän voisi suorittaa lähitaisteluhyökkäyksen sitä vastaan.

Kaikkoilijakoirat saalistavat laumoina. Ne kaukosiirtyvät sattumanvaraisen näköisesti paikasta toiseen, kunnes ne ovat piirittäneet saaliinsa ja saavat hyvityksiä hyökkäämisestä takaapäin.

Kaikkoilijakoira vastaa kooltaan keskikokoista koiraa. Sen turkki on tavallisesti lyhytkarvainen ja vaaleanruskea, mutta muunkinlaisista yksilöistä huhutaan. Kaikkoilijakoirilla on oma haukahuksista, vingahuksista ja murahuksista koostuva kielensä, jolla voidaan välittää monimutkaisiakin viestejä. Ne ovat yleensä arkoja ja taistelunhaluttomia, mutta vihaamiensa **siirrähtelijäpetojen** kimppuun ne käyvät aina.

Kala, jättiläisahven

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n6
Liikenoisuus:	Uinti 40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Jättiläisahvenen pituus on yleensä 10–25 jalkaa. Sillä on useimmiten vihreänharmaa perusväritys ja tummat pystyraidat kyljissä, mutta on myös kokomustia yksilöitä. Jättiläisahventa tavataan yleensä järvissä ja joissa, koska se ei ole sopeutunut suolaveteen.

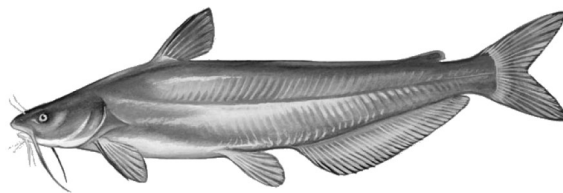
Jättiläisahven on peto, joka nielaisee enintään kääpiönkoiset olennot, kun sen hyökkäysheiton tulos on puhdas 20. Nielaistu olento kärsii 2n4 pistettä vaurioita kierroksessa, kunnes se on kuollut. Nielaistu olento voi hyökätä vain tikarilla tai vastaavilla lyhyillä aseilla. Huomaa, että jättiläisahven voi nielaista vain yhden hahmon, ja tämän tehtyään se yrittää vetäytyä (koska se on saavuttanut tavoitteensa).

Kala, jättiläisbarrakuda

	Valtava	Jättiläis
Panssariluokka:	16	15
Kestonoppia:	5	9 (+8)
Hyökkäykset:	1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	2n6	2n8+1
Liikenoisuus:	Uinti 60 j	Uinti 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n4	Ulkona 1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5	Taistelija: 9
Taistelutahto:	8	10
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	360	1 075

Barrakuda on suolaisissa vesissä tavattava petokala. Valtaavan barrakudan pituus on noin 12 jalkaa, ja jättiläisyksilöt voivat olla yli 20 jalan pituisia. Barrakudalla on solakka ruumis, suippokärkinen pää ja isot leuat. Sillä on sileä suomupeite, jonka väri on tavallisimmin sininen, harmaa tai hopeinen. Sillä on erittäin tarkka näkö, joten se yllättyy vain, kun 1n6-heiton tulos on 1. Hyökkäystensä vikkelyyden ansiosta barrakuda itse pääsee yllättämään, kun 1n6-heiton tulos on 1–3, ja se saa hyvitystä +2 aloitteeseensa.

Jättiläisbarrakudia tavataan vain yksittäin. Niillä on 50 %:n mahdollisuus lakata hyökkäämästä 1n4 kierroksen jälkeen, jos ne eivät ole saaneet siihen mennessä tapettua saalis-
taan. Kiiltävät esineet houkuttavat kaikkia barrakudia.

**Kala, jättiläismonni**

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	8
Hyökkäykset:	1 puraisu / 2 eväniskua
Vauriot:	2n8/1n4+myrkky/1n4+myrkky
Liikenoisuus:	Uinti 30 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n2
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	875

Jättiläismonnin evänreunoissa on myrkkyä, joka poltteele tuskallisesti 3n10 kierrosta, ellei uhri onnistu pelastusheitossa Myrkkyä vastaan. Uhri saa tuskan vuoksi sakkoa –1 kaikkiin hyökkäys- ja pelastusheittoihinsa. Kuka lisämyrkkyt kasvattaa sakkoa –1:llä (joskin enimmäissakko on –5) ja pidentää myrkyn vaikutusaikaa 6 kierroksella.

Ison kokonsa (pituus 15–20 jalkaa) ja ruumiinmuotonsa vuoksi jättiläismonni voi kohdistaa yhteen viholliseen vain yhden hyökkäyksen. Niinpä se ei voi puraista ja iskeä eväillä samaa vihollista eikä iskeä sitä molemmilla evillään.

Kala, jättiläispiraija

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8
Liikenoisuus:	Uinti 50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7 (11)
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Aikuisen jättiläispiraijan pituus on noin 5 jalkaa. Se on ärhäkkä lihansyöjä, joka aistii veren vedessä kuten hait. Kun se haistaa tai maistaa verta, sen Taistelutahto kohoaa su-
luissa esitettyyn lukuun.

Kalliopaviaani

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 karahka / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n4
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	2n6, ulkona 2n6, pesässä 5n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Kalliopaviaani on iso ja hyvin älykäs paviaanilaji. Täysikasvuisen uroksen pituus on 4–5 jalkaa ja paino 200–250 naulaa. Naaraat ovat hiukan pienempiä ja kevyempiä.

Kalliopaviaanit ovat kaikkiruokaisia mutta suosivat lihaa. Ne ovat hyökkäysherkkiä ja luonnostaan julmia olentoja. Ne valmistavat väijytyksiä kallioiseen tai metsäiseen maastoon ja hyökkäävät aina, kun niillä on lukumääräinen ylivoima.

Kalmari, jättiläis-

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	8 lonkeroa / 1 puraisu
Vauriot:	1n4 per lonkero / 1n10
Liikenopeus:	Uinti 40 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Jättiläiskalmarien ruumis on yli 20 jalan pituinen. Ne ovat kyltymättömiä syömäreitä ja käyvät lähes kaiken kohtamansa kimppuun. Jättiläiskalmarin lonkeroissa on väkäsiä ja teräväreunaisia imukuppeja. Jotta se voisi puraista olentoa, sen on osuttava olentoon ensin vähintään kahdella lonkerollaan.

Jos jättiläiskalmari epäonnistuu Taistelutahto-testissä, se erittää pikimustan ”mustepilven”, jonka halkaisija on 30 jalkaa. Sitten se pusertaa sisältään vesisuihkun ja syöksyy 3n8 kierroksen ajan pakoon kaksi kertaa normaalia liikenopeuttaan vauhdikkaammin.

Kalmohinen

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/1n4, kaikki plus jähmetys
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n8, pesässä 2n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	B
KoP:	100

Kalmohiset ovat **epäkuolleita** hirviöitä, jotka tarvitsevat ravinnokseen kuolleiden ihmisoloiden lihaa. Ne ovat iljettäviä ja viheliäisiä haaskansyöjiä, mutta ne ovat aina valmiita myös tappamaan ruokansa. Surmatut uhrin viedään yleensä säilöön mädätettäväksi ennen kuin ne syödään.

Olentojen, joihin kalmohinen osuu puraisullaan tai kynsilään, on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä vastaan tai ne jähmettyvät 2n8 pelivuoroksi. Haltiat ovat immuuneja tälle jähmetykselle. Kalmohiset yrittävät ylläkköä aina kun mahdollista. Ne iskevät hautakivien takaa tai ponkaisevat esiin mullan alta, ja käyttäessään tällaisia keinoja ne yllättävät vihollisensa, kun 1n6-heiton tulos on 1–3. Ne ovat epäkuolleita, joten papit voivat käännäyttää niitä ja ne ovat immuuneja **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuuille.

Kalmohisen purema ihmisolio voi saada kalmohiskuumeen. Aina kun ihmisoliota purraa, tartunnan mahdollisuus on 5 %. Uhri saa pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan, ja jos heitto epäonnistuu, hän kuolee päivässä.

Kalmohiskuumeeseen kuollut ihmisolio nousee pystyyn kalmohiseksi muuttuneena seuraavan keskiyön tullen. Kun ihmisolio muuttuu, sille ei jää mitään niistä tiedoista ja kyvyistä, jotka sillä oli eläessään. Uusi kalmohinen ei ole minäkään toisen kalmohisen hallinnassa, mutta se himoitsee elävien lihaa ja käyttäytyy muutoinkin kuten mikä tahansa uuden lajinsa yksilö.

Kammohinen

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	2**
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/1n4 + jähmetys + löyhkä
Liikenoisuus:	30 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	B
KoP:	125

Tämä hirviö on aivan samannäköinen kuin vähäisempi sukulaisensa **kalmohinen** mutta paljon viekkaampi ja vaarallisempi. Olentojen, joihin kammohinen osuu puraisullaan tai kynsillään, on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä vastaan tai ne jähmettyvät 2n8 pelivuoroksi. Haltiat ovat immuuneja tälle jähmetykselle. Kammohiset yrittävät ylläköä aina kun mahdollista. Ne iskevät hautakivien takaa tai ponkaisevat esiin mullan alta, ja käyttäessään tällaisia keinoja ne yllättävät vihollisensa, kun 1n6-heiton tulos on 1–3. Ne ovat epäkuolleita ja siten immuuneja **nukutus-**, **lumous-** ja **seisautus**-taikuudelle. Papit voivat käännäyttää niitä kuten kalmohisia. Kun samassa ryhmässä on sekä kammohisia että kalmohisia, käännäytysvaikutus kohdistuu ensiksi kalmohisiin, koska ne ovat heikompiä.

Kammohisen puremat ihmisoliot voivat saada kammohiskuumeen. Aina kun ihmisoliota purraan, tartunnan mahdollisuus on 10 %. Uhri saa pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan, ja jos heitto epäonnistuu, hän kuolee päivässä.



Kammohiskuumeeeseen kuollut ihmisolio nousee pystyyn kammohiseksi muuttuneena seuraavan keskiyön tullen. Kun ihmisolio muuttuu, sille ei jää mitään niistä tiedoista ja kyvyistä, jotka sillä oli eläessään. Uusi kammohinen ei ole minkään toisen kammohisen hallinnassa, mutta se himoitsee elävien lihaa ja käyttäytyy muutoinkin kuten mikä tahansa uuden lajinsa yksilö.

Näitä olentoja ympäröi sietämätön kalman ja mädän löyhkä. Elollisten olentojen 10 jalan säteellä on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai ne ovat 2n6 kierrosta pahoinvoivia (–2 hyökkäysheittoihin). Pelastusheitossa onnistunut olento on immuuni kyseisen kammohisen löyhkälle 24 tuntia. **Myrkyn puhdistus** -loitsu parantaa pahoinvoivan olennon.

**Karhu**

Karhut hyökkäävät repimällä vastustajia kynsillään, tempaamalla niitä syleilyynsä ja puremalla. Jos se osuu molemmilla kynsihyökkäyksillään, uhri joutuu sen syleilyyn, joka tuottaa ylimääräisiä vaurioita (ks. eri karhutyyppien kuvaukset). Kaikki karhut ovat niin sitkeähenkisiä, että ne pystyvät liikkumaan ja hyökkäämään yhden kierroksen ajan senkin jälkeen, kun ovat menettäneet kaikki kestopisteensä.

Karhu, harmaa- (tai ruskea-)

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + syleily
Vauriot:	1n4/1n4/1n8 + 2n8 syleily
Liikenoisuus:	40 j
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	360

Tämä valtava lihansyöjä painaa yli 1 800 naulaa ja on takajaloilla seistessään lähes 9 jalan korkuinen. Se on äkeäluontoinen ja tarkka reviiristään.

Karhu, jää-

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + syleily
Vauriot:	1n6/1n6/1n10 + 2n8 syleily
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1n2, pesässä 1n2
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Nämä pitkäruumiiset ja solakat lihansyöjät ovat hieman ruskeakarhua korkeampia ja aivan yhtä vihamielisiä.

Karhu, luola-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	7
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + syleily
Vauriot:	1n8/1n8/2n6 + 2n8 syleily
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n2, pesässä 1n2
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	670

Tämä hirviömäinen karhu on harmaakarhuakin isompi. Se on hurja tappaja, joka hyökkää aina, kunhan hyökkäyksen kohde ei ole sitä isompi.

Karhu, musta-

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + syleily
Vauriot:	1n4/1n4/1n6 + 2n6 syleily
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Mustakarhu on kaikkiruokainen metsäneläjä, josta ei tavalisesti ole vaaraa, elleivät sen pennut tai ravinnonsaanti ole uhattuina.

Mustakarhut voivat olla täysin mustia, vaaleanruskeita tai kanelinruskeita. Niiden pituus on yleensä enintään 5 jalkaa.

Keiju

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	1n4 kestopistettä *
Hyökkäykset:	1 tikari tai 1 loitsu
Vauriot:	1n4 tai loitsun mukaan
Liikenopeus:	20 j, lento 60 j
Kohdattava määrä:	3n6, ulkona 3n6, pesässä 5n8
Pelastusheitot kuten:	Maagi: 4 (plus haltian hyvitykset)
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	S
KoP:	13

Keijut ovat arkaa metsänväkeä. Ne näyttävät pikkuruisilta 1 jalan mittaisilta haltioilta, joskin niillä on sudenkorentomaiset siivet. Ne taistelevat kaikin voimin pahuutta, rumuutta ja kotiseutunsa uhkaajia vastaan. Keijut käyttävät taistelussa loitsunkaltaisia kykyjään ja pieniä aseitaan. Ne turvautuvat mieluummin juoniin ja väijytyksiin kuin avoimeen yhteenottoon.

Viiden keijun ryhmä voi langettaa kerran päivässä **kirouksen poiston** tai sen käänteisversion **kirouksen langetuksen**. Viimeksi mainittua loitsua käytetään usein hyökkäyksenä.

Keltahome

Panssariluokka:	Hyökkäys osuu aina
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	Ks. teksti
Vauriot:	Ks. teksti
Liikenopeus:	0
Kohdattava määrä:	1n8
Pelastusheitot kuten:	0-tason hahmo
Taistelutahto:	–
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100

Kun keltahometta häiritään, se päästää ilmoille myrkyllisen itiöpilven. Yhden keltahomeen pinta-ala on 10–25 neliöjalkaa, mutta homeita voi kasvaa vierekkäin niin, että ne näyttävät yhdeltä isolta homelaikulta. Kukin home voi päästää itiöpilven kerran päivässä. Itiöt vaikuttavat kaikkiin, jotka ovat homeesta 10 jalan säteellä, ja elleivät he onnistu pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan, he kärsivät 1n8 pistettä vaurioita kierroksessa 6 kierroksen ajan. Auringonvalo vaivuttaa keltahomeen horrostilaan.



Kentauri

Panssariluokka:	15 (13)
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kaviota / 1 ase
Vauriot:	1n6/1n6/1n6 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	50 j, ilman haarniskaa 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	A
KoP:	240

Kentauri näyttää puoliksi ihmiseltä ja puoliksi hevoselta; sillä on ihmisen ylävartalo, kädet ja pää paikalla, jolla tavallisen hevosen pää olisi. Kentauri on roteva kuin työhevonen mutta paljon korkeampi ja hiukan painavampi. Keskiverto-kentaurimiehen pituus on 7 jalkaa ja paino noin 2 100 naulaa. Naiset ovat hiukan pienempiä. Kentauri voi rynnäköidä keihäs tai peitsi kädessään kuten ratsastava ihminen, ja hyökkäykseen lasketaan samat hyvitykset. Taisteluun valmistautuneella kentaurilla on yleensä nahkahaarniska.

Kentaurit ovat tavallisesti kopeita ja etäisiä mutta hyvin kunniantuntoisia. Useimmat niistä ennemmin kuolevat kuin päästävät ihmisen, epäihmisen tai hirviöihmisolion selkäänsä.

Khimaira

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	9** (+8)
Hyökkäykset:	2 kynnet / 3 päätä + ks. teksti
Vauriot:	1n4/1n4/2n4/2n4/3n4 + ks. teksti
Liikenopeus:	40 j (10 j), lento 60 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	F
KoP:	1 225

Khimaira on merkillinen olento, jolla on leijonan ruumis, vuohen, leijonan ja lohikäärmeet päät sekä lohikäärmeen siivet. Kihmairan säkäkorkeus on noin 5 jalkaa, pituus liki 10 jalkaa ja paino noin 4 000 naulaa. Khimairan lohikäärme-pää voi olla musta, punainen, sininen, valkoinen tai vihreä, ja sillä on samantyyppinen henkäysase kuin kyseisen värisellä lohikäärmeellä. Onpa lohikäärme-pään tyyppi mikä hyvänsä, sen henkäys peittää keilanmuotoisen alueen, jonka pituus on 50 jalkaa ja leveys loppupäässä 10 jalkaa. Se tuottaa 3n6 pistettä vaurioita, joskin uhrit voivat puolittaa vauriot onnistuneella pelastusheitolla Lohikäärmeen henkäystä vastaan.

Khimairat ovat julmia ja ahnaita. Ne osaavat lohikäärme-kieltä mutta vaivautuvat puhumaan harvoin, paitsi silloin kuin ne mielistelevät itseään voimakkaampia olentoja.





Kirkusieni

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	Ks. teksti
Vauriot:	Ei ole
Liikenopeus:	5 j
Kohdattava määrä:	1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Kirkusieni on iso (sen pituus ja läpimitta ovat 3–5 jalkaa) ja liikuntakykyinen sieni, joka puolustautuu häiritsijöiltään pitämällä kovaa ääntä. Kirkusieniä kasvaa pimeissä maanalaisissa paikoissa. Ne ovat väriltään violetteja, joskin sävy vaihtelee.

Kirkusienellä ei ole hyökkäyskeinoja – se vain houkuttelee paikalle hirviöitä pitämällä meteliä. Jos 10 jalan säteellä kirkusienestä esiintyy liikettä tai valoa, sienestä alkaa kuulua korviasärkevä kirkunaa, joka kestää 1n3 kierrosta. Ääni houkuttelee paikalle uteliaita olentoja lähistöltä. Osa niistä on oppinut, että ääni on merkki ruoan tulosta. Pelitermein tämä tarkoittaa sitä, että PJ suorittaa vaeltavien hirviöiden testin jokaisella kierroksella, jolla kirkusieni kirkuu.

Koira

	Tavallinen	Ratsastus
Panssariluokka:	14	14
Kestonoppia:	1+1	2
Hyökkäykset:	1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	1n4 + puremaote	1n4+1 + puremaote
Liikenopeus:	50 j	50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 3n4	Vain kotieläimenä
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1	Taistelija: 2
Taistelutahto:	9	9
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	25	75

Tavallisiin koiriin lasketaan useimmat keskikokoiset ja isot rodut, myös villikoirat. Kun koira on puraissut vastustajaa, se voi säilyttää puremaotteensa ja tuottaa automaattisesti 1n4 pistettä vaurioita kierroksessa, kunnes se tapetaan tai uhri käyttää yhden hyökkäyksensä otteesta irtautumiseen (irtautuminen vaatii pelastusheiton Kuolemansädettä vastaan; heittoon lasketaan hahmon Voimakkuus-muunnin).

Ratsastuskoirat ovat isorotuisia koiria, joita etenkin puolittaiset käyttävät matkustukseen. Ne on mahdollisesti koulutettu sotaratsuiksi, ja niillä voi olla haarniska parantamassa panssariluokkaa. Ne voivat säilyttää puremaotteensa kuten tavallisetkin koirat. Ratsastuskoiran kevyt taakka on enintään 150 naulaa ja raskas taakka enintään 300 naulaa.



Kotka, jättiläis-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/1n8
Liikenopeus:	10 j, lento 90 j
Kohdattava määrä:	2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Tyypillisen jättiläiskotkan pituus on 10 jalkaa ja siipien kärkiväli enintään 20 jalkaa. Kokoa lukuun ottamatta se on jokseenkin samannäköinen kuin pienemmät sukulaisensa. Se painaa noin 500 naulaa. Jättiläiskotkat ovat usein älyllisiä olentoja, jotka puhuvat yhteiskieltä.

Jättiläiskotka hyökkää yleensä syöksymällä korkealta hirvitävällä nopeudella. Kun syöksyt eivät ole mahdollisia, se nokkii ja kysii kohteensa päätä ja silmiä.

Yksinäinen jättiläiskotka on yleensä saalistamassa tai partioimassa pesänsä lähistöllä eikä piittaa vaarattomilta vaikeuttavista olennoista. Kotkapariskunnat taistelevat yhdessä ja toisiaan tukien. Ne yrittävät ajaa rauhanhäiritsijät pois syöksymällä niiden kimppuun vuorotellen ja puolustavat pesänsä ja poikasiaan kuolemaan asti.

**Krokotiili**

	Tavallinen	Iso	Jättiläis
Panssariluokka:	15	17	19
Kestonoppia:	2	6	15 (+11)
Hyökkäykset:	1 puraisu	1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	1n8	2n8	3n8
Liikenopeus:	30 j (10 j), uinti 30 j (10 j)		
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n8	Ulkona 1n4	Ulkona 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2	Taistelija: 6	Taistelija: 15
Taistelutahto:	7	8	9
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole	Ei ole
KoP:	75	500	2 850

Krokotiili on aggressiivinen peto, jonka pituus on 11–12 jalkaa. Se lymyilee joessa tai rämeellä silmät ja sieraimet vedenpinnan yläpuolella ja odottaa saaliin tuloa ulottuvilleen. Tässä omassa elementissään se yllättää vastustajansa, kun 1n6-heiton tulos on 1–4.

Iso krokotiili: Tämän valtavan olennon pituus on 12–20 jalkaa. Iso krokotiili taistelee ja käyttäytyy kuten pienempi sukulaisensa.

Jättiläiskrokotiili: Tämä jättimäinen olento elää yleensä suolaisessa vedessä. Sen pituus on tavallisesti yli 20 jalkaa. Se taistelee ja käyttäytyy kuten pienemmät sukulaisensa.

Kuontolainen

Panssariluokka:	13 (11)
Kestonoppia:	1n4 kestopistettä
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n4 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 30 j
Kohdattava määrä:	4n4, ulkona 6n10, pesässä 6n10
Pelastusheitot kuten:	0-tason hahmo
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	Yksilöt P, Q; pesässä C
KoP:	10

Kuontolainen on pieni koirannaamainen liskoihmisolio. Sen pituus on 2–2½ jalkaa ja paino 35–45 naulaa. Kuontolaiset suosivat kantama-aseita ja käyvät lähitaisteluun vasta, kun vihollinen on heikentynyt silminnähtävästi. Jos suinkin mahdollista, ne virittävät ansoja ja jäävät väijyksiin lähistölle. Väijyttäjät yrittävät ajaa viholliset ansoihin, minkä jälkeen toiset kuontolaiset kaatavat heidän niskaansa palavaa öljyä tai myrkyllisiä pikkueläimiä ja ampuvat heitä aseillaan. Kuontolaisilla on Pimeänkö, jonka kantama on 60 jalkaa, ja ne saavat sakkoa –1 hyökkäysheittoihinsa kirkkaassa auringonvalossa ja valo-loitsun alueella. Kuontolaiset käyttävät taistelussa yleensä nahkahaarniskaa.



Joka kuudes kuontolainen on soturi, jolla on 1 kestonoppa (25 KoP). Kuontolaiset saavat hyvitystä +1 Taistelutah-
toonsa, jos heillä on soturi johtajanaan. Kuontolaisten pe-
sissä joka kahdestoista on päällikkö, jolla on 2 kestonop-
paa (75 KoP), panssariluokka 14 (11) ja +1:n
vauriohyvitys voimakkuudestaan. Vähintään 30 yksilön
pesissä on kuontolaiskuningas, jolla on 3 kestonoppaa
(145 KoP), rengashaarniskan vuoksi panssariluokka 15
(11) ja liikenoisuus 10 jalkaa sekä +1:n vauriohyvitys.
Kuontolaiset eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testis-
sä omassa pesässään, jos kuningas on elossa. Pesässä voi
olla myös šamaani (1n6-heiton tuloksella 1, tai 1–2, jos
pesässä on myös kuningas). Šamaani on muutoin kuten
tavallinen kuontolainen, mutta sillä on 1n4+1 tason verran
papinkykyä.

Kuontolaiset ovat ovelia vastustajia. Ne pitävät kaikkia
suurempia kansoja vihollisinaan ja ovat siten luultavasti
kohdattaessa vihamielisiä. Ne ovat kuitenkin luonnostaan
pelkurimaaisia ja taistelua kaihtavia, joten ne johdattavat vi-
holliset mieluummin ansoihin ja väijytyksiin kuin kohtaavat
heidät suoraan. Toisinaan kuontolaisheimot rakentavat
asumuksiin laajoja luolastoja ja täyttävät ne tappavilla
ansoilla, jotka vain ne itse osaavat välttää.

Kuoriainen, jättiläispommittaja-

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1 puraisu + ks. teksti
Vauriot:	1n6 + ks. teksti
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n8, ulkona 2n6, pesässä 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100

Jättiläispommittajakuoriaisella on punainen pää ja keski-
ruumis ja musta takaruumis. Sen pituus on 3–4 jalkaa.
Taistelussa se puree edessään olevaa vihollista ja suihkut-
taa takaruumiinsa kärjessä olevasta aukosta erittäin kuu-
maa ja vahingollista kaasua. Tämä myrkyllinen purkaus
tuottaa 2n6 pistettä vaurioita kaikille 10 j pitkän ja loppu-
päästään 10 j leveän keilan alueella (onnistunut pelastus-
heitto Kuolemansädetä vastaan puolittaa vauriot). Kuo-
riainen voi käyttää tätä suihkutushyökkäystä enintään viisi
kertaa päivässä, mutta korkeintaan kerran kolmessa kier-
roksessa. Jos sen vastustajat hyökkäävät vain yhdestä
suunnasta, se voi puremisen sijasta hyvinkin kääntä ym-
päri ja suihkuttaa.

Jättiläispommittajakuoriainen näkee useimpien kuoriaisten
tavoin yhtä hyvin joka suuntaan, joten se ei saa sakkoo
panssariluokkaansa, kun sitä vastaan hyökätään takaapäin.

Kuoriainen, jättiläistiikeri-

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	3+1
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	U
KoP:	145

Jättiläistiikerikuoriaiset ovat noin 5 jalan pituisia hirviöpeto-
ja. Niiden kuori on usein tummanruskea ja vaaleanruskei-
den raitojen tai pilkkujen koristeleva, mutta värimuunnel-
mia on monia.

Jättiläistiikerikuoriainen on nopea, ja se juoksee saaliinsa
kiinni. Se voi käydä minkä tahansa enintään ihmisen ko-
koisen olennon kimppuun. Se näkee useimpien kuoriais-
ten tavoin yhtä hyvin joka suuntaan, joten se ei saa sakkoo
panssariluokkaansa, kun sitä vastaan hyökätään takaapäin.

Kuoriainen, jättiläistuli-

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	1+2
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n4
Liikenoisuus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n8, ulkona 2n6, pesässä 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	25

Näitä hohtavia yöeläjiä arvostavat niin kaivostyöläiset kuin seikkailijatkin. Niillä on silmiensä yläpuolella kaksi punahehkuista rauhasta, jotka hohtavat 1n6 päivää senkin jälkeen, kun ne on irrotettu kuoriaisesta. Rauhanen valaisee ympyränmuotoisen alueen, jonka säde on 10 jalkaa.

Jättiläistulikuoriaiset ovat noin 2 jalan pituisia. Ne ovat tavallisesti arkoja mutta hyökkäävät, jos ne ahdistetaan nurkkaan. Ne näkevät useimpien kuoriaisten tavoin yhtä hyvin joka suuntaan, joten ne eivät saa sakkoa panssariluokkaansa, kun niitä vastaan hyökätään takaapäin.

Kärpänen, jättiläis-

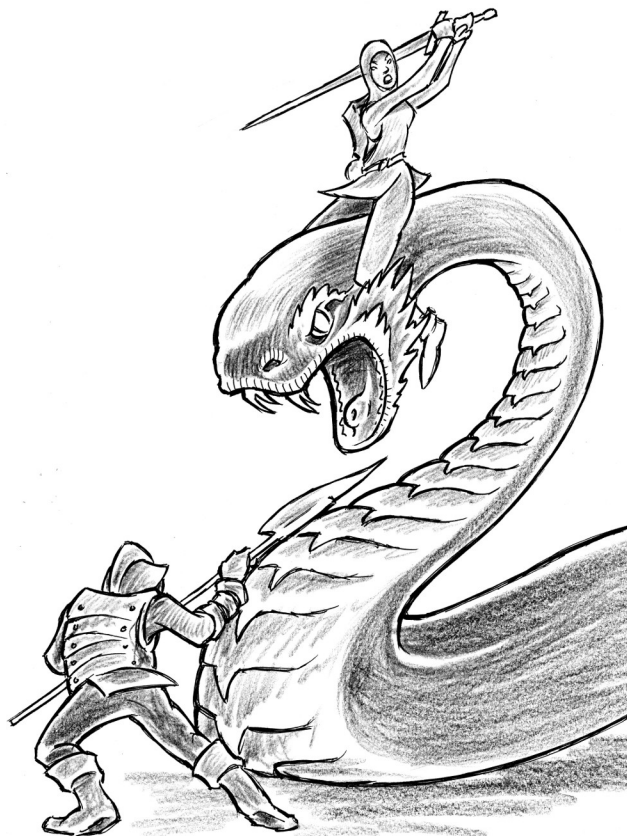
Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8
Liikenoisuus:	30 j, lento 60 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Jättiläiskärpäset muistuttavat tavallisia kärpäsiä, mutta niiden pituus on 3 jalkaa. Joillakin yksilöillä on keltaisia ja mustia raitoja, minkä vuoksi niitä luullaan usein jättiläismehiläisiksi. Jättiläiskärpänen on peto, ja kun se on tappanut saaliinsa, se saattaa laskea raatoon munia.

Käärme, jättiläiskalkkaro-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8 + myrkky
Liikenoisuus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n2, pesässä 1n2
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100

Jättiläiskalkkarokäärme on vain tavallisen kalkkaron paljon isompi muunnelmä (ks. edempänä **käärme**, **kuoppakyy**). Täysikasvuisen yksilön pituus on 14–20 jalkaa.



Käärme, kuoppakyy

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n4 + myrkky
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	37

Kuoppakyyt ovat erittäin myrkyllisiä käärmaitä. Niihin kuuluu monia lajeja, joiden täysikasvuisten yksilöiden pituus voi olla 2–12 jalkaa; yllä olevat tiedot kuvaavat ”keskimääräistä” lajeja, jonka pituus on noin 9 jalkaa.

Kuoppakyyyn puraisema olento kuolee, ellei se onnistu pelastusheitossa Myrkkyyä vastaan.

Kuoppakyyt saavat nimensä lämpöherkistä ”kuopista”, jotka niillä on silmiensä ja sieraintensa välissä. Kuoppien avulla käärme havaitsee saalistamansa linnut, nisäkkäät ja liskot. Huomaa, että vaikka liskot ovat vaihtolämpöisiä, kuoppakyy havaitsee nekin, koska niiden ruumiinlämpö poikkeaa usein hiukan ympäristön lämmöstä.

Eräs kuoppakyyiden laji on kalkkarokäärme; edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi sillä on häntänsä päässä kalistin, jota se ravistaa varoitukseksi isommille olennoille.

Käärme, mela-

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1 + myrkky
Liikenopeus:	10 j, uinti 30 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	175

Melakäärmeet ovat suhteellisen pienikokoisia; isoimpienkin lajien pituus on yleensä enintään 6 jalkaa. Melakäärmeillä on melko pieni pää, ja ne liikkuvat vedessä hyvin huomamattomasti. Niiden puraisu tuottaa niin vähän vaurioita, että purulla olennolla on vain 50 %:n mahdollisuus huomata hyökkäys, mutta niiden myrkky on niin hirvittävän vahvaa, että uhri kuolee, ellei se onnistu pelastusheitossa Myrkkyyä vastaan, ja lisäksi heittoon lasketaan sakkoa -4.

Onneksi melakäärmeet hyökkäävät vain, kun niitä häiritään (otetaan käteen, tallotaan tms.). Ne liikkuvat hyvin kömpelösti muualla kuin vedessä.

Käärme, pyton

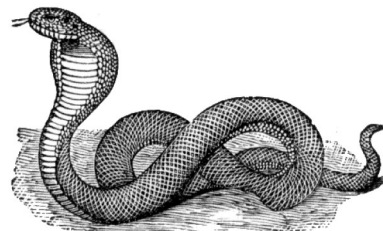
Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	5*
Hyökkäykset:	1 puraisu / 1 puserrus
Vauriot:	1n4/2n4
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	405

Jos pyton onnistuu puraisuhyökkäyksessä, se kietoutuu uhrin ympärille ja tuottaa tälle vielä samalla kierroksella 2n4 pistettä vaurioita ja sen jälkeen 2n4 pistettä kierroksessa. Uhri voi irtautua puserrusotteesta 1n6-heitolla, jonka tulos on 1 (onnistumismahdollisuuteen lisätään uhrin Voimakkuus-hyvitys, joten Voimakkuus 16 tarkoittaisi irtautumista, kun 1n6-heiton tulos on 1–3). Otteesta irtautuminen kestää täyden kierroksen.

Käärme, sylkevä kobra

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 puraisu tai 1 sylkäisy
Vauriot:	1n4 + myrkky tai sokaisu
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	37

Täysikasvuisen sylkevän kobran pituus on keskimäärin 7 jalkaa. Kobra levittää niskansa varoittaakseen rauhanhäirit-sijöitä, eikä se yleensä hyökkää isompien olentojen kimppuun ennen kuin ne ovat saaneet tilaisuuden perääntyä. Elleivät ne peräänny, kobra luultavasti sylkee myrkkyyä. Myrkky lentää enintään 5 jalan päähän, ja osuman saaneen olennon on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyyä vastaan tai se sokaistuu pysyvästi (joskin sokeuden parannus -loitsu poistaa tämän vamman). Jos kobra ei saa lan-nistettua olentoa sylkemällä, se hyökkää puraisemalla. Niiden, joihin puraisu osuu, on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyyä vastaan tai ne kuolevat.



Leijona

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/1n10
Liikenoisuus:	50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	360

Nämä tiedot kuvaavat afrikanleijonaurosta, jonka pituus on 5–8 jalkaa ja paino 330–550 naulaa. Naaraat ovat hie-
man pienempiä mutta käyttävät samoja tietoja.

Lepakko (ja jättiläislepakko)

	Lepakko	Jättiläislepakko
Panssariluokka:	14	14
Kestonoppia:	1 kestopiste	2
Hyökkäykset:	1, ks. teksti	1 puraisu
Vauriot:	Häirintä	1n4
Liikenoisuus:	30 j, lento 40 j	10 j, lento 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n100, ulkona 1n100, pesässä 1n100	1n10, ulkona 1n10, pesässä 1n10
Pelastusheitot kuten:	0-tason hahmo	Taistelija: 2
Taistelutahto:	6	8
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	10	75

Lepakot ovat lentäviä yönisäkkäitä. Yllä olevat tiedot kos-
kevat pieniä hyönteissyöjälepakoita. Niillä on luontainen
kaikuluotauskyky jonka ansiosta ne voivat toimia pilkkopi-
meässä; pelissä tämä kyky toimii kuten Pimeänäkö.

Tavallisenkokoisten lepakkojen parvella ei ole tehokkaita
hyökkäyskeinoja (ei ainakaan sellaisia, jotka tuottavat vau-
rioita), mutta niiden lentely voi häiritä alueella olevia olen-
toja. Jokainen alueella oleva kymmenen lepakon joukko
voi häiritä aina yhtä olentoa; tällainen olento saa sakkoa
–2 kaikkiiin hyökkäys- ja pelastusheittoihinsa niin kauan
kuin lepakot ovat alueella.

Jättiläislepakon siipien kärkiväli on 15 jalkaa ja paino noin
200 naulaa. Sillä on samat aistit kuin tavallisen kokoisilla
lepakoilla, ja kokonsa ansiosta se voi käydä seikkailijoiden
kimppuun. Tällaiset hyökkäykset ovat todennäköisiäkin,
sillä jättiläislepakot ovat usein lihansyöjiä.

**Lisko, jättiläisgekkko**

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	3+1
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n8
Liikenoisuus:	40 j (ks. teksti)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Jättiläisgekkkojen pituus on 4–6 jalkaa. Ne ovat yleensä
vihreitä, joskin maan alla tavataan myös harmaita ja val-
koisia muunnelmia. Erikoisten varvasanturoidensa ansiosta
ne voivat kiipeillä seinillä ja jopa kulkea katossa täydellä lii-
kenopeudellaan. Ne ovat lihansyöjiä ja saalistavat yleensä
heikompiin hyökkäämällä niiden kimppuun yläpuolelta.

Lisko, jättiläisliito-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4+2
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n10
Liikenoisuus:	40 j, lento 70 j (20 j ja ks. teksti)
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Jättiläisliitolisko pystyy levittämään kylkiluunsa ja niiden
välissä olevan nahan eräänlaisiksi siiviksi, joiden avulla se
voi lentää lyhyitä matkoja (enintään kolme kierrosta, eikä
koskaan nousevasti). Keskiverron jättiläisliitoliskon pituus
on 8 jalkaa, ja tähän pituuteen sisältyy sen liki 3 jalkaa pit-
kä häntä. Nämä olennot ovat hurjia petoja.

Lisko, jättiläissarvikameleontti

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	1 kieli tai 1 puraisu
Vauriot:	Tarttuminen tai 2n6
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	360

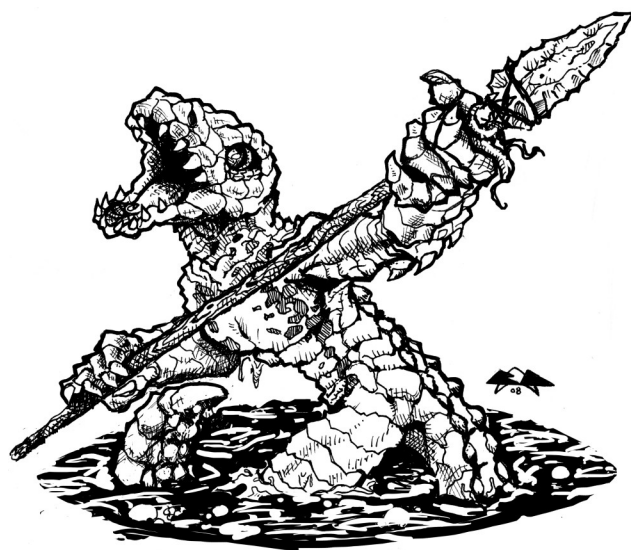
Tyypillisen jättiläissarvikameleontin pituus on 8–10 jalkaa. Olento on yleensä vihreä, mutta se voi vaihtaa väriään sulautuakseen ympäristöönsä, minkä ansiosta se voi yllättää saaliinsa, kun 1n6-heiton tulos on 1–4. Jättiläissarvikameleontilla on erittäin pitkä kieli, jonka se voi ampua enintään 20 jalan päähän; kielenkärjen tahmea lihaskimppu tarttuu uhuriin ja kiskaisee sen kameleontin suuhun, missä uhri kärsii automaattisesti puraisuvaurioita seuraavalla kierroksella (ja kaikilla seuraavillakin kierroksilla, kunnes kameleontti kuolee tai epäonnistuu Taistelutahto-testissä tai kunnes uhri kuolee).

Kameleontti käyttää sarviaan vain paritteluritualeissa, ei taistelussa.

Lisko, jättiläistuatar

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/2n6
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Jättiläistuatarat ovat isoja liskoja, 10–12 jalkaa pitkiä ja raskastekoisia. Ne ovat petoja, joilla on voimakkaat leuat ja leikkaavat hampaat. Jättiläistuatar kestää paremmin kylmää kuin useimmat muut liskot, joten sitä tavataan toisinaan saalistamasta syvällä maan alla. Sen tiedetään myös kykenevän horrostamaan kylmällä säällä.

**Liskomies**

Panssariluokka:	15 (12)
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n6+1 tai aseeseen mukaan +1
Liikenopeus:	20 j, ilman haarniskaa 30 j, uinti 40 j (ei haarniskassa)
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 2n4, pesässä 6n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	D
KoP:	75

Liskomies on yleensä 6–7 jalkaa pitkä, ja sillä on vihreät, harmaat tai ruskeat suomut. Häntä, jota se käyttää tasapainon ylläpitämiseen, on 3–4 jalan pituinen. Aikuinen liskomies painaa 200–250 naulaa. Voimakkuutensa ansiosta se lisää +1 vaurioihinsa käyttäessään lähitaisteluaseita. Liskomiehet käyttävät taisteluissa nahkahaarniskaa ja kilpeä.

Liskomies on erinomainen uimari, ja se voi pidätellä hengitystään pitkään (enintään 1 pelivuoron). Se ei voi uida haarniska yllään, mutta haarniska ei estä sitä lymyilemästä vedessä jalat pohjassa, vain kuono ja silmät pinnan yllä (kuten krokotiili). Kun liskomiehet vaanivat tällä tavoin, ne pääsevät yllättämään, kun 1n6-heiton tulos on 1–4.

Liskomiehet eivät juuri välitä muista kansoista vaan keskittyvät enimmäkseen omaan selviytymiseensä. Kiivastuneina ne ovat kuitenkin pelottavia sotureita, jotka käyttävät yksinkertaisia mutta järkeviä taktiikoita.

Lohikäärme

Lohikäärmeet ovat isoja (toisinaan hyvinkin isoja) siivekkäitä liskohirviöitä. Lohikäärmeet ovat nelijalkaisia toisin kuin esimerkiksi traakit, ja asiantuntijat erottavatkin "aitolohikäärmeet" muista isoista liskohirviöistä juuri jalkojen lukumäärän perusteella. Kaikki lohikäärmeet ovat pitkäikäisiä, ja niiden koko karttuu hitaasti koko niiden elinajan. Tästä syystä ne jaetaan seitsemään "ikäryhmään", joista nuorimmalla on 3 kestonoppaa vähemmän ja vanhimmalla 3 kestonoppaa enemmän kuin keskimmaisella ikäryhmällä. Jokaisen lohikäärmetyyppin kuvauksen jäljessä on taulukko, johon on koottu eri ikäryhmien kestonoppamäärät, hyökkäysten vauriot ja tyyppin erikoisominaisuudet.

Yksin esiintyvä lohikäärme voi olla yhtä hyvin uros kuin naaraskin, ja sen kestonoppamäärä poikkeaa keskimmaisesta ikäryhmästä -2 – $+3$ noppaa ($1n6-3$). Kaksittain esiintyvät lohikäärmeet ovat toistensa puolisoita, ja niiden poikkeama keskimmaisesta ikäryhmästä on -1 – $+2$ kestonoppaa ($1n4-2$). Jos lohikäärmeitä on kolme tai neljä, ne ovat puoliset ja yksi tai kaksi poikasta (poikasten poikkeama keskimmaisesta ikäryhmästä on -3 kestonoppaa). Jos pesässä on poikasia, puolisoiden Taistelutahto on taistelun aikana 12, koska ne suojelevat jälkeläisiään.

Lohikäärme hyökkää vahvoilla kynsillään ja hampaillaan, pitkällä piiskamaisella hännällään ja, mikä tunnetuinta, henkäyksellään. Taistelussa se pysyttelee mieluiten siivellään iskujen ulottumattomissa, kunnes se on heikentänyt vihollista henkäyksellään (tai ehkä loitsuillaan, jos sillä on sellaisia). Vanhemmat ja älykkäämmät lohikäärmeet osaa- vat arvioida vastustajansa ja tuhoavat ensiksi vaarallisimmat viholliset (tai välttelevät niitä, kunnes heikommat on lyöty).

Lohikäärme voi käyttää henkäystään niin monta kertaa päivässä kuin sillä on kestonoppia, joskin kaikkein nuorimman ikäryhmän lohikäärmeet eivät osaa henkäillä vielä lainkaan. Henkäystä voidaan käyttää enintään joka toisella kierroksella, mutta lohikäärme voi käyttää samaan aikaan myös kynsiään ja häntäänsä. Häntähyökkäystä voidaan käyttää vain, jos vastustajia on lohikäärmeen takapuolella, ja kynsiä voidaan käyttää vain etupuolella oleviin. Käärmeäisen kaulansa ansiosta lohikäärme voi kuitenkin purra joka suuntaan, myös taakseen.

Lohikäärmeen henkäys tuottaa $1n8$ pistettä vaurioita kestonoppaa kohden (joten 7 kestonopan lohikäärme tuottaa henkäyksellään $7n8$ pistettä vaurioita). Uhrin voivat yrittää pelastusheittoa Lohikäärmeen henkäystä vastaan puolittaakseen vauriot. Henkäys voidaan syöstä mihin tahansa suuntaan lohikäärmeen ympärille, jopa suoraan taakse, samasta syystä kuin lohikäärme voi puraista takanaan olevia.

Lohikäärmeen henkäyksen vaikutusalueella voi olla kolme eri muotoa. Jokaisella lohikäärmetyyppillä on jokin henkäyksen vaikutusalueen "perusmuoto", jota kyseisen tyyppin lohikäärme osaa käyttää toisesta ikäryhmästä (-2 kes-

tonoppaa) alkaen. Edetessään kuudenteen ikäryhmään ($+2$ kestonoppaa) lohikäärme oppii muovaamaan henkäyksensä myös johonkin toiseen (PJ:n valitsemaan) muotoon. Seitsemännessä ikäryhmässä ($+3$ kestonoppaa) lohikäärme oppii tuottamaan kaikki kolme muotoa.

Muodot ovat:

Keilanmuotoinen: Henkäys lähtee lohikäärmeen suusta noin 2 jalan levyisenä, laajenee tasaisesti ja on leveimmillään keilan loppupäässä (keilan enimmäispituus ja -leveys riippuvat lohikäärmeen tyyppistä ja iästä).

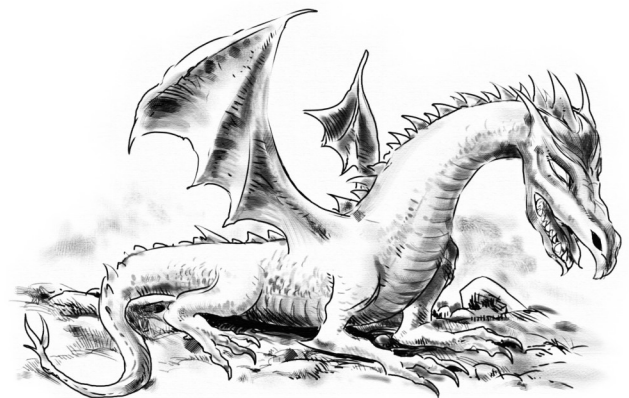
Juovanmuotoinen: Henkäys etenee ilmoitetun pituutensa loppuun saakka 5 jalan levyisenä suorassa linjassa.

Pilvenmuotoinen: Henkäys on sekä leveys- että pituus-suunnassa lohikäärmeen tyyppin ja iän mukaisen enimmäisleveyden kokoinen (toisin sanoen taulukossa ilmoitetusta enimmäispituudesta ei tarvitse välittää). Pilvenmuotoisen henkäyksen korkeus on enintään 20 jalkaa.

Kaikki paitsi nuorimman ikäryhmän lohikäärmeet osaavat puhua lohikäärmekieltä. Jokaisella tyyppillä on tiedoissa ilmoitettu "kielitaitomahdollisuus", joka kertoo, miten todennäköisesti lohikäärme osaa oman kielensä lisäksi yhteiskieltä tai jotakin epäihmisten tai hirviöihmisoloiden kieltä. Moni "kielitaitoinen" lohikäärme valitsee lisäkielen haltiakielen. Jos ensimmäinen kielitaitoheitto onnistuu, PJ voi heittää uudestaan, ja jokainen lisäonnistuminen tuo lohikäärmeelle yhden ylimääräisen kielen.

Jotkin lohikäärmeet oppivat langettamaan loitsuja. Oppimismahdollisuus on sama kuin se, että lohikäärme osaa puhua vähäisempien olentojen kieliä, mutta nämä asiat arvotaan erikseen.

Vaikka lohikäärmeiden tavoitteet ja päämäärät vaihtelevat alalajista toiseen, kaikille on yhteistä ahneus. Ne haalivat kolikoita suuriksi keoiksi ja keräävät niin paljon jalokiviä, koruja ja taikaesineitä kuin mahdollista. Lohikäärme ei mielellään jätä suurta kalleuskätköä pitkäksi aikaa vaan poistuu pesästään vain tarkkailemaan lähiympäristöään tai etsimään ruokaa. Mikään määrä rikkauksia ei ole sille kylliksi. Se nauttii aarteensa katselemisesta ja paistattelee sen



kimalluksessa. Se kasaa omaisuutensa usein ruumiinmuotojaan myötäileväksi vuoteeksi. Huomaa, että siinä missä useimpien hirviöiden aarretyyppi tarkoittaa aarretta, joka on keskimääräisen hirviöryhmän pesässä, lohikäärmeen aarretyyppi tarkoittaa yhden keski-ikäisen yksilön aarretta. Huomaa myös, että puolisoilla on erilliset aarteet! Älä muuta aarremääriä lohikäärmeiden lukumäärän vaan iän mukaan; vanhimman ikäryhmän lohikäärmeellä on noin kaksi kertaa ilmoitettu määrä, ja toiseksi alimmassa ikäryhmässä aarteita on ehkä kymmenesosa (nuorimmalla ikäryhmällä ei ole aarteita).



Lohikäärme, kulta-

Panssariluokka:	22
Kestonoppia:	11** (+9)
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	2n4/2n4/6n6 tai henkäys/2n4
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (20 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheetit kuten:	Taistelija: 11 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	H
KoP:	1 765

Kultalohikäärmeellä on tapana neuvotella ennen taisteluun ryhtymistä. Jos sillä on loitsuja, se käyttää niitä taistelun aikana ahkerasti. Sen suosikkeja ovat **hidastus**, **kuolemanpilvi** ja **nukutus**.

Kaikki kultalohikäärmeet voivat muuttua ihmishahmoiksi aina halutessaan (kyky vastaa **oma muodonmuutos** -loitua, joskin sitä voidaan käyttää ajatuksen voimalla).

Monista muista lohikäärmeistä poiketen kultalohikäärmeet eivät ole julmia eivätkä tapa huvin vuoksi. Monissa tarinoissa kerrotaan, kuinka kultalohikäärmeet ovat tarjonneet seikkailijoille apuaan. Ne ovat kuitenkin aivan yhtä ahneita kuin muutkin lohikäärmeet, joten kullan tarpeessa olevien seikkailijoiden on turha mennä pyytämään niiltä lainaa.

Kultalohikäärme on immuuni kaikille myrkyille ja tavalliselle tulelle. Taikatulen vaurioista se kärsii vain puolet.

Kultalohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	8	9	10	11	12	13	14
Hyökkäyshyvytys	+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11
Henkäysase	Tuli tai myrkkykaasu (keila)						
Pituus	–	70 j	80 j	90 j	95 j	100 j	110 j
Leveys	–	30 j	35 j	45 j	50 j	55 j	60 j
Kielitaitoinen	0 %	35 %	70 %	85 %	90 %	95 %	95 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	3	4	5	6
2. taso	–	–	1	2	3	4	5
3. taso	–	–	–	1	2	3	4
4. taso	–	–	–	–	1	2	3
5. taso	–	–	–	–	–	1	2
6. taso	–	–	–	–	–	–	1
Kynnet	1n6	1n6	1n6	2n4	2n4	2n6	2n8
Puraisu	3n6	4n6	5n6	6n6	6n6	7n6	7n6
Häntä	1n4	1n6	1n6	2n4	2n6	2n6	2n8

Lohikäärme, meri-

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8**
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys
Vauriot:	1n6/1n6/3n8 tai henkäys
Liikenoisuus:	10 j, lento 60 j (20 j), uinti 60 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	H
KoP:	1 015

Merilohikäärmeet elävät vedessä ja ne ovat osittain sopeutuneet vedenalaiseen elämään, mutta niiden on silti hengittävä ilmaa kuten delfiinin ja valaiden. Merilohikäärme voi pidätellä hengitystään enintään kolme pelivuoroa, kun se ui tai harjoittaa jotakin muuta kevyehköä ruumiillista toimintaa.

Merilohikäärmeellä on jokseenkin sama ruumiinrakenne kuin muillakin lohikäärmeillä, mutta sillä on räpyläjalat ja lyhyt, leveä ja litteä häntä. Tällainen sopeutuminen tekee siitä tehokkaan uimarin mutta hankaloittaa pahasti kävelyä kuivalla maalla. Muista lohikäärmeistä poiketen merilohikäärmeellä ei ole häntähyökkäystä. Merilohikäärme henkii höyrypilviä; se on immuuni tavallisen höyryn tuottamille vaurioille (myös muiden merilohikäärmeiden henkäyksille), ja taikahöyryn vaurioista se kärsii vain puolet.

Nuoret merilohikäärmeet ovat väritykseltään vaaleansiniaharmaita kuin delfiinit, mutta ikääntymisen myötä väri tummenee savensiniseksi.

Merilohikäärmeet ovat samanlaisia välinpitämättömiä ulkopuolisia kuin valkoiset lohikäärmeet. Niiden pesä on usein vedenalaisessa mutta ilman täyttämässä luolassa.

Merilohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	5	6	7	8	9	10	11
Hyökkäyshyvyys	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Henkäysase	Höyry (pilvi)						
Pituus	–	70 j	80 j	90 j	95 j	100 j	100 j
Leveys	–	25 j	30 j	40 j	45 j	50 j	55 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	3	3	4	4
2. taso	–	–	1	2	3	3	4
3. taso	–	–	–	–	–	1	2
Kynnet	1n4	1n6	1n6	1n6	1n6	1n8	1n10
Puraisu	2n4	3n4	3n6	3n8	3n8	3n8	3n10

Lohikäärme, musta

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	7**
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	1n6/1n6/2n10 tai henkäys/1n6
Liikenoisuus:	30 j, lento 80 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	H
KoP:	800

Musta lohikäärme yrittää väijyttää vihollisensa naamioitumalla ympäristöönsä. Jos se taistelee metsäisellä suolla, se pysyttelee mieluiten vedessä tai maan pinnalla, sillä puunrungot ja puunlatvat hankaloittavat lentämistä. Jos se joutuu alakynteen, se pakenee lentäen, jotta ei jättäisi jälkiä, ja piiloutuu syvään lampeen tai allikkoon. Mustat lohikäärmeet ovat julmempia kuin valkoiset, mutta kummallakaan lajilla ei silti ole juuri muita vaikuttimia kuin halu elää, lisääntyä ja kerätä kalleuksia.

Musta lohikäärme lymyilee usein vedessä niin, että vain osa sen päästä on pinnan yläpuolella. Se ponnahtaa esiin, kun saalis tulee 100 jalan säteelle (tällöin se pääsee yllättämään, jos 1n6-heiton tulos on 1–4).

Musta lohikäärme on immuuni kaikenlaisille hapoille. Veden alla lymyillessään se voi pidätellä hengitystään enintään kolme pelivuoroa.

Mustan lohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	4	5	6	7	8	9	10
Hyökkäyshyvyys	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Henkäysase	Happo (juova)						
Pituus	–	70 j	80 j	90 j	95 j	100 j	100 j
Leveys	–	25 j	30 j	30 j	35 j	40 j	45 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	20 %	25 %	35 %	50 %	60 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	4	4	4	4
2. taso	–	–	–	–	1	2	3
3. taso	–	–	–	–	–	1	2
Kynnet	1n4	1n4	1n6	1n6	1n6	1n8	1n8
Puraisu	2n4	2n6	2n8	2n10	2n10	2n10	2n12
Häntä	1n4	1n4	1n4	1n6	1n6	1n8	1n8

Lohikäärme, punainen

Panssariluokka:	21
Kestonoppia:	10** (+9)
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	1n8/1n8/4n8 tai henkäys/1n8
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (20 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 10 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	H
KoP:	1 480

Punainen lohikäärme on niin itsevarma, että se ei yleensä vaivaudu arvioimaan vastustajiensa kykyjä. Kohteen havaitessaan se päättää saman tien, hyökätäkö vai ei, ja käyttää jotakin monista etukäteen laatimistaan suunnitelmista. Jos vastustaja on pieni ja heikko, lohikäärme laskeutuu maahan ja surmaa sen kynsillään ja hampaillaan, sillä henkäysase voi tuhota myös uhrin mahdolliset aarteet.

Punaiset lohikäärmeet ovat julmia hirviöitä, joiden mielihaluna on jahdata, räakätä, tappaa ja syödä älyllisiä olentoja. Moni sanoo niiden suosivan naisia ja haltioita, mutta todellisuudessa ne käyvät miltei kaikkien heikompiensa kimpuun.

Punainen lohikäärme on immuuni tavalliselle tulelle ja kärsii vain puolet taikatulen vaurioista.

Punaisen lohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	7	8	9	10	11	12	13
Hyökkäyshyvytys	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Henkäysase	Tuli (keila)						
Pituus	–	70 j	80 j	90 j	95 j	100 j	110 j
Leveys	–	30 j	35 j	45 j	50 j	55 j	60 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	30 %	50 %	60 %	70 %	85 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	3	4	5	5
2. taso	–	–	1	2	3	4	5
3. taso	–	–	–	1	2	2	3
4. taso	–	–	–	–	1	2	2
5. taso	–	–	–	–	–	1	2
Kynnet	1n4	1n6	1n8	1n8	1n8	1n10	1n10
Puraisu	2n6	3n6	4n6	4n8	5n8	5n8	6n8
Häntä	1n4	1n6	1n6	1n8	1n8	1n8	1n10

Lohikäärme, sininen

Panssariluokka:	20
Kestonoppia:	9** (+8)
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	1n8/1n8/3n8 tai henkäys/1n8
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	H
KoP:	1 225

Siniset lohikäärmeet viihtyvät aavikon taivaalla varsinkin päivisin, kun ilma on kuumimmillaan. Taivaansiniset yksilöt osaavat naamioitua taivasta vasten. Kirkkaan värinsä vuoksi sininen lohikäärme on helppo havaita aavikolla, joskin se kaivautuu usein hiekkaan ja jättää näkyviin vain osan päästään. Se ponnahtaa esiin, kun saalis tulee 100 jalan säteelle (tällöin se pääsee yllättämään, jos 1n6-heiton tulos on 1–4).

Sinisen lohikäärmeen pesä on valtava maanalainen luola, jonne se on kasannut kaikki aarteensa. Se kerää mitä tahansa arvokkaalta näyttävää mutta pitää eniten jalokivistä, eritoten safiireista. Siniset lohikäärmeet ovat pahoja hirviöitä mutta eivät yhtä hurjaluontoisia kuin punaiset. Niiden mielihuvia on narrata älyllisiä olentoja pesäänsä tai piilo-paikkaansa ja surmata ne sitten väijytyksessä. Kun sininen lohikäärme hyökkää seikkailijaryhmän kimpuun, se jättää yleensä jonkun eloon ja leikittelee hänellä kuin kissa hiirellä.

Sininen lohikäärme on immuuni tavallisille salamoille ja kärsii vain puolet taikasalamoiden vaurioista.

Sinisen lohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	6	7	8	9	10	11	12
Hyökkäyshyvytys	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10
Henkäysase	Salama (juova)						
Pituus	–	80 j	90 j	100 j	100 j	110 j	120 j
Leveys	–	30 j	35 j	45 j	50 j	55 j	60 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	20 %	40 %	50 %	60 %	70 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	4	4	4	5
2. taso	–	–	1	2	3	4	4
3. taso	–	–	–	–	1	2	2
4. taso	–	–	–	–	–	–	1
Kynnet	1n4	1n4	1n6	1n8	1n8	1n8	1n10
Puraisu	2n6	3n6	3n8	3n8	3n8	3n8	3n10
Häntä	1n4	1n6	1n6	1n8	1n8	1n8	1n8

Lohikäärme, valkoinen

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	6**
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	1n4/1n4/2n8 tai henkäys/1n4
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	H
KoP:	610

Valkoiset lohikäärmeet viihtyvät kylmillä seuduilla, joko korkeimmilla vuorilla tai kylmillä pohjoisilla mailla. Ne ovat lohikäärmeistä vähiten älykkäitä, mutta se ei suinkaan tarkoita, että ne olisivat tyhmiä. Niillä ei ole muita vaikuttimia kuin halu elää, lisääntyä ja (tietysti) kartuttaa aarteitaan. Ne tappavat eläkseen, eivät huvitellakseen.

Valkoinen lohikäärme syöksyy äkkiarvaamatta taivaalta tai ponnahtaa esiin veden, jään tai hangen alta. Se käyttää yleensä ensin jäistä henkäystä ja iskee sitten yksittäisiä vihollisia muilla hyökkäyksillään.

Valkoinen lohikäärme on immuuni tavalliselle kylmyydelle ja kärsii vain puolet taikakylmyyden ja taikajään vaurioista.

Valkoisen lohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	3	4	5	6	7	8	9
Hyökkäyshyvitys	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Henkäysase	Kylmyys (keila)						
Pituus	–	60 j	70 j	80 j	85 j	90 j	95 j
Leveys	–	25 j	30 j	30 j	35 j	40 j	45 j
Kielitaitoinen	0 %	10 %	15 %	20 %	30 %	40 %	50 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	3	3	3	3
2. taso	–	–	–	–	1	2	3
3. taso	–	–	–	–	–	–	1
Kynnet	1n4	1n4	1n4	1n4	1n4	1n6	1n8
Puraisu	2n4	2n6	2n6	2n8	2n8	2n10	2n10
Häntä	1n4	1n4	1n4	1n4	1n4	1n6	1n6

Lohikäärme, vihreä

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8**
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys/1 häntä
Vauriot:	1n6/1n6/3n8 tai henkäys/1n6
Liikenopeus:	30 j, lento 80 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1, ulkona 1, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	H
KoP:	1 015

Vihreä lohikäärme ei kaipaa kummoista syytä taistelun aloittamiseen, ja se käy minäkokoisien olennon kimppuun tahansa. Jos kohde kiinnostaa sitä tai näyttää kovalta vastukselta, se tarkkailee sitä ensin piilosta selvittääkseen otollisimman hyökkäyshetken ja sopivimman taktiikan. Jos kohde näyttää heikolta, vihreä lohikäärme ei lymyile turhia, sillä se nauttii kauhun kylvämisestä.

Vihreät lohikäärmeet kuulustelelevat mielellään seikkailijoita heidän kyvyistään ja valtakunnistaan, lähiseudun asioista ja mahdollisista aarteista. Seikkailijat saavat kenties elää niin kauan kuin pysyvät kiinnostavina... mutta voi heitä, jos lohikäärme pitkästy.

Vihreä lohikäärme on immuuni kaikille myrkyille. Huomaa, että vaikka sen henkäystä kutsutaan ”myrkkykaasuksi”, kaasun tuottaa vaurioita siinä missä muidenkin lohikäärmeiden henkäykset. Niinpä kaasun uhrin eivät suorita pelastusheittoa Myrkkyä vastaan säästyäkseen välittömältä kuolemalta vaan pelastusheiton Lohikäärmeen henkäystä vastaan puolittaakseen vauriot.

Vihreän lohikäärmeen ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	5	6	7	8	9	10	11
Hyökkäyshyvitys	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Henkäysase	Myrkkykaasu (pilvi)						
Pituus	–	70 j	80 j	90 j	95 j	100 j	100 j
Leveys	–	25 j	30 j	40 j	45 j	50 j	55 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	1	2	3	3	4	4
2. taso	–	–	1	2	3	3	4
3. taso	–	–	–	–	1	2	3
4. taso	–	–	–	–	–	–	1
Kynnet	1n4	1n6	1n6	1n6	1n6	1n8	1n10
Puraisu	2n4	3n4	3n6	3n8	3n8	3n8	3n10
Häntä	1n4	1n4	1n6	1n6	1n6	1n8	1n8

Lohikäärmekilpikonna

Panssariluokka:	22
Kestonoppia:	30**
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu tai henkäys
Vauriot:	2n8/2n8/10n6 tai 30n8
Liikenopeus:	10 j (10 j), uinti 30 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 20, heittoihin +5
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	H
KoP:	13 650

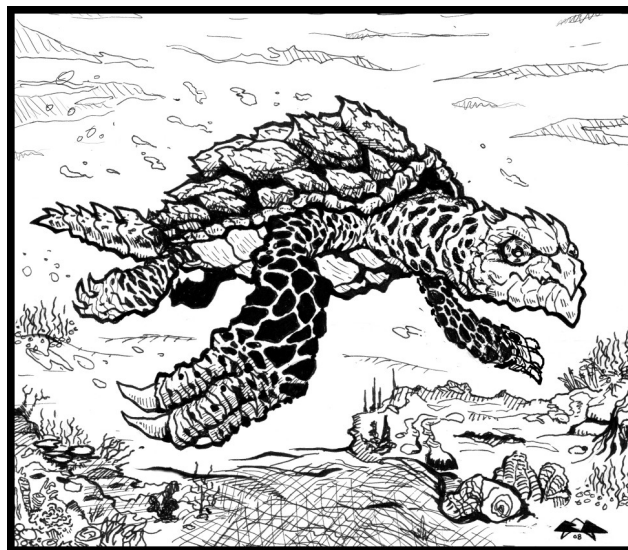
Lohikäärmekilpikonnalla on rosainen kilpi, joka on tummanvihreä kuin sen syvät asuinvedet. Toisaalta kilvessä on myös hopeisia häivähdyksiä, jotka ovat kuin valonvälkettä ulapalla. Jalat, häntä ja pää ovat vaaleamman vihreät, ja niissä on kultaisia häivähdyksiä. Aikuisen lohikäärmekilpikonnän pituus kuonosta hännänpäähän on 100–200 jalkaa. Sitä erehdytään toisinaan luulemaan kallioluodoksi tai jopa pieneksi saareksi.

Lohikäärmekilpikonna on hurja taistelija, joka käy jokseenkin kaikkien reviiiriään uhkaavien tai syömäkelpoisilta näytävien olentojen kimppuun. Vaikka se ei kuulukaan aitolohikäärmeisiin, sillä on samantapaiset ikäryhmät kuin niillä. Kukin uusi ikäryhmä kasvattaa lohikäärmekilpikonnän kestonoppamäärää 5:llä.

Suunnattoman kokonsa ansiosta lohikäärmekilpikonna on immuuni käytännössä kaikille myrkyille.

Lohikäärmekilpikonnän ikätaulukko

Ikäryhmä	1	2	3	4	5	6	7
Kestonoppia	15	20	25	30	35	40	45
Hyökkäyshyvytys	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Henkäysase	Höyry (pilvi)						
Pituus	–	50 j	75 j	100 j	125 j	150 j	175 j
Leveys	–	25 j	50 j	75 j	100 j	125 j	150 j
Kielitaitoinen	0 %	15 %	20 %	30 %	45 %	55 %	65 %
Loitsut tasoittain							
1. taso	–	–	1	2	2	3	3
2. taso	–	–	–	1	2	2	3
Kynnet	1n6	2n4	2n6	2n8	2n10	2n12	3n10
Puraisu	4n6	6n6	8n6	10n6	12n6	14n6	16n6

**Lonkeromato**

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	6 lonkeroa
Vauriot:	Jähmetys
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	B
KoP:	175

Lonkeromato näyttää jonkinlaiselta jättiläismadolta. Sen pituus on keskimäärin 6–8 jalkaa. Pää on kelmeänvalkoinen tai harmaa, ja ruumiin väritys vaihtelee sinertävänvaaleanpunaisesta violettiin ja syvänvihreään. Olennon lonke-



rot levittyvät eri puolille sen ”kaulasta”. Jotkut oppineet uskovat, että nämä olennot ovat jonkin toisen hirviön toukka-asteita, mutta väitettä ei ole koskaan todistettu.

Lonkeromato voi hyökätä enintään kolmen vierekkäisen vihollisen kimppuun kierroksessa. Vihollisen, johon lonkero osuu, on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä vastaan tai se jähmettyy 2n4 pelivuoroksi. Uhrin tarvitsee suorittaa vain yksi pelastusheitto kierroksessa, vaikka siihen osuisi kierroksen aikana useita lonkeroita.

Jos kaikki lonkeromadon vastustajat jähmettyvät, se alkaa syödä niitä ja tuottaa 1 pisteen verran vaurioita 1n8 kierroksessa, kunnes uhri on kuollut. Jos muut jähmettyneet uhrin ovat tällöin vielä elossa, mato siirtyy 50 %:n todennäköisyydellä syömään heti seuraavaa uhria. Muussa tapauksessa se jatkaa surmaamansa uhrin raadon syömistä 1n4 pelivuoron ajan.



Luolamies

Panssariluokka:	12
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8 tai ase + 1
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n10, ulkona 10n4, pesässä 10n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	C
KoP:	75

Luolamiehet ovat ihmisten lähisukulaisia, joskin lyhyempiä, vantterampia ja paljon lihaksikkaampia. Kaikki niistä eivät todellisuudessa asu luolissa. Siitä kiistellään, ovatko ne tyhmempiä kuin ”tavalliset” ihmiset, mutta ainakin niillä on heikommat kielelliset lahjat kuin muilla ihmisolioilla.

Luolasirkka, jättiläis-

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	2**
Hyökkäykset:	1 puraisu tai 1 töytäisy tai 1 sylkäisy
Vauriot:	1n2 tai 1n4* tai ks. teksti
Liikenopeus:	20 j, lento 60 j (15 j)
Kohdattava määrä:	2n10, ulkona 1n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	5
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	125

Jättiläisluolasirkka on kelmeänvaalea olento, joka elää maan alla. Keskivertoyksilö on 2–4 jalan pituinen. Sillä ei ole silmiä, mutta se aistii ympäristönsä ääniherkillä tuntosarvilla ja jaloissaan olevilla kosketusherkillä ”karvoilla”.

Jättiläisluolasirkka syö maanalaisia sieniä (kuten kirkusieniä) ja haaskoja. Se ei ole petoeläin, mutta se käy rauhanhäiritsijöiden kimppuun kiljuen, purren, loikkien ja inhaa li-maa sylkien.

Jos sirkkalauman rauhaa häiritään, sen jäsenet alkavat kiljua, mikä voi kiinnittää vaeltavien hirviöiden huomion. PJ:n tulee heittää vaeltavien hirviöiden ilmaantumistesti jokaisella kierroksella, jolla vähintään yksi sirkka hyökkää; jos testin tuloksena on vaeltavia hirviöitä, ne saapuvat 1n4 kierroksessa.

Aina kun jättiläisluolasirkka on taistelukosketuksessa (vihollisen vieressä), se puraisee ja tuottaa osuessaan 1n2 pistettä vaurioita. Puraisu ei keskeytä sirkkan kiljumista.

Jättiläisluolasirkka voi loikata pituussuunnassa 60 jalkaa ja korkeussuunnassa 30 jalkaa. Jos sirkka ei ole taistelukosketuksessa kierroksen alussa, se loikkaa kohti jotakin vihollista; suorita tällöin tavallinen hyökkäysheitto, ja jos hyökkäys osuu, kohdeolento kärsii sirkkan töytäisystä 1n4 pistettä tainnuttavia vaurioita.

Lisäksi jättiläisluolasirkka voi sylkeä vihertävänruskeaa li-maa (ruoansulatusnestettä) enintään 10 jalan päähän. Kukin sirkka voi suorittaa tämän hyökkäyksen vain kerran taistelussa. Sirkat panttaavat sylkäisyhyökkäystä yleensä siihen saakka, kun ne epäonnistuvat Taistelutahto-testissä, minkä jälkeen kaikki jäljellä olevat sirkat sylkäisevät lähintä vihollistaan ja yrittävät lähteä seuraavalla kierroksella pakoon. Vihollista sylkäistäkseen sirkka suorittaa hyökkäysheiton panssariluokka 11:tä vastaan (tähän lukuun lisätään Ketteryyss- ja taikuusmuuntimet mutta ei tavallisen haarniskan vaikutusta). Jos hyökkäys osuu, kohteen on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hirvittävä haju estää sitä tekemästä mitään 3n6 kierrokseen.



Luuranko

Panssariluokka:	13 (ks. alla)
Kestonoppia:	1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n6 tai asean mukaan
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	3n6, ulkona 3n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	25

Luurangot ovat pahan maagin tai papin luomia tahdottomia epäkuolleita, joille on annettu tehtäväksi yleensä vartioida jotakin hautaa tai aarretta tai toimia luojansa henkivartijoina. Ne kärsivät vain puolet teräaseiden tuottamista vaurioista ja vain 1 pisteen verran vaurioita nuolista, vasamista ja lingonkuulista (plus asean mahdollisen taikahyötyksen). Koska ne ovat epäkuolleita, papit voivat **käännyttää** niitä ja ne ovat immuuneita **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuudelle. Koska niillä ei ole omaa mieltä, min-käänlaisesta ajatustenluvusta ei ole hyötyä niitä vastaan. Luurangot eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testeissä, joten ne taistelevat aina tuhoutumiseensa saakka.

Lykantrooppi*

Lykantrooppi on ihminen, joka pystyy muuntautumaan eläimeksi. Luontaisessa hahmossaan lykantrooppi näyttää tavalliselta ihmiseltä, joskin tästä vaivasta pitkään kärsineillä on hivenen eläimelliset piirteet. Kun lykantrooppi on eläinhahmossaan, se näyttää lajinsa voimakkaalta yksilöltä, mutta tarkemmin katsottuna sen silmissä – jotka hehkuvat pimeässä usein punaisina – on luonnoton älynpilkahdus.

Lykantropia leviää kuin tauti. Ihminen, joka menettää vähintään puolet kestopisteistään lykantroopin puraisujen ja kynsihyökkäysten vuoksi, muuttuu saman lajin lykantroopiksi 3n6 päivässä. Epäihmisille ja hirviöihmisolioille tämä tauti koituu samassa ajassa kuolemaksi. Ennen itämisajan päättymistä langetettu **tautien parannus** pysäyttää taudin etenemisen, mutta itämisajan päätyttyä muutos on pysyvä.

Eläinhahmossaan olevaa lykantrooppia voidaan vahingoittaa vain hopea- ja taika-aseilla.

Lykantrooppi, ihmiskarhu*

Panssariluokka:	18 †
Kestonoppia:	6*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + syleily
Vauriot:	2n4/2n4/2n8 + 2n8
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	C
KoP:	555

Ihmiskarhu on ihminen, joka pystyy muuntautumaan isoksi karhuksi. Ihmishahmossaan se on yleensä lihaksikas, karvainen ja hyvin vaikuttavan näköinen. Ihmiskarhut asuvat yleensä syvällä metsässä, kaukana sivistyksestä. Ne eivät luota vieraisiin, mutta ne puolustavat hurjasti niitä, joiden kanssa ovat ystäväystyneet.

Lykantrooppi, ihmisrotta*

Panssariluokka:	13 †
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	1 puraisu tai 1 ase
Vauriot:	1n4 tai 1n6 tai asean mukaan
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n8, ulkona 2n8, pesässä 2n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	C
KoP:	175

Ihmisrotta on ihmishahmossaan useimmiten laiha, jäntevä ja keskimittaista lyhyempi. Sen katse on pälyilevä ja sen nenä ja suu voivat värähdellä, kun se kiihtyy tai innostuu. Miehillä on usein hahtuvaiset viikset.

Jättiläisrotan lisäksi ihmisrotta voi muuttua välimuotohahmoksi ("rottamieheksi"). Rottamies on immuuni tavallisille aseille kuten eläinhahmokin ja voi purra kuten eläinhahmo, mutta se voi käyttää puremisen sijasta myös tavallisia aseita. Huomaa, että rottamieshahmoinen ihmisrotta ei voi puraista ja käyttää asetta samalla kierroksella.

Useimmista lykantroopeista poiketen ihmisrotat asuvat mieluiten sivistyneillä mailla, etenkin kaupungeissa. Ne rakentavat pesänsä usein viemäreihin tai muualle maan alle ja hiipivät öisin ryöstämään tai tappamaan kaupunkilaisia.



Lykantrooppi, ihmissusi*

Panssariluokka:	15 †
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n4
Liikenoisuus:	60 j, ihmishahmo 40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 2n6, pesässä 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	C
KoP:	280

Ihmissuden ihmishahmossa ei ole mitään erottuvia piirteitä. Ihmissusia tavataan kaikkialla siellä missä ihmisiäkin. Ne ovat hurjia petoja, joille maistuu yhtä lailla eläinten kuin ihmistenkin liha.

Lykantrooppi, ihmistiikeri*

Panssariluokka:	17 †
Kestonoppia:	5*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/2n6
Liikenoisuus:	50 j, ihmishahmo 40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	C
KoP:	405

Ihmistiikeri on ihminen, joka pystyy muuttumaan tiikeriksi. Ihmishahmossaan se on yleensä pitkä, sopusuhtaisen lihaksikas ja erittäin ketterä. Se asuu ja saalistaa yleensä ih-

misasutuksen lähellä, ja se on erinomainen jäljittäjä (se löytää saaliinsa molemmissa hahmoissa, kun 1n6-heiton tulos on 1–5). Ihmistiikeri hyökkää yleensä vain ärsytettynä.

Lykantrooppi, ihmisvillisika*

Panssariluokka:	16 †
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6
Liikenoisuus:	50 j, ihmishahmo 40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	C
KoP:	280

Ihmisvillisika on ihmishahmossaan yleensä tanakka, lihaksikas ja keskimittainen. Se pukeutuu yksinkertaisiin vaatteisiin, jotka on helppo riisua, korjata tai vaihtaa. Se on kummassakin hahmossaan aivan yhtä hurjaluontoinen kuin tavallinen villisika.

Maahinen

Panssariluokka:	15 (11)
Kestonoppia:	1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n6 tai aseeseen mukaan
Liikenoisuus:	20 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n8, ulkona 5n8, pesässä 5n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1 (plus kääpiön hyvitykset)
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	D
KoP:	25

Maahisten pituus on 3–3½ jalkaa ja paino 40–45 naulaa. Niiden ihonväri vaihtelee kellanruskeasta puunrunonruskeaan. Hiukset ovat vaaleat ja silmät sinisävyiset. Maahismiehet suosivat lyhyitä, huolellisesti suittuja partoja.

Maahiset pukeutuvat yleensä nahkaan tai ruskeansävyisiin kangasvaatteisiin. Vaatteet on koristeltu taidokkain kirjailuin tai koruin. Maahinen saavuttaa aikuisiän noin 40-vuotiaana ja elää noin 350-vuotiaaksi. Maahisilla on Pimeänäkö, jonka kantama on 30 jalkaa. Kun ihmistä isompi olento hyökkää maahista vastaan lähitaistelussa, maahinen saa hyvitystä +1 panssariluokkaansa. Kun maahinen on ulkona lempimaastossaan eli metsässä, se osaa piiloutua erinomaisesti: jos se pysyttelee aivan aloillaan, sillä on vain 20 %:n mahdollisuus paljastua. Jos yksi tai useampia piiloutumisessa onnistuneita maahisia hyökkää väijyksistä, ne yllättävät vihollisensa, kun 1n6-heiton tulos on 1–4.



Maahiset puhuvat omaa kieltään, maahiskieltä, ja monet osaavat myös kääpiöiden kieltä. Useimmat kotikonnuiltaan poistuvat maahiset (kauppiaat ja kiertelevät sepät) osaavat yhteiskieltä, ja maahisyhteisöjen soturit oppivat yleensä hii-denkieltä. Erämaassa kohdatut maahiset ovat todennäköi-sesti epäystävällisiä mutta eivät vihamielisiä. Ne sietävät kääpiöitä mutta katsovat karsaasti useimpia muita ihmis-oliokansoja. Kun maahinen joutuu tekemisiin muiden kan-sojen kanssa, hän on yleensä vastahankainen, ellei hänelle tarjota huomattavaa aarretta.

Asuinsijojensa ulkopuolella tavatut maahiset ovat yleensä satureita, ja taulukossa onkin annettu juuri soturin tiedot. Maahispesissä on jokaista soturia kohden kolme siviiliä, joilla on 1–1 kestonoppaa ja panssariluokka 11; tällaisten maahisten Taistelutahto on 7. Joka kahdeksas maahissotu-ri on kersantti, jolla on 3 kestonoppaa (145 KoP). Maahi-set saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, kun heillä on kersantti johtajanaan. Sekä soturit että kersantit pitävät ta-vallisesti rengashaarniskaa. Maahisyhteisöissä joka kuudes-toista soturi on kapteeni, jolla on 5 kestonoppaa (360 KoP) ja panssariluokka 16 (11), koska hänellä on myös kil-pi. Lisäksi vähintään 35 maahisen yhteisöissä on kuningas, jolla on 7 kestonoppaa (670 KoP), levyhaarniskan ja kil-ven ansiosta panssariluokka 18 (11), ja voimakkuuden an-siosta +1:n vauriohyvitys. Maahiset eivät koskaan epäon-nistu Taistelutahto-testissä omassa asuinyhteisössään, kun niiden kuningas on elossa. Jos 1n6-heiton tulos on 1–4, asuinyhteisössä on myös pappi, jolla on 1n6+1 tasoa. Jos

toisen 1n6-heiton tulos on 1–2, yhteisössä on myös maa-gi, jolla on 1n6 tasoa. Maahispapit ja -maagit vastaavat muilta tiedoiltaan tavallisia maahissotureita.

Manalainen*

Panssariluokka:	15 ‡
Kestonoppia:	4**
Hyökkäykset:	1 kosketus
Vauriot:	1n6 + energianriisto (1 taso)
Liikenopeus:	Lento 80 j
Kohdattava määrä:	1n4, pesässä 1n6
Pelastusheetit kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	E
KoP:	320

Manalainen on pahuudesta ja pimeydestä sinnyt ruumi-ton olento. Sen mustasta hahmosta voi erottua aseiden ja varuksien ääri viivoja. Tämä ei vaikuta sen panssariluok-kaan tai taistelukykyihin vaan on vain jälki siitä, miltä olen-to näytti eläessään.

Koska manalainen on epäkuollut, pappi voi käännättää sen ja se on immuuni **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-tai-kuudelle. Ruumiittomuutensa vuoksi se on immuuni tai-kuudettomille aseille.





Mantikora

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	6+1*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu tai 6 piikkiä (kantama 180 j)
Vauriot:	1n4/1n4/2n4 tai 1n6 per piikki
Liikenopeus:	40 j, lento 60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	D
KoP:	555

Mantikora näyttää ylisuureksi kasvaneelta leijonalta, jolla on paksut nahkaiset siivet ja rumat ihmisolion kasvot. Kasvonpiirteet tuovat usein mieleen ihmisen tai parrakkaan kääpiön. Mantikoran häntä päättyy piikkeihin, joita se voi ampuu; niitä on käytettävissä enintään 24, ja ammutut piikit kasvavat takaisin 1n6 päivässä. Tyypillisen mantikoran pituus on noin 10 jalkaa ja paino noin 1 000 naulaa.

Mantikora on häijy peto, joka syö mieluiten ihmislihaa. Se ”pehmittää” saalistaan kantamahyökkäyksillä ennen kuin käy lähitaisteluun.

Marras*

Panssariluokka:	15 †
Kestonoppia:	3*
Hyökkäykset:	1 kosketus
Vauriot:	Energianriisto (1 taso)
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	B
KoP:	175

Marras on ulkomuodoltaan kuin outo ja vääristynyt versio olennosta, joka se oli eläessään. Se on jotakuinkin ihmisen pituinen ja painoinen. Martaalla ei ole mitään niistä kyvyistä, jotka sillä oli eläessään.

Jos marras koskettaa elollista olentoa (tai elollinen olento koskettaa sitä), kyseinen olento saa negatiivisen tason **energianriistosta** (ks. osa **Taistelut**). Pelastusheittoa ei sallita. Martaan iskemistä aseella ei lasketa sen ”koskettamiseksi”.

Martaan surmaama ihmisolio muuttuu martaaksi seuraavan auringonlaskun aikaan (kuitenkin aikaisintaan 12 tunnin kuluttua). Marras voi käskeä tällä tavoin luomiaan sikiöitä kuin orjia, kunnes se tuhotaan.

Koska martaat ovat epäkuolleita, pappi voi käännättää niitä ja ne ovat immuuneja **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuudelle. Marrasta voi vahingoittaa vain hopea- tai taika-aseilla, ja se kärsii vain puolet palavan öljyn tuottamista vaurioista.

Mastodontti

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	15 *(+11)
Hyökkäykset:	2 syöksyhammasta tai 1 tallonta
Vauriot:	2n6/2n6 tai 4n8
Liikenopeus:	40 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 15
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	ks. teksti
KoP:	2 975

Mastodontti (samoin kuin mammutti, jota yllä olevat tiedot voivat niin ikään kuvata) on norsun karvainen sukulainen, jota tavataan kylmän ilmanalan "kadonneissa maailmoissa".

Mastodontilla ei ole varsinaisia aarteita, mutta sen syöksyhampaiden arvo on $2n4 \times 100$ kr.

Matosammakko, jättiläis-

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	6*
Hyökkäykset:	1 puraisu + nielaisu silmäluvulla 19/20
Vauriot:	1n8 + 1n8/kierros jos nielaistaan
Liikenopeus:	20 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	B
KoP:	555

Matosammakko on lihaa syövä raajaton sammakkoeläin. Se muistuttaa kastematoa, mutta sillä on selkäranka ja terävät hampaat. Matosammakot elävät yksinomaan maan alla. Lajin jättiläismuunnelma kasvaa jopa 30 jalan pituiseksi, ja sitä tavataan usein luolista ja luolastoista. Se on lähes sokea, mutta se aistii herkästi äänet ja värähtelyt ja löytää saaliinsa valon määrästä riippumatta.

Matosammakko voi nielaista yhden pienen hirviöihmisolion tai epäihmisen (kuten hiiden tai puolituksen). Tällainen uhri tulee nielaistuksi, jos hyökkäysheiton silmäluku

on 19 tai 20 (olettaen, että hyökkäys tosiaan osuu uhriin). Nielaistu uhri kärsii 1n8 pistettä vaurioita kierroksessa ja voi iskeä hirviön sisuiksi vain pienellä viilto- tai pistoaseella, kuten tikarilla. Vaikka matosammakko on haavoittuvampi sisältä kuin ulkoa, nielaistuna taistelemisen on vaikeaa, joten hyökkäysheittoon ei lasketa mitään muuntimia.

Kun matosammakko on nielaissut yhden vihollisen, se yrittää yleensä irtautua taistelusta ja mennä pesäänsä sulattelemaan ateriaansa.



Medusa

Panssariluokka:	12
Kestonoppia:	4**
Hyökkäykset:	1 käämeenpuraisu + tuijotus
Vauriot:	1n6+myrkky + kivetys
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n3, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	F
KoP:	320

Medusa näyttää ihmisnaiselta, jonka päässä kasvaa hiusten sijasta käärmeitä. Medusan tuijotus kivettää kaikki olennot, jotka epäonnistuvat pelastusheitossa Kivetystä vastaan. Nyrkkisääntö on, että kaikki medusan yllättämät olennot kohtaavat sen tuijotuksen. Ne, jotka yrittävät taistella medusaa vastaan katse käännettynä, saavat sakkoa -4 hyök-

käysheittoihinsa ja -2 panssariluokkaansa. Medusaa on turvallista katsoa peilin tai muun heijastavan pinnan kautta, ja jos medusaa vastaan yritetään taistella peiliin katsoen, hyökkäykseen lasketaan sakkoa -2 ja panssariluokka selviää sakoitta. Jos medusa näkee oman peilikuvansa, senkin on suoritettava pelastusheitto Kivetystä vastaan. Itsensä kivittänyt medusa ei voi enää kivittää muita, mutta muussa tapauksessa kivetyksyky säilyy medusan kasvoissa hirviön kuoleman jälkeenkin. Medusat kaihtavat vaistomaisesti peilejä ja muita heijastavia pintoja ja jopa juovat silmät kiinni, mutta jos hyökkääjä onnistuu yllättämään hirviön peili kädessään, se voi nähdä oman kuvajaisensa.

Lisäksi medusan päästä kasvavat käärmeet ovat myrkyllisiä (uhrin on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hän kuolee 1 pelivuorossa). Käärmeet hyökkäävät keran kierroksessa ryhmänä eivätkä yksittäin ja tuottavat 1n6 pistettä vaurioita (plus myrkky).

Medusa pitää usein vaatteita, jotka korostavat sen muotoja mutta kätkevät sen kasvot huppuun tai huntuun. Tyypillinen medusa on 5–6 jalkaa pitkä ja suunnilleen ihmisen painoinen.

Medusat ovat arkoja ja syrjäänvetäytyviä, mikä johtuu epäilemättä siitä, että kun ihmiset löytävät lähettyviltään medusan pesän, he eivät lepää ennen kuin hirviö on surmattu. Ne ovat silti vastenmielisiä olentoja, jotka yrittävät tuhota mahdollisimman paljon ihmisiä paljastumatta itse.

Mehiläinen, jättiläis-

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	1n4 kp*
Hyökkäykset:	1 pistin
Vauriot:	1n4 + myrkky
Liikenopeus:	10 j, lento 50 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 5n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Ks. teksti
KoP:	13

Jättiläismehiläiset voivat kasvaa jopa 1 jalan pituisiksi, mutta ne käyttäytyvät jokseenkin samoin kuin pienemmät sukulaisensa. Ne eivät yleensä hyökkää muutoin kuin puolustaakseen itseään tai pesäänsä. Ellei jättiläismehiläisen pistämä olento onnistu pelastusheitossa Myrkkyä vastaan, se kuolee. Jättiläismehiläinen, joka onnistuu pistämään toista olentoa, jättää pistimensä olentoon ja kuolee itse.



Merenneito

Panssariluokka:	12
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n6 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	Uinti 40 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n2 tai 3n6 (ks. alla)
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	A
KoP:	37

Merenneidoilla on naisen ylävartalo ja delfiinin alavartalo. Niitä kutsutaan myös ”seireeneiksi”, ja ne yrittävät usein houkutella luokseen merenkävijöitä ja muita meren lähellä asuvia miehiä. Houkutteluun ne käyttävät lumoavaa lauluaan.

Merenneidon laulu houkuttaa kaikkia miehiä 100 jaardin säteellä mutta ei yleensä vaikuta naisiin. Miesten on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai he kulkevat merenneidon luo lemmekkäin aikein suorinta mahdollista tietä. Jos laulavia merenneitoja on vähintään kaksi, pelastusheittoon lasketaan sakkoa -4; kahta useammista laulajista ei ole ylimääräistä hyötyä. Lumotut miehet alistuvat kaikkiin merenneidon toiveisiin. Kun se kyllästyy heihin, se joko surmaa tai vapauttaa heidät luonteenlaatunsa mukaan.

Vastoin yleistä uskomusta merenneidot eivät ole kaloja (tai edes puoliksi kaloja), eivätkä ne voi hengittää vedessä. Ne voivat pidättää hengitystään enintään tunnin liikehtiessään kevyesti tai kaksi pelivuoroa (20 minuuttia) ponnistellensa raskaasti. Jos kuitenkin merenneito on poissa vedestä pitempään kuin kaksi pelivuoroa (20 minuuttia), se alkaa saada 1n4 pistettä vaurioita pelivuorossa.

Merenneito kuulee yhtä hyvin kuin delfiini ja voi tuottaa ääniä, joiden taajuus on alimmillaan matalin mahdollinen naisääni ja korkeimmillaan kimein mahdollinen delfiinin

ääni. Tämän ansiosta merenneidot voivat oppia viestimään delfiinien ja valaiden kanssa; 35 % merenneidoista osaa jommankumman eläintyyppin ja 10 % molempien kieltä.

Kolme neljäsosaa merenneitojen lapsista on naisia. Miespuolisesta neljänneksestä useimmilla on jalat eikä pyrstöä. Jalalliset miehet joko surmataan tai viedään rantaan ihmisten kasvattilapsiksi, sen mukaan millainen äidin luonteenlaatu on. Merenmiehet (eli ne, joilla on pyrstö) kasvatetaan merenneitojen nöyriksi palvelijoiksi. Merenmiehen ja hänen äitinsä ympärille muodostuu usein pieni merenneito-yhteisö (3n6, mies mukaan lukien), jota äiti johtaa. Tällaista yhteisöä kutsutaan parveksi.

Kolmasosa merenneitonaisista on hedelmättömiä. Muut merenneidot aistivat tämän mutta ulkopuoliset eivät. Hedelmätön merenneito elää yleensä hedelmällisen sisarensa (tai joskus harvemmin ystävänsä) kanssa ja auttaa tätä houkuttelemaan miehiä. Tämä selittää ensimmäisenä mainitun ”Kohdattavan määrän” (jos määrä on 2, toinen on aina hedelmätön sisar).



Merenneitoja ei yleensä kohdata lastensa kanssa, sillä ne hoitavat lapsiaan yleensä syvemmillä meressä ja välttelevät tällöin miesten huomiota. Merenneitoparvet toimivat samoin, ja koska jokaisessa parvessa on 2n4–2 lasta tai nuorta (ensiksi arvotun määrän lisäksi), miehet kohtaavat yleensä merenneitoja vain 1 tai 2 kerrallaan.

Merenneidot käyttävät aseenaan keihästä tai tikaria. Ne elävät metsästäällä kalaa ja keräämällä levää. Joillakin merenneidoilla on enemmän kuin 1 kestonoppa, ja noin 3 %:lla on papinkykyjä.

Merikäärme

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	Uinti 50 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Kuten nimi kertoo, merikäärmeet ovat meressä eläviä käärmemäisiä hirviöitä. Niiden pituus on 20–40 jalkaa. Merikäärme voi kietoutua aluksen ympärille ja ryhtyä puseramaan, jolloin alus kärsii 2n10 pistettä vaurioita.

Metsähinen

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 tikari
Vauriot:	1n4
Liikenopeus:	30 j, lento 60 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 10n4, pesässä 10n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1 (plus haltian hyvitykset)
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	R, S
KoP:	37

Metsähiset ovat siivekkäitä luonnonhaltijoita, joita esiintyy useimmiten metsäisillä alueilla. Metsähiset suosivat kirkkaanvärisiä vaatteita, ja niillä on usein lakki ja teräväkärkiset kippurakengät. Metsähisen pituus on noin 2½ jalkaa ja paino noin 30 naulaa.

Metsähinen voi muuttua näkymättömäksi ajatuksensa voimalla niin monta kertaa päivässä kuin haluaa, ja se pysyy näkymättömänä hyökätessäänkin. Hyökkäyksiin näkymättömyydestä metsähistä vastaan lasketaan sakkoa –4, ellei hyökkääjällä ole kykyä havaita näkymättömiä olentoja. Metsähiset voivat tehdä näkymättöminä ollessaan väijytyksiä, ja

tällöin ne pääsevät yllättämään vihollisensa, kun 1n6-heiton tulos on 1–5.

Metsähiset ovat hassuttelijoita. Ne eivät iloitse mistään niin paljon kuin kunnon pilasta tai kepposesta, etenkin jos sen kohteena on ”iso olento”, kuten ihminen tai epäihminen.

Metsähinen voi lentää enintään 3 pelivuoroa ennen kuin sen on levättävä vähintään 1 pelivuoro. Levon aikana metsähinen voi kävellä normaalilla liikenopeudellaan mutta ei voi lentää lainkaan.



Minotauros

Panssariluokka:	14 (12)
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	1 sarvipusku / 1 puraisu tai 1 ase
Vauriot:	1n6/1n6 tai asean mukaan + 2
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	C
KoP:	500

Minotauros on valtava häränpäinen hirviöihmisolio. Sen pituus on yli 7 jalkaa ja paino noin 700 naulaa. Minotaurokset ovat yleensä hyvin aggressiivisia, ja ärsytettyinä ja nälkäisinä ne puhkeavat murhanhimoiseen raivoon. Vaikka minotaurokset eivät ole erityisen älykkäitä, niillä on luontaista oveluutta ja päättelykykyä. Ne eivät koskaan ek-sy, ja ne jäljittävät vihollisensa 85 %:n todennäköisyydellä. Voimakkuutensa ansiosta ne saavat hyvitystä +2 aseella suorittamisensa lähitaisteluhyökkäysten vaurioihin. Niillä on usein kovetetusta nahasta valmistettu haarniska.

Murhaajaköynnös

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	1 + ks. teksti
Vauriot:	1n8 + ks. teksti
Liikenopeus:	5 j
Kohdattava määrä:	1n4+1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	U
KoP:	500

Murhaajaköynnös on liikuntakykyinen kasvi, joka kasvaa lauhkean vyöhykkeen metsissä ja lannoittaa kasvualustansa karnealla tavalla – se sieppaa eläimiä, pusertaa ne hengiltä ja heittää ruumiit juurilleen.

Murhaajaköynnös osaa olla aivan liikkumatta, joten se pääsee yllättämään, kun 1n6-heiton tulos on 1–4. Sen hyökkäys tuottaa osuessaan 1n8 pistettä vaurioita ja takeruttaa uhrin niin, että hän kärsii sen jälkeenkin 1n8 pistettä vaurioita kierroksessa. Uhri voi irtautua onnistumalla pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lisätään uhrin Voimakkuus-muunnin). Irtautuminen on täyskierros-toiminto, joten uhri ei voi yrittää sitä ja hyökätä samalla kierroksella. Murhaajaköynnös jatkaa uhrinsa pusertamista, kunnes hän tai köynnös kuolee tai uhri pääsee irtautumaan.



Murhaajaköynnös voi liikkua hitaasti paikasta toiseen mutta pysyttelee yleensä aloillaan, ellei sen tarvitse lähteä etsimään saalista. Sillä ei ole näköelimiä, mutta se aistii viholliset 30 jalan säteellä äänten ja värähtelyn perusteella.

Täysikasvuisen yksilön pääköynnös on noin 20 jalkaa pitkä. Siitä versoo pienempiä, noin 5 jalan pituisia köynnöksiä noin 6 tuuman välein. Näistä pienistä köynnöksistä kasvaa lehtiä ja loppukesästä pieniä hedelmäterttuja, jotka muistuttavat villiviinirypäleitä. Hedelmät ovat sitkeitä ja maultaan karvaantäyteläisiä. Niistä valmistettu viini on erittäin juovuttavaa.

Köynnöksestä on olemassa maanalainen muunnelma, joka viihtyy kuumien lähteiden, tulivuorten purkautumisaukkojen ja muiden lämmönlähteiden tuntumassa. Sillä on hyvin ohut ja sitkeä varsi ja harmaat lehdet, joiden hopeiset, ruskeat ja valkoiset suonet saavat sen muistuttamaan seinässä olevaa malmiesiintymää. Maanalainen köynnös tuottaa yleensä niin paljon saalisjätteitä, että sen ympärille kasvaa kukoistava sieniyhdyskunta, jonka lomaan se voi piiloutua.

Mustamönjä*

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	10* (+9)
Hyökkäykset:	1 valejalka
Vauriot:	3n8
Liikenopeus:	20 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 10
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 390

Mustamönjät ovat muodottomia olentoja, jotka elävät vain syödäkseen. Ne asuttavat maanalaisia paikkoja kaikkialla maailmassa ja kaluavat eloperäistä ainesta niin luolista ja luolastoista kuin raunioistakin. Mustamönjä käy kaikkien kohtaamiensa olentojen kimppeun huitoen valejaloillaan tai vain sulkemalla vastustajat sisäänsä. Sen ruumis erittää happoa, joka helpottaa saaliin sieppaamista ja sulattamista.

Jos mustamönjää vastaan hyökätään tavallisilla aseilla, taika-aseilla, salamoilla tai sähköllä, se ei vaurioidu vaan jakaantuu kahdeksi mönjäksi. PJ jakaa tällöin alkuperäisen mustamönjän kestonopat puoliskoien kesken parhaaksi katsomallaan tavalla, joskin molemmilla on oltava vähintään kaksi kestonoppaa. Kahden kestonopan mustamönjä ei enää jakaudu pienemmäksi, joten mainitunlaiset hyökkäykset eivät vaikuta siihen millään tavoin.

Kylmyys- ja jääpohjaiset hyökkäykset eivät vahingoita mustamönjää, mutta ne jähmettävät sen yhdeksi kierrokseksi jokaista hyökkäyksen vaurionoppaa kohden. Muut hyökkäystavat vaikuttavat mustamönjään normaalisti; suosituimmat tuhoamisen menetelmät perustuvat yleensä tuleen.

Tyypillisen mustamönjän halkaisija on 10 jalkaa, paksuus 2 jalkaa ja paino noin 10 000 naulaa. Tätä pienempiäkin yksilöitä voidaan kohdata, mahdollisesti jakautumisen seurauksena.



Mustekala, jättiläis-

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8
Hyökkäykset:	8 lonkeroa / 1 puraisu
Vauriot:	1n4 per lonkero / 1n6
Liikenopeus:	Uinti 30 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n2
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	875

Jättiläismustekala on aggressiivinen ja reviiriään puolustava peto. Sen lonkerot voivat olla yli 10 jalkaa pitkät, ja ne ovat täynnä väkäsia ja teräväreunaisia imukuppeja. Jotta jättiläismustekala voisi puraista olentoa, sen on osuttava olentoon ensin vähintään kahdella lonkerolla.

Jos jättiläismustekala epäonnistuu Taistelutahto-testissä, se suihkuttaa pikimustan "mustepilven", jonka läpimitta on 40 jalkaa. Sitten se pusertaa sisältään vesisuihkun ja syöksyy 2n6 kierroksen ajan pakoon kaksi kertaa normaalia liikenopeuttaan vauhdikkaammin.

Muumio*

Panssariluokka:	17 ÷ (ks. alla)
Kestonoppia:	5**
Hyökkäykset:	1 kosketus + tauti
Vauriot:	1n12 + tauti
Liikenoisuus:	20 j
Kohdattava määrä:	1n4, pesässä 1n12
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	12
Aarrettyyppi:	D
KoP:	450

Muumio on **epäkuollut** hirviö – balsamoitu ja käärinliinoihin kiedottu ruumis, joka saa voiman jäseniinsä mustilta ja unohduksen ansaitsevilta aavikkojumalilta. Useimpien



muumioiden pituus on 5–6 jalkaa ja paino noin 120 naulaa.

Koska muumio on epäkuollut, se on immuuni **nukutus-**, **lumous-** ja **seisautus-** taikaudelle. Sitä voidaan vahingoittaa vain loitsuilla, tulella ja taika-aseilla. Lisäksi taika-aseet tuottavat vain puolet vau-

rioistaan ja kaikki tuleen perustuvat hyökkäykset tuottavat kaksinkertaiset vauriot. Olentoihin, jotka ovat kärsineet muumion hyökkäyksistä vaurioita, tarttuu **muumiomätä** eli tauti, joka estää luontaisen paranemisen ja taikaparan-tamisen. Uhriin on käytettävä **tautien parannus** -loitsu ennen kuin hän voi saada taas kestopisteitään takaisin.

**Muurahainen, jättiläis-**

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n6
Liikenoisuus:	60 j (10 j)
Kohdattava määrä:	2n6, ulkona 2n6, pesässä 4n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 4
Taistelutahto:	7 kohdattaessa, 12 taistelun alettua
Aarrettyyppi:	U tai ks. teksti
KoP:	240

Jättiläismuurahaiset kuuluvat hyönteisistä sitkeimpiin ja sopeutuvaisimpiin. Sotilas- ja työmuurahaisten pituus on noin 5–6 jalkaa, ja kuningatarmuurahaiset voivat kasvaa jopa 9 jalan pituisiksi. Jättiläismuurahaiset voivat olla punaisia tai mustia, mutta niiden pelitekniset tiedot ovat aina samat. Ensikohtaamalla ne ovat verrattain arkoja, mutta kun taistelu alkaa, ne taistelevat kuolemaan saakka. Niiden tiedetään keräävän kiiltäviä esineitä, joten niillä on toisinaan pieniä aarteita pesissään.

Jättiläismuurahaiset kaivavat toisinaan esiin kiiltäviä metalleja, kuten kultaa ja hopeaa; joka kolmannessa (1n6-heiton tulos on 1–2) pesässä on 1n100 × 1n100 kr:n arvosta suhteellisen puhtaita arvometallihippuja.

Mätätoukka

Panssariluokka:	10
Kestonoppia:	1 kestopiste
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	ks. teksti
Liikenoisuus:	5 j
Kohdattava määrä:	5n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	12
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	10

Mätätoukat ovat 1 tuuman pituisia matoja, joita esiintyy haaskoissa, lannassa ja muissa eloperäisissä jätteissä. Väriltään ne ovat valkoisia tai ruskeita. Kun elollinen olento koskettaa mätätoukkien valtaamaa aluetta (lantakasaa, teurasjätteitä tms.), toukat hyökkäävät, jos ne pääsevät kosketuksiin uhrin ihon kanssa. Mätätoukka erittää puremakohtaansa puudutusainetta ja kaivautuu lihaan. Uhri voi huomata kaivautuvat toukat suorittamalla Viisaukset-testin. Jos testi onnistuu, uhri huomaa outoa pullistelua ihonsa alla. Jos testi epäonnistuu, uhri ei huomaa mitään. Kaivautuvat mätätoukat voidaan tappaa kahden ensimmäisen kierroksen aikana polttamalla kaivautumiskohtaa tai puhkaisemalla se viiltoaseella. Kumpikin menetelmä tuottaa uhrille 2n6 pistettä vaurioita mutta tappaa toukat. Toisen

kierroksen jälkeen toukat voi tappaa vain **tautien parannus** -loitsulla. Ne kaivautuvat uhrin sydämeen ja syövät sen 1n3 pelivuorossa.



Mörköhiisi

Panssariluokka:	15 (13)
Kestonoppia:	3+1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8+1 tai aseeseen mukaan +1
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 5n4, pesässä 5n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Q, R kullakin olennolla; B, I, K pesässä
KoP:	145

Mörköhiisi näyttää valtavalt karvaiselta hiideltä. Sen pituus on noin 6 jalkaa, ja sen silmät ovat yleensä tummanruskeat. Mörköhiidet osaavat liikkua hyvin hiljaa. Ne ovat hurjia ja melko pelottomia, ja ne sortavat pienempiä hirviöihmisolioita aina kun siihen avautuu tilaisuus.

Mörköhiidet hyökkäävät väijyksistä aina kun mahdollista. Metsästäessään ne lähettävät yleensä pääjoukon edelle tiedustelijoita. Mörköhiidet hyökkäävät toisiaan tukien, ja niiden taistelusuunnitelmat ovat järkeviä jos kohta eivät nerokkaita. Ne osaavat liikkua lähes ääneti, joten ne yllättävät vastustajansa, kun 1n6-heiton tulos on 1–3. Hiljainen liike on mahdollista vain nahka- tai vuotahaarniskassa (taulukon panssariluokka 15 koskee mörköhiittä, jolla on tällainen haarniska). Mörköhiidet saavat suuren Voimakkuuten-

sa ansiota hyvitystä +1 tuottamiinsa vaurioihin. Niillä on useimpien muiden hiisilentojen tavoin Pimeänäkö, jonka kantama on 30 jalkaa.

Joka kahdeksas mörköhiisi on karaistunut soturi, jolla on 4+4 kestonoppaa (240 KoP) ja +2:n vauriohyvitys. Kaikissa vähintään 16 mörköhiiden pesissä on päällikkö, jolla on 6+6 kestonoppaa (500 KoP) ja +3:n vauriohyvitys. Mörköhiidet saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on karaistunut soturi tai päällikkö johtajanaan. Mörköhiidet eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissä omassa pesässään, jos niiden päällikkö on elossa. Pesässä voi olla myös samaani (kun 1n6-heiton tulos on 1–2). Samaani on muutoin kuten tavallinen mörköhiisi, mutta sillä on 1n4+1 tason verran papinkykyä.

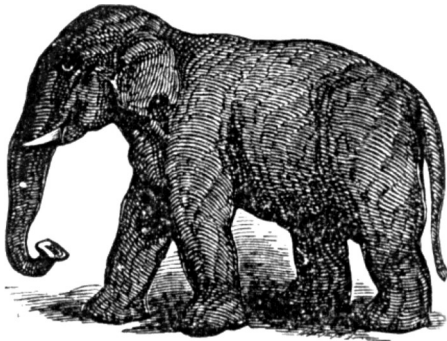


Neulanokka

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	1n4 + 1n4/kierros verenimusta
Liikenopeus:	10 j, lento 60 j
Kohdattava määrä:	1n10, ulkona 3n12, pesässä 3n12
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	D
KoP:	37

Neulanokkien väritys vaihtelee ruosteenpunaisesta punaruskeaan, joskin vatsapuoli on likaisenkeltainen. Imukärsä on kärjestä vaaleanpunainen ja haalistuu tyveä kohden harmaaksi. Neulanokka on noin 1 jalan pituinen, ja sen siipien kärkiväli on noin 2 jalkaa. Se painaa noin 1 naulan.

Jos neulanokka osuu olentoon, se kiinnittyy tämän ruumiiseen ja alkaa imeä verta, mikä tuottaa 1n4 pistettä vaurioita kierroksessa (neulanokan aloitelukemalla). Kiinnittynyt neulanokka voidaan irrottaa vain tappamalla se; hyökkäyksiin kiinnittynyttä neulanokkaa vastaan lasketaan hyvitystä +2, mutta kaikki epäonnistuneet hyökkäykset osuvat uhuriin.



Norsu

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	9 (+8)
Hyökkäykset:	2 syöksyhammasta tai 1 tallonta
Vauriot:	2n4/2n4 tai 4n8
Liikenopeus:	40 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n20
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 9
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	ks. teksti
KoP:	1 075

Norsut ovat trooppisten maiden valtavia kasvinsyöjiä. Arvaamattomasta käyttäytymisestään huolimatta niitä käytetään toisinaan ratsuina ja kantojuhtina. Taulukon tiedot kuvaavat afrikannorsua. Intiannorsut ovat pienempiä ja heikompia, mutta niitä on helpompi kouluttaa.

Afrikannorsun kevyt taakka on enintään 7 500 naulaa ja raskas taakka enintään 15 000 naulaa. Intiannorsun kevyt taakka on enintään 7 000 naulaa ja raskas taakka enintään 14 000 naulaa.

Norsulla ei ole varsinaisia aarteita, mutta sen syöksyhampaiden arvo on 1n8 × 100 kr.

Näkymätön vaanija

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8*
Hyökkäykset:	1
Vauriot:	4n4
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1 (ks. teksti)
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	945

Näkymättömät vaanijat ovat ilman elementtisfääristä kotoisin olevia olentoja. Velhot ja taikurit loihtivat niitä toisinaan avukseen.

Esiinloihdittu näkymätön vaanija suorittaa minkä tahansa esiinloihittajansa antaman tehtävän, vaikka sen pitäisi kulkea satojen tai tuhansien virstojen päähän. Vaanija noudattaa käskyjä, kunnes tehtävä on suoritettu loppuun, ja tottelee vain esiinloihittajaansa. Se ei kuitenkaan pidä pitkästä tai monimutkaisista toimeksiantoista vaan tulkitsee ne tahallaan väärin, jos mahdollista.

Näkymätön vaanija on hahmoton olento. **Näkymättömän paljastus** -loitsu paljastaa siitä vain hämähäät pilven ääriiviat. Muista lisätä hyökkäysheittoihin tavanmukainen -4:n sakko, kun hyökkääjät eivät näe näkymättöntä vaanijaa.

Näätä, jättiläis- (tai jättiläishilleri)

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	1 puraisu + puremaote
Vauriot:	2n4 + 2n4 kierroksessa
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	V
KoP:	360

Jättiläisnäätä muistuttaa tavallisen kokoisia sukulaisiaan: sillä on pitkä ruumis, lyhyet jalat, suippo kuono ja runsaasti hampaita. Se on petoeläin, joka saalistaa pienempiään.

Kaikki näädat ovat ovelia ja viekkaita metsästäjiä, ja ne yllettävät saaliinsa, kun 1n6-heiton tulos on 1–3. Kun jättiläisnäätä puraisee elollista olentoa, se säilyttää puremaotteensa ja repii hampaillaan joka kierroksella, kunnes uhri tai näätä on kuollut tai näätä epäonnistuu Taistelutahtotestissä (heitetään normaaliin tapaan). Viimeksi mainitussa tapauksessa se päästää uhristaan irti ja pakenee.

Näitä tietoja voidaan käyttää kuvaamaan myös muita näätäläimiä, kuten hillereitä. Kesytyttyjä hillereitä kutsutaan freteiksi; monien ihmisoliokansojen ja luonnonhaltijoiden tiedetään käyttävän jättiläisfrettejä vartijoina ja sotaeläiminä.

Okrahyytelö*

Panssariluokka:	12 (vain tuli ja kylmyys vahingoittavat)
Kestonoppia:	5*
Hyökkäykset:	1 valejalka
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	10 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	405

Okrahyytelö on okranvärinen muodoton hirviö, jonka olemus muistuttaa **harmaaniljaa**. Okrahyytelön läpimitta on enimmillään 10 jalkaa ja paksuus noin 6 tuumaa. Tyypillinen yksilö painaa noin 700 naulaa.

Okrahyytelöä voidaan vahingoittaa vain tulella ja kylmyydellä. Hyökkäykset aseilla tai sähköllä/salamoilla jakavat olennon 1n4+1 pienemmäksi hyytelöksi, joilla kullakin on 2 kestonoppaa. Jakautumisesta syntyneet pienemmät hyytelöt tuottavat osuessaan 1n6 pistettä vaurioita.

Pegasos

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4
Hyökkäykset:	2 kaviota
Vauriot:	1n6/1n6
Liikenopeus:	80 j (10 j), lento 160 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n12
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	240

Pegasos on uljas siivekäs hevonen. Pegasokset ovat haluttuja lentoratsuja, mutta niitä ei ole helppo kesyttää, koska ne ovat arvaamattomia ja arkoja. Tyypillisen pegasoksen säkäkorkeus on 6 jalkaa, paino 1 500 naulaa ja siipien kärkiväli 20 jalkaa. Pegasoksen kevyt taakka on enintään 400 naulaa ja raskas taakka enintään 900 naulaa.



Peikko

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	6*
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/1n10
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n8, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	10 (8)
Aarretyyppi:	D
KoP:	555

Tyypillisen täysikasvuisen peikon pituus on 9 jalkaa ja paino 500 naulaa. Peikolla on kumimainen nahka, joka on sammalenvihreä tai tymeänharmaa, tai sitten siinä on vihreitä ja harmaita laikkuja. Tukka on yleensä vihertävänmusta tai raudanharmaa. Peikot näyttävät lähemmin tarkasteltaessa sukupuolettomilta, ja niiden lisääntymistapa on arvoitus. Peikko kulkee kahdella jalalla, joskin syvässä kyyryssä. Sen käynti on epätasaista, ja se juoksee kädet maata laahaten. Tästä huolimatta se on hyvin ketterä.

Peikon ruumis kykenee uusiutumaan: haavoituttuaan se saa takaisin 1 kestopisteen kierroksessa. Peikko, jonka kestopistemäärä hupenee 0:aan, ei ole kuollut vaan vain toimintakyvytön 2n6 kierrosta, minkä jälkeen se saa takaisin 1 kestopisteen. Huomaa, että peikko voi ”leikkiä kuollutta”, kunnes se on uusiutunut pitemmälle. Uusiutuminen ei paranna tulen ja hapon tuottamia vaurioita, vaan peikko saa niiden viemät kestopisteet takaisin kuten mikä tahansa olento; peikko voidaankin tappaa vain tuottamalla tuli- tai happovaurioita. Suluissa olevaa matalampaa Taistelutahto-arvoa käytetään, kun peikon viholliset käyttävät tulta tai happoa. Jos peikko menettää raajan tai muun ruumiinosan, se kasvaa takaisin 1 pelivuorossa. Peikko voi myös kiinnittää irronneen osan välittömästi takaisin painamalla sitä vasten katkeamiskohtaa.



Peikot ovat vihattavia olentoja, jotka nauttivat taistelusta ja verenvuodatuksista. Vaikka ne voisivat käyttää monenlaisia aseita, ne repivät vihollisia paljon mieluummin hampailaan ja kynsillään, koska pitävät sen tuomasta tunteesta.

Purppuramato

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	11* (+9) – 20* (+13)
Hyökkäykset:	1 puraisu / 1 pistin
Vauriot:	2n8/1n8+myrkky
Liikenopeus:	20 j (15 j)
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6–10 (½ kestonopista)
Taistelutahto:	10
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	1 670–5 450

Purppuramato on suunnaton hirviö, jota tavataan lähes yksinomaan maan alla. Sen ruumiin läpimitta on 5–8 jalkaa, pituus 60–100 jalkaa ja paino noin 40 000 naulaa.

Purppuramadolla on takapäässään myrkyllinen pistin, jonka haavoittamien olentojen on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai ne kuolevat. Huomaa, että purppuramadon liikenopeus on pienempi kuin sen pituus, joten jos purppuramato käy hyökkäykseen tunnelista, se ei välttämättä voi käyttää pistintään moneen kierrokseen.

Kun purppuramato onnistuu puraisemaan enintään ihmisen kokoista vihollista ja hyökkäysheiton silmäluku on 19 tai 20, vihollinen tulee nielaistuksi ja kärsii jatkossa ruoansulatusnesteistä 3n6 pistettä vaurioita kierroksessa. Nielaitu hahmo voi hyökätä tehokkaasti vain pienillä viilto- tai pistoaseilla, kuten tikarilla tai lyhytmiekalla.

Puuma

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	3+2
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/1n6
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	8
Aarrettyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Tämän ison kissaeläimen pituus on noin 7 jalkaa (kuonosta hännänpäähän) ja paino noin 140 naulaa. Se näkee hyvin pimeässä, ja sitä tavataan saalistamassa päivin ja öin.

Puupaimen

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	8*
Hyökkäykset:	2 nyrkkiä
Vauriot:	2n6/2n6
Liikenopeus:	20 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	9
Aarrettyyppi:	C
KoP:	945

Puupaimen on iso, ihmisoliomainen puumies. Puupaimenen lehdet ovat keväällä ja kesällä syvänvihreät. Syksyllä ne muuttuvat keltaisiksi, oransseiksi tai punaisiksi mutta eivät yleensä putoa talvella. Liikkumattoman puupaimenen

jalat näyttävät yhtenäiseltä puunrungolta, joten olentoa on lähes mahdoton erottaa puusta, kun se ei liiku. Puupaimen on noin 30 jalkaa pitkä, ja sen ”rungon” läpimitta on noin 2 jalkaa. Se painaa noin 4 500 naulaa.

Puupaimenet puhuvat omaa kieltään ja lisäksi yhteiskieltä ja haltiakieltä. Useimmat osaavat muutaman sanan jokseenkin kaikkia ihmisolioiden kieliä – ainakin sen verran, että pystyvät sanomaan: ”Jättäkää puuni rauhaan!” Puupaimen perehtyy vihollisiinsa huolellisesti ennen kuin hyökkää. Se rynnäköi metsänsä tuhoajien kimppuun usein piilosta ja talloo ne jalkoihinsa. Jos se joutuu ahtaalle, se herättää puita apujoukoikseen.

Puupaimen voi herättää 180 jalan säteellä olevia puita ajatuksensa voimalla ja ohjailla enintään kahta puuta kerrallaan. Puun irtautuminen juuriltaan kestää 1 täyden kierroksen. Tämän jälkeen se liikkuu 10 jalan nopeudella ja taistelee joka suhteessa kuten puupaimen. Herätetyt puut palaavat liikkumattomiksi, jos niiden herättäjä muuttuu toimintakyvyttömäksi tai liikkuu kantaman ulkopuolelle.



Päästäinen, jättiläis-

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	2 puraisua
Vauriot:	1n6/1n6
Liikenopeus:	60 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n8, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	37

Jättiläispäästäinen muistuttaa jättiläisrottaa, mutta se on isompi, jopa 6 jalan pituinen, ja väriltään tummempi. Sillä on erittäin nopea aineenvaihdunta, joten sen on syötävä lähes tauotta. Se on kaikkiruokainen olento, joka puolustaa ähräkästi pesäänsä ja reviiriään.

Jättiläispäästäinen liikkuu niin nopeasti, että se voi puraista kahdesti kierroksessa ja jakaa puraisuutensa kahden eri vihollisen kesken, kunhan viholliset ovat vierekkäin.

Jotkin jättiläispäästäislajit (yleensä enintään 5 % kohdatuista) ovat myrkyllisiä. Tällaisen päästäisen puraisu tappaa uhrin, ellei hän onnistu pelastusheitossa Myrkyä vastaan. Kahdesti samalla kierroksella puraistu uhri joutuu suorittamaan vain yhden heiton, mutta jos häntä puraistaan uudestaan myöhemmillä kierroksilla, se vaatii tietysti uuden heiton. Myrkyllisten jättiläispäästäisten kestonoppa-arvoksi katsotaan ”1*”.

Pöllökarhu

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	5
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu + 1 syleily
Vauriot:	1n8/1n8/1n8 + 2n8
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	C
KoP:	360

Pöllökarhu näyttää karhulta, jolla on pöllön pää ja iso terävä nokka. Pöllökarhujen turkin väri vaihtelee mustanruskeasta kellanruskeaan, mutta nokka on aina harmaanvalkoinen. Täysikasvuisen uroksen pituus on enintään 8 jalkaa ja paino 1 500 naulaa. Seikkailijat, jotka ovat selvinneet tämän olennon kohtaamisesta hengissä, kertovat hurjasta hullunkillosta sen punaisissa silmissä.

HIRVIÖT

Pöllökarhu taistelee pitkälti samaan tapaan kuin karhutkin, mutta se on paljon aggressiivisempi. Sen täytyy osua karhujen tapaan molemmilla kynsillään, jotta se voisi tuottaa tiedoissa mainitut syleilyvauriot.



Rapu, jättiläis-

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	2 sakset
Vauriot:	2n6/2n6
Liikenopeus:	20 j, uinti 20 j
Kohdattava määrä:	1n2, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Jättiläisrapu muistuttaa tavallista rapua mutta on paljon isompi; sen läpimitta on keskimäärin 5 jalkaa (jalat pois laskien). Sitä tavataan usein veden täyttämistä luolista, etenkin sellaisista, joista on yhteys jokeen, järveen tai mereen. Jättiläisrapu sietää sekä suolaista että makeaa vettä. Se pystyy elämään myös seisovissa vesissä mutta viihtyy paremmin muualla.

Jättiläisravun silmät ovat panssaroitujen tappien päässä, minkä vuoksi hyökkäyksiin rapua vastaan ei lasketa koskaan hyvitystä takaapäin hyökkäämisestä.

BASIC FANTASY

Roklintu

	Tavallinen	Iso	Jättiläis
Panssariluokka:	18	18	18
Kestonoppia:	6	12 (+10)	32 (+16)
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu		
Vauriot:	1n6/1n6/ 2n6	1n8/1n8/ 2n10	3n6/3n6/ 6n6
Liikenopeus:	20 j, lento 160 j (10 j)		
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n12	Ulkona 1n8	Ulkona 1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6	Taistelija: 12	Taistelija: 20 ja +5
Taistelutahto:	8	9	10
Aarretyyppi:	I	I	I
KoP:	500	1 875	14 250

Roklintu muistuttaa kotkaa, mutta ”tavallinenkin” yksilö on valtava, sillä sen pituus on noin 9 jalkaa ja siipien kärkiväli 24 jalkaa. Ison roklinnun pituus on noin 18 jalkaa ja siipien kärkiväli noin 48 jalkaa; jättiläisroklinnun pituus on keskimäärin 30 jalkaa ja siipien kärkiväli suunnattomat 80 jalkaa. Roklinnun höyhenpeite on päästä pyrstöön joko tumman- tai kullanuskea. Monien muiden lintulajien tapaan koiraille on kirkkaampi väritys kuin naaraille, joten naaraiden on helpompi piiloutua (sikäli kuin mikään näin iso voi päästä piiloon).

Tavallisen roklinnun kevyt taakka on 150 naulaa ja raskas taakka 300 naulaa, joten vain kaikkein pienimmät hahmot voivat ratsastaa tavallisella roklinnulla. Ison roklinnun kevyt taakka on enintään 600 naulaa ja raskas taakka enintään 1 200 naulaa. Jättiläisroklintu voi nostaa helposti ilmaan enintään 3 000 naulaa ja kärsii raskaasta taakasta, kun se kantaa enintään 6 000:ta naulaa. Tarinat jättiläisroklinnuista, jotka vievät mennessään täysikasvuisia norsuja, ovat hiukan liioiteltuja, mutta norsunpoikanen olisi hyvinkin mahdollinen saalis näille hirviölinnuille.

Roklintu iskee ilmasta, sieppaa riistan vahvoihin kynsiinsä ja kantaa sen pesäänsä omaksi ja poikastensa ruoaksi. Jos se osuu samaan olentoon molemmilla kynsihyökkäyksillään, se voi viedä olennon mennessään mikäli suinkin jaksaa. Se ei hyökkää sieppaamaansa uhria vastaan lentomatkan aikana, jotta tämä säilyisi mahdollisimman ”tuoreena” poikasten ruoaksi (tai roklinnun itsensä, jos se on yksineläjä). Yksinään tavattu roklintu on yleensä saalistamassa ja hyökkää minkä tahansa vähintään ihmisen kokoisen olennon kimppuun, kunhan se näyttää syömäkelpoiselta. Roklintupariskunta hyökkää yhteistoiminnassa ja puolustaa pesäänsä ja poikasiaan hengellään.

Rotta

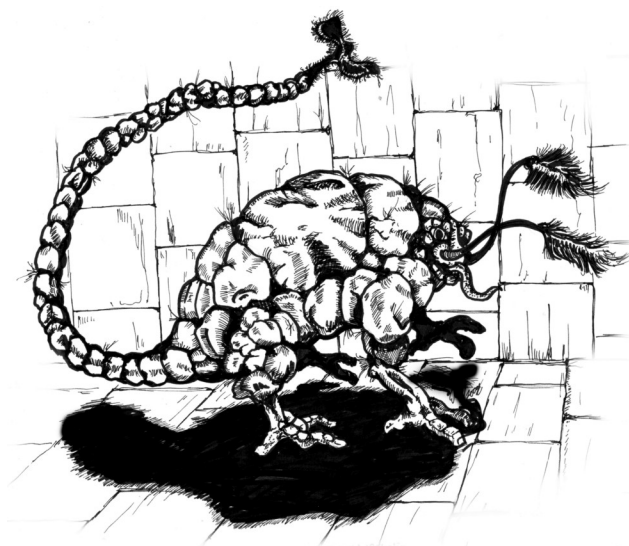
	Tavallinen	Jättiläis
Panssariluokka:	11	13
Kestonoppia:	1 kestopiste	1n4 kestopistettä
Hyökkäykset:	1 puraisu per lauma	1 puraisu
Vauriot:	1n6 + tauti	1n4 + tauti
Liikenopeus:	20 j, uinti 10 j	40 j, uinti 20 j
Kohdattava määrä:	5n10, ulkona 5n10, pesässä 5n10	3n6, ulkona 3n10, pesässä 3n10
Pelastusheitot kuten:	0-tason hahmo	Taistelija: 1
Taistelutahto:	5	8
Aarretyyppi:	Ei ole	C
KoP:	360*	10

Nämä kaikkiruokaiset jyrjsijät menestyvät miltei kaikissa oloissa. Tavalliset rotat hyökkäävät laumana, ja jokainen laumalle tuotettu vauriopiste huventaa lauman määrää yhdellä rotalla.

Jättiläisrotat ovat haaskaeläimiä, mutta ne hyökkäävät puolustaakseen pesiään ja reviirejään. Jättiläisrotan pituus voi olla jopa 4 jalkaa ja paino yli 50 naulaa. Yksittäinen jättiläisrotta tai enintään neljän yksilön ryhmä käyttäytyy yleensä arasti, mutta isommat laumat hyökkäävät pelottomasti ja purevat terävillä etuhampaillaan.

Rotanpurema tartuttaa 5 %:n todennäköisyydellä taudin. Jos hahmo saa vähintään yhden sellaisen rotanpureman, jonka noppatulokset osoittaa tautia, hän sairastuu 3n6 tunnissa. Tämän jälkeen hän menettää yhden pisteen Ruumiinkunnostaan per tunti, mutta jokaisen pistemenetyksen jälkeen hän saa pelastusheiton Kuolemansädetä vastaan (heittoon lasketaan senhetkinen Ruumiinkunto-muunnin) parantuaakseen kuumeesta ja taudista. Jos hahmon Ruumiinkunto hupenee 0:aan, hän kuolee. Ks. lisätietoa menetetyt Ruumiinkunnon palauttamisesta osan **Taistelut** osiosta **Ruumiinkunto-pisteiden menetys**.

* Huom: Tavallisten rottien KoP-määrä myönnetään kokonaisen lauman häätämistä tai tappamisesta. Jos seikkailijat joutuvat pakenemaan, PJ:n tulee myöntää 3 KoP per surmattu rotta.



Ruostehirviö*

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	5*
Hyökkäykset:	1 tuntosarvi
Vauriot:	ks. teksti
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 5
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	405

Tämän olennon mahanalus on kellanruskea ja selkäpuoli ruosteenpunainen. Sen tuntosarvien kosketus ruostuttaa kaiken metallin. Tyypillisen ruostehirviön pituus on 5 jalkaa, säkäkorkeus 3 jalkaa ja paino 200 naulaa.

Ruostehirviön kosketus muuttaa kaikki metalliesineet ruosteeksi (tai patinaksi tai muuksi asiaankuuluvaksi oksidiksi). Taikuudeton metalli, johon ruostehirviö osuu (tai joka osuu ruostehirviöön, kuten miekka, jolla isketään hirviötä) tuhoutuu välittömästi. Ennen tuhoutumistaan taikuudeton metalliase ehtii tuottaa ruostehirviölle puolet vaurioistaan. Taika-aseet ja -haarniskat menettävät yhden "plussan" aina, kun ne joutuvat kosketuksiin ruostehirviön kanssa; tämä menetys on pysyvä.

Ruostehirviön tuottamat metallioksidit ovat sen ravintoa, ja se saattaa lakata jahtaamasta metallihaarniskaa käyttäviä hahmoja, jos sen reitille pudotetaan merkittävä määrä metallia. Ratkaise asia Taistelutahto-testillä.



Salamanteri*

	Lieska	Jää
Panssariluokka:	19 ‡	21 ‡
Kestonoppia:	8*	12* (+10)
Hyökkäykset:	2 kynnet/1 puraisu + kuumuus	4 kynnet/1 puraisu + kylmyys
Vauriot:	1n4/1n4/1n8 + 1n8/kierros	1n6/1n6/1n6/1n6/ 2n6 + 1n8/kierros
Liikenopeus:	40 j	40 j
Kohdattava määrä:	1n4+1, ulkona 2n4, pesässä 2n4	1n3, ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8	Taistelija: 12
Taistelutahto:	8	9
Aarretyyppi:	F	E
KoP:	945	1 975

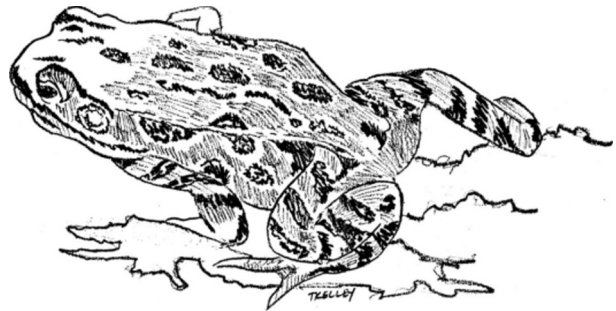
Salamanterit ovat isoja liskomaisia olentoja, jotka asuvat elementtisiäfääreissä. Niitä saapuu toisinaan materian sfääriinkin, joko luonnostaan aukeavista ulottuvuusrepeämistä tai korkeiden tasojen maagien luokseen kutsumina. Maagisen luonteensa ansiosta ne ovat immuuneja taikuedettomille aseille.

Lieskasalamanteri on kotoisin Tulen elementtisiäfääristä. Se on yli 12 jalan pituinen, ja se näyttää jättiläiskäärmeeltä, jolla on lohikäärmeen pää ja liskon eturaajat. Sen suomissa näkyvät kaikki liekkien värit: punainen, oranssi ja keltainen. Lieskasalamanteri on polttavan kuuma, joten kaikki tulta kestävämmät olennot 20 jalan säteellä hirviöstä kärsivät kuumuudesta 1n8 pistettä vaurioita kierroksessa. Lieskasalamanterit ovat immuuneja kaikille tuli- ja kuumuushyökkäyksille. Ne ovat älykkäitä olentoja, ja ne puhuvat Tulen sfäärin kieltä ja usein myös haltiakieltä, yhteiskieltä tai lohikäärmekieltä (tai jopa näitä kaikkia kolmea).

Jääsalamanteri on kotoisin Veden elementtisiäfääristä. Se näyttää kuusijalkaiselta jättiläisliskolta, ja sen suomissa näkyvät jään värit: valkoinen, vaaleanharmaa ja vaaleansininen. Jääsalamanteri on äärimmäisen kylmä, joten kaikki

kylmyyttä sietämättömät olennot 20 jalan säteellä hirviöstä kärsivät kylmyydestä 1n8 pistettä vaurioita kierroksessa. Jääsalamanterit ovat immuuneja kaikille kylmyyteen perustuville hyökkäyksille. Ne ovat varsin älykkäitä, ja ne puhuvat Veden sfäärin kieltä ja usein myös haltiakieltä, yhteiskieltä tai lohikäärmekieltä (tai jopa näitä kaikkia kolmea).

Lieska- ja jääsalamanterit vihaavat toisiaan ja käyvät toistensa kimppuun heti kohdatessaan, muista vihollisista välittämättä. Maagin luokseen kutsuma salamantteri saa usein tehtäväkseen suojella jotakin paikkaa, ovea tai aarretta; tällainen salamantteri hyökkää kaikkien luvatta ohitseen pyrkivien kimppuun. Ulottuvuusrepeämistä saapuneilla yksilöillä voi olla sellaiset tavoitteet ja vaikuttimet kuin PJ haluaa, joten ne voivat neuvotella, taistella tai jopa olla piittaamatta seikkailijoista.



Sammakko (ja rupikonna), jättiläis-

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 kieli tai 1 puraisu
Vauriot:	Tarttuminen tai 1n4+1
Liikenopeus:	30 j, uinti 30 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75

Jättiläissammakot muistuttavat usein härkäsammakoita, joskin aikuisen jättiläissammakon pituus on 3 jalkaa ja paino noin 250 naulaa. Jättiläissammakko on peto, mutta se hyökkää yleensä vain pienempiensä kimppuun. Jättiläisrupikonnalla on täsmälleen samat tiedot kuin jättiläissammakolla, mutta sitä tavataan kuivemmillä alueilla, koska sen ihon ei tarvitse olla aina kostea.

Jättiläissammakko voi venyttää kieltään enintään 15 jalan päähän ja kiskaista enintään kääpiönkokoisensa saaliin suuhunsa. Tätä seuraavilla kierroksilla uhri kärsii puraisuvauriot automaattisesti. Jos hyökkäysheiton silmäluku on 20, uhri joutuu nielaistuksi ja kärsii seuraavilla kierroksilla 1n6 pistettä vaurioita. Kukin sammakko voi nielaista vain yhden uhrin.

Sapelihammaskissa

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	8
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/2n8
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4, pesässä 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	875

Sapelihammaskissa eli *Smilodon* on iso esihistoriallinen kissaeläin, jolla on erittäin suuret kulmahampaat. Se käytetty jokseenkin samoin kuin puumat ja jaguaarit.

Sarvikuono

	Pensas	Villa
Panssariluokka:	17	19
Kestonoppia:	8	12 (+10)
Hyökkäykset:	1 sarvipusku tai 1 tallonta	
Vauriot:	2n6 tai 2n8	2n8 tai 2n12
Liikenopeus:	40 j (15 j)	40 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n12	Ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6	Taistelija: 8
Taistelutahto:	6	6
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	875	1 875

Sarvikuonot ovat kuuluja äkeästä luonteestaan ja halustaan rynnätä rauhanhäiritsijöiden kimppuun.

Pensassarvikuonon pituus on 6–14 jalkaa, säkäkorkeus 3–6 jalkaa ja paino enintään 6 000 naulaa. Samoja tietoja voidaan käyttää kuvaamaan mitä tahansa vastaavan kokoista kasvinsyöjää, jolla on samankaltaiset kehooseet (sarvet, syöksyhampaat tms.).



Villasarvikuono on esihistoriallinen eläin, jota tavataan kylmän ilmanalan alkukantaisissa ”kadonneissa maailmoissa”. Se käyttäytyy jokseenkin samoin kuin pensassarvikuono.

Siirrähtelijäpeto

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	6*
Hyökkäykset:	2 terää
Vauriot:	1n8/1n8
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	1n4, ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	D
KoP:	555

Siirrähtelijäpeto on sinimusta kissamainen hirviö, jonka lapaluiden kohdalta kohoaa kaksi outoa teräkärkistä uloketta. Nämä ulokkeet taittuvat taakse kuin siivet, mutta hyökätessään siirrähtelijäpeto kääntää ne eteensä.

Siirrähtelijäpedon todellinen ja vaarallisin voima on sen kyky **siirrähdellä**. Se tarkoittaa, että hirviön sijainti näyttää vaihtelevan jatkuvasti 3 jalan säteellä hirviön todellisesta olinpaikasta. Tämä on illuusio, mutta niin väkevä, että sen läpi eivät näe edes ne, jotka tietävät olennon kyvystä.

Kun hahmo taistelee siirrähtelijäpetoa vastaan ensimmäisen kerran, hänen ensimmäinen hyökkäyksensä epäonnistuu automaattisesti hyökkäysheiton tuloksesta riippumatta. Tämän jälkeen kaikkiin hänen hyökkäyksiinsä siirrähtelijäpetoa vastaan lasketaan sakkoo -2. Tämä sakko ei kasaudu sokkona taistelemisen sakon kanssa. Jotkin olennot, kuten lepakot, eivät turvaudu taistelussa näköönsä, joten ne aistivat siirrähtelijäpedon oikean sijainnin ja voivat taistella sakoitta.

Skorpioni, jättiläis-

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	4*
Hyökkäykset:	2 saket / 1 pistin
Vauriot:	1n10/1n10/1n6 + myrkky
Liikenopeus:	50 j (10 j)
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	280

Jättiläisskorpioni on iso olento, toisinaan jopa aasin kokoinen. Se on ärhäkkä peto, joka hyökkää yleensä heti kohdattaessa. Jos sen saksihyökkäys osuu, se saa hyvitystä +2 pistinhyökkäykseensä (joskaan osuma molemmilla saksilla ei tuota kaksinkertaista hyvitystä). Olentojen, joihin se

osuu pistimellään, on onnistuttava pelastusheitossa Myrkyä vastaan tai ne kuolevat. Jättiläisskorpioneja tavataan yleisimmin aavikoilla ja luolissa.

Susi

	Tavallinen	Alku
Panssariluokka:	13	14
Kestonoppia:	2	4
Hyökkäykset:	1 puraisu	1 puraisu
Vauriot:	1n6	2n4
Liikenopeus:	60 j	50 j
Kohdattava määrä:	2n6, ulkona 3n6, pesässä 3n6	1n4, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2	Taistelija: 4
Taistelutahto:	8	9
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	75	240

Sudet ovat laumapetoeläimiä, jotka tunnetaan sitkeydestään ja oveluudestaan. Ne saartavat vihollisensa ja iskevät takaapäin aina kun voivat.

Alkusudet ovat tehokkaita laumametsästäjiä, jotka tappavat kaiken kiinni saamansa. Ne ovat harmaankirjavia tai mustia, ja niiden pituus on noin 9 jalkaa ja paino noin 800 naulaa.

Tiikeri

Panssariluokka:	14
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n6/1n6/2n6
Liikenopeus:	50 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n3, pesässä 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Tämän ison kissaeläimen säkäkorkeus on reilut 3 jalkaa, pituus noin 9 jalkaa ja paino 400–600 naulaa.

Titaanieläin

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	12 (+10)
Hyökkäykset:	1 sarvipusku tai 1 tallonta
Vauriot:	2n6 tai 3n8
Liikenopeus:	40 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	1 875

Titaanieläin on valtava esihistoriallinen olento, joka muistuttaa sarvikuonoa; täysikasvuisen yksilön keskimääräinen korkeus on 10 jalkaa ja pituus 13 jalkaa. Titaanieläimen sarvi on kaksihaarainen eikä tasaisesti suippeneva kuten sarvikuonolla. Se on sarvikuonon tavoin laumaeläin, ja urokset puolustavat laumaansa ärhäkästi. Naaraat käyvät taisteluun vain, jos urokset on nujerretty tai jos hyökkääjiä on hyvin paljon. Yksinään tavattu titaanieläin on laumastaan karkotettu uros. Se on pahansisäinen, ja jos sen reviirille tulee sitä pienempiä olentoja, se yleensä hyökkää.

Traakki

Panssariluokka:	18
Kestonoppia:	7*
Hyökkäykset:	1 puraisu/1 pistin tai 2 kynnet/1 pistin
Vauriot:	2n8/1n6 + myrkky tai 1n10/1n10/1n6 + myrkky
Liikenopeus:	30 j (10 j) lento 80 j (15 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	E
KoP:	735

Traakki on aitolohikäärmeiden kaukainen sukulainen. Se on suuri lentolisko, jonka hännässä on myrkyllinen pistin. Traakkien väriyty vaihtelee tummanruskeasta harmaaseen. Ruumis on 15 jalan pituinen, joskin puolet pituudesta on häntää. Siipien kärkiväli on noin 20 jalkaa. Traakki painaa noin tonnin. Ruumiinrakenteeltaan se muistuttaa enemmän lepakkoa kuin liskoa, koska sillä on kaksi jalkaa ja kaksi siipeä; aitolohikäärmeillä on puolestaan neljä jalkaa ja kaksi siipeä.

Traakki on älyltään eläimen tasolla, mutta se on tehokas peto ja taitava saalistaja. Hyökätessään se sähköilee kuuluvasti tai päästää matalia murahduksia kuin koirasalligaattori.

Traakki hyökkää melkein aina, kun vastustaja ei ole ilmiselvästi voimakkaampi. Se syöksyy ilmasta, iskee vihollista kynsillään ja pistää sen kuoliaaksi. Elollinen olento, johon

traakki osuu pistimellään, kuolee ellei se onnistu pelastusheitossa Myrkkyä vastaan. Traakki voi iskeä kynsillään vain hyökätessään ohilennosta tai laskeutuessaan.

Jos traakki osuu molemmilla kynsillään, se voi yrittää kantaa uhrinsa pois; uhri voi painaa enintään 300 naulaa, ja traakki voi kantaa sitä enintään 6 kierrosta. Uhrin kanssa lentäessään traakki ei voi enää hyökätä sitä vastaan, mutta jos uhri tuottaa hankaluuksia (esimerkiksi vahingoittaa traakkia), traakki voi pudottaa sen.



Troglodyytti

Panssariluokka:	15
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	2 kynnet / 1 puraisu
Vauriot:	1n4/1n4/1n4
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	1n8, pesässä 5n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	A
KoP:	75

Troglodyytti on hyvin älykäs liskomainen hirviöihmisolio. Sillä on isot punaiset silmät ja piikikkäät ”harjat” päässään, käsissään ja jaloissaan. Tyypillisen yksilön pituus on noin 5–6 jalkaa. Troglodyytit voivat vaihtaa väriään ajatuksensa voimalla, ja on 50 %:n mahdollisuus, että troglodyyttijouk-

ko sulautuu ympäristöönsä niin hyvin, että se pääsee yllättämään viholliset, kun 1n6-heiton tulos on 1–5. Lisäksi troglodyytit saavat väijytystaitojensa ansiosta hyvitystä +2 hyökkäyksiinsä yllätyskierroksella.

Troglodyytti erittää haisevaa öljyä, joka pitää sen suomukkaan nahan notkeana. Kaikki nisäkkäät (mikä tarkoittaa tietysti myös kaikkia perushahmorotuja) pitävät hajua vastenmielisenä, ja ne, jotka ovat 10 jalan säteellä troglodyytista, joutuvat suorittamaan pelastusheiton Myrkkyä vastaan. Heitossa epäonnistuneet saavat sakkoa –2 hyökkäysheittoihinsa niin kauan kuin ovat 10 jalan säteellä kyseisestä troglodyytista. Kantamalta poistuminen kumoaa sakon mutta uusi altistuminen palauttaa sen voimaan. Alkuperäisen pelastusheiton tulos on voimassa 24 tuntia, minkä jälkeen vaaditaan uusi pelastusheitto.

Troglodyytit ovat hyvin vihamielisiä ja hyökkäävät heti muukalaisryhmien kimppuun, kunhan nämä eivät ole troglodyytteja vahvempia. Troglodyytit hyökkäävät mieluiten ylläköllä ja turvautuvat tällöin värin vaihtokykyynsä.

Joka kahdeksas troglodyytti on soturi, jolla on 4 kestonoppaa (240 KoP) ja +1:n vauriohyvitys voimakkuudesta. Troglodyytit saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on soturi johtajanaan. Vähintään 24 yksilön pesissä on troglodyyttijohtaja, jolla on 6 kestonoppaa (500 KoP), panssariluokka 17 ja +2:n vauriohyvitys voimakkuudesta. Pesässä ollessaan troglodyytit eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissä, jos niiden johtaja on elossa.

Tuhatjalkainen, jättiläis-

Panssariluokka:	11
Kestonoppia:	1n4 kestopistettä*
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	Myrkky
Liikenopeus:	40 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 2n4, pesässä 2n4
Pelastusheitot kuten:	0-tason hahmo
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	13

Tämä tavallista suurempi tuhatjalkainen on 2–3 jalan pituinen, vikkela ja myrkyllinen peto. Se on niveljalkainen eli olento, jolla on jaokkeellinen ruumis ja kitiinikuori. Se viihtyy maan alla, varjoisissa metsissä ja muissa auringonvalolta suojatuissa paikoissa. Lajilla on myös aavikkomuunnelma, joka vaanii ohi kulkevia saaliseläimiä hiekassa.

Jättiläistuhatjalkainen hyökkää yleensä kaiken ravinnolta näyttävän kimppuun. Se puree saalista leuoillaan ja ruis-kuttaa siihen myrkkyään. Jättiläistuhatjalkaisen pureman olennon on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan (heittoon lasketaan +2) tai se kuolee.

Vainohenki*

Panssariluokka:	17 ‡
Kestonoppia:	6**
Hyökkäykset:	1 kosketus
Vauriot:	Energianriisto 2 tasoa / kosketus
Liikenopeus:	Lento 100 j
Kohdattava määrä:	1n4, pesässä 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	E
KoP:	610

Vainohenki muistuttaa suuresti olentoa, joka se oli eläessä. Olennon tunteneet tai sen kasvot maalauksessa tai piirustuksessa nähneet tunnistavat sen helposti, joskin sen olemuksessa näkyvät usein väkivaltaisen kuoleman jäljet. Vainohenki on osapuilleen ihmisen kokoinen, mutta se ei paina mitään.

Koska vainohenki on epäkuollut, pappi voi käännäyttää sen ja se on immuuni **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuu-delle. Ruumiittomuutensa vuoksi se on immuuni taikuu-dettomille aseille.

Valas, kaskelotti

Panssariluokka:	22
Kestonoppia:	36* (+16)
Hyökkäykset:	1 puraisu tai ks. teksti
Vauriot:	3n20
Liikenopeus:	Uinti 60 j (20 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n3
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8
Taistelutahto:	7
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	17 850

Kaskelotti voi olla jopa 60 jalan pituinen. Se saalistaa jättiläiskalmareita ja voi päästää veden alla näkymättömän, keskitetyn äänipurkauksen, jonka leveys on 5 jalkaa ja pituus enintään 50 jalkaa. Purkaus saa kohdeolennot menettämään ajan ja paikan tajun ja käytännössä lamauttaa ne 1n4 kierrokseksi. Lamaantunut hahmo ei voi liikkua eikä toimia nopan osoittamana kestoaikana. Purkaus ei vaa-di hyökkäysheittoa, mutta sitä voidaan vastustaa pelastus-heitolla Kuolemansädettä vastaan. Kaskelotti voi päästää tällaisia purkauksia aina halutessaan, joskin vain kerran kierroksessa puraisun sijasta.

Valas, sarvi-

Panssariluokka:	19
Kestonoppia:	12 (+10)
Hyökkäykset:	1 syöksyhammas
Vauriot:	2n6
Liikenopeus:	Uinti 60 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Ks. teksti
KoP:	1 875

Sarvivalas on delfiiniä muistuttava vesinisäkä, jonka suussa on eteenpäin sojottava syöksyhammas (joillakin harvoilla yksilöillä niitä voi olla kaksikin). Syöksyhammas on muodoltaan kierteinen, ja lyhennettyjä hampaita myydään toisinaan ”yksisarvisen sarvina”. Niillä ei kuitenkaan ole mitään taikavoimia. Sarvivalasta tavataan pohjoisen kylmissä merissä. Se ei käyttäydy järin hyökkäävästi.

Valas, tappaja-

Panssariluokka:	17
Kestonoppia:	6
Hyökkäykset:	1 puraisu
Vauriot:	2n10
Liikenopeus:	Uinti 80 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 6
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	500

Tappajavalas, toiselta nimeltään miekkavalas, on hurja olento, jonka pituus on noin 30 jalkaa. Sillä on huomiota herättävä mustavalkoinen väritys ja isot valkoiset laikut, jotka näyttävät silmiltä. Eläimen oikeat silmät ovat kuitenkin paljon pienemmät, eivätkä ne sijaitse ”silmälaikuissa”.

Tappajavalas syö kalaa, kalmareita, hylkeitä ja muita valaita, mutta sille kelpaa ateriaksi myös ihminen tai epäihminen.



Vampyyri*

Panssariluokka:	18–20 ‡
Kestonoppia:	7**–9** (+8)
Hyökkäykset:	1 ase tai ks. teksti
Vauriot:	1n8 tai aseeseen mukaan tai ks. teksti
Liikenopeus:	40 j, lento 60 j
Kohdattava määrä:	1n6, ulkona 1n6, pesässä 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 7–9 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	11
Aarretyyppi:	F
KoP:	800–1 225

Vampyyrit ovat samannäköisiä kuin eläessään, joskin niiden kasvopiirteet ovat usein aiempaa kovemmat ja hurjemmat ja niiden katse tuo mieleen saalistavan suden. Ne ovat usein viehtyneet hienosteluun ja rappioromantiikkaan ja tekeytyvät toisinaan aatelisiksi. Ihmismäisestä ulkomuodostaan huolimatta vampyyrit on helppo tunnistaa, sillä niillä ei ole varjoa eivätkä ne näy peleistä. Vampyyrit osaat kaikkia niitä kieliä, joita osasivat eläessäänkin.

Vampyyri voi lumota kenet tahansa, joka kohtaa sen katseen; vaikutusta voidaan vastustaa pelastusheitolla. Loitsuja vastaan, mutta lumous on niin väkevä, että heittoon laskeaan sakkoa –2. Lumottu uhri ei vastustele edes vampyyrin puraisua.

Puraisu tuottaa 1n3 pistettä vaurioita, ja jokaisella seuraavalla kierroksella uhri saa yhden negatiivisen tason. Vampyyri saa (tarvitessaan) takaisin 1n6 kestopistettä jokaisesta riistämästään tasosta. Jos uhri kuolee energianriistoon, hän nousee pystyyn vampyyrina seuraavan auringonlaskun aikaan (kuitenkin aikaisintaan 12 tunnin kuluttua). Tällä tavoin siinneet vampyyrit ovat luojavampyyrinsa pysyvässä hallinnassa.

Kun vampyyri käyttää puraisuhyökkäystään, se on haavoittuvassa asemassa ja saa sakkoa –5 panssariluokkaan. Tästä syystä se puree harvoin taistelun aikana. Vampyyrit ovat hyvin voimakkaita, joten ne saavat hyvitystä +3 lähitaisteluaseilla tuottamiinsa vaurioihin. Niinpä vampyyri käyttääkin taistelussa yleensä lähitaisteluasetta (tai jopa paljaita käsiään) ennen kuin puraisua.

Vampyyreita ei voida vahingoittaa taikuudettomilla aseilla, ja ne ovat kaikkien epäkuolleiden tavoin immuuneja **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuudelle. Jos vampyyrin kestopisteet hupenevat taistelussa 0:aan, se ei tuhoudu vaikka siltä näyttäisikin. Se alkaa parantua 1n8 tuntia myöhemmin 1 kestopisteen verran pelivuorossa ja palaa täysin toimintakykyiseksi heti ensimmäisen pisteen saatuaan.

Vampyyrit hallitsevat vähäisempiä yön olentoja ja voivat kutsua kerran päivässä luokseen 10n10 rottaa, 5n4 jättiläisrottaa, 10n10 lepakkoa, 3n6 jättiläislepakkoa tai 3n6 sutta (sikäli kuin tällaisia olentoja on lähistöllä). Kutsutut olennot saapuvat 2n6 kierroksessa ja palvelevat vampyyriä enintään 1 tunnin.

Vampyyri voi muuttua ajatuksensa voimalla **jättiläislepakoksi** tai **alkusudeksi**. Muutokseen kuluu yksi kierros. Vampyyrin tiedoissa mainittu lentoliikenopeus koskee jättiläislepakkomuotoa. Eläinhahmoinen vampyyri voi käyttää hahmon normaaleja hyökkäyksiä. Se ei voi käyttää muita voimiaan, joskin sen aiemmin paikalle kutsumat olennot ovat yhä sen hallinnassa eivätkä aiemmin langetetut lumoukset raukea.

Vampyyreilla on voimiensa ohella heikkouksia:

Vampyyrin torjunta: Vampyyri ei siedä vahvaa valkosipulin hajua eikä astu sen täyttämälle alueelle. Se kavahtaa myös peilejä ja ponnekkaasti pideltyjä pyhiä tunnusmerkkejä. Nämä keinot pitävät vampyyrin vain loitolla eivätkä vahingoita sitä. Vampyyrin on pysyteltävä vähintään 5 jalan päässä peiliä tai pyhää tunnusmerkkiä pitelevästä olennot, eikä se voi koskettaa kyseistä olentoa tai suorittaa sitä vastaan lähitaisteluhyökkäyksiä koko lopputaistelun aikana.

Vampyyri ei myöskään voi ylittää virtaavaa vettä, joskin se voidaan kuljettaa tällaisen veden yli arkussaan tai laivalla. Se ei voi missään tapauksessa astua kenenkään kotiin tai muuhun vastaavaan rakennukseen, ellei se saa ensin kutsua olennot, jolla on valtuudet esittää kutsu. Julkisille paikoille vampyyri voi astua vapaasti, koska ne ovat luonteeltaan kaikille avoimia.

Vampyyrin surmaaminen: Kun vampyyrin kestopisteet hupenevat 0:aan tai sen alle, se muuttuu toimintakyvyttömäksi mutta ei välttämättä tuhoudu (ks. edellä). Eräät hyökkäykset voivat kuitenkin surmata vampyyrin. Suorassa auringonvalossa vampyyri on pulassa: se voi toimia vain 1 kierroksen ajan ja tuhoutuu täysin seuraavalla kierroksella, ellei se pääse sitä ennen valosta pois. Lisäksi vampyyrin upottaminen virtaavaan veteen vie siltä joka kierroksella kolmannen upottamista edeltäneestä kestopistemäärästä, ja kolmannen upoksissa vietetyn kierroksen jälkeen se tuhoutuu. Vampyyri kuolee välittömästi, jos sen sydämen läpi isketään puinen vaarna. Se kuitenkin palaa henkiin, jos vaarna irrotetaan ennen kuin sen ruumis ehditään tuhota – joko vedellä tai auringonvalolla kuten edellä tai sitten polttamalla perusteellisesti hautaroviolla.



Varjo*

Panssariluokka:	13 ‡
Kestonoppia:	2*
Hyökkäykset:	1 kosketus
Vauriot:	1n4 + 1 piste Voimakkuuden riistoa
Liikenopeus:	30 j
Kohdattava määrä:	1n10, ulkona 1n10, pesässä 1n10
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	F
KoP:	100

Varjoa voi olla vaikea havaita pimeillä tai hämärillä alueilla, mutta kirkkaasti valaistuilla alueilla se erottuu selvästi. Se vaanii pimeässä ja odottaa elollisen riistan tuloa. Varjon pituus on 5–6 jalkaa, ja se on painoton. Varjot eivät osaa puhua mitään ymmärrettävää kieltä. Oudoista kyvyistään ja olemuksestaan huolimatta ne eivät ole epäkuolleita hirviöitä, joten papit eivät voi käännäyttää niitä.

Varjon hyökkäys tuottaa 1n4 pistettä vaurioita (kylmyydestä) ja riistää uhrilta 1 pisteen Voimakkuudesta. Uhri, jonka Voimakkuus hupenee 2 pisteeseen, lyhyistyy ja menettää liikuntakykynsä; jos Voimakkuus hupenee 0:aan, uhri kuolee ja muuttuu seuraavana päivänä (illan tullen) varjoksi. Muussa tapauksessa uhri saa varjolle menettämäänsä Voimakkuus-pisteitä takaisin 1 pisteen pelivuorossa.

Ruumiittomuutensa ansiosta varjo on immuuni taikuudettomille aseille.

Vedenneito

Panssariluokka:	16
Kestonoppia:	1*
Hyökkäykset:	1 tikari
Vauriot:	1n4
Liikenopeus:	40 j, uinti 40 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 2n20, pesässä 2n20
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	6
Aarretyyppi:	B
KoP:	37

Vedenneidot ovat pieniä vedenhaltijoita. Sikäli kuin tiedetään, niillä ei ole miespuolisia vastineita. Useimmat vedenneidot ovat hoikkia ja hauskanäköisiä, ja niillä on ohutsuomuihin vaaleanvihreä nahka ja tummanvihreät hiukset. Niillä on tapana punoa hiuksiinsa simpukankuoria ja helminauhoja ja pukeutua värikkäistä levistä tehtyihin kietaisumekkoihin. Ne eivät poistu mielellään omalta järveltään. Vedenneidon pituus on noin 4 jalkaa ja paino noin 45 naulaa.

Vähintään kymmenen vedenneidon joukko voi langettaa yhdessä väkevän lumouksen (vastaa **ihmisolion lumousta**). Lumous kestää yhden vuoden (ellei sitä rauteteta). Sitä voi vastustaa pelastusheitolla Loitsuja vastaan. Jokainen vedenneito voi langettaa kerran päivässä **vedessähengityksen**, jonka kesto aika on yksi päivä. Vedenneitoryhmien lähistöllä elää usein jättiläisahvenparvi, jonka vedenneidot voivat kutsua avukseen (ks. **Kala, jättiläisahven**).

Vedenneidot ovat toismaailmallisia ja siten arvaamattomia olentoja. Useimmat eivät kuitenkaan ole pahansuopia, vaan ne hyökkäävät vain, jos tuntevat olevansa uhattuina.

Veriruusu

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	2*-4*
Hyökkäykset:	1-3 plus verenimu
Vauriot:	1n6
Liikenopeus:	1 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	100-280

Veriruusu näyttää tavalliselta ruusupensaalta, mutta todellisuudessa se on liikkumaan kykenevä ja ympäristöään hämäästi aistiva kasviolento. Se kukkii aina, ja sen kauniit kukat ovat useimmiten valkoisia ja joskus harvoin keltaisia.

Kukkien tuoksu kantautuu ihanneolosuhteissa 30 jalan päähän kasvista. Veriruusu voi liikkua hitaasti ympäriinsä ja hakeutuu tuulensuojassa oleviin paikkoihin, jotta nämä ihanneolosuhteet toteutuisivat. Elollisten olentojen, jotka haistavat tuoksun, on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai ne päihdyvät niin, että pudottavat kaiken pitelemänsä ja lähtevät kohti kasvia. Pelastusheitto on suoritettava jokaisella kierroksella, jolla olento on tuoksun alueella. Päihtynyt olento ei vastustele veriruusun hyökkäyksiä. Jos olento viedään alueelta, tuoksun vaikutus haihtuu 2n4 kierrosta myöhemmin. Tuoksu ei vaikuta epäkuolleisiin hirviöihin, rakennettuihin olentoihin tms.

Jokaisella veriruusulla on 1, 2 tai 3 piikikästä vartta, joilla se voi hyökätä kuin piikoilla. Kun piikkivarsi osuu, se kietoutuu uhrin ympärille ja alkaa imeä verta, mikä tuottaa 1n6 pistettä vaurioita kierroksessa. Jos veriruusu on ”syönyt” tällä tavoin äskettäin (vuorokauden kuluessa), sen kukkien väri vaihtelee vaaleanpunaisesta tummaan viininpunaan. Kukat haalistuvat vähitellen takaisin valkoisiksi tai keltaisiksi, kun kasvi on sulatellut imemänsä veren.

**Vesitermiitti, jättiläis-**

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	1-4
Hyökkäykset:	1 suihkaus
Vauriot:	Lamautus
Liikenopeus:	Uinti 30 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n4
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1-4 (kestonoppien mukaan)
Taistelutahto:	10
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	25-240

Jättiläisvesitermiittien pituus on 1-5 jalkaa. Niiden hyökkäyskeino on myrkkysuihkaus, jonka kantama on 5 jalkaa. Osuma suihkauksesta lamauttaa kohteen, joskin vaikutuksen voi välttää pelastusheitolla Myrkkyä vastaan. Lamaan-tunut hahmo on liikunta- ja toimintakyvytön loppukierroksen ja koko seuraavan kierroksen ajan.

Suurin haitta näistä hirviöistä on kuitenkin se, että ne vaurioittavat veneitä ja laivoja. Kukin termiitti voi tuottaa aluksen rungolle 2n4 pistettä vaurioita kierroksessa (hyökkäysheittoa ei tarvita) kierrosmäärän, joka on yhteensä 1n4 plus termiitin kestonoppamäärä; tämän jälkeen hirviö on kylläinen. Vesitermiittien syömisestä lähtee kova ääni.

Näitä olentoja esiintyy sekä makeissa että suolaisissa vesissä ja myös soilla. Makean veden lajit ovat yleensä pienempiä (1-2 kestonoppaa), suolaisen veden lajeilla on 3-4 kestonoppaa, ja soilla tavattavilla lajeilla on 2-3 kestonoppaa.

Viherlima*

Panssariluokka:	Vain tuli ja kylmyys vahingoittavat
Kestonoppia:	2**
Hyökkäykset:	1, ks. teksti
Vauriot:	ks. teksti
Liikenopeus:	1 j
Kohdattava määrä:	1
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	125

Viherlima syö kaiken lihan ja eloperäisen aineksen, joka joutuu sen kanssa kosketuksiin, ja pystyy syövyttämään vähitellen myös metallia. Se on kirkkaanvihreää, märkää ja tahmeaa. Se muodostaa läiskiä seiniiin, kattoihin ja lattioihin ja lisääntyy sitä mukaa kuin se kuluttaa eloperäistä ainesta. Kun se aistii liikettä (eli mahdollista ravintoa), se pudottautuu liikkujan niskaan seinästä tai katosta. Viherlima ei voi kasvaa auringonvalossa; jopa sankan metsän epäsuora auringonvalo pysäyttää sen kasvun, ja suora auringonvalo tappaa sen 1 pelivuorossa.

Ensimmäisellä kosketuskierroksella lima voidaan kaapia olennon päältä pois (jolloin kaapimisväline todennäköisimmin tuhoutuu), mutta sitä seuraavilla kierroksilla lima täytyy jäädyttää, polttaa tai leikata irti (jolloin myös uhri kärsii samat vauriot). Viherlimäläiskän voi tuhota **tautien parannus** -loitsulla. Lima ei vahingoita kiveä eikä maagista metallia, mutta tavallisen metallin ja maagisen puun se sulattaa 1 pelivuorossa ja tavallisen puun 2n4 kierroksessa.

Ellei viherlimaa tuhota tai kaavita pois 6+1n4 kierroksessa, uhri muuttuu itsekin kauttaaltaan viherlimaksi. Tällaista hahmoa tai olentoa ei voida tuoda takaisin muulla taikudella kuin **toivomuksella**.

Villisika

Panssariluokka:	13
Kestonoppia:	3
Hyökkäykset:	1 torahammas
Vauriot:	2n4
Liikenopeus:	50 j (10 j)
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 3
Taistelutahto:	9
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	145

Villisiat eivät ole lihansyöjiä, mutta pahansuisuutensa vuoksi ne ryntäävät jokseenkin kaikkien rauhanhäiritsijöiden kimppuun. Karjut ja emakot ovat yhtä isoja ja hurjia.

Villisikojen turkki on karkeakarvainen ja mustanharmaa. Täysikasvuisen yksilön pituus on noin 4 jalkaa ja säkäkorkeus 3 jalkaa.



Yksisarvinen (ja sarvipäähepo)

	Yksisarvinen	Sarvipäähepo
Panssariluokka:	19	19
Kestonoppia:	4*	4*
Hyökkäykset:	2 kaviota / 1 sarvi (+3 hyökkäykseen)	2 kaviota / 1 sarvi
Vauriot:	1n8/1n8/1n6+3	2n4/2n4/2n6
Liikenopeus:	80 j	70 j
Kohdattava määrä:	Ulkona 1n6	Ulkona 1n8
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 8	Taistelija: 6
Taistelutahto:	7	9
Aarretyyppi:	Ei ole	Ei ole
KoP:	280	280

Yksisarvinen on hevosenkaltainen olento, jonka otsassa on kierteinen sarvi. Tyypillisen täysikasvuisen yksilön pituus on 8 jalkaa, säkäkorkeus 5 jalkaa ja paino 1 200 naulaa.



Tammat ovat hieman oriita pienempiä ja solakampia. Yksisarvisen silmät ovat merensiniset, violetit, ruskeat tai hehkuvankeltaiset. Oriilla on valkoinen parta.

Yksisarvinen hyökkää yleensä vain puolustaakseen itseään tai metsäänsä. Se käy rynnäkköön ja lävistää vihollisensa sarvellaan kuin peitsellä ikään, tai sitten se iskee kavioiltaan. Sarvi on taika-ase +3, mutta sen taikavoima katoaa, jos se irrotetaan.

Yksisarvinen voi käyttää kolmesti päivässä **lievien haavojen parannusta** koskettamalla parannettavaa sarvellaan. Se voi siirtää itsensä kerran päivässä 360 jalan päähän (kuten **ulottuvuusovi**-loitsulla) ja viedä mukanaan täyden taakan (tarvittaessa myös ratsastajan). Yksisarvisen kevyt taakka on enintään 300 naulaa ja raskas taakka enintään 550 naulaa.

Sarvipäähepo näyttää muutoin aivan yksisarviselta, mutta sillä on keltaiset, oranssit tai punaiset silmät ja isot koiranhampaat (joiden huomaaminen tosin vaatii aivan lähelle menoa). Sarvipäähevot ovat pahoja siinä missä yksisarviset ovat hyviä, ja ne käyttävät aseina veitsenterävää sarveaan ja kynsimäisiä kaviotaan. Ne käyvät kaikkien heikompiensa kimppuun silkasta tappamisen ilosta, mutta vahvempiaan ne välttelevät.

Sarvipäähepo ei voi parantaa eikä siirtyä toiseen paikkaan kuten yksisarviset. Se voi kuitenkin muuttua ajatuksensa voimalla näkymättömäksi niin kuin sillä olisi **näkymättömyyssormus**.

Zombi

Panssariluokka:	12 (ks. alla)
Kestonoppia:	2
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8 tai aseeseen mukaan
Liikenopeus:	20 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 4n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 2
Taistelutahto:	12
Aarretyyppi:	Ei ole
KoP:	75



Zombit ovat ihmisolioiden **epäkuolleita** ruumiita. Ne liikkuvat hyvin verkkaisesti mutta myös äänettömästi, ja ne ovat hyvin vahvoja ja ne täytyy sananmukaisesti hakata kappaleiksi, jotta ne saisi "tapettua". Zombi kärsii vain puolet tylppien aseiden vaurioista ja vain 1 pisteen verran vaurioita nuolista, vasamista ja lingonammuksista (plus mahdolliset taikuushyvitykset). Zombilla ei ole aloitelukemaa, vaan se toimii aina kierroksen viimeisenä. Koska zombi on epäkuollut, pappi voi käännättää sen ja se on immuuni **nukutus**-, **lumous**- ja **seisautus**-taikuudelle. Koska zombieilla ei ole omaa mieltä, minkäänlaisesta ajatustenluvusta ei ole hyötyä niitä vastaan. Zombit eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissä, joten ne taistelevat aina tuhoutumiseensa asti.

Örkki

Panssariluokka:	14 (11)
Kestonoppia:	1
Hyökkäykset:	1 ase
Vauriot:	1n8 tai asean mukaan
Liikenopeus:	30 j, ilman haarniskaa 40 j
Kohdattava määrä:	2n4, ulkona 3n6, pesässä 10n6
Pelastusheitot kuten:	Taistelija: 1
Taistelutahto:	8
Aarretyyppi:	Yksilöt Q, R; pesässä D
KoP:	25

Örkki on irvokas hirviöihmisolio, joka halajaa sotaa ja muiden alistamista. Örkillä on susimaiset korvat, punertavat silmät, lyhyt pystynenä ja musta tukka (mutta lähes karvaton vartalo). Aikuisen örkkimiehen pituus on hieman yli 6 jalkaa ja paino noin 210 naulaa. Naiset ovat hiukan tätä pienempiä. Örkit suosivat pukeutumisessaan sellaisia voi-

makkaita värejä, joita ihmiset usein vieroksuvat: verenpunasta, sinapinkeltaista, kellanvihreää ja tummanpurppuraa. Ne käyttävät kaikenlaisia taistelukentiltä keräämiään aseita ja haarniskoja.

Örkeillä on Pimeänäkö, jonka kantama on 60 jalkaa. Ne saavat sakkoa -1 hyökkäyksiinsä kirkkaassa auringonvalossa ja taikavaloa tuottavien loitsujen alueella. Örkeillä on oma karkea ja yksinkertainen kielensä, mutta moni niistä osaa myös jonkin verran yhteiskieltä tai hiidenkieltä.

Joka kahdeksas örkki on soturi, jolla on 2 kestonoppaa (75 KoP). Örkit saavat hyvitystä +1 Taistelutahtoonsa, jos niillä on soturi johtajanaan. Örkinpesissä joka kahdestoista örkki on päällikkö, jolla on 4 kestonoppaa (240 KoP), rengashaarniskan vuoksi panssariluokka 15 (11) ja liikenopeus 20 jalkaa sekä voimakkuuden vuoksi +1:n vauriohyvitys. Vähintään 30 örkin pesissä on örkkikuningas, jolla on 6 kestonoppaa (500 KoP), rengashaarniskan ja kilven vuoksi panssariluokka 16 (11) ja liikenopeus 20 j sekä voimakkuuden vuoksi +2:n vauriohyvitys. Pesässä olevat örkit eivät koskaan epäonnistu Taistelutahto-testissään, jos örkkikuningas on elossa. Lisäksi pesässä on šamaani, kun 1n6-heiton tulos on 1-2. Šamaani on muutoin kuten örkkisoturi, mutta sillä on 1n4+1 tason verran papinkykyjä.



7. OSA: AARTEET

"Ajatuksesi oli hyvä, Darion", Aamutähti sanoi käännettyämme sarkofagin kannen poikittain. "Sinulla oli vain liian kiiru toteuttaa se."

"Oli totisesti", vastasin häpeillen. Näin, että sarkofagissa oli muumioitunut ruumis ja että sen luisissa käsissä lepäsi miekka, jonka kärki osoitti kohti ruumiin jalkoja. Kultainen terä oli tahraton, ja väistimeen upotettu valtava rubiini kimalteli soihdunvalossa.

En tarttunut aseeseen, vaikka houkutus oli ankara. "Barthal," sanoin, "kerrohan, onko tuon sisään turvallista työntää kätensä." Puolituinen nousi korokkeen reunalle ja kumartui kurkistamaan sarkofagiin.

"En näe ansoja", hän totesi huolellisen tutkailun jälkeen. "Luuletteko, että tuo kalmo tuossa nousee pystyyn, jos sen miekkaan kosketaan?"

"Voi noustakin", vastasi Apoqulis, "mutta en usko. Luurangot olivat luultavimmin haudan ainoat vartijat."

Kaikki katseet tuntuivat kääntyneen minuun. Työnsin käteni vastahakoisesti sarkofagiin ja tartuin panssarikintaalla miekan terään, jotta minun ei tarvitsisi koskettaa ruumista. Ammoin kuollut heimokuningas ei hevin luopunut aseestaan, mutta sain väänneitä ja sujuteltua sen irti.

Ravisteltuani kuivuneet lihansäikeet kahvasta tartuin miekkaan kunnolla ja kohotin sitä. Se tuntui hyvältä käteeni... mietin, mitä taikuutta siinä kenties olikaan.

Barthalin ääni havahdutti minut mietteistäni. "Katsokaas tänne!" hän sanoi, ja loin katseeni alas. Hän oli avannut korokkeesta löytämänsä salaluukun... ja silmiäni edessä sen takaa alkoi ryöpytä kultaisia ja hopeisia kolikoita. Barthal huusi riemuissaan: "Päävoitto!"

Aarteiden jakaminen

Jotkut seikkailevat taistellakseen pahuutta vastaan, toiset kerätäkseen kunniaa tai valtaa... ja kolmannet löytääkseen aarteita eli kultaa, koruja ja taikaesineitä. Tämän osan tiedoilla pelinjohtaja voi tyydyttää seikkailijoiden ahneuden.

Aarteiden tuottaminen arpomalla

Tämän osan taulukoissa kuvataan hirviöiden tiedoissa ilmoitetut aarretyypit ja myös kunkin luolastotason mukaiset vartioimattomat aarteet. Kun haluat tuottaa aarteen arpomalla, etsi hirviön tietojen mukainen aarretyyppi ja käy sen rivi läpi sarake kerrallaan; aina kun sarakkeessa mainitaan prosenttimahdollisuus, selvitä heittämällä prosenttinoppaa, onko aarteessa mukana kyseistä aarrelajia. Jos on, selvitä aarrelajin määrä heittämällä ilmoitettuja noppia.

Taulukot, joiden avulla voidaan arpoa jalokiviä, koruja, jalokivikoristeisia taide-esineitä ja taikaesineitä, ovat pääaartaulukoiden jäljessä.

Ennalta määrätty aarteet

Pelinjohtajan ei ole koskaan pakko arpoa aarteita; hän voi aina päättää aarteesta itse tai muutella arvottuja aarteita seikkailun tarpeiden mukaan. Joistakin erikoisaarteista pitää aina päättää ennalta. Tällainen on esimerkiksi taikaesine, joka tarvitaan seikkailun loppuun saattamiseen.

Arvottujen aarteiden muokkaaminen

Arpominen ei ole useinkaan paras tapa tuottaa aarteita. Jos tuloksena on esimerkiksi keskimääräistä isompi aarre keskimääräistä pienemmästä hirviönpesästä, aarretta täytyy ehkä pienentää. Pelinjohtaja päättää itse, miten paljon aarteita hän kampanjassaan sallii. Jos kultaa (tai kullaksi muutettavia aarteita) on liikaa, pelaajahahmoilla voi olla liian helppoa. Myös yletön määrä taikaesineitä voi helpottaa peliä turhan paljon.

Jos olet aloitteleva pelinjohtaja, muista, että aarteita voi jaksaa aina myöhemmin enemmän mutta niitä on vaikea ottaa seikkailijaryhmältä pois suututtamatta pelaajia... varsinkin, jos sen tekee mahtikäskyllä. Aloita varovasti ja jaa aarteita rohkeammin sitä mukaa kuin kokemuksesi karttuu.

Aarretyypit

Pesäaarteet

Tyyp- pi	100 × pronssirahoja	100 × hopearahoja	100 × elektrumrahoja	100 × kultarahoja	100 × platinarahoja	Jalokiviä ja koruja	Taikaesineitä
A	50 % 5n6	60 % 5n6	40 % 5n4	70 % 10n6	50 % 1n10	50 % 6n6 50 % 6n6	30 % 3 mitä tahansa
B	75 % 5n10	50 % 5n6	50 % 5n4	50 % 3n6	Ei ole	25 % 1n6 25 % 1n6	10 % 1 ase tai haamiska
C	60 % 6n6	60 % 5n4	30 % 2n6	Ei ole	Ei ole	25 % 1n4 25 % 1n4	15 % 1n2 mitä tahansa
D	30 % 4n6	45 % 6n6	Ei ole	90 % 5n8	Ei ole	30 % 1n8 30 % 1n8	20 % 1n2 mitä tahansa + 1 taikajuoma
E	30 % 2n8	60 % 6n10	50 % 3n8	50 % 4n10	Ei ole	10 % 1n10 10 % 1n10	30 % 1n4 mitä tahansa + 1 kirjakäärö
F	Ei ole	40 % 3n8	50 % 4n8	85 % 6n10	70 % 2n8	20 % 2n12 10 % 1n12	35 % 1n4 mitä tahansa paitsi aseita + 1 taikajuoma + 1 kirjakäärö
G	Ei ole	Ei ole	Ei ole	90 % 4n6×10	75 % 5n8	25 % 3n6 25 % 1n10	50 % 1n4 mitä tahansa + 1 kirjakäärö
H	75 % 8n10	75 % 6n10×10	75 % 3n10×10	75 % 5n8×10	75 % 9n8	50 % 1n100 50 % 10n4	20 % 1n4 mitä tahansa + 1 taikajuoma + 1 kirjakäärö
I	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	80 % 3n10	50 % 2n6 50 % 2n6	15 % mikä tahansa 1
J	45 % 3n8	45 % 1n8	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
K	Ei ole	90 % 2n10	35 % 1n8	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
I	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	50 % 1n4 Ei ole	Ei ole
K	Ei ole	Ei ole	Ei ole	90 % 4n10	90 % 2n8×10	55 % 5n4 45 % 2n6	Ei ole
N	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	40 % 2n4 taikajuomaa
O	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	50 % 1n4 kirjakääröä

Yksilöiden aarteet

Tyyp- pi	Pronssirahoja	Hopearahoja	Elektrumrahoja	Kultarahoja	Platinarahoja	Jalokiviä ja koruja	Taikaesineet
P	3n8	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
Q	Ei ole	3n6	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
R	Ei ole	Ei ole	2n6	Ei ole	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
S	Ei ole	Ei ole	Ei ole	2n4	Ei ole	Ei ole Ei ole	Ei ole
K	Ei ole	Ei ole	Ei ole	Ei ole	1n6	Ei ole Ei ole	Ei ole
U	50 % 1n20	50 % 1n20	Ei ole	25 % 1n20	Ei ole	5 % 1n4 5 % 1n4	2 % 1 mikä tahansa
V	Ei ole	25 % 1n20	25 % 1n20	50 % 1n20	25 % 1n20	10 % 1n4 10 % 1n4	5 % 1 mikä tahansa

Vartioimattomat aarteet

Taso	100 × pronssirahoja	100 × hopearahoja	100 × elektrumrahoja	100 × kultarahoja	100 × platinarahoja	Jalokiviä ja koruja	Taikaesineitä
1	75 % 1n8	50 % 1n6	25 % 1n4	7 % 1n4	1 % 1n4	7 % 1n4 3 % 1n4	2 % 1 mikä tahansa
2	50 % 1n10	50 % 1n8	25 % 1n6	20 % 1n6	2 % 1n4	10 % 1n6 7 % 1n4	5 % 1 mikä tahansa
3	30 % 2n6	50 % 1n10	25 % 1n8	50 % 1n6	4 % 1n4	15 % 1n6 7 % 1n6	8 % 1 mikä tahansa
4–5	20 % 3n6	50 % 2n6	25 % 1n10	50 % 2n6	8 % 1n4	20 % 1n8 10 % 1n6	12 % 1 mikä tahansa
6–7	15 % 4n6	50 % 3n6	25 % 1n12	70 % 2n8	15 % 1n4	30 % 1n8 15 % 1n6	16 % 1 mikä tahansa
8+	10 % 5n6	50 % 5n6	25 % 2n8	75 % 4n6	30 % 1n4	40 % 1n8 30 % 1n8	20 % 1 mikä tahansa

Huom: Vartioimattomia aarteita tulisi olla harvassa; ks. lisätietoa vartioimattomien aarteiden sijoittelusta edempää **pelinjohtajan** osasta.

Jalokivet ja korut

Arvo alla olevien taulukoiden avulla aarteesta löytyneiden jalokivien perusarvo ja lukumäärä. Jos edellisen sivun päätaulukosta arvottu jalokivien lukumäärä on pieni, voit heittää kunkin jalokiven arvon erikseen. Jos lukumäärä on suuri (10 tai enemmän; PJ päättää), heitä jokaisen Tyyppi- ja Perusarvo-heiton jälkeen Löydetty määrä -sarakkeessa ilmoitettua noppaa arpoaksesi, montako tällaista jalokiveä aarteessa on.

n%	Tyyppi	Perusarvo kultarahoina	Löydetty määrä
01–20	Korukivi	10	1n10
21–45	Puolijalokivi	50	1n8
46–75	Jalokivi	100	1n6
76–95	Harvinainen	500	1n4
96–00	Kallisarvoinen	1 000	1n2
	Satumaisen arvokas	5 000	1

Edellisen taulukon avulla arvottujen jalokivien arvo voi vaihdella laadun, koon tms. mukaan. PJ voi halutessaan muuttaa jalokivien perusarvoja alla olevan taulukon avulla. Tämän vuoksi edellisessä taulukossa ei ole noppatulosta, joka voisi tuottaa Satumaisen arvokkaan jalokiven; jos heität alla olevassa taulukossa tulokseksi 12, Kallisarvoinen jalokivi muuttuu Satumaisen arvokkaaksi.

2n6	Arvonmuutos
2	Seuraavaksi alin arvorivi
3	1/2
4	3/4
5–9	Perusarvo
10	1,5-kertainen
11	2-kertainen
12	Seuraavaksi ylin arvorivi

n%	Jalokiven tyyppi
01–10	Jade
11–20	Malakiitti
21–28	Aventuriini
29–38	Rodoniitti
39–45	Ametisti
46–54	Fluoriitti
55–60	Granaatti
61–65	Aleksandriitti

Peruskorujen arvo on 2n8×100 kr. Alla olevan taulukon avulla voidaan arpoa korujen ja taidetaosten tyyppejä.

n%	Tyyppi
01–06	Nilkkarengas
07–12	Vyö
13–14	Kulho
15–21	Rannekoru
22–27	Viittaneula
28–32	Rengassolki
33–37	Vitjat
38–40	Kaulanauha
41–42	Otsaripa
43–47	Hakasolki
48–51	Kampa
52	Kruunu
53–55	Juomamalja

n%	Jalokiven tyyppi
66–70	Topaasi
71–75	Verikivi
76–79	Safiiri
80–89	Timantti
90–94	Tuliopaali
95–97	Rubiini
98–00	Smaragdi

n%	Tyyppi
56–62	Korvakoru
63–65	Viinikannu
66–68	Pikari
69–73	Veitsi
74–77	Kirjeveitsi
78–80	Medaljonki
81–82	Mitali
83–89	Kaulakoru
90	Lautanen
91–95	Rintaneula
96	Valtikka
97–99	Pienoispatas
00	Tiaara

Taikaesineiden tuottaminen arpomalla

Selvitä löydetyn esineen tyyppi alla olevasta taulukosta arpomalla:

Mikä tahansa	Ase tai haarniska	Muu kuin ase	Esineen tyyppi
01–25	01–70		Ase
26–35	71–00	01–12	Haarniska
36–55		13–40	Taikajuoma
56–85		41–79	Kirjakäärö
86–90		80–86	Sormus
91–95		87–93	Sauva, vaaja tai valtikka
96–00		94–00	Sekalainen taikaesine

Taika-aseet

Arvo ensin aseenn tyyppi alla olevasta taulukosta heittämällä n%:

n%	Aseen tyyppi
01–02	Kahden käden kirves
03–09	Sotakirves
10–11	Käsiakirves
12–19	Lyhytjousi
20–27	Lyhytjousen nuoli
28–31	Pitkäjousi
32–35	Pitkäjousen nuoli
36–43	Kevyen varsijousen vasama
44–47	Raskaan varsijousen vasama
48–59	Tikari
60–65	Lyhytmiekka
66–79	Pitkämiekka
80–81	Käyräsapeli
82–83	Kahden käden miekka
84–86	Sotavasara
87–94	Sotanuija
95	Moukari
96	Salkoase
97	Lingonkuula
98–00	Keihäs

Heitä sitten noppaa Asehyvitys-taulukon avulla. Noudata annettuja ohjeita, jos tuloksena on heitto Erikoisvihollinen- tai Erikoiskyky-taulukoissa. Jos arvot useampia kuin yhden heiton Erikoiskyky-taulukossa, jätä nämä ylimääräiset heitot yleensä huomiotta.

n%-heitto		Taikahyvitys
Lähitaistelu	Kantama	Hyvitys
01–40	01–46	+1
41–50	47–58	+2
51–55	59–64	+3
56–57		+4
58		+5
59–75	65–82	+1, erikoisvihollista vastaan +2
76–85	83–94	+1, erikoisvihollista vastaan +3
86–95		Heitä uudestaan + erikoiskyky
96–98	95–98	Kirottu, –1*
99–00	99–00	Kirottu, –2*

* Jos arvonnän tuloksena on sekä erikoiskyky että kirottu ase, jätä erikoiskykytulot huomiotta.

1n6	Erikoisvihollinen	1n6	Erikoisvihollinen
1	Lohikäärmeet	4	Uusiutujat
2	Esiinloihditut	5	Loitsunkäyttäjät
3	Lykantroopit	6	Epäkuolleet

1n20	Erikoiskyky
01–09	Valo-loitsu käskystä
10–11	Ihmisolion lumous
12	Energianriisto
13–16	Käskystä liekehtivä
17–19	Esineiden paikannus
20	Toivomuksia

Taikahaarniskat

Arvo taikahaarniskan tyyppi ja hyvitys alla olevista taulukoista.

n%	Tyyppi	n%	Taikahyvitys
01–09	Nahkahaarniska	01–50	+1
10–28	Rengashaarniska	51–80	+2
29–43	Levyhaarniska	81–90	+3
44–00	Kilpi	91–95	Kirottu *
		96–00	Kirottu, PL 11 **

* Jos heität kirotn haarniskan tai kilven, heitä uudestaan ja vaihda muuntimen etumerkkiä (esim. +1:stä tulee –1).

** Tämän haarniskan pitäjän PL on 11, mutta ylle puettuna haarniska tuntuu +1:ltä.

Taikajuomat

n%	Tyyppi
01–03	Kaukokuulo
04–06	Kaukokatse
07–08	Kylmyydensieto
09–11	Eläinten hallinta
12–13	Lohikäärmeiden hallinta
14–16	Jättiläisten hallinta
17–19	Ihmisten hallinta
20–22	Kasvien hallinta
23–25	Epäkuolleiden hallinta

n%	Tyyppi
26–32	Harhaluulo
33–35	Pienennys
36–39	Ajatustenluku
40–43	Tulensieto
44–47	Lento
48–51	Huurumuoto
52–55	Jättiläisvoima
56–59	Suurennus
60–63	Parannus

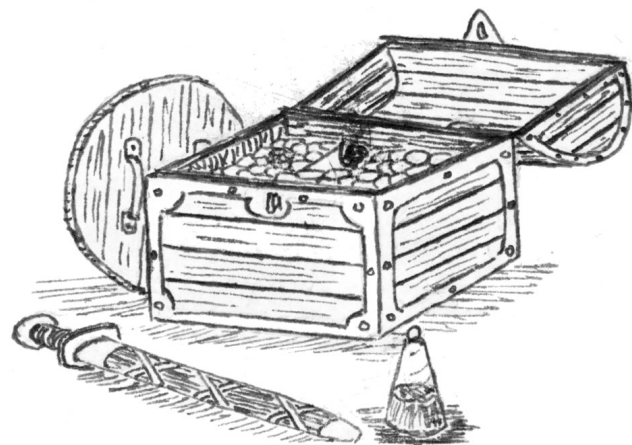
n%	Tyyppi
64–68	Sankaruus
69–72	Näkymättömyys
73–76	Haavoittumattomuus
77–80	Leijunta
81–84	Pitkäikäisyys
85–86	Myrkky
87–89	Oma muodonmuutos
90–97	Nopeutus
98–00	Aartenlöytö

Kirjakääröt

n%	Tyyppi
01–03	Papinloitsukäärö (1 loitsu)
04–06	Papinloitsukäärö (2 loitsua)
07–08	Papinloitsukäärö (3 loitsua)
09	Papinloitsukäärö (4 loitsua)
10–15	Maaginloitsukäärö (1 loitsu)
16–20	Maaginloitsukäärö (2 loitsua)
21–25	Maaginloitsukäärö (3 loitsua)
26–29	Maaginloitsukäärö (4 loitsua)
30–32	Maaginloitsukäärö (5 loitsua)
33–34	Maaginloitsukäärö (6 loitsua)
35	Maaginloitsukäärö (7 loitsua)
36–40	Kirottu kirjakäärö
41–46	Suoja elementaaleilta
47–56	Suoja lykantroopeilta
57–61	Suoja taikuudelta
62–75	Suoja epäkuolleilta
76–85	Kartta aarretyyppi A:n luo
86–89	Kartta aarretyyppi E:n luo
90–92	Kartta aarretyyppi G:n luo
93–00	Kartta 1n4 taikaesineen luo

Sormukset

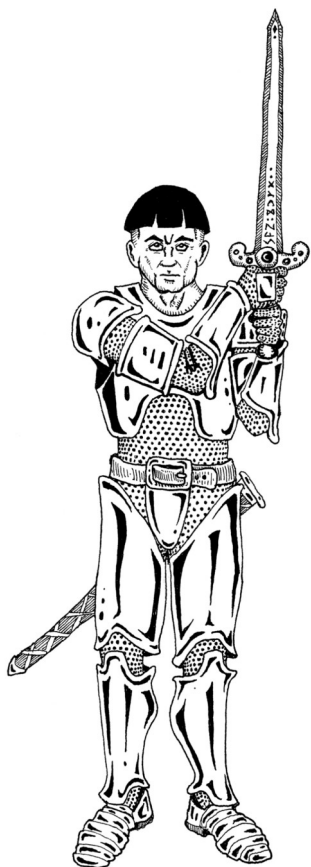
n%	Tyyppi
01–06	Eläintenhallintasormus
07–12	Ihmistenhallintasormus
13–19	Kasvienhallintasormus
20–30	Harhaluulosormus
31–33	Džinninkutsusormus
34–44	Tulenkestävyysormus
45–57	Näkymättömyyssormus
58–66	Suojelussormus +1
67–70	Suojelussormus +2
71	Suojelussormus +3
72–73	Uusiutumissormus
74–75	Loitsunvaraajasormus
76–81	Loitsunkääntösormus
82–83	Kaukoliikuttelusormus
84–90	Vettenpäälläkävelyormus
91–97	Heikkoussormus
98	Toivomussormus
99–00	Läpivalaisusormus



© Sas 2008

Taikasauvat, vaajat ja valtikat

n%	Tyyppi
01–08	Kumoojavaltikka
09–13	Käärmevaaja
14–17	Käskyvaaja
18–28	Parannusvaaja
29–30	Mahtivaaja
31–34	Iskuvaaja
35	Velhonvaaja
36–40	Kylmyyssauva
41–45	Vihollistenpaljastussauva
46–50	Pelkosauva
51–55	Tulipallosauva
56–60	Illuusiosauva
61–65	Salamaniskusauva
66–73	Taikuudenpaljastussauva
74–79	Jähmetyssauva
80–84	Muodonmuutossauva
85–92	Salaovienpaljastussauva
93–00	Ansanpaljastussauva

**Sekalaiset taikaesineet**

n%	Tyyppi
01–04	Kätkijäamuletti
05–06	Nielaisijasäkki
07–12	Pohjaton säkki
13–17	Leijuntasaappaat
18–22	Kiiresaappaat
23–27	Peninkulmasaappaat
28	Vesielementaalien malja
29	Tulielementaalien pata
30–35	Lentävä luuta
36	Ilmaelementaalien suitsutusastia
37–39	Siirrähtelyviitta
40–43	Kristallipallo
44–45	Kristallipallo + kaukokuulo
46	Pakokauhurummut
47	Ifriitipullo
48–54	Haltiasaappaat
55–61	Haltiaviitta
62–63	Lentävä matto
64–70	Isosisvoimain hansikkaat
71–72	Jättiläisvoimain vyö
73–78	Kielten ja taianluvun kypärä
79	Ajatuksensiirtokypärä
80	Kaukosiirtokypärä
81	Hävityksen torvi
82	Tuomion torvi
83–91	Ajatustenlukuriipus
92	Loukkupeili
93–97	Kiipeilijänköysi
98–99	Suojelusskarabee
00	Maaelementaalien kivi

Taikaesineiden kuvaukset

Taikaesineiden käyttö

Jotta taikaesinettä voitaisiin käyttää, se täytyy aktivoida, joskin aktivointi voi olla niinkin yksinkertainen toimitus kuin sormuksen pujottaminen sormeen. Jotkin esineet ovat aina toiminnassa sen jälkeen, kun ne on puettu ylle.

Moni esine aktivoituu yksinkertaisesti siitä, että sitä käytetään. Taikajuoma juodaan, miekkaa heilautetaan, kilpi kohotetaan suojaksi iskuilta, sormus pujotetaan sormeen ja viitta puetaan ylle. Näiden esineiden aktivointi on yleensä suoraviivaista eikä kaipaakaan selityksiä. Esineen käyttö ei kuitenkaan aina tarkoita sitä, että esineen kyvyt selviävät hahmolle. Hänen on ensin tiedettävä (tai arvattava) ne ja sitten käytettävä esinettä aktivoidakseen ne. Toki on myös esineitä, jotka tuottavat hyötynsä käyttäjän tiedoista riippumatta, kuten taikajuoma juotaessa tai miekka iskettyessä.

Jos taikaesineen kuvauksesta tai esineen luonteesta ei ole pääteltävissä mitään aktivointitapaa, voit olettaa, että aktivointiin tarvitaan käskysana. Käskysana-aktivointi tarkoittaa, että esine aktivoituu, kun hahmo lausuu tarvittavan sanan. Hän ei tarvitse mitään muuta tietoa esineestä.

Käskysana voi olla jokin kielestä valittu tavallinen sana, joskin tällöin esineen haltija saattaa aktivoida esineen vahingossa kesken keskustelun. Tavallisemmin käskysana on keksitty sana, jonkin ikivanhan kielen sana tai jokin yleisesti käytöstä poistunut ilmaus. Huomaa, että monia taikaesineitä on pideltävä kädessä (tai yllä), jotta niitä voitaisiin käyttää, joten niitä on vaikeampi aktivoida vahingossa.

Käskysanan selvittäminen voi olla helppoa (toisinaan se on kirjoitettu suoraan esineeseen) tai vaikeaa. Se voi vaatia suuren velhon tai kirjanoppineen apua tai jotakin muuta selvittelykeinoa.

Taikaesineen voi aktivoida vain hahmo, joka pitelee sitä kädessään tai on pukeutunut sen ylleen. Kapuloitu tai vaiennettu hahmo ei voi aktivoida käskysanan vaativaa esinettä.

Kun hahmo löytää maagisen haarniskan, vaatteen, sormuksen tai korun, sen koko ei yleensä ole ongelma. Esine muuttuu taianomaisesti pitäjälleen sopivaksi, kunhan hän on vähintään puolituinen tai enintään ihmisen kokoinen. Tätä kykyä kutsutaan **mukautumiseksi**. PJ voi halutesaan luoda "alkeellisia" esineitä, joilta tämä kyky puuttuu.

Hahmo voi yleensä pukea ylleen vain yhden taikaesineen kustakin taikaesineryhmästä. Hän voi esimerkiksi käyttää tavallisesti vain yhtä haarniskaa, pitää yhtä kaulakorua ja kantaa yhtä kilpeä kerrallaan. Taikasormuksia hänellä voi tosin olla yksi kättään kohden. Jos hahmo käyttää useampia saman ryhmän taikaesineitä kuin olisi tavallisesti käytännöllistä, ne häiritsevät yleensä toistensa toimintaa niin, että mikään niistä ei toimi; jos hahmolla on esimerkiksi samassa kädessä kaksi sormusta, kumpikaan niistä ei toimi.

Huomaa kuitenkin, että tämän rajoituksen avulla ei voida

tukahduttaa kirottuja taikaesineitä. Jos hahmolla on esimerkiksi kirottu sormus, hän ei voi käyttää samassa kädessä toista taikasormusta eikä myöskään kumota kirousta sillä, että pujottaa samaan käteen toisen sormuksen.



Taika-aseet

Taika-aseilla on erilaisia voimia, jotka yleensä auttavat aseiden käyttäjää taistelussa. Taika-aseen hyvitys lasketaan kaikkiin hyökkäys- ja vaurioheittoihin.

Energianriisto: Tällainen ase tuottaa osuessaan kohteelle yhden negatiivisen tason (ks. **Energianriisto** osassa **Taiselut**); ase voi riistää enintään 2n4 tasoa ennen kun se menettää voimansa, mutta sen muut taikavaikutukset ja hyvitykset pysyvät voimassa tämän jälkeenkin.

Erikoisvihollinen: Tällainen ase on luotu taisteluun jotakin tietynlaista Erikoiskyky-aulukosta arvottua vihollistyyppiä vastaan. Kun sillä isketään mainitunlaista vihollista, käytä toisena mainittua hyvitystä äläkä ensimmäistä; niinpä "miekka +1, +3 epäkuolleita vastaan" tuottaa hyvitystä +1 hyökkäys- ja vaurioheittoihin jättiläisrottia vastaan mutta +3 hyökkäys- ja vaurioheittoihin zombeja vastaan.

Esineen paikannus: Tämän voiman ansiosta käyttäjä voi langettaa **esineen paikannus** -loitsun kerran päivässä kuin 8. tason maagi.

Ihmisolion lumous: Aseen käyttäjä voi langettaa **ihmisolion lumouksen** kerran päivässä kuin 8. tason maagi. Hänen on kohotettava ase, lausuttava käskysana ja katsottava kohdeolentoon. (Loitsu voidaan langettaa, vaikka uhri ei kohtaisi käyttäjän katsetta.) Kohdeolento saa sellaisen pelastusheiton kuin loitsun kuvauksessa kerrotaan.

Käskystä liekehtivä: Tämä ase verhoutuu käskettäessä liekkeihin. Tuli ei vahingoita aseiden käyttäjää. Vaikutus pysyy voimassa, kunnes käskysana lausutaan uudestaan tai kunnes ase pudotetaan tai pannaan tuppeen. Silloin kun ase liekehtii, kaikki sen tuottamat vauriot katsotaan tulivaurioiksi, ja niihin lasketaan ylimääräistä hyvitystä +1 (aseen normaalin hyvityksen lisäksi), kun aseella taistellaan peikkoja, puupaimenia tai muita tulelle erityisen arkoja olentoja vastaan. Liekit polttavat ja luovat valoa kuten soihtu.

Toivomuksia: Tällaisella aseella on voima suoda 1n4 toivomusta. PJ:n on toimittava tuomarina kaikkien toivomusten kohdalla, ja **pelinjohtajan** osassa on ohjeet tätä varten. Toivomusten loputtua ase säilyttää mahdolliset muut hyvityksensä ja voimansa.

Valo-loitsu käskystä: Kun käyttäjä vetää aseensa esiin ja lausuu käskysanan, ase alkaa hohtaa valoa, jonka alue on sama kuin valo-loitsulla. Vaikutus päättyy, kun käyttäjä panee aseensa tuppeen, laskee aseensa kädestään tai lausuu käskysanan uudestaan. Tätä voimaa voidaan käyttää niin usein kuin halutaan.

Kirotut aseet tuottavat käyttäjänsä hyökkäysheittoihin sakkoa Asehyvitys-tilustusta arvotun määrän. Kiroukseen kuuluu, että käyttäjä ei pääse aseesta eroon. Kirouksella on kaksi mahdollista muotoa: ”pakkomielle” ja ”riesa”. PJ voi valita, kumpaa vaihtoehtoa hän käyttää.

Pakkomielle: Onpa sakko miten ankara hyvänsä, asetta käyttävä hahmo uskoo sitä hyvitykseksi ja kieltäytyy käyttelemästä taistelussa mitään muuta asetta. Hahmo ei pääse aseesta eroon muutoin kuin **kirouksen poisto** -loitsulla, ja koska hän uskoo käyttävänsä kaikkien aikojen hienointa taika-asetta, hän vastustaa kirouksen poistoa pelastusheittolla Loitsuja vastaan.

Riesa: Hahmo huomaa aseensa kirotuksi heti, kun hän käyttää sitä taistelussa, mutta kaikki yritykset päästä aseesta eroon epäonnistuvat, sillä ase ilmestyy maagisesti takaisin hahmon käteen aina, kun hän yrittää vetää esiin minkä tahansa muun aseensa. Tässä vaihtoehdossa hahmo ei vastustele **kirouksen poisto** -loitsua, joka langetetaan aseesta eroon pääsemiseksi (toisin sanoen hän ei saa pelastusheittoa).

Taikahaarniskat

Taikahaarniskat (ja taikakilvet) antavat käyttäjälleen ylimääräistä, maagista suojaa. Taikahaarniska antaa pitäjälleen yleensä haarniskan mukaisen normaalin panssariluokan ja lisäksi taikahaarniskahyvityksen, joka arvotaan Taikahaarniskat-tilustusta; esimerkiksi levyhaarniska +2 antaa panssariluokaksi 19.

Kirottuja haarniskoja on kahdenlaisia: ”kirottu haarniska -1” ja ”kirottu haarniska PL 11”. Ensin mainittu tyyppi alentaa normaalia panssariluokkaa tilustusta arvotun sakkon verran; esimerkiksi levyhaarniska -1 antaa panssariluokaksi 16. Jälkimmäinen tyyppi on paljon parempi, sillä onpa haarniska millainen hyvänsä, sen antama panssariluokka on aina vain 11. Ketteryys- ja kilpihyvitykset laskeaan silti normaalisti.

Pitäjä ei voi riisua kirottua haarniskaa yltään sen jälkeen, kun kirous on havaittu, toisin sanoen sen jälkeen, kun pitäjään on osuttu taistelussa. Kun kirous on astunut täten voimaan, vain **kirouksen poisto** -loitsu tai jokin vielä väkivämpi taikuus (kuten toivomus) antaa pitäjälle kyvyn riisua haarniska. Tutkittaessa haarniska näyttää maagiselta kuten mikä tahansa taikahaarniska, mutta kirousta ei voida havaita muutoin kuin pitämällä haarniskaa taistelussa.

Taikajuomat

Taikajuoma on eliksiiri, jonka juojaan kohdistuu jokin loitsunkaltainen vaikutus. Ellei toisin mainita, taikajuoman vaikutus kestää 1n6+6 pelivuoraa (vaikka vastaavan loitsun kesto aika olisi pitempi tai lyhyempi).

Aarteenlöytö: Tämän taikajuoman nauttija saa välittömästi tietoonsa suurimman lähellään olevan aarteen suunnan ja likimääräisen etäisyyden. Havaintokyky ulottuu 300 jalkaa kaikkiin suuntiin. Taikajuoma havaitsee vain platinan, kullin, elektrumin, hopean ja pronssin, ei koskaan jalokiviä tai taikaesineitä.

Ajatustenluku: Tämä taikajuoma antaa samannimisen loitsun voimat.

Eläinten hallinta: Tämä taikajuoma toimii muutoin kuten **ihmisten hallinta** -taikajuoma, mutta se vaikuttaa vain tavallisiin, taikuudettomiin eläimiin.

Epäkuolleiden hallinta: Tämän taikajuoman juoja voi ottaa hallintaansa 3n6 kestonopan edestä epäkuolleita hirviöitä. Vaikutusta voidaan vastustaa pelastusheittolla Loitsuja vastaan. Tahdottomat epäkuolleet noudattavat juojan käskyjä pilkuntarkasti, ja ne epäkuolleet, joilla on oma tahdo, toimivat kuten **ihmisolion lumous** -loitsun uhrin.

Haavoittumattomuus: Tämä taikajuoma suo hyvitystä +2 panssariluokkaan.

Harhaluulo: Tämä kirottu taikajuoma näyttää maistettaessa tai tutkittaessa joltakin toiselta taikajuomalta (ei koskaan myrkyltä). Sen nauttija luulee saaneensa tämän toisen taikajuoman voimat, mutta luulo osoittautuu nopeasti harhaksi...

Huurumuoto: Juoja ja kaikki hänen varusteensa muuttuvat aineettomiksi, utuisiksi ja läpikuultaviksi. Hänestä tulee immuuni taikuudettomille aseille, ja hänen panssariluokansa taika-aseita vastaan on 22. Juoja ei voi hyökätä eikä langettaa loitsuja huurumuodossa ollessaan. Hän menettää myös yliluonnolliset kykynsä. Huurumuotoinen hahmo voi lentää 10 jalan liikenopeudella ja kulkea pienten kolojen, kapeiden aukkojen ja jopa halkeamien läpi niin kauan kuin taikajuoma vaikuttaa. Hahmo altistuu tuulen vaikutuksille eikä voi liikkua veteen tai muihin nesteisiin. Hän ei voi myöskään käsitellä tai aktivoida esineitä, ei niitäkään, joita hän kantaa. Juoja ei voi palata aineelliseksi milloin haluaa, vaan hänen on odotettava taikajuoman vaikutuksen loppumista. Pullosta voidaan juoda kolmannes kerrallaan, jolloin kunkin kulauksen vaikutus kestää 1n4+1 pelivuoraa.

Ihmisten hallinta: Tämän taikajuoman juoja voi lumota yhden ihmisen, epäihmisen tai hirviöihmisolion katseellaan. Vaikutus toimii kuten **ihmisolion lumous** -loitsu. Jos lumousta onnistutaan vastustamaan, juoja voi yrittää lumota vielä enintään kaksi muuta kohdetta ennen kuin taikajuoman voima ehtyy.

Jättiläisten hallinta: Tämä taikajuoma toimii muutoin kuten **ihmisten hallinta** -taikajuoma, mutta se vaikuttaa vain jättiläisiin.

Jättiläisvoima: Tämä taikajuoma antaa nauttijalleen jättiläisen Voimakkuuden. Hän saa juoman kestoajaksi hyvitystä +5 hyökkäys- ja vaurioheittoihinsa lähitaistelu- ja heittoaaseilla, ja hän voi heitellä isoja kiviä kuten kivijättiläinen.

Kasvien hallinta: Tämän taikajuoman juoja voi hallita yhtä tai useampaa kasviolentoa 10 × 10 jalan alueella, joka on enintään 50 jalan päässä. Tavalliset kasvit heräävät liikkuviksi; niiden liikenopeus on 10 jalkaa, ja ne tottelevat juojan käskyjä. Jos niiden käsketään hyökätä, vain isoimmat kasvit tuottavat todellista vahinkoa; niiden Hyökkäyshyvitys on +0, ja niiden osuma tuottaa 1n4 pistettä vaurioita. Vaikutuksen alaiset kasviolennot (jotka ovat epäonnistuneet pelastusheitossa Loitsuja vastaan) ymmärtävät juojan puhetta ja käyttäytyvät niin kuin **hirviön lumous** -loitsun uhrin.

Kaukokatse: Tämä taikajuoma antaa nauttijalleen **kaukokatse**-loitsun voimat.

Kaukokuulo: Tämä taikajuoma antaa juojalleen kyvyn kuulla ääniä toiselta alueelta, kyseisellä alueella olevan olennon korvin. Olento voi olla enintään 60 jalan päässä. Muilta osin tämä vaikutus toimii kuten **kaukokatse**-loitsu.

Kylmyydensieto: Tämä taikajuoma antaa nauttijalleen **kylmyydensieto**-loitsun voimat.

Leijunta: Tämä taikajuoma antaa **leijunta**-loitsun voimat.

Lento: Tämä taikajuoma antaa **lento**-loitsun voimat.

Lohikäärmeiden hallinta: Tämä taikajuoma toimii muutoin kuten **ihmisten hallinta** -taikajuoma, mutta se vaikuttaa vain lohikäärmeisiin.

Myrkky: Tämä ei ole ensinkään taikajuoma vaan ansa. Juojan on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hän kuolee, vaikka hän olisi maistanut vain pisanan.

Nopeutus: Tämä taikajuoma antaa juojalleen **joudutus**-loitsun voimat.

Näkymättömyys: Tämä taikajuoma muuttaa nauttijansa näkymättömäksi (kuten **näkymättömyys**-loitsu). Pullosta voidaan juoda kolmannes kerrallaan, jolloin kunkin kulauksen vaikutus kestää 1n4+1 pelivuoroa.

Oma muodonmuutos: Tämä taikajuoma antaa samannimisen loitsun voimat.

Parannus: Tämän taikajuoman nauttija paranee 1n6+1 kestopistettä (kuten **lievien haavojen parannus** -loitsulla).

Pienennys: Tämä taikajuoma pienentää juojan ja kaikki hänen kantamansa ja yllään pitämänsä esineet kahdestoistaosaan alkuperäisestä koostaan (joten 6 jalkaa pitkistä hahmosta tulee 6 tuuman pituinen). Juojan paino jaetaan 1 728:lla, jolloin aseistetusta soturista tulee alle 2,5 unssin

painoinen. Pienennetty olento ei voi hyökätä tehokkaasti kissaa isompia olentoja vastaan, mutta se voi pujahtaa halkeamista ja ovien alta ja sillä on 90 %:n mahdollisuus liikkua kenenkään huomaamatta (sekä näkemättä että kuulematta).

Pitkäikäisyys: Tämän taikajuoman juoja nuortuu 1n10 vuotta.

Sankaruus: Tämä taikajuoma parantaa juojansa taistelukykyä. Enintään 3. tason taistelijat saavat +3 Hyökkäyshyvitykseensä ja 3 ylimääräistä kestonoppaa. 4.–5. tason taistelijat saavat +2 Hyökkäyshyvitykseensä ja 2 ylimääräistä kestonoppaa. 6.–7. tason taistelijat saavat +1 Hyökkäyshyvitykseensä ja 1 ylimääräisen kestonopan. Vähintään 8. tason taistelijat, samoin kuin taistelija-luokkaan kuulumattomat hahmot, eivät saa ylimääräistä kestonoppaa mutta saavat silti +1 Hyökkäyshyvitykseensä. Saadut kestonopat ovat vain tilapäisiä, ja juojan kärsimät vauriot huventavat ensiksi näiden tilapäisten kestonoppien tuottamia kestopisteitä. Ne ylimääräiset kestopisteet, jotka ovat jäljellä taikajuoman vaikutuksen päättyessä, katoavat.

Suurennus: Tämän taikajuoman juoja (ja kaikki hänen kantamansa ja yllään pitämänsä varusteet) muuttuvat kaksi kertaa isommiksi ja kahdeksan kertaa painavammiksi. Suurennetulla hahmolla katsotaan olevan kivijättiläisen voimat (joskaan ei kivijättiläisen kivenheittokykyä), joten hän saa hyvitystä +5 hyökkäys- ja vaurioheittoihinsa.

Tulensieto: Tämä taikajuoma antaa nauttijalleen **tulensieto**-loitsun voimat.

Kirjakääröt

Useimmissa kirjakääröissä on jonkinlaista taikuutta. Käärö aktivoituu, kun se luetaan, ja sitä voidaan käyttää vain kerran; kirjoitusmerkit palavat pois sitä mukaa kuin sanoja lausutaan.

Loitsukääröön on kirjoitettu vähintään yksi papin- tai maaginloitsu (samassa loitsukäärössä ei ole koskaan eri hahmoluokkien loitsuja). Kutakin loitsua voidaan käyttää vain kerran, joskin sama loitsu voi olla kirjoitettu kääröön useaan kertaan. Arvo oheisesta taulukosta kunkin loitsun taso. Papinloitsukääröjä voi käyttää vain pappi ja maaginloitsukääröjä vain maagi.

Maagin on langetettava loitsukääröön **taianluku** ennen kuin hän voi käyttää sitä; kutakin loitsukääröä täytyy käsitellä tällä tavoin vain kerran, ja vaikutus pysyy sen jälkeen voimassa aina. Jos maagi yrittää langettaa loitsukääröstä loitsun, jota hän ei osaa itse, on 10 %:n mahdollisuus, että loitsu epäonnistuu. Jos loitsukäärön loitsu on korkeammalla tasolla kuin maagin korkein langetettavissa oleva loitsutaso, epäonnistumisen mahdollisuus kohoa jokaisesta eroavasta tasosta 10 %. Esimerkki: Aura, 3. taso maagi, yrittää langettaa loitsukääröstä **oman muodonmuutoksen**. Aura itse osaa langettaa korkeintaan 2. tason loitsuja.

Oma muodonmuutos on 4. tason loitsu, joten Auran epäonnistumismahdollisuus on 10 % (hän ei osaa loitsua) plus 20 % (Auran korkein langettavissa oleva taso 2 vastaan 4. tason loitsu) eli yhteensä 30 %.

Papinloitsukääröt on kirjoitettu tavallisella kielellä (koska ne ovat vain taikavoimaisia rukouksia), joten riittää kun pappi osaa loitsukäärön kirjoittamiseen käytettyä kieltä. Papeilla on muutoin samat epäonnistumismahdollisuudet kuin maageilla, mutta he eivät saa 10 %:n sakkoo siitä, että eivät osaa loitsua itse.

Loitsukääröt: loitsun taso

n%	Loitsun taso
01–30	1.
31–55	2.
56–75	3.
76–88	4.
89–97	5.
98–00	6.

Kirottu kirjakäärö langettaa lukijaansa jonkinlaisen kirouksen. Kääröä ei tarvitse lukea kokonaan, vaan kirouksen voimaan astumiseen riittää pelkkä tekstin vilkaiseminen. PJ päättää, voiko uhri yrittää pelastusheittoa (mutta pelastusheitto Loitsuja vastaan tulisi yleensä sallia). PJ:tä kehoitetaan luovuuteen kirouksia keksiessään; hän voi hakea inspiraatiota **kirouksen langetuksesta (kirouksen poisto)** -loitsun käänteisversiosta), mutta käärössä voi olla myös voimakkaampia tai kekseliämpiä kirouksia.

Suojakäärön voi lukea minkä tahansa hahmoluokan jäsen, kunhan hän osaa kieltä, jolla käärö on kirjoitettu (ks. lisätietoa osiosta **Kielet** osassa **Pelaajahahmot**). Kun suojakäärö luetaan, se luo lukijan ympärille säteeltään 10 jalan kehän, jonka alueelle käärön torjumat olennot eivät pääse. Kehä liikkuu lukijan myötä. Muut kuin käärön torjumat olennot (tässä joukossa tietysti myös lukijan liittolaiset) pääsevät alueelle vapaasti ja saavat saman suojan niin pitkään kuin pysyttelevät kokonaan kehän sisällä. Jos joku suorittaa kehästä käsin lähitaisteluhyökkäyksen mitä tahansa käärön torjumaa olentoa vastaan, kehä murtuu ja torjut olennot voivat hyökätä sen alueelle vapaasti. Tavallinen suojakäärö vaikuttaa lukemisen jälkeen 2 pelivuoroa.

Suoja taikuudelta -kääröt ovat erityistapaus, koska ne suojaavat loitsuilta ja taikaesineiltä eivätkä olennoilta. Mikään taikavaikutus ei voi läpäistä lukijan ympärillä 10 jalan päässä olevaa suojakehää kummastakaan suunnasta 1n4 pelivuoroon. Kehä liikkuu lukijan myötä kuten muidenkin suojakääröjen luomat kehät.

Aarrekartat ovat yleensä taikuudettomia. PJ:n on piirrettävä ne itse, joskin hän voi tehdä sen vasta sitten, kun hahmot pääsevät käyttämään karttaa. Kartan osoittama aarre on tavallisesti jonkin hirviön vartioima; PJ päättää asiasta.

Sormukset

Sormus on sormessa pidetty metallirengas, jolla on jokin loitsunkaltainen voima. Tämä voima vaikuttaa sormuksen pitäjään usein jatkuvasti. Hahmo voi käyttää vain yhtä sormusta kättään kohden.

Džinninkutsusormus: Tämä sormus toimii porttina, jonka kautta joku tietty džinni voidaan kutsua paikalle ilman elementtisfääristä. Kun sormusta hierotaan, džinni saapuu seuraavalla kierroksella. Džinni tottelee ja palvelee sormuksen pitäjää uskollisesti mutta ei koskaan pitempään kuin 1 tunnin päivässä. Jos sormuksen džinni tapetaan, sormus muuttuu taikuudettomaksi ja arvottomaksi.

Eläintenhallintasormus: Tämän sormuksen pitäjä voi lumota enintään 6 kestonopan edestä eläimiä. Vaikutus toimii muutoin kuten **ihmisolion lumous** -loitsu, mutta se tehoaa vain eläimiin (myös jättiläiskokoisiin eläimiin mutta ei fantasiaolentoihin eikä mihinkään koiraa tai kissaa älykkäämpään). Pitäjä voi aktivoida vaikutuksensa voimalla ja ottaa kohteekseen minkä tahansa näkemänsä eläimen 60 jalan säteellä. Pitäjä voi päättää vaikutuksen yhden tai useamman olennon osalta milloin tahansa ”vapauttaakseen” kestonoppia uuden kohteen hallitsemiseen.

Harhaluulosormus: Tämä sormus näyttää joltakin toiselta sormukselta (arvo sormustaulukosta miltä). Sormuksen pitäjä uskoo sen toimivan oikein ja käyttäytyy sen mukaisesti (joten hahmo, joka uskoo pitävänsä **näkemättömyyssormusta**, luulee olevansa näkymätön). Samannimisestä taikajuomasta poiketen harhaluulosormuksen vaikutus ei raukea, kun pitäjä kärsii vaurioita; hän ei pääse tästä kirotusta esineestä eroon kuin **kirouksen poisto** -loitsulla.

Heikkoussormus: Tämän sormuksen sormeenpanija on kirottu; hänen Voimakkuus-arvokseen tulee välittömästi 3. Sormuksesta voi päästä eroon vain **kirouksen poistolla**.

Ihmistenhallintasormus: Tämän sormuksen pitäjä voi langettaa **ihmisolion lumous** -loitsun keneen tahansa näkemäänsä kohteeseen 60 jalan säteellä. Pitäjä voi käyttää tätä vaikutusta kerran kierroksessa ajatuksensa voimalla, mutta voi hallita olentoja enintään 6 kestonopan edestä kerrallaan. Hän voi päättää vaikutuksen yhden tai useamman olennon osalta milloin tahansa ”vapauttaakseen” kestonoppia uuden kohteen hallitsemiseen.

Kasvienhallintasormus: Tämän sormuksen pitäjä voi luoda **kasvien hallinta** -taikajuomaa vastaavan vaikutuksen ajatuksensa voimalla. Hän voi ottaa kohteikseen näkemäänsä kasveja ja kasviolentoja 60 jalan säteellä. Vaikutus kestää niin kauan kuin pitäjä pysyttelee 60 jalan säteellä kohteista. Vaikutusta voidaan vastustaa pelastusheitolla kuten taikajuomassakin.

Kaukoliikuttelusormus: Tämän sormuksen pitäjä voi käyttää **kaukoliikuttelu** -loitsun voimaa niin kuin hän olisi 12. tason maagi. Vaikutusta voidaan käyttää niin usein

kuin pitäjä haluaa, mutta se kestää vain niin kauan kuin pitäjä keskittyy siihen.

Loitsunkääntösormus: Tämä sormus heijastaa loitsuja takaisin kohti langettajaansa. Se vaikuttaa loitsuihin, jotka on langetettu suoraan pitäjään, mutta ei aluevaikutuksiin; niinpä **ihmisolion seisautus** heijastuu takaisin mutta **tulipallo** ei. Sormus heijastaa takaisin 2n6 loitsua ennen kuin sen voima ehtyy.

Loitsunvaraajasormus: Tämä sormus sisältää joukon maaginloitsuja, jotka sormuksen pitäjä voi langettaa. Kunkin loitsun langettajataso on aina alin, jolla kyseisen loitsun langetus on mahdollista. Sormusta voivat pitää ja käyttää kaikkien luokkien jäsenet, mutta sormuksen lataaminen uudelleen vaatii sen, että maagi langettaa sormukseen tarvittavan loitsun. Arvo alla olevan taulukon avulla, montako loitsua sormuksessa on ja miltä tasoilta ne ovat. Loitsunvaraajasormukseen on ladattava aina ne loitsut, jotka siihen istutettiin valmistusvaiheessa; niinpä sormukseen, jossa on kaksi loitsua, **tulipallo** ja **lento**, voidaan ladata aina vain nämä samat kaksi loitsua. Sormuksen taikaan kuuluu, että sen pitäjä saa aina tiedon siihen ladatuista loitsuista. Aarteesta löydetty sormus voi olla tyhjä, täyteen ladattu tai osittain ladattu sen mukaan, mitä PJ päättää.

n%	Loitsuja	n%	Loitsun taso
01–24	1	01–30	1.
25–48	2	31–55	2.
49–67	3	56–75	3.
68–81	4	76–85	4.
82–91	5	86–97	5.
92–96	6	98–00	6.
97–00	7		

Läpivalaisusormus: Tämä sormus antaa käskettäessä pitäjälleen kyvyn nähdä kiinteän aineen läpi. Näkökyvyn kantama on 20 jalkaa, ja katselija näkee kaiken kuten normaalissa valossa, vaikka alueella ei olisi lainkaan valonlähteitä. Läpivalaisusormus voi läpäistä 1 jalan kiveä, 1 tuuman tavanomaista metallia tai enintään 3 jalkaa puuta tai maata. Tätä paksummat esteet (tai ohuinkin lyijy- tai kulta-kerros) pysäyttävät sen. Sormusta voidaan käyttää kolme kertaa päivässä, ja kukin käyttökerta kestää enintään 1 pelivuoron (tai kunnes pitäjä lakkaa keskittymästä kykyyn).



Näkymättömyyssormus: Kun pitäjä aktivoi tämän korutoman hopeasormuksen, hän muuttuu näkymättömäksi kuten **näkymättömyys**-loitsulla. Jos näkymättömyys rauletetaan (ks. loitsu), sormusta ei voida aktivoida uudelleen 1 täyteen pelivuoroon. Muussa tapauksessa näkymättömyysvaikutus on voimassa 24 tuntia.

Suojelussormus: Tämä sormus antaa jatkuvaa maagista hyvitystä pitäjän panssariluokkaan (+1:stä +3:een). Sama hyvitys lasketaan myös pitäjän pelastusheittoihin.

Toivomussormus: Tämä sormus suo pitäjälleen toivomuksia. Sormuksessa on löydettyä jäljellä 1n4 toivomusta. PJ:n on toimittava tuomarina kaikissa toivomuksissa; **pe-linjohtajan** osassa on ohjeet tätä varten.

Tulensietosormus: Tämän sormuksen pitäjä saa suojaa kuten **tulensieto**-loitsusta, mutta suoja on voimassa aina.

Uusiutumissormus: Tämä sormus suo pitäjälleen uusiutumiskyvyn, joka vastaa täsmälleen **peikon** hirviöartikkelissa kuvattua kykyä (myös hapolle ja tulelle alttiuden osalta). Uusiutumiskyky parantaa kuitenkin vain ne vauriot, jotka hahmo on kärsinyt sormusta pitäessään.

Vettenpäälläkävelysormus: Tämän sormuksen pitäjä voi kulkea minkä tahansa nesteen päällä kuin kovalla maalla. Hän voi kulkea vaivatta mudan, öljyn, lumen, juoksuhiekan, virtaavan veden, jään ja jopa laavan yli, koska hän leijuu pari tuumaa nesteen pinnan yläpuolella. Sulan laavan yli kulkeva olento kärsii silti vaurioita kuumuudesta. Pitäjä voi kävellä, juosta ja liikkua muillakin tavoin pinnan yli niin kuin se olisi tavallista maata.

Taikasauvat, vaajat ja valtikat

Taikasauva on lyhyt, yleensä 12–18-tuumainen keppi, jolla on kyky langettaa jokin loitsu tai loitsunkaltainen kyky. Kaikissa uusissa taikasauvoissa on 20 latausta, ja jokainen loitsun käyttökerta kuluttaa yhden latauksen; aarteesta löydettyissä sauvoissa on jäljellä 2n10 latausta. Ellei toisin mainita, sauvan tuottama loitsuvaikutus toimii niin kuin sen langettaja olisi joko 6. tasolla tai alimmalla tasolla, jolla kyseinen loitsu on mahdollista langettaa (sikäli kuin se on korkeampi kuin 6. taso). Taikasauvoja voivat käyttää yleensä vain maagit. Pelastusheittot suoritetaan normaaliin tapaan, joskin Taikasauvoja eikä Loitsuja vastaan.

Vaaja on pitkä keppi, johon on istutettu useita erilaisia (mutta usein toisiinsa liittyviä) loitsuvaikutuksia. Kaikissa uusissa vaajoissa on 30 latausta, ja jokainen vaajan käyttökerta kuluttaa vähintään yhden latauksen. Aarteesta löydettyissä vaajoissa on jäljellä 3n10 latausta. Ellei toisin mainita, vaajan tuottamat loitsuvaikutukset toimivat niin kuin niiden langettaja olisi joko 8. tasolla tai alimmalla tasolla, jolla kyseisen loitsun voi langettaa (sikäli kuin se on korkeampi kuin 8. taso). Vaajoja voivat käyttää yleensä vain maagit, ellei toisin mainita. Vaajojen taikuutta vastustavat pelastusheittot suoritetaan Loitsuja vastaan.

Taikavaltikat ovat tavallisen hallitsijansauvan näköisiä esi-neitä, joiden taikavoimat eivät vastaa mitään loitsua. Niitä voivat käyttää yleensä kaikkien luokkien jäsenet.

Ansanpaljastussauva: Tämä taikasauva suo käyttäjälleen **ansanlöytö**-loitsua vastaavan voiman.

Illuusiosauva: Tämän taikasauvan käyttäjä voi luoda illu-sioita kuten **harhakuva**-loitsulla.

Iskuvaaja: Tämä vaaja ei tuota hyvitystä hyökkäyksiin, mutta se katsotaan ase +1:ksi, kun selvitetään, millaisia hir-viöitä sillä voidaan vahingoittaa (ja sitä voivat käyttää kaik-kien luokkien jäsenet). Vaajan tärkeintä voimaa voi kuiten-kin käyttää vain pappi: Kun hän lausuu käskysanan, hän voi luoda **sivallus**-loitsua vastaavan vaikutuksen. Yhden latauksen kuluttaminen lisää seuraaviin ase- tuottamiin vaurioihin 1n6 pistettä, kahden latauksen kuluttaminen 2n6 pistettä ja kolmen latauksen kuluttaminen 3n6 pistet-tä. Ellei aseella osuta keneenkään käskysanan lausumisen jälkeen, vaikutus haihtuu 1 pelivuoron kuluttua.

Jähmetyssauva: Tämä sauva tuottaa saman vaikutuksen kuin **ihmisolion seisautus** -loitsu.

Kumoojavalitikka: Tämä pelätty valtikka on taikaesinei-den turma, sillä sen kosketus riistää esineeltä kaikki taika-voimat. Jos jokin olento pitelee esinettä, sen koskettami-nen valtikalla vaatii hyökkäysheiton. Kun kumoojavalitikka on riistänyt voimat yhdeltä esineeltä, valtikka muuttuu hauraaksi eikä sitä voida käyttää enää toiste. Esineeltä riis-tetyt voimat voidaan palauttaa vain **toivomuksella**.

Kylmyyssauva: Tämä sauva levittää keilanmuotoiselle alueelle kylmyyttä, joka tuottaa 6n8 pistettä vaurioita (on-nistunut pelastusheitto Taikasauvoja vastaan puolittaa vau-riot). Alue levittyy sauvan kärjestä 40 jalan päähän, ja sen leveys loppupäässään on 30 jalkaa.

Käskyvaaja: Tämä vaaja voi langettaa **ihmisolion lu-mous**- ja **hirviön lumous** -loitsuja ja suo käyttäjälleen voi-man, joka vastaan **kasvien hallinta** -taikajuomaa. Jokai-nen käyttötapa kuluttaa yhden latauksen.

Käärmevaaja: Tämä esine on myös vaellussauva +1. Kun sen käyttäjänä on pappi ja hänen hyökkäysheittonsa on-nistuu, hän voi käskä vaajan muuttua kuristajakäärmeeksi (vaurioiden tuottamisen sijasta). Käärme voi kietoutua enintään ihmisen kokoisen kohteen ympärille ja pidellä sitä aloillaan 1n4 pelivuoroa, ellei kohde onnistu pelastushei-tossa Loitsuja vastaan. Käärme ei hyökkää muilla tavoin eikä tuota vaurioita. Käyttäjä voi kutsua sen takaisin mil-loin tahansa, ja silloin se palaa hänen käteensä ja muuttuu takaisin vaajaksi. Se palaa tällä tavoin myös silloin, kun vaikutuksen kesto-aika päättyy tai kun pelastusheitto onnis-tuu. Käärmeen panssariluokka on 15, liikenopeus 20 jal-kaa kierroksessa ja kestopistemäärä 20; käärmeen mah-dollisesti kärsimät vauriot paranevat kokonaan, kun se muuttuu takaisin vaajaksi. Jos se tapetaan käärmeahmos-

saan, vaajan taikuus haihtuu ja se muuttuu katkenneeksi kepiksi. Vaajaa voidaan käyttää miten usein tahansa, eikä sen käyttö perustu latauksiin.

Mahtivaaja: Tämä on voimallinen taikaesine, jota voidaan käyttää sekä hyökkäämiseen että puolustautumiseen. Sen kärjessä on yleensä kimaltava jalokivi, ja sen varsi on suora ja sileä. Sillä on seuraavat voimat, joista kunkin käyttö vaa-tii yhden latauksen: **salamanisku** (6n6 pistettä vaurioita), **tulipallo** (6n6 pistettä vaurioita), **kylmyyskeila** (toimii ku-ten **kylmyyssauva**, 6n6 pistettä vaurioita), **kestovallo** ja **kaukoliikuttelu** (toimii kuten **kaukoliikuttelusormus**, kes-toaika 1n6 pelivuoroa). Vaaja on myös vaellussauva +2, ja sitä voidaan käyttää täsmälleen kuten **iskuvaajaa**. Mahti-vaaja voidaan käyttää myös hävitysiskuun, joka edellyttää, että käyttäjä katkaisee vaajan. Tällöin kaikki vaajassa jäljel-lä olevat lataukset purkautuvat välittömästi säteeltään 30 jalan alueelle ja tuottavat 1n6 pistettä vaurioita jokaista jäl-jellä olevaa latausta kohden (pelastusheitto Loitsuja vas-taan puolittaa vauriot). Vaikutus kohdistuu kaikkiin alueella oleviin, myös käyttäjään itseensä.

Kun vaajan lataukset ovat ehtyneet, se on yhä vaellussau-va +2. Latausten ehtyttyä sitä ei voida käyttää enää hävi-tysiskuun.

Muodonmuutossauva: Tällä taikasauvalla voidaan langet-taa joko **oma muodonmuutos** tai **muiden muodonmuu-tos**.

Parannusvaaja: Tämä vaaja voi parantaa 1n6+1 kestopis-teitä jokaista kulutettua latausta kohden kuten **lievien haa-vojen parannus** -loitsu. Jos vaajasta kulutetaan kaksi la-tausta, se voi langettaa **tautien parannuksen**. Tätä vaajaa voivat käyttää vain papit.

Pelkosauva: Tämä taikasauva tuottaa **pelon herätyksen** (**pelon hälvennys** -loitsun käänteisversion) vaikutuksen.

Salamaniskusauva: Tämä taikasauva luo **salamaniskuja** kuten samanniminen loitsu. Ne tuottavat 6n6 pistettä vau-riota.

Salaovienpaljastussauva: Tämä taikasauva suo käyttäjäl-leen voiman, joka toimii muutoin kuten **ansanlöytö**-loitsu mutta paljastaa ansojen sijasta salaovet.

Taikuudenpaljastussauva: Tämä taikasauva suo käyttäjäl-leen voiman, joka vastaa **taikuuden paljastus** -loitsua.

Tulipallosauva: Tämä taikasauva luo **tulipalloja** kuten sa-manniminen loitsu. Ne tuottavat 6n6 pistettä vaurioita.

Velhonvaaja: Tällä vaajalla on samat voimat kuin **mahti-vaajalla** (ks. yllä) ja lisäksi seuraavat voimat: **näkymättö-myys**, **seinänläpäisy**, **seitti** ja **elementaalien esiinloihdin-ta** (vastaa muutoin samannimistä loitsua mutta loihtii esiin osassa **Hirviöt** kuvatun vaajaelementaalin). Kukin näistä voimista kuluttaa käytettäessä yhden latauksen.

Vihollistenpaljastussauva: Tämä taikasauva saa kaikki viholliset 60 jalan säteellä hehkumaan vihertävänvalkoista valoa 1 kierroksen ajan. Hehku paljastaa myös piiloutuneet ja näkymättömät viholliset, mutta jos vihollinen on kokonaan poissa näkyvistä (esimerkiksi seinän takana), sauvan käyttäjä ei näe häntä. ”Vihollinen” on mikä tahansa olento, joka aikoo vahingoittaa käyttäjää tai ainakin harmitsee sitä; lisäksi kaikki kantamalla olevat epäkuolleet ja rakennetut olennot hehkuvat tällä tavoin aikeistaan tai ajatuksistaan riippumatta (sikäli kuin niillä edes on sellaisia).

Sekalaiset taikaesineet

Ajatuksensiirtokypärä: Pitäjä voi lukea 90 jalan säteellä olevan kohdeolennon päällimmäiset ajatukset niin kuin käyttäisi **ajatustenluku**-loitsuja. Lisäksi hän voi lähettää ajatuksensa voimalla viestejä kaikille, joiden ajatuksia hän lukee (ja nämä voivat lähettää hänelle viestejä takaisin). Kypärää voidaan käyttää enintään kolme kertaa päivässä.

Ajatustenlukuriipus: Tämä esine näyttää tavalliselta kiekonmuotoiselta korulta, joka riippuu kaulaketjusta. Koru on yleensä pronssia, kuparia tai alpakkaa, ja sen pitäjä voi lukea muiden ajatuksia niin kuin **ajatusten paljastus**-loitsulla. Sitä voidaan käyttää niin monta kertaa päivässä kuin halutaan, mutta käytön aloittaminen vaatii aina ensin vähintään 1 kierroksen täydellisen keskittymisen, ja riipuksen pitäjän on jatkettava keskittymistä niin kauan kuin hän haluaa pitää vaikutuksen voimassa.

Haltiasaappaat: Näiden pehmeiden saappaiden pitäjä voi liikkua hiljaa käytännössä missä tahansa ympäristössä, minkä ansiosta hänellä on 90 %:n mahdollisuus onnistua hiivinnässä (vastaa varkaan samannimistä kykyä).

Haltiaviitta: Tämä himmeänharmaa viitta ei erotu millään tavoin samanvärisistä tavallisista viitoista, mutta kun se puetaan ylle ja sen huppu vedetään pään yli, sen pitäjä muuttuu lähes näkymättömäksi ja hänellä on 80 %:n mahdollisuus kulkea huomaamatta. Jos hänet kuitenkin huomataan, hyökkäyksiin häntä vastaan ei lasketa sakkoo.

Hävityksen torvi: Tämä torvi näyttää tavalliselta pasuunalta. Sitä voidaan soittaa kuten tavallista torvea, mutta jos sitä soitetaan käskysanan lausumisen jälkeen, se tuottaa 2n6 pistettä vaurioita kaikille olennoille keilanmuotoisella alueella, jonka pituus on 40 jalkaa ja leveys loppupäässään 40 jalkaa. Olennot myös kuuroutuvat 2n6 kierrokseksi. Jos ne onnistuvat pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan, ne kärsivät vain puolet vaurioista eivätkä kuuroudu. Kideolennot kärsivät torvesta kaksinkertaiset vauriot. Elottomat olennot ovat yleensä immuuneja kuuroutumiselle mutta kärsivät vauriot normaalisti.

Jos hävityksen torven taikavaikutusta käytetään useammin kuin kerran päivässä, on jokaisesta ylimääräisestä käyttökerrasta 10 %:lla kasvava mahdollisuus, että torvi räjähtää ja tuottaa soittajalleen 3n6 pistettä vaurioita.

Torvella voidaan myös vaurioittaa ja tuhota rakennuksia, linnoitteita yms. Kun torvea käytetään rakennelmia vastaan, edellä mainitut vauriot ovat kaksinkertaiset. Ks. lisätietoa rakennelmista **pelinjohtajan** osiosta **Varuspaikat**.

Ifriittipullo: Tämä pullo on yleensä messinkiä tai pronssia, ja siinä on erikoissinetein suljettu lyijykorkki. Pullosta kohoaa usein ohut savujuova. Se voidaan avata kerran päivässä, ja kun se avataan, sen sisälle vangittu ifriitti syöksähtää esiin. On 10 %:n mahdollisuus (n% 01–10), että ifriitti on tullut hulluksi ja hyökkää välittömästi vapauduttuaan. On myös 10 %:n mahdollisuus (91–100), että ifriitti suostuu kolme toivomusta. Kummassakin tapauksessa ifriitti katoaa toimintansa jälkeen ikuisiksi ajoiksi. Lopuissa 80 %:ssa tapauksista (11–90) pullon asukki palvelee vapauttajaansa uskollisesti enintään tunnin päivässä 101 päivää (tai kunnes ifriitti saa surmansa) ja noudattaa hänen kaikkia käskyjään. Kun 101 päivää on kulunut, ifriitti vapautuu palveluksestaan ja voi palata ulottuvuudenulkoiseen kotiinsa. Arvo ifriitin käyttäytyminen vain pulloa avattaessa (halutesasi voit myös valita, millainen pullon ifriitti on).

Ilmaelementaalien suitsutusastia: Tämä 6 tuuman levyinen ja 1 tuuman korkuinen kultaesine muistuttaa temppelin suitsutusastioita. Kun se täytetään suitsukkeella ja sytytetään ja sen äärellä lausutaan oikeat sanat, se loihtii esiin ilmaelementaalin, joka noudattaa loihtijansa käskyjä (ks. **Elementaali**) Sanojen lausuminen vie 1 täyden kierroksen. Astia voi loihtia esiin yhden elementaalin päivässä.

Isohisvoimain hansikkaat: Nämä taisteluhansikkaat on tehty sitkeästä nahasta, ja niiden selkäpuolella on rautanas-toja sormien ja rystysten kohdalla. Niiden pitäjän Voimakkuus-hyvitykseksi tulee +4 (hänen oman Voimakkuus-hyvityksensä asemesta). Molempien hansikkaiden on oltava kädessä, jotta niiden taikuu vaikuttaisi.

Jättiläisvoimain vyö: Tämä esine suo pitäjälleen jättiläisen voimat. Aina kuin vyö on puettuna, pitäjän Voimakkuus-hyvitys on +5 (hänen oman Voimakkuus-hyvityksensä asemesta) ja hän voi heitellä isoja kiviä kuten kivijättiläiset.

Kaukosiirtokypärä: Tämän kypärän pitäjä voi kaukosiirtä kolme kertaa päivässä kuten **kaukosiirto**-loitsulla.

Kielten ja taianluvun kypärä: Tämän tavallisennäköisen kypärän pitäjä ymmärtää minkä tahansa olennon puhetta ja voi lukea millä tahansa kielellä laadittuja kirjoituksia, myös taikakirjoitusta. Huomaa, että **kieltenluku**-loitsussa kuvatut rajoitukset koskevat myös tätä esinettä. Taikakirjoituksen ymmärtäminen ei välttämättä tarkoita, että hahmo voisi käyttää sillä kirjoitettua loitsuja.

Kiipeilijänköysi: Tämä köysi on 50 jalkaa pitkä, ja vaikka se ei ole taikasauvaa paksumpi, se kestää 3 000 naulan painon. Käskeittäessä se kiemurtelee eteenpäin, ylöspäin, alaspäin tai mihin tahansa haluttuun suuntaan 10 jalkaa kierroksessa ja tarttuu lujasti sinne, mihin käyttäjä määrää. Se voi myös irtautua kohteestaan ja kiemurrella takaisin.

Köysi kannattelee vain oman painonsa, ellei sillä ole paikkaa, johon se voi sitoa toisen päänsä. Köyden päästä on pideltävä kiinni, kun sen taikuus otetaan käyttöön.

Kiiresaappaat: Kun näiden saappaiden pitäjä lyö kanta-päänsä yhteen, hän käynnistää **joudutus**-loitsuvaikutuksen enintään 10 kierrokseksi päivässä. Vaikutuksen ei tarvitse olla voimassa perättäisillä kierroksilla, vaan saappaita voidaan käyttää lyhyissä erissä tarpeen mukaan.

Kristallipallo: Läpimitaltaan 6-tuumainen kristallipallo on kaikkein yleisin kaukotarkkailuväline, joskin sitä voivat käyttää vain maagit. He voivat nähdä sen avulla käytännössä miten kauas tahansa. Kristallipalloa voidaan käyttää kolme kertaa päivässä enintään yksi pelivuoro kerrallaan.

Käytön onnistumismahdollisuudet on lueteltu alla. Jos mahdollisuus on vähintään 100 %, heittoa ei tarvita.

Kohteen tuntemus tai yhteys kohteeseen	Mahdollisuus
Toisen käden tietoa (kuulopuhetta)	25 %
Ensi käden tietoa (nähty pikaisesti)	55 %
Tuttu (tuntee hyvin)	95 %
Kohteen omistama esine tai vaatekappale	+25 %
Ruumiinosa, hiuskiehkura, kynnenpala tms.	+50 %

Vain käyttäjä itse näkee kristallipalloon muodostuvan kuvan. Pallo ei tavallisesti välitä ääniä. **Taikuuden paljastuksen, pahuuden paljastuksen ja ajatustenluvun** mahdollisuus toimia kristallipallon välityksellä on 3 % loitsun langettajan tasoa kohden.

Kristallipallo + kaukokuulo: Tämä esine toimii muutoin kuten tavallinen kristallipallo (ks. yllä), mutta lisäksi käyttäjä kuulee tarkkailemansa paikan äänet niin kuin olisi siellä.

Kätkijäamuletti: Tämän esineen pitäjä on immuuni kaukotarkkailulle (kristallipallolle, kaukokatseelle, kaukokuulolle ja muille etätarkkailukeinoille) sekä ajatustenluvulle (muun muassa **ajatustenluku**-loitsuille). Kaikki hahmot 30 jalan säteellä pitäjältä ovat niin ikään immuuneja kaukotarkkailulle, joskaan eivät ajatustenluvulle.

Leijuntasaappaat: Näiden nahkasaappaiden pitäjä voi leijua niin kuin häneen olisi langetettu **leijunta**-loitsu.

Lentävä luuta: Tällä luudalla voi lentää ilman halki enintään 9 tuntia päivässä (omistaja voi jakaa ajan niin kuin haluaa). Luudan lentonopeus on 40 jalkaa, jos se kantaa enintään 20 naulan taakan, ja 30 jalkaa, jos taakka on enintään 400 naulaa. Lisäksi luuta voi matkata yksinään mihin tahansa omistajan nimeämään paikkaan, kunhan omistajalla on hyvä käsitys paikan sijainnista ja muodosta. Luuta voi myös tulla omistajansa luo enintään 300 jaardin päästä, kun hän lausuu käskysanan.

Lentävä matto: Tämä matto voi lentää aina käskettäessä. Maton koko on tavallisesti 5 × 8 jalkaa. Sen lentonopeus on 100 jalkaa kierroksessa, kun sen taakka on enintään 500 naulaa, ja 50 jalkaa kierroksessa, kun taakka on enin-

tään 1 000 naulaa (enempää se ei kykene kantamaan). Matto voi lentää millä nopeudella hyvänsä (kunhan ei ylitä enimmäisnopeuttaan) ja leijua käskettäessä paikoillaan.

Loukkupeili: Tämä kristallipeili on yleensä 4 × 4 jalan kokoinen, ja siinä on tavallisesti puu- tai metallikehys. Kun se on ripustettu pystyyn tai asetettu selälleen, se voidaan aktiivoida käskysanalla. Vain maagit voivat käyttää tätä esinettä oikein. Sama käskysana myös pysäyttää peilin toiminnan. Peilin aktivoija on itse immuuni sen vaikutukselle. Peilin sisällä on 20 ulottuvuudenulkoista lokeroa; olennon, joka tulee 30 jalan säteelle peilistä ja näkee siinä oman kuvansa, on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai hän jää loukkuun yhteen peilin lokeroista.

Loukkuun jääneen olennon sielu ja ruumis päätyvät peilin sisään. Olennon koolla ei ole merkitystä, mutta peili ei tehoa rakennettuihin eikä epäkuolleisiin olentoihin. Uhrin varusteet (myös vaatetus ja kaikki kantamukset) päätyvät niin ikään peilin sisään. Jos peilin omistaja tietää oikean käskysanan, hän voi kutsua minkä tahansa loukkuun jääneen olennon näkyville peiliin ja keskustella voimattoman vankinsa kanssa. Hän voi myös vapauttaa minkä tahansa olennon käskysanalla.

Jos peilin lokerot ovat täynnä, yksi uhri (arvotaan nopalla) pääsee vapaaksi ja tekee tilaa uudelle tulokkaalle. Jos peili särjetään, kaikki sen vangit pääsevät vapauteen.

Maaelementaalien kivi: Tämä kivi on yleensä karkeahiottu ja merkillisen muotoinen. Kun sen omistaja lausuu esiinloihdintasanat, hänen luokseen ilmaantuu maaelementaali, joka noudattaa loihtijansa käskyjä (ks. **Elementaali**-hirviöartikkeli). Sanojen lausuminen vie 1 täyden kierroksen. Kivi voi loihtia esiin yhden elementaalin päivässä.

Nielaisijasäkki: Jos tämän tavallisen näköisen säkin taikominaisuuksia tutkitaan, se näyttää kaikin puolin **pohjattomalta säkiltä** ja toimiikin aluksi täsmälleen samalla tavoin. Kaikki säkkiin pannut esineet kuitenkin katoavat ikuisiksi ajoiksi 1n6+6 pelivuoron kuluttua. Säkki painaa silti saman verran kuin silloin, kun esineet olivat sen sisällä (eli kymmenesosan esineiden kokonaispainosta), kunnes se avataan jälleen ja havaitaan tyhjäksi.

Pakokauhurummut: Näiden patarumpujen läpimitta on noin 1½ jalkaa, ja ne on asetettu telineisiin. Niitä valmistetaan aina pareittain, eikä niiden ulkomuodossa ole mitään huomiota herättävää. Jos molempia saman parin rumpuja lyödään, kaikki enintään 6 kestonopan olennot 120 jalan säteellä (paitsi ne, jotka ovat rumpuja ympäröivällä, säteellään 20-jalkaisella turva-alueella) suorittavat pelastusheiton Loitsuja vastaan ja pakenevat peloissaan, jos heitto epäonnistuu. Rumpuja voidaan käyttää kerran päivässä.

Peninkulmasaappaat: Näiden saappaiden pitäjän perusliikenopeus maalla kierroksessa kasvaa 10 jalalla. Tämän lisäksi pitäjä voi tehdä valtavia loikkia, enintään 10 jalkaa korkeita ja 30 jalkaa pitkiä.

Pohjaton säkki: Tämä esine näyttää tavalliselta, noin 2 × 4 jalan kokoiselta kangassäkillä. Sen sisällä on kuitenkin ulottuvuudenulkoisen tila, jonne mahtuu enemmän kuin pitäisi olla mahdollista: tavaramäärän paino voi olla enintään 500 naulaa ja tilavuus enintään 70 kuutiojalkaa. Pohjaton säkki painaa kymmenesosan sisällään olevien esineiden kokonaispainosta. Säkkiin pantavan esineen on mahdollista suuaukosta, jonka ympärysmitta on 4 jalkaa.

Jos säkkiin pannaan liikaa tavaraa tai se puhkaistaan jollakin terävällä esineellä (joko sisä- tai ulkopuolelta), se repeää käyttökelvottomaksi ja koko sen sisältö menetetään ikuisiksi ajoiksi. Jos säkki käännetään nurin, sen sisältö purkautuu ulos vahingoittumattomana. Säkki on käännettävä oikeinpäin ennen kuin sitä voidaan käyttää uudelleen. Jos säkkiin pannaan elollisia olentoja, ne tukehtuvat siellä 1 pelivuorossa. Halutun esineen ottaminen säkistä vaatii täyden kierroksen, jonka aikana ottaja ei voi liikkua.

Suojelusskarabee: Tämä esine näyttää kovakuoriaisen muotoiselta hopeariipukselta. Se pysäyttää energianriistohyökkäykset, surmavaikutukset ja kiroukset. Kun se on pysäyttänyt 2n6 tällaista hyökkäystä, se hajoaa tomuksi.

Siirrähtelyviitta: Tämä esine näyttää tavalliselta viitalta, mutta kun se puetaan ylle, sen taikavoimat alkavat vinouttaa ja vääristää valonsäteitä, jolloin pitäjän sijainti näyttää vaihtelevan jatkuvasti 3 jalan säteellä hänen todellisesta olinpaikastaan. Kaikkien olentojen ensimmäinen lähitaistelu- tai kantamahyökkäys pitää vastaan epäonnistuu, ja myöhempiin hyökkäysheittoihin lasketaan sakkoa -2. Tämä sakko ei kasaudu sokkona taistelun sakon kanssa.

Tulielementaalien pata: Tämä esine näyttää tavalliselta tulipadalta. Kun siinä sytytetään hiiliä ja oikeat esiinloihdintasanat lausutaan, siitä nousee esiin tulielementaali, joka noudattaa loihittijansa käskyjä (ks. **Elementaali-hirviöartikkeli**) Sanojen lausuminen vie 1 täyden kierroksen. Padasta voidaan loihtia esiin yksi elementaali päivässä.

Tuomion torvi: Kun tähän torveen puhalletaan, se luo liikkuvia luurankoja tai zombeja kuten **vainajien elävöitys**-loitsu. Torvi luo 3n6 kestonopan edestä epäkuolleita hirviöitä jäänteistä, joiden pitää olla 60 jalan säteellä torveen puhaltajasta. Jos vaikutusalueella on sekä luisia että lihaisia jäänteitä, torvi luo luurankoja eikä zombeja. Jos puhaltaja on maagi tai pappi, hän voi ohjailta luotuja epäkuolleita niin kauan kuin torvi on hänen hallussaan. Jos puhaltaja on taistelija tai varas, luotuja epäkuolleita ei hallitse kukaan. Hallitsemattomat epäkuolleet hyökkäävät kaikkien lähistöllä olevien olentojen kimppuun. Torvea voidaan käyttää kerran päivässä, mutta sen luomia epäkuolleita voi olla kerralla olemassa enintään 18 kestonopan edestä.

Vesielementaalien malja: Tämä suuri astia on tavallisimmin valmistettu sinisestä tai vihreästä puolijalokivestä. Sen läpimitta on noin 1 jalka ja syvyys puolet tästä, ja se särkyy melko helposti. Kun malja täytetään makealla vedellä ja tietyt esiinloihdintasanat lausutaan, maljasta kohoaa vesielementaali, joka noudattaa loihittijansa käskyjä (ks. **Elementaali-hirviöartikkeli**). Sanojen lausuminen vie 1 täyden kierroksen. Maljasta voidaan loihtia esiin yksi elementaali päivässä.



8. OSA: PELINJOHTAJAN TIEDOT

Vaeltavat hirviöt

Olimme ottaneet kaukaa viisaina mukaamme isoja säkkejä ja täytimme ne ripeästi sarkofagin alta löytämillämme kolikoilla ja jalokivillä. Lähdimme huoneesta enemmittä viivytyksittä kohti portaita, jotka veivät maan pinnalle, sillä halusimme palata Morganinlinnaan. Mutta eihän se tietenkään ollut niin helppoa...

Tulomatkalla Barthali oli mennyt edeltä tiedustelijana ja olimme kulkeneet hitaasti ja hirviöitä tähytäen. Paluumatkalla jätimme varovaisuuden sikseen ja etenimme täyttä vauhtia Barthalin vartioissa selustaamme. Kävikin sitten niin, että kun Aamutähti ja minä käännyimme kulman ympäri, olimme törmätä hiisipartion ensimmäiseen riviin!

Jähmetyin taas yllättyneenä paikoilleni, mutta niin jähmettyivät hiidetkin. Aamutähti tointui nopeammin ja iski maahan ensimmäisen niistä pikkuhirviöistä. Voisi luulla, että meidän olisi kannattanut neuvotella, mutta olimme jo yrittäneet sitä näiden hiitten kanssa huonolla menestyksellä... joten en voinut moittia haltiaa siitä, että hän päätti lyödä ensin ja kysellä myöhemmin.

Kohotin kultaisen miekkani ja kävin taisteluun...

Luolastokohtaamiset

"Huoneeseen sijoitettujen" hirviöiden lisäksi luolastoissa on yleensä paikasta toiseen vaeltavia hirviöitä. Pelinjohtaja voi laatia luolastoihinsa omia vaeltavien hirviöiden taulukoitaan tai käyttää alla olevia perustaulukoita.

Keskivertoluolastossa kohdataan vaeltavia hirviöitä, kun 1n6-heiton tulos on 1; pelinjohtaja tulisi suorittaa tämä testi keran 3 pelivuorossa. Joissakin luolastoissa olosuhteet voivat olla sellaiset, että kohtaamisen todennäköisyys on suurempi tai testejä suoritetaan useammin (tai harvemmin).

Noppatulokset 1. taso		2. taso	3. taso
1	Mehiläinen, jättiläis-	Kuoriainen, jättiläispommittaja-	Muurahainen, jättiläis-
2	Hiisi	Kärpänen, jättiläis-	Apina, lihansyöjä-
3	Viherlima*	Kalmohinen	Kuoriainen, jättiläistiikeri-
4	Kuontolainen	Halli	Mörköhiisi
5	EPH-ryhmä: seikkailijoita	Harmaanilja	Hahmoveras
6	EPH-ryhmä: rosvoja	Isihiisi	Gargoili*
7	Örkki	Liskomies	Hyytelökuutio
8	Luuranko	EPH-ryhmä: seikkailijoita	Lykantrooppi, ihmisrotta*
9	Käärme, sylkevä kobra	Käärme, kuoppakyy	Isohinen
10	Hämähäkki, jättiläisrapu-	Hämähäkki, jättiläismustaleski	Varjo*
11	Neulanokka	Troglodyytti	Lonkeromato
12	Susi	Zombi	Marras*
Noppatulokset 4.–5. taso		6.–7. taso	8. taso+
1	Karhu, luola-	Basiliski	Mustamönjä
2	Matosammakko, jättiläis-	Mustamönjä	Khimaira
3	Cocatrix	Matosammakko, jättiläis-	Jättiläinen, mäki-
4	Hahmoveras	Siirrähtelijäpeto	Jättiläinen, kivi-
5	Harmaanilja	Hydra	Hydra
6	Hornanhurta	Lykantrooppi, ihmistiikeri*	Lykantrooppi, ihmisvillisika*
7	Lykantrooppi, ihmissusi*	Muumio*	Purppuramato
8	Minotauros	Pöllökarhu	Salamanteri, lieska-*
9	Okrahyytelö*	Ruostehirviö*	Salamanteri, jää-*
10	Pöllökarhu	Skorpion, jättiläis-	Vampyyri*
11	Ruostehirviö*	Vainohenki*	
12	Manalainen*	Peikko	

Ulkoilmakohtaamiset

Pelinjohtajan tulisi selvittää sattumakohtaamisten mahdollisuus ulkoilmassa noin neljän tunnin välein pelimaailman ajassa, mikä tarkoittaa kolmea testiä yöaikaan ja kolmea päiväsaikaan. Jos pelaajat päättävät järjestää yöllä kolme vartiovuorua, pelinjohtaja voi heittää sattumakohtaamistestin kerran vartiovuorua kohden; päiväsaikaan testit heitetään aamulla, iltapäivällä ja illalla.

Kun selvität ulkoilmakohtaamisen mahdollisuutta, heitä 1n6; jos heiton tulos on 1, pelaajahahmot kohtaavat jotakin. Kun noppa osoittaa ulkoilmakohtaamista, heitä 2n8 ja vertaa tulosta alla olevaan maaston mukaiseen taulukkoon. Mieti tarkkaan kohtaamisen kulkua; suorita yllättymisheitto etukäteen, ja jos hirviö ei ylläty, voit halutessasi päättää, että sillä on ollut aikaa järjestää väijytys.

Noppatulokset	Autiomaat	Ruohotasanko	Asutut maat
2	Lohikäärme, sininen	Lohikäärme, vihreä	Lohikäärme, kulta-
3	Hornanhurta	Peikko	Kalmohinen
4	Jättiläinen, tuli-	Kärpänen, jättiläis-	Mörköhiisi
5	Purppuramato	Skorpioni, jättiläis-	Hiisi
6	Kärpänen, jättiläis-	EPH-ryhmä: rosvoja	Kentauri
7	Skorpioni, jättiläis-	Leijona	EPH-ryhmä: rosvoja
8	Kameli	Villisika	EPH-ryhmä: kauppiaita
9	Hämähäkki, jättiläistarantella	EPH-ryhmä: kauppiaita	EPH-ryhmä: pyhiinvaeltajia
10	EPH-ryhmä: kauppiaita	Susi	EPH-ryhmä: aatelisia
11	Haukka	Mehiläinen, jättiläis-	Koira
12	EPH-ryhmä: rosvoja	Halli	Gargoili*
13	Isohinen	Hiisi	Halli
14	Aarnikotka	Kaikkoihijakoira	Isohinen
15	Halli	Susi, alku-	Minotauros
16	Lohikäärme, punainen	Jättiläinen, mäki-	Vampyyri*

Noppatulokset	Viidakko	Vuoristo ja mäkimat	Meri
2	Lohikäärme, vihreä	Lohikäärme, valkoinen	Lohikäärme, meri-
3	EPH-ryhmä: rosvoja	Roklintu (1n6: 1–3 Iso, 4–5 Valtava, 6 Jättiläis-)	Hydra
4	Hiisi	Siirrähtelijäpeto	Valas, kaskelotti
5	Isihiisi	Lykantrooppi, ihmissusi*	Krokotiili, jättiläis-
6	Tuhajalkainen, jättiläis-	Puuma	Rapu, jättiläis-
7	Käärme, jättiläispyton	Susi	Valas, tappaja-
8	Norsu	Hämähäkki, jättiläisrapu-	Mustekala, jättiläis-
9	Antilooppi	Haukka	Hai, makrilli-
10	Jaguaari	Örkki	EPH-ryhmä: kauppiaita
11	Neulanokka	Lepakko, jättiläis-	EPH-ryhmä: merirosvoja
12	Kuoriainen, jättiläistiikeri-	Haukka, jättiläis-	Hai, härkä-
13	Matosammakko, jättiläis-	Jättiläinen, mäki-	Roklintu (1n8: 1–5 Valtava, 6–8 Jättiläis-)
14	Varjo*	Khimaira	Hai, valko-
15	EPH-ryhmä: kauppiaita	Susi, alku-	Merenneito
16	Lykantrooppi, ihmistiikeri*	Lohikäärme, punainen	Merikäärme

Noppatulokset Joet ja joenvarret	Suo	Metsä
2 Lohikäärme, musta	Lohikäärme, musta	Lohikäärme, vihreä
3 Kala, jättiläispiraija	Varjo*	Sarvipäähepo (ks. Yksisarvinen)
4 Neulanokka	Peikko	Puupaimen
5 Kala, jättiläisahven	Lisko, jättiläisliito-	Örkki
6 EPH-ryhmä: kauppiaita	Tuhatjalkainen, jättiläis-	Villisika
7 Liskomies	Ilimato, jättiläis-	Karhu, musta-
8 Krokotiili	Liskomies	Haukka, jättiläis-
9 Sammakko, jättiläis-	Krokotiili	Antilooppi
10 Kala, jättiläismonni	Neulanokka	Susi
11 EPH-ryhmä: jokirosvoja	Örkki	Isohinen
12 Peikko	Rupikonna, jättiläis- (ks. Sammakko, jättiläis-)	Karhu, harmaa-
13 Jaguaari	Troglodyytti	Susi, alku-
14 Vedenneito	Veriruusu	Jättiläinen, mäki-
15 Vesitermiitti, jättiläis-	Hirttopuu	Pöllökarhu
16 Lohikäärme, vihreä	Basiliski	Yksisarvinen

Kohtaamiset kaupungeissa ja kylissä

Pelinjohtajan on tärkeä muistaa, että kaupungit ja kylät ovat paljon vilkkaampia paikkoja kuin luolastot ja erämaat. Useimpien kaupunkien kaduilla on päivisin väkeä jokseenkin jatkuvasti, ja tyhjät kadut ovat usein merkki jostakin mielenkiintoisesta. Öisin valtaosassa kaupunkia on pimeää ja hiljaista. Pelaajahahmot kohtaavat enimmäkseen varkaita ja muita hämäreitä hahmoja, joskin suosittujen ruokapaikkojen (ja juomapaikkojen) lähistöllä voi todennäköisesti tavata yhä kaikenlaista väkeä. PJ:n on tehtävä viimeksi mainittu asia selväksi kuvaillessaan kaupunkia; ihmispaljoudessa pelaajien on myös vaikeampi arvata, mitkä ovat ”oikeita” kohtaamisia.

PJ:tä kehoitetaan laatimaan oma kohtaamistaulukkonsa joko kaiseen luomaansa kaupunkiin ja kylään (toki hän voi halutessaan järjestää kohtaamisia muillakin keinoin). Alla on ”peruskohtaamistaulukko” käytettäväksi silloin, kun PJ ei ole ehtinyt vielä valmistautua. Heitä 2n6 ja selvitä taulukosta, millaisesta kohtaamisesta on kyse; kohtaamistyytit on selitetty heti taulukon jälkeen.

Noppatulokset	Päiväkohtaaminen	Yökohtaaminen
2	Hahmovaras	Hahmovaras
3	Aatelin	Varjo*
4	Varas	Pakkovärvääjä
5	Riidanhaastaja	Kerjäläinen
6	Vartiokaarti	Varas
7	Kauppias	Riidanhaastaja
8	Kerjäläinen	Kauppias
9	Pappi	Jättiläisrotta
10	Palkkasoturi	Vartiokaarti
11	Velho	Velho
12	Lykantrooppi, ihmisrotta*	Lykantrooppi, ihmisrotta*



Aatelin: Aateliset voivat tarjota pelaajahahmoille työpaikkaa tai kenties jotakin palkkiota vastaan suoritettavaa vaarallista tehtävää. Jos pelaajahahmoilla on huono maine, aatelinen voi tulla nuhtelevaan heitä, käskää heidän lähteä kaupungista tai jopa pidätyttää heidät, jos hänellä on valta käskää kaupungin vartiokaartia. (Ks. lisätietoa aatelisten kohtaamisesta edempää osiosta **EPH-ryhmän luominen**.) Kaupungissa kohdatulla aatelisella ei välttämättä ole mukanaan täyttä seuruetta; PJ:n tulee käyttää kohtaamisen luomisessa omaa harkintaansa.

Hahmovaras: Tällainen kohtaaminen näyttää tietysti alkusi joltakin toiselta kohtaamistyyppiltä, ja PJ:n tulee heittää uudestaan selvittääkseen, ketä hahmovaras esittää. Pelaajahahmot kohtaavat 1n6 hahmovarasta; joukon mahdolliset muut jäsenet ovat ihmisiä, jotka eivät tiedä kulkevansa muodonmuuttajahirviöiden seurassa. Jos pelaajahahmot ovat hahmovarkaiden mielestä ”kiinnostavia”, vähintään yksi niistä yrittää seurata heitä ja astua jonkun heistä tilalle (ks. hirviön kuvaus). Pelaajahahmot huomaavat kohtaamisen todellisen luonteen usein vasta paljon myöhemmin.

Jättiläisrotta: Näitä olentoja kohdataan yleensä sivukujilla, satamissa ja muissa ”epämääräisissä” paikoissa. Rotat eivät yleensä ole vaarallisia ellei niitä ärsytetä, mutta yllätettyinä ne voivat hyökätä. Ks. lisätietoa hirviön kuvauksesta.

Kauppia: Kauppiaat ovat kaupungeissa yleisiä, ja heitä voidaan tavata hoitamassa kaikenlaisia liikeasioita. Kauppiaat voivat tarjota palkkasoturien tavoin töitä mielenkiintoisina pitämilleen pelaajahahmoille, etenkin niille joilla on hyvä maine. Ks. lisätietoa tällaisesta kohtaamisesta edempää osiosta **EPH-ryhmän luominen**. (Kaupungissa tavatulla kauppialla ei välttämättä ole mukanaan kuvatonlaista täyttä seuruetta; PJ:n on käytettävä harkintaansa kohtauksesta luodessaan.)

Kerjäläinen: Pelaajahahmot kohtaavat usein ensiksi yhden kerjäläisen, joka tulee puhuttamaan heitä, mutta lähitöllä on yleensä lisäksi 2n4 kerjäläistä, jotka alkavat parveilla hahmojen ympärillä kuin karpäset, jos ensimmäiselle kerjäläiselle annetaan jotakin. Kukin kerjäläinen on 90 %:n todennäköisyydellä 0-tason hahmo ja 10 %:n todennäköisyydellä 1. tason varas, joka on mahdollisesti tiedustelussa varkaiden killan tai jonkin paikallisen rosvokoplan laskuun.

Riidanhaastaja: Tällaiseen porukkaan kuuluu yleensä 2n4 nuorta riitaherkkää pukaria, joista kukin on 70 %:n todennäköisyydellä 0-tason hahmo ja 30 %:n todennäköisyydellä 1. tason taistelija. Riidanhaastajat ovat yleensä aseettomia ja luottavat nyrkkitappelukykyihinsä (mutta heillä on piilossa tikari tai lyhytmiekka siltä varalta, että he

jäävät tappelussa alakynteen). Koska riidanhaastajat voivat käyttäytyä arvaamattomasti, PJ voi halutessaan selvittää porukan johtajan mielialan reaktioheitoilla.

Lykantrooppi, ihmisrotta: Tämä näyttää aluksi kohtaamiselta joko jättiläisrottien tai ”normaalien” kaupunkilaisten kanssa (olosuhteista riippuen). Ihmisrotat ovat pelkureita eivätkä hyökkää, ellei niillä ole lukumääräistä ylivoimaa.

Pakkovärvääjä: Värväyspartiossa on 2n6 taistelijaa, jotka ovat 1. tasolla lukuun ottamatta yhtä tai kahta 2.–5. tason johtajaa. Pakkovärvääjillä on aseinaan tylpät lyömäaseet tai nyrkit, koska heidän aikeenaan on vangita pelaajahahmot eikä tappaa heitä; ainakin jotkut partion jäsenet kantavat kuitenkin myös tikaria tai miekkaa siltä varalta, että puhkeaa totinen taistelu. Pakkovärvääjät eivät kajoa partiotaan suurempaan seikkailijaryhmään, ellei ryhmä ole ilmiselvästi heikentynyt, juovuksissa tms. Jos pelaajahahmot häviävät, he heräävät joko sotilasleiristä tai merillä olevasta laivasta (sen mukaan, jäivätkö he sotilaiden vai merimiesten vangeiksi) aseettomina ja sieppaajiensa armoilla.

Palkkasoturi: Pelaajahahmot kohtaavat 2n6 palkkasoturikomppanian jäsentä, jotka ovat toimittamassa asioitaan. Palkkasoturien johtaja voi tarjota taistelija-luokkaan kuuluville pelaajahahmoille työtä, jos hahmoilla on vähänkin mainetta.

Pappi: Tällainen kohtaaminen muistuttaa yleensä pyhiinvaeltajien tapaamista (ks. lisätietoa edempää osiosta **EPH-ryhmän luominen**), joskin kohdattu ryhmä ei ole niin iso kuin erämaassa. Ryhmässä on yleensä yksi 1.–4. tason pappi ja 1n4 hurskasta seuraajaa.

Varas: Hahmot kohtaavat 1n6 varkaan ryhmän, joka on naamioitunut yleensä tavalliseksi kaupunkilaisiksi tai joissakin tapauksissa kerjäläisiksi. Ryhmän varkaista yksi on 2.–4. tasolla ja muut vain 1. tasolla. He yrittävät tietysti varastaa seikkailijoilta jotakin, ellei heitä pidetä tarkasti silmällä.

Varjo: Tällaisten hirviöiden kohtaaminen kaupungissa ei juuri eroa niiden kohtaamisesta maan alla; ks. lisätietoa hirviön kuvauksesta.

Vartiokaarti: Pelaajahahmot kohtaavat 2n6 vartiomiestä, jotka ovat 1. tason taistelijoita lukuun ottamatta 2.–4. tason partiojohtajaa. He tulevat puhuttelevaan hahmoja, jos nämä ovat ”epäilyttävän näköisiä”, mutta he tarvitsevat yleensä hyvän syyn ennen kuin yrittävät pidättää pelaajahahmot tai puuttua heidän tekemiinsä muilla tavoin.

Velho: Pelaajahahmot kohtaavat yhden 4.–7. tason maaginan, jolla on seuranaan 1n4–1 oppilasta 1. tasolta. PJ:n on päätettävä, mikä on velhon luonteenlaatu ja millaisella tuulella hän on.

EPH-ryhmän luominen

Seikkailijoita

EPH-seikkailijaryhmässä on yleensä 4–8 hahmoa: 1n3 taistelijaa, 1n2 varasta, 1n2 pappia ja 1n2–1 maagia. Hahmot ovat yleensä keskenään suunnilleen samalla tasolla; kun olet päättänyt ryhmän keskimääräisen tason, voit halutessasi tehdä joistakin ryhmän jäsenistä alemman tason hahmoja kuvaamaan niitä ”täydennyksiä”, joita ryhmään tyypillisesti tuodaan jonkun kuoltua.

Pelinjohtajan on valittava EPH-seikkailijoiden rodut sen mukaan, millä seudulla heidät kohdataan tai mistä he ovat kotoisin. Todennäköisesti vähintään 80 % seikkailijoista on ihmisiä, 10 % kääpiöitä, 6 % puolituksia ja loput 4 % haltioita. Jos EPH-seikkailijaryhmä on paha, PJ voi halutessaan tehdä joistakin sen jäsenistä hirviöihmisolioita, kuten örkkejä, isohiisiä tai halleja.

Ryhmän jäsenet voivat olla pelaajahahmojen kilpailijoita, jotka etsivät samoja aarteita, tai he voivat olla suoranaisia vihollisia; pahoja ryöstelijöitä, jotka pelaajahahmojen on kukistettava. EPH-seikkailijat voivat toki myös olla pelaajahahmojen ystäviä tai liittolaisia, mutta se voi tehdä asiat pelaajille liian helpoksi.

Rosvoja

Rosvokoplassa on yleensä 2n12 taistelijaa ja 1n6 varasta 1. tasolta, ja heitä johtaa yksi 2.–5. tason (1n4+1) taistelija tai varas (tai yksi hahmo kummastakin luokasta, jos koplassa on vähintään yksitoista 1. tason jäsentä). Ulkoilmassa rosvoilla on yleensä hevoset tai muut maastoon sopivat ratsut (tietenkin varastetut) sekä kevyet haarniskat, miekat ja jouset tai varsijouset. Kun arvot edempänä olevien sääntöjen mukaisesti, onko rosvoilla taikaesineitä, suorita heitot vain johtajille; rivijäsenillä ei normaalisti ole taikaesineitä.

Rosvokoplalla on pesässään tai piilopaikassaan yleensä A-tyyppin aarre (josta puuttuvat taikaesineet, koska ne arvotaan erikseen edempänä olevien sääntöjen mukaisesti).



Merirosvoja tai jokirosvoja

Kuten nimet kertovat, merirosvoja kohdataan merillä ja jokirosvoja joilla. Purjehtivatpa he missä hyvänsä, he keräävät ryöstösaalista hyökkäilemällä muiden alusten kimppuun ja ryöstelemällä rannikko- ja joenranta-kaupunkeja.



Meri- tai jokirosvoryhmässä on 3n8 1. tason taistelijaa, joilla on johtajanaan yksi 3.–6. tason (1n4+2) taistelija ja 1n3 2.–5. tason taistelijaa. Kaikki ryhmän jäsenet osaavat tietysti käsitellä laivoja. Heillä on nahkahaarniska tai ei haarniskaa lainkaan, ja aseinaan heillä on miekat ja jouset tai varsijouset.

Merirosvoja voidaan tavata kerralla enemmänkin, mutta johtajien määrä on vastaava kuin yllä. Arvo johtajien taikaesineet edempänä kerrotulla tavalla. Yhdellä laivantäydellä meri- tai jokirosvoja on A-tyyppin aarre, josta puuttuvat taikaesineet (koska ne arvotaan yksittäisille ei-pelaajahahmoille). Aarre ei kuitenkaan ole välttämättä aluksessa, sillä merirosvot hautaavat aarteensa usein saareen. Tällöin kapteenilla tai jollakulla hänen perämiehistään on kartta, joka näyttää aarteen sijainnin.

Kauppiaita

Kauppiaiden on usein kuljetettava tavaroitaan erämaa-alueiden halki. Noin joka toisella (50 %) maata pitkin kulkevalla kauppakaravaanilla on yksi varakas kauppias johtajanaan; muussa tapauksessa karavaanissa on 1n4+1 vähemmän varakasta kauppiasta, jotka ovat lyöttäytyneet yhteen oman turvallisuutensa vuoksi. Seurueella on 2n4 vaunut (vähintään yhden per kauppias), joiden vetoeläiminä on hevosia tai muuleja. Jokaisen vaunun ajurina on yksi 0-tason hahmo, jolla on tavallisesti tikari tai lyhytmiekka mutta ei haarniskaa. Karavaani on palkannut vartijoikseen 1n4+2 taistelijaa 1. tasolta ja 1n4 taistelijaa 2. tasolta.

Jos kauppiaita kohdataan merellä, heillä on yleensä yksi laiva, joka on yhden kauppiaan omistama tai vuokraama. Laivan miehistössä on 2n8+8 jäsentä, jotka ovat 0-tason hahmoja (ei haarniskaa, aseena kurikka, tikari tai lyhytmiekka); kapteeni, perämies ja muu päällystö valitaan tästä ryhmästä. Iso alus voi vaatia isomman miehistön. Laivassa on karavaanien tapaan vartijoina 1n4+2 taistelijaa 1. tasolta ja 1n4 taistelijaa 2. tasolta.

Karavaanissa tai laivassa on tietysti tavaralasti, joka on arvokas mutta epäilemättä hankalasti siirreltävä, ja lisäksi A-tyyppin aarre, jossa ei ole taikaesineitä; aarre voi olla yhdesä ainoassa arkussa tai jaettuna eri vaunuihin.

Aatelisia

Aatelisryhmässä on (tietysti) aatelinen ja mahdollisesti hänen puolisonsa (joka on tietysti niin ikään aatelinen) ja yksi tai useampia lapsia. Jokaisella aikuisella aatelisella on vähintään yksi seuralainen (palvelija, hovineito tms.).

Alhaisaatelin jäsenillä (kuten paroneilla) on yhdet vaunut tai rattaat ja niiden edessä hienot vetohevoset; ylhäisemmillä aatelisilla on vähintään kahdet vaunut. Aatelinen saattaa ratsastaa sotahevosella, joskin hän voi halutessaan kulkea osan matkasta myös vaunuissa. Kaikkia vaunuja ja rattaita ohjaa ajuri, tässä tapauksessa 1. tason taistelija, jolla on rengashaarniska ja pitkämiekkä. Aatelisen mukana matkustaa ratsain vähintään kaksi 1.–4. tason taistelijaa, jotka toimivat henkivartijoina; mitä ylhäisempi aatelinen, sitä enemmän vartijoita. Näillä vartijoilla on yleensä pitkämiekat (mahdollisesti myös peitset) ja levyhaarniskat, ja heidän ratsuillaan on rengashaarniska. Vartijoiden tarkka määrä jätetään PJ:n päätettäväksi. Heillä on tietysti normaali mahdollisuus omistaa taikaesineitä.

Aatelinen on yleensä ottanut matkalle mukaan hiukan käyttörahaa; arvo A-tyypin aarre edustamaan tätä. Älä jätä aarretta arpoessasi taikaesineitä väliin, koska aateliset ovat yleensä varakkaampia kuin tavalliset matkalaiset.

Aateliset ovat useimmiten (70 %) 0-tason hahmoja. Muussa tapauksessa heitä 1n10: 1–6 merkitsee taistelijaa, 7–8 maagia, 9 pappia ja 10 varasta. (Aatelispapit ovat piispoja, arkkipiispoja ja sen sellaisia.) Arvo kunkin ”hahmoluokkaan aatelisen” taso heittämällä 2n4–1.

Pyhiinvaeltajia

Pyhiinvaeltajien ryhmä on menossa johonkin tärkeään uskonnolliseen paikkaan tai tapahtumaan (tai tulossa sieltä). Tällaisen ryhmän johtajina on 1n4 pappia 1.–4. tasolta (heitä kunkin taso erikseen).

Muilta osin pyhiinvaeltajaryhmät ovat varsin sekalaisia. Useimmissa ryhmissä on 3n6 0-tason hahmoa (joiden sukupuoli voi riippua siitä, keille uskonto sallii pyhiinvaellusmatkat), 1n6 taistelijaa 1.–4. tasolta (arvo kunkin taso erikseen; heillä on rengashaarniska ja pitkämiekkä), ja 1n4 varasta 1.–4. tasolta (he voivat olla hurskaudessaan vilpittömiä tai sitten vain karkumatkalla). On myös 50 %:n mahdollisuus, että ryhmässä on yksi 1.–4. tason maagi.

Pyhiinvaeltajilla on yleensä kevyet kantamukset – vain yksi säkki – ja he joko kulkevat jalkapatikassa tai ratsastavat muulilla tai hevosella. Pyhiinvaeltajaryhmä vie määrän päähänsä todennäköisesti jonkinlaisia uhrilahjoja; arvo A-tyypin aarre edustamaan niitä. Jos arvannon tuloksena on taikaesineitä, ryhmän jäsenet eivät todennäköisesti käytä niitä itse, koska ne on jo pyhitetty jollekin jumalalle tai jumalalle.

Ei-pelaajahahmojen taikaesineet

Ei-pelaajahahmoilla on yleensä taikaesineitä luokkansa ja tasonsa mukaisessa suhteessa; taistelijalla, varkaalla tai papilla on 5 %:n mahdollisuus tasoa kohden omistaa taikase tai taikahaarniska (arvo aseeseen ja haarniskan mahdollisuudet erikseen jokaiselle EPH:lle). Onpa hahmon taso mikä hyvänsä, tulos 96–00 katsotaan ei-tulokseksi. Maageilla on 4 %:n mahdollisuus tasoa kohden omistaa suoje-lussormus (arvo sormuksen hyvitys taulukosta normaaliin tapaan) ja 3 %:n mahdollisuus tasoa kohden omistaa taikati-kari tai taikavaellussauva.

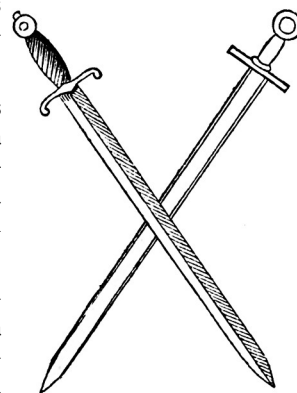
Lisäksi on 2 %:n mahdollisuus tasoa kohden, että hahmolla on taikajuoma, ja 3 %:n mahdollisuus tasoa kohden, että papilla tai maagilla on jokin kirjakäärö.

Laske lopuksi kaikkien ryhmän jäsenten tasot yhteen ja käytä tätä lukua prosenttimahdollisuutena, jonka mukaan arvotaan, onko ryhmällä hal-lussaan jokin sekalainen taikaesine. Jos heitto tuottaa taikaesineen, puolita prosenttiluku ja arvo uudestaan; jos jäl-kimmäinenkin heitto onnistuu, ryhmällä on kaksi sekalaista taikaesineitä. Jos ryhmällä on yli 3 jäsentä, voit halutessasi puolittaa prosenttiluvun vielä kertaalleen ja arpoa kolman-nenkin esineen mahdollisuuden. Anna sekalaiset taikaesi-neet niille ryhmän jäsenille, joille ne tuntuvat parhaiten so-pivan, tai arvo nopealla, ellet osaa päättää.

Epäihmisryhmät

Perusoletus on, että EPH-ryhmät koostuvat kokonaan tai enimmäkseen ihmisistä, mutta pelinjohtaja voi halutessaan käyttää ajoittain haltia-, kääpiö- tai puolituksiryhmiä. Epäih-misryhmä on yleensä rodullisesti yhtenäinen; esimerkiksi haltiaryhmässä on pelkästään haltioita. Jos epäihmisryhmä kohdataan jonkin toisen rodun alueella, siihen voi kuulua opas, joka on pestattu johdattamaan ryhmä määrän päähänsä. Esimerkiksi edellä mainittu haltiaryhmä voi palkata avukseen ihmisoppaan, kun se matkustaa ihmisten maiden halki.

Pelinjohtaja voi luoda erilaisia epäihmisryhmiä edellisissä osioissa kuvattujen periaatteiden mukaisesti. Hänen on kuitenkin päätettävä, koskevatko 0-tason hahmojen sää-nöt myös epäihmisiä; onko olemassa esimerkiksi ”0-tason haltioita”? Jos PJ päättää, että sellaisia hahmoja on, heillä on samat rodusta koituvat kyvyt kuin muillakin rotunsa edustajilla, mutta heidän Hyökkäyshyvytyksensä on +0 ku-ten 0-tason hahmoilla. Jos päätät, ettei kampanjamaail-massasi ole tällaisia hahmoja, korvaa edellisissä osioissa mainitut 0-tason hahmot 1. tason taistelijoilla.



Pelaajien käsittely

Hahmonluonnin vaihtoehdot

Hahmonluontisäännöissä sanotaan, että pelaaja arpoo kykyarvot järjestyksessä heittämällä kuusi kertaa 3n6. Pelaajat saattavat kuitenkin valittua, että he eivät voi luoda näiden sääntöjen avulla sellaista hahmoa, jota he haluaisivat pelata. Tässä on joitakin hahmonluontivaihtoehtoja, joista voit valita, jos haluat tehdä pelin vähän helpommaksi pelaajien kannalta. Huomaa, että heillä ei ole oikeutta vaatia näitä vaihtoehtoja; päätös on yksinomaan pelinjohtajan.

Pisteidenvaihto: Anna pelaajan ”siirrellä” pisteitä kykyarvosta toiseen sillä periaatteella, että -2 yhteen arvoon tuottaa +1 toiseen. Enimmäisarvo on yhä 18 (tai jokin rodusta aiheutuva enimmäisarvo, joka on tätä alhaisempi), eikä pelaaja saa laskea mitään arvoa alle 9:n.

Arvonvaihto: Anna pelaajan vaihtaa kaksi kykyarvoa päätin kerran hahmoa kohden.

Vapaa järjestys: Anna pelaajan panna kykyarvot haluamaansa järjestykseen. Tämä menetelmä antaa pelaajalle eniten valtaa tehdä hahmostaan sellaisen kuin haluaa, mutta toisaalta voi käydä niin, että kampanjan kaikki pe-

laajahahmot alkavat muistuttaa toisiaan. On esimerkiksi varsin yleistä, että pelaajat ”dumppaavat” pienimmän kykyarvonsa Karismaan.

Toivottomat hahmot

Toisinaan pelaaja katsoo heittämiään kuutta kykyarvoa ja julistaa hahmon ”toivottomaksi”. Pelaajan tulisi aina saada hylätä hahmo, jonka neljä ensimmäistä arvoa ovat alle 9:n (koska tällöin hahmo ei pääse jäseneksi mihinkään tarjolla olevista neljästä luokasta). Voit kuitenkin antaa pelaajan heittää uudet kykyarvot, vaikka ne eivät olisi näin ”toivotomat” vaan vain keskivertoa heikommät.

Tässä on eräs ehdotus: Laske yhteen hahmon kykyarvoista koituvat hyvitykset ja sakot. Jos niiden summa on miinusmerkkinen, voit katsoa hahmon keskivertoa heikommäksi ja sallia pelaajan heittää kaikki arvot uudestaan. Jos muuntimien summa on tasan nolla, hahmo on ”keskiverto” ja pelaajan tulisi luultavasti suostua pelaamaan sitä sellaisena kuin se on heitetty. Jos summa on plusmerkkinen, pelaajan tulee tietysti suostua pelaamaan hahmoa sellaisenaan.



Vaihtoehto tälle on se, että jos pelaaja heittää kykyarvot, joista koituvien hyvitysten ja sakkojen summa on miinusmerkkinen, hän saa "keikauttaa" arvot vähentämällä kaikki arvot (eikä vain "huonoja") luvusta 21. Tällöin esimerkiksi arvo 3 muuttuu 18:ksi, ja keikautuksen seurauksena hyvitysten ja sakkojen summa muuttuu plusmerkkiseksi, jos se oli aiemmin miinusmerkkinen.

Loitsujen hankinta

Papeilla on se ilmiselvä etu maageihin nähden, että he voivat käyttää periaatteessa kaikkia loitsuja kaikilta langetettavissaan olevilta tasoilta. Huomaa kuitenkin, että pappien loitsuvalikoimaa rajoittaa heidän jumaluutensa, uskontonsa tai vakaumuksensa; esimerkiksi parannuksen jumalattaren papin on turha yllättyä, jos hänen jumaluutensa ei suo hänelle parannusloitsujen käänteisversioita. Jos pappi rukoo loitsua mutta sitä ei anneta, pelinjohtaja voi halutessaan antaa hänelle jonkin toisen loitsun tai (jos jumaluus on vihoissaan) jättää sen loitsun "paikan" kokonaan tyhjäksi.

Maagi osaa pelin alussa kaksi loitsua, **taianluvun** ja yhden muun loitsun (ellei PJ päättää antaa niitä enempää). Aina kun maagi saa uuden tason, hänen päivittäinen loitsunkäyttökiintiönsä karttuu; lisäksi hän saa joka toisella tasolla käyttöönsä uuden loitsutason (kunnes ne kaikki ovat käytössä). Loitsunkäyttökiintiön karttuminen ei kuitenkaan tarkoita välttämättä sitä, että maagi oppii välittömästi uusia loitsuja.

Maagi voi oppia uusia loitsuja toisen maagin opettamana tai lukemalla toisen maagin loitsukirjaa. Jos häntä opetetaan, hän voi oppia loitsun päivässä, mutta toisen maagin loitsukirjasta lukemalla oppimisvauhti on yksi päivä loitsun tasoa kohden. Onpa menetelmä mikä hyvänsä, maagin on kirjoitettava loitsu omaan loitsukirjaansa, mikä maksaa 500 kr per kirjoitetun loitsun taso.

Maagi voi lisätä valikoimaansa minkä tahansa loitsun miltä tahansa osaamaltaan tasolta milloin tahansa; hän ei kuitenkaan voi lisätä loitsukirjaansa loitsuja osaamiaan ylemmiltä tasoilta. Oppiakseen uusia loitsuja maagin on löydettävä opettaja tai hankittava lähde-teos (kuten toisen maagin loitsukirja), ja näiden seikkojen hinta ei sisälly yllä mainittuihin kuluihin. Maagi pitää usein yhteyttä entiseen mestariinsa ja oppii häneltä uusia loitsuja joko ilmaiseksi tai vastineeksi palveluksista. Toisinaan kaksi maagia sopivat keskenään loitsujen vaihdosta. Maagilla ei kuitenkaan ole usein muita vaihtoehtoja kuin maksaa toiselle maagille (usein ei-pelaajahahmolle) 100–1000 kr per loitsun taso vastineeksi loitsujen opettamisesta.

Maagit voivat myös luoda kokonaan uusia loitsuja (tai muunnella vanhoja); ks. lisätietoa edempää osiosta **Taika-tutkimukset**.

Ase- ja haarniskarajoitukset

Useille roduille ja luokille on asetettu ase- ja haarniskarajoituksia. Mitä tapahtuu, kun pelaaja ilmoittaa, että hänen hahmonsä aikoo käyttää kiellettyä asetta tai haarniskaa?

Papit: Teräaseiden kieltäminen on papeille uskonkysymys, joten kiellettyä asetta käyttävä pappi menettää välittömästi loitsunkäyttökykynsä ja Epäkuolleiden käännäytys -voimansa. Samanuskaisen korkeamman tason EPH-papin on annettava hairahtuneelle papille jokin tehtävä, joka hänen tulee täyttää ennen kuin hän voi sovittaa tekonsa ja saada voimansa takaisin. Ellei hahmo kadu tekoaan, hän muuttuu pysyvästi papista taistelijaksi. Laske uudelleen hahmon taso vertaamalla hänen senhetkistä KoP-määräänsä taistelijan hahmoluokkataulukkoon. Kestopisteet ja Hyökkäyshyvytys pysyvät samoina; muuta Hyökkäyshyvytystä vasta, kun hahmo on saanut uuden tason taistelijana, ja heitä tason nousun yhteydessä normaalia taistelijan kestonoppaa.

Maagit: Nämä hahmot eivät ole kerta kaikkiaan harjaantuneet käyttämään muita aseita kuin niitä, jotka heille normaalisti sallitaan, joten heidän hyökkäyksiinsä kielletyillä aseilla lasketaan sakkoa -5. Jos maagi pitää haarniskaa, hän ei voi langettaa lainkaan loitsuja; kaikki yritykset epäonnistuvat ja loitsu menee hukkaan.

Varkaat: Jos varkaalla on jokin raskaampi, äänekkäämpi ja liikkeitä rajoittavampi haarniska kuin nahkahaarniska, hän ei voi käyttää mitään varkaan kykyjään, ei edes Sala-hyökkäystä. Varas voi toki pitää tällaista haarniskaa, mutta silloin hän on pelkkä keho taistelijan korvike.

Kääpiöt ja puolituiset: Nämä hahmot eivät saa käyttää isoja aseita, mikä johtuu lähinnä heidän lyhyestä varresta ja suhteellisen alhaisesta painostaan. Asetta on vaikea heiluttaa, kun ase yrittää heiluttaa käyttäjänsä. Jos tällainen hahmo yrittää käyttää kiellettyä asetta, pelinjohtaja voi joko määrätä sakkoa -5 hyökkäysheittoon aseiden käytön vaikeuden vuoksi tai halutessaan ilmoittaa suoraan, että yritys ei onnistu.

Toivomusten tuomarointi

Toivomukset voivat horjuttaa pelin tasapainoa pahemmin kuin juuri mikään muu. Pelaajahahmo voi tehdä huolellisesti muotoillulla toivomuksella laajoja ja rajuja muutoksia pelimaailmaan ja kenties jopa kirjoittaa historiaa uusiksi. Ennen kuin annat pelaajahahmoille mahdollisuuden yhteenkään toivomukseen, mieti miten hallitset tilanteen.

Toivomuksia suovat monenlaiset olennot. Silloinkin kun toivomus on peräisin esineestä (kuten sormuksesta tai miekasta), joku ulottuvuudenulkoinen olento – jumala, paholainen tai kuka hyvänsä – on istuttanut sen esineeseen. Toivomuksilla on tapana edistää suojiensa pyrkimyksiä; jos suoja on esimerkiksi paha ifriitti, se yrittää vääristellä toivomuksen tarkoitusta, jotta pelaajahahmo ei saisi aivan sitä

mitä haluaa. Toisaalta jos suoja kuuluu hyvyyden voimiin, se täyttää toivomuksen halutun mukaisena, kunhan pelaajahahmo ei ole ahne tai pahansuopa.

Tärkein kysymys, jota tulee miettiä, on pelitasapaino. Toivomus, joka parantaa koko ryhmän vammat, siirtää kaikki erehtymättömän tarkasti kaukaiseen paikkaan tai mitätöi tai aloittaa alusta katastrofaalisesti sujuneen taistelun, on kohtuullinen. Toivomus, joka palauttaa hahmon henkiin ja terveeksi, on kohtuullinen, mutta toivomus, joka paitsi tuo hahmon eloon myös parantelee hänen kykyjään, ei ole.

Toivomus suodaan yleensä tarkalleen sanamuotonsa mukaisesti, sillä toivomuksen sanoja täytyy kunnioittaa. Poikkeus tästä säännöstä ovat toivomukset, jotka ovat kohtuuttomia pelitasapainon kannalta; niiden sanamuotoa kyllä kunnioitetaan, mutta ne kenties täytetään vain osittain. Viimeksi mainitussa esimerkissä toivomuksen suoja luultavasti palauttaa hahmon henkiin ja terveeksi mutta ei suostu ”parantelemaan” häntä.

Sääntövaihtoehdot

Kuolemat ja kuoleminen

Säännöissä sanotaan, että kun hahmon kestopisteet huonevat 0:aan, hän kuolee. Jos tämä tuntuu sinusta liian ankaralta, tilannetta voi muuttaa monin eri tavoin.

Kuolleista herätys: Kuolleista herätys: Ensimmäinen keino ei muuta lainkaan sääntöjä. Järjestä asiat niin, että seikkailuissa kuolleet hahmot voidaan herättää helposti henkiin **kuolleista herätyksellä** (joskin huomattavaan hintaan). Tämä paitsi ”ratkaisee” kuolleisuusongelman myös kuluttaa pelaajahahmojen ylimääräiset aarteet, jolloin heistä ei tule niin rikkaita, että seikkaileminen ei enää kiinnostaisi. Menetelmällä on myös taipumusta palkita varovaiset hahmot (koska he saavat pitää kultansa useammin).

Entä jos hahmoilla ei ole kuollessaan niin paljon rahaa, että se riittäisi **kuolleista herätykseen**? Anna paikallisen temppelin herättää seikkailijat kuolleista velaksi. Toisin sanoen seikkailija on henkiin herättyään temppelille velkaa joko sen rahasumman, jonka kuolleista herätys olisi maksanut, tai summaa vastaavan palveluksen. Tällöin seudun uskonnolliset johtajat saavat käyttöönsä seikkailijoita, jotka ovat aina valmiina suorittamaan vaarallisia tehtäviä heidän puolestaan.

Mutta miten seikkailija voi suostua velkasopimukseen, jos hän on kuollut? On kaksi vaihtoehtoa: papit voivat laatia sopimuksen **vainajan puhutuksen** avulla tai seikkailijat voivat allekirjoittaa sopimuksen temppelin kanssa ennen lähtöään mahdollisesti vaaralliseen seikkailuun. Jälkimmäinen keino voi olla joissakin paikoissa jopa vakiokäytäntö.

Pelastusheitto kuolemaa vastaan: Ensimmäinen varsinainen sääntömuunnos on se, että kaikki kestopisteensä menettänyt hahmo saa yrittää pelastusheittoa Kuolemansädetä vastaan välttääkseen kuoleman. Jos heitto epäonnistuu, hahmo kuolee välittömästi kuten tavallista. Jos heitto onnistuu, hahmo pysyy elossa 2n10 kierrosta ja välttyy kuolemasta, jos hänen haavansa sidotaan tai hän saa taikaparannusta tänä aikana. Hahmo pysyy joka tapauksessa tajuttomana täydet 2n10 kierrosta ja sen jälkeen joko kuolee (ellei häntä hoideta) tai virkoaa (jos hoitoa annetaan).

Jos kuolevan hahmon haavat sidotaan, hänen tilansa vakiintuu nollaan kestopisteeseen. Hän tarvitsee taikuudentonta paranemista täyden viikon ennen kuin saa takaisin ensimmäisen kestopisteensä. Tämän jälkeen paraneminen etenee normaaliin tapaan.

Taikaparantaminen palauttaa hahmon kestopistemäärään, joka on sama kuin parannusnopanheiton tulos (kuitenkin tietysti enintään hahmon normaali täysi kestopistemäärä).

Huomaa, että jos loitsija selviää käynnistä nollassa kestopisteessä, hän menettää kaikki valmisteleman loitsut.

Tätä sääntöä voidaan haluttaessa täydentää kohdan **Kuolleista herätys** ehdotuksilla (ks. edellä).

Negatiiviset kestopisteet: Älä pysähdy nollaan kestopisteeseen vaan pidä kirjaa miinusmerkkisistä pisteistä. Nujertumisensa jälkeen hahmo menettää joka kierroksen lopussa yhden ylimääräinen kestopisteen. Jos ne hupenevat -10:een, hahmo kuolee. Ennen tätä hahmon tila voidaan vakiinnuttaa sitomalla hänen haavansa tai antamalla hänelle taikaparannusta. Hahmo ei voi liikkua omin avuin kuin muutaman jalan matkan eikä taistella tai langettaa loitsuja ennen kuin hänen kestopistemääränsä on taas yli nollan. Tätä sääntöä ei pidä käyttää yhdessä **Pelastusheitto kuolemaa vastaan** -vaihtoehdon kanssa.

Loitsijat, jotka toipuvat käynnistä nollassa tai miinuspisteillä, menettävät kaikki valmisteleman loitsut kuten **Pelastusheitto kuolemaa vastaan** -säännöissäkin.

PJ voi halutessaan käyttää -10:n sijasta negatiivista lukua, joka vastaa hahmon Ruumiinkunto-arvoa.

”Pelastusheitto tai kuolema” -myrkyt

Taistelut- ja Hirviöt-osissa kuvatut myrkyt tappavat hahmon välittömästi. Jotkut PJ:t voivat olla sitä mieltä, että pelaajahahmojen kuolleisuus on tämän säännön vuoksi tur-



han korkea. Toisaalta myrkkujen pitää olla pelottavia. Tässä on valinnainen sääntö, joka helpottaa peliä hiukan mutta ei poista myrkkujen pelkoa kokonaan:

Kun uhri altistuu ”pelastusheitto tai kuolema” -myrkylle ja epäonnistuu pelastusheitossa Myrkkä vastaan, hän kärsii 1n6 pistettä vaurioita kierroksessa 6 kierroksen ajan, altistumista seuraavalta kierrokselta alkaen. Keskimäärin tämä tarkoittaa 21:tä pistettä vaurioita, mutta jopa 1. tason hahmo voi selvitä tilanteesta onnen ja parannustaikuuden avulla. PJ voi toki kehittää myrkkäjä, joissa nämä luvut ovat toiset. Jos käytössä on **Negatiiviset kestopisteet** -sääntövaihtoehto, myrkyn vaikutusaikaa suositellaan pidennettäväksi 10 kierrokseen (vauriot ovat tällöin keskimäärin 35 pistettä).

Kokemuspisteiden saaminen aarteista

Pelinjohtaja voi jakaa hahmojen hankkimista aarteista kokemuspisteitä suhteessa 1 kr = 1 KoP. Tämä on sääntövaihtoehto, jota PJ voi käyttää, jos hän haluaa pelaajiensa hankkivan tasoja nopeasti, mutta hänen ei ole pakko käyttää sitä, jos hän pitää verkkaisemmasta tahdistista. Jos aarteista jaetaan kokemusta, jakamisen aika on vasta sitten, kun ne on saatu vietyä turvalliseen paikkaan. Vaihtoehtoisesti PJ voi vaatia, että aarteet on kulutettava harjoitteluun, jotta ne laskettaisiin kokemukseksi. Tämä on hyvin tehokas tapa siivota kampanjasta liialliset aarremäärät.



Kykyheitot

Toisinaan pelaajahahmo yrittää pelissä jotakin, mille ei tunnu olevan omaa sääntöä. Tällöin ainoa hahmon ominaisuus, joka näyttää sopivan tilanteeseen, voi olla jokin kykyarvo. Tässä on menetelmä, jonka avulla hahmo voi turvautua kykyarvoonsa mutta onnistua silti sitä todennäköisemmin, mitä korkeammalla tasolla hän on.

Pelaaja heittää 1n20 ja lisää silmälukuun muuntimensa siitä kykyarvosta, jota PJ pitää tilanteeseen sopivimpana (PJ voi määrätä heittoon myös tilannekohtaisia muuntimia). Heitto onnistuu, jos sen tulos on vähintään tavoiteluku:

Hahmon taso	Tavoiteluku
0H tai 1	17
2–3	16
4–5	15
6–7	14
8–9	13
10–11	12
12–13	11
14–15	10
16–17	9
18–19	8
20	7

Loitsujen valmistelu ulkomuistista

Toisinaan maagi haluaisi valmistella loitsuja, vaikka hänellä ei ole loitsukirjaansa. Näin käy esimerkiksi silloin, kun loitsukirja tuhoutuu tai se varastetaan tai kun maagi joutuu vangiksi tai ansaan.

Maagi voi aina valmistella **taianluvun** ulkomuistista. Muut loitsut vaativat Älykkyys-kykyheiton (ks. edellä), johon lasketaan sakkoa loitsun tason verran.

Kykyheitossa epäonnistuminen kuluttaa yhden loitsupaikan niin kuin loitsu olisi valmisteltu onnistuneesti ja sitten langetettu, eli jos esimerkiksi 5. tason maagi yrittää valmistella **tulipallon** ulkomuistista ja epäonnistuu, hän ei voi käyttää koko päivänä yhtään 3. tason loitsua.

Varkaan kyvyt

Varkaan pelaaja voi haluta enemmän päätösvaltaa hahmonsa kykyihin. Jos tarkastelet Varkaan kyvyt -taulukkoa, huomaat sen salaisuuden: 2. tasolta 9. tasolle varkaan kyvyt kehittyvät joka tasolla yhteensä 30 prosenttiyksikköä, 10. tasolta 15. tasolle 20 prosenttiyksikköä ja 16. tasolta alkaen 10 prosenttiyksikköä. Jos haluat sallia varkaiden yksilöllistämisen, anna pelaajan jakaa nämä prosenttiyksiköt niin kuin hän haluaa eikä niin kuin taulukossa sanotaan. Salli hänen parantaa yksittäistä varkaan kykyä enintään 10 prosenttiyksikköä tasoa kohden. Huomaa myös, että mitään kykyä ei voida nostaa yli 99 prosentin.

Taikatutkimukset

Taikatutkimusten yleiset säännöt

Jossakin vaiheessa maagi tai pappi voi haluta ryhtyä valmistamaan taikaesineitä tai keksimään omia loitsujaan. Tällaista toimintaa kutsutaan **taikatutkimuksiksi**. Maagi tarvitsee tutkimustyötä varten tornin tai laboratorion, pappi puolestaan uskontonsa mukaisen ja asianmukaisesti pyhitetyn kirkon tai temppelin. Lisäksi tutkimustyöllä on aina tietty hinta, vähimmäisaika ja onnistumismahdollisuus. Jos tutkimusheitto epäonnistuu, aika ja raha menevät yleensä hukkaan ja työ on aloitettava alusta. Alla olevissa yksityiskohtaisissa säännöissä on kuitenkin poikkeuksia tästä.

Pelinjohtajan tulee suorittaa tutkimusheitto lähes aina salassa. On monia tilanteita, joissa hahmon (tai pelaajan) ei pidä tietää, onko heitto tosiaan epäonnistunut vai onko PJ vain päättänyt, että tällainen tutkimustyö on hahmolle mahdotonta. PJ voi halutessaan kertoa pelaajalle tutkimustyön mahdottomuudesta, jos tutkimusheitto onnistuu, mutta epäonnistuneesta heitosta ei pidä kertoa pelaajalle muuta kuin se, että se epäonnistui.

Pappi voi yleensä valmistaa vain sellaisia taikaesineitä, jotka tuottavat papinloitsujen vaikutuksia, ja lisäksi taika-aseita ja taikahaarniskoja (myös sellaisia, joita hän ei voi käyttää itse, koska ne hän tekee uskonveljilleen ja -sisarilleen). Maagi voi valmistaa kaikenlaisia taikaesineitä paitsi sellaisia, jotka tuottavat papinloitsujen vaikutuksia (ellei maageilla itselläänkin ole vastaava loitsu).

Taikatutkimuksiin käytetyn ajan on oltava kahdeksantuntisia työpäiviä, joiden välillä saa olla enintään kahden päivän taukoja. Jos keskeytykset ovat pitempiä, hanke epäonnistuu automaattisesti.

PJ voi halutessaan antaa kokemuspisteitä hahmolle, joka onnistuu tutkimustyössään. Suositeltu määrä on 1 KoP jokaisesta tutkimustyöhön käytetystä 10 kultarahasta. Kokemuspisteitä voi jakaa kaikenlaisesta tutkimustyöstä tai vain taikaesineiden valmistamisesta, mutta PJ:n ei ole pakko antaa sitä mistään, jos hän haluaa, että hahmot hankkivat tasojä lähinnä seikkailemalla.

Loitsututkimukset

Kaikkein tyypillisintä taikatutkimusta on loitsututkimus. Maagi voi opetella jonkin pelin perusvalikoimaan kuuluvan loitsun omin päin, tarvitsematta opettajaa tai lähdeoste. Lisäksi sekä papit että maagit voivat kehittää kokonaan uudenlaisia loitsuja. Yksikään hahmo ei toki voi opetella tai kehittää sellaisia loitsuja, jotka ovat korkeammalta tasolta kuin mitä hän kykenee langettamaan.

Jos hahmo yrittää kehittää kokonaan uuden loitsun, PJ:n on määriteltävä sen taso ja arvioitava, onko se mahdollinen sellaisenaan. PJ:n ei tarvitse kertoa pelaajalle, onko loitsu mahdollinen, ja itse asiassa voikin olla parempi, että hän jättää sen kertomatta.

”Perusloitsujen” opettelu maksaa 1 000 kr per loitsun taso ja itse keksittyjen loitsujen kehittäminen 2 000 kr per loitsun taso. Molemmissa tapauksissa tutkimustyö kestää yhden viikon loitsun tasoa kohden. Työn onnistumismahdollisuus on 25 % plus 5 % per hahmon taso miinus 10 % per loitsun taso; onnistumismahdollisuus voi olla enintään 95 %.

Jos tutkimusheitto onnistuu, hahmo voi lisätä loitsun loitsukirjaansa (jos hän on maagi) tai rukoilla loitsun jatkossa käyttöönsä (jos hän on pappi). Mikäli heitto epäonnistuu, aika ja raha on käytetty turhaan. Saman jumaluuden, uskonnon tai vakaumuksen papit voivat opettaa toisilleen ne rukoukset, joilla he saavat nämä uudet loitsut käyttöönsä, ja opetus kestää yhden tunnin loitsun tasoa kohden. Maagien keinot vaihtaa loitsuja toisten maagien kanssa on jo selitetty edellä osiossa **Loitsujen hankinta**.

Kuten edellä todettiin, PJ voi halutessaan päättää, että ehdotettu uusi loitsu ei sovi hänen kampanjaansa, koska se on liian voimakas, sen loitsutaso on liian alhainen tms. Hänen ei välttämättä tarvitse kertoa päätöksestään pelaajalle, vaan hänellä on käytössään kaksi muutakin vaihtoehtoa.

Ensinnäkin pelinjohtaja voi muokata loitsua. Jos tutkimusheitto onnistuu, PJ esittelee tämän jälkeen pelaajalle loitsun uuden version, jota on muokattu siten kuin PJ katsoo pelitasapainon kannalta tarpeelliseksi.

Toinen vaihtoehto (joka on sopivampi silloin, kun PJ katsoo loitsun kuuluvan ylemmälle tasolle kuin mitä pelaajahahmo pystyy langettamaan) on suorittaa tutkimusheitto kaikesta huolimatta. Jos heitto epäonnistuu, pelaajan ei tarvitse tietää muuta, mutta jos se onnistuu, PJ esittelee pelaajalle loitsun muokatun version ja kertoo, että hahmo voi yrittää uudestaan, kun hän nousee loitsun langettamiseen oikeuttavalle tasolle. PJ voi halutessaan puolittaa uuteen yritykseen vaadittavan ajan tai rahamäärän.

Taikaesinetutkimukset

Aina kun hahmo haluaa valmistaa taikaesineen, hänen on osattava kaikki mahdolliset loitsut, jotka esineeseen istutetaan. Jos esineen tuottama vaikutus ei vastaa mitään tunnettua loitsua, PJ voi halutessaan vaatia hahmolta ylimääräistä tutkimustyötä tämän uuden loitsun luomiseksi.

Taikaesine voi vaatia erikoisia valmistusaineita, joita ei yleensä ole mahdollista ostaa. Näitä erikoisaineita voidaan käyttää tällaiseen tutkimustyöhön vain kerran. PJ voi esimerkiksi vaatia, että **siirrähtelyviitan** valmistus vaatii siirrähtelijäpedon nahan tai **tulipallo-taikasauva** punaisen lo-

hikäärmeen sylkeä. Huomaa, että valmistusaineille on tarkempia sääntöjä edempänä osiossa **Muut taikaesineet**.

Mahdolliset valmistusainevaatimukset riippuvat täysin pelinjohtajasta, ja niiden tarkoitus on yleensä hidastaa voimallisten ja kenties kampanjan tasapainoa horjuttavien taikaesineiden syntyä. Ne ovat myös hyvä keino johdattaa loitsija ja hänen ryhmänsä vaarallisiin seikkailuihin.

Onnistumismahdollisuus

Ellei edempänä toisin mainita, taikaesineen valmistuksen perusonnistumismahdollisuus on 15 % plus 5 % per loitsijan taso plus loitsijan Älykkyys-arvo (jos hän on maagi) tai Viisaus-arvo (jos hän on pappi). Niinpä 9. tason loitsijalla, jonka primaarikyvyn arvo on 15, onnistumisen perusmahdollisuus on 75 %.

Loitsukääröt

Loitsija voi valmistaa loitsukäärön, jossa on mikä tahansa hänen käytettävissään oleva loitsu (maagilla tämä tarkoittaa hänen omassa loitsukirjassaan olevia loitsuja, papilla mitä tahansa loitsua, jonka hän pystyy rukoilemaan käyttöönsä). Valmistushinta on 500 kr per loitsun taso, ja vaadittu aika on 1 päivä per loitsun taso.

Valmistuksen onnistumismahdollisuus pienenee -10 % per käärröön kirjoitettavan loitsun taso.

Jos tutkimusheitto epäonnistuu, loitsukäärön kirjoitus epäonnistuu, mutta jos loitsija yrittää saman loitsun kirjoittamista käärröön myöhemmin uudestaan, joko hinta tai aika puolittuu (hahmon valinnan mukaan).

Muut kertakäyttöesineet

Loitsuttomat kirjakääröt, taikajuomat ja jotkin muut esineet (kuten **kumoojavalitikka**) ovat kertakäyttöesineitä. Niitä voivat valmistaa vähintään 7. tason maagit ja papit.

Jos kertakäyttöesine tuottaa jonkin valmistajan osaaman tai itse kehittelemän loitsuvaikutuksen, valmistuksen onnistumismahdollisuus on sama kuin loitsukääröissä (ks. yllä). Jos esine tuottaa jonkin muunlaisen vaikutuksen, PJ:n tulee määrätä sille jokin sopivaksi katsomansa loitsutaso (ja valmistusaika ja -hintaa ovat kaksinkertaiset vastapainoksi sille, että hahmon ei tarvitse osata tai kehitellä esinettä varten mitään loitsua). Kertakäyttöesineen perusvalmistusaika on 1 viikko plus 1 päivä per loitsun taso (tai se, mikä esineen vaikutuksen tasoksi on sovittu), ja perusvalmistushinta on 50 kr per loitsun taso per päivä.

Taikajuomat ovat erityistapaus, sillä valmistaja voi keittää kerralla erän, jossa on useita annoksia, ja pullottaa sen moneen pieneen tai yhteen isoon pulloon. Vähennä onnistumismahdollisuutta 5 %:lla ja lisää valmistusaikaa yhdellä

päivällä jokaisesta ylimääräisestä annoksesta. Huomaa, että valmistusajan piteneminen korottaa valmistushintaa. Jos tutkimusheitto epäonnistuu, koko erä menee pilalle.

Pysyvät taikaesineet

Pysyvien taikaesineiden (sormusten, aseiden, taikasauvojen, vaajojen ja useimpien sekalaisten taikaesineiden) valmistukseen tarvitaan vähintään 9. tason maagi tai pappi.

Kun esineeseen istutetaan useita kykyjä, kukin niistä vaatii erillisen onnistumisheiton ja ensimmäinen epäonnistunut heitto keskeyttää valmistuksen. Kesken jäänyt esine tuottaa kyllä ne voimat tai vaikutukset, jotka siihen ehdittiin istuttaa onnistuneesti, mutta siihen ei voida enää istuttaa uusia kykyjä.

Pysyvät taikaesineet (myös aseet; ks. tarkemmin alla) on valmistettava korkealuokkaisista taikuudettomista esineistä. Tällaisten esineiden hinta on yleensä kymmenen kertaa korkeampi kuin vastaavalla tavallisella esineellä.

Taika-aseet

Aseen tai haarniskan muuttaminen taikaesineeksi maksaa 1 000 kr per esineen tuottama hyvityspiste. Jos aseella on kaksi eri hyvitystä, puolita isompi hyvitys (pyöristämättä) ja lisää siihen pienempi hyvitys; esimerkiksi **miekka +1, +3 lohikäärmeitä vastaan** olisi valmistushinnaltaan 2 500 kr. Aseen muuttaminen taika-aseeksi kestää yhden viikon plus kaksi päivää per hyvityspiste; esimerkiksi edellä mainitun miekan valmistus kestäisi kaksitoista päivää.

Pienennä perusonnistumismahdollisuutta 10 %:lla × hyvitys; niinpä **miekka +1** pienentää mahdollisuutta 10 %:lla, kun taas yllä kuvattu **miekka +1, +3 lohikäärmeitä vastaan** pienentää mahdollisuutta 25 %:lla. Onnistumismahdollisuutta voi kasvattaa 25 %:lla kaksinkertaistamalla valmistushinnan ja -ajan (tästä on ilmoitettava ennen heittoa).

Jos aseella on muitakin voimia kuin hyvitys, yhdistä nämä säännöt muihin pysyvien esineiden valmistusta koskeviin sääntöihin. Kaikki taikaominaisuudet on lisättävä samassa "valmistusrupemassa".

Muut pysyvät taikaesineet

Pysyvillä taikaesineillä voi olla useita eri **ominaisuuksia**. Jokainen esineeseen lisätty ominaisuus lisää työhön vaadittua aikaa ja rahamäärää ja pienentää onnistumismahdollisuutta. Ominaisuudet ovat seuraavat:

Esine tuottaa loitsun tai loitsunkaltaisen vaikutuksen: Tämä on kaikkien muiden esineiden paitsi aseiden perusominaisuus. Työn perushinta on 500 kr per loitsun taso, ja vaadittu aika on 5 päivää plus 2 päivää per loitsun taso. Jos taikaesineessä on useita loitsuja tai loitsunkaltaisia vaikutuksia, laske niiden hinnat ja ajat yhteen. Onnistumismahdollisuus pienenee 5 %:lla per loitsutaso.

Esine sisältää useita latauksia: Tämä kattaa taikasauvat ja vaajat, mutta monilla muillakin taikaesineillä voi olla latauksia. Esineen jokaisella loitsulla tai loitsunkaltaisella kyvyllä on yleensä oma latausmääränsä (ks. kuitenkin **Yhteinen latausmäärä**). Oheisessa taulukossa ovat latausten enimmäismäärät ja niistä johdetut hinnat, valmistusvauhdit (latauksina per päivä) ja onnistumismahdollisuudet:

Latausmäärä	Hinta per lataus	Latauksia per päivä	Mahdollisuus
2–3	+150 kr	1	–5 %
4–7	+125 kr	2	–10 %
8–20	+100 kr	3	–20 %
21–30	+75 kr	4	–30 %

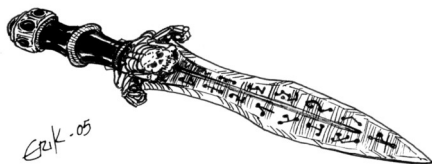
Kun käytät taulukkoa, älä laske ensimmäistä latausta mukaan hintaan tai valmistusaikaan. Huomaa, että jokaiselle esineen latausmäärälle on laskettava oma hintansa.

Esine voidaan ladata uudelleen: Jos esine voidaan ladata uudelleen, sen ylimääräinen valmistushinta ja valmistusaika sekä onnistumismahdollisuuden sakko lasketaan kertomalla yllä olevan taulukon luvut kahdella; niinpä uudelleenladattava esine, jossa on 3 latausta, maksaa 600 kr enemmän eikä 300 kr enemmän ja sen valmistus kestää kaksi päivää per lataus (eli neljä ylimääräistä päivää); onnistumismahdollisuus pienenee 10 %:lla eikä 5 %:lla.

Esine latautuu itse: Itsestään latautuvan esineen luominen on kallista, joten tee lataushintaan, valmistusaikaan ja onnistumismahdollisuuteen alla olevat muutokset. Huomaa, että itsestään latautuvat esineet eivät ole koskaan ”uudelleenladattavia” eli kukaan hahmo ei voi ladata niitä.

Latautumisvauhti	Hinta	Aika	Mahdollisuus
1 päivässä	× 3	× 2	–10 %
Kaikki päivässä	× 5	× 3	–30 %
Kaikki viikossa	× 4	× 2	–20 %

Yhteinen latausmäärä: Tämä tarkoittaa, että kaikki esineen vaikutukset saavat voimansa samasta latausvarannosta. Useimmat maagien vaajat kuuluvat tähän ryhmään. Tällaiset esineet ovat automaattisesti uudelleenladattavia, mutta älä laske sen ominaisuuden vaikutuksia. Laske vain yhteen eri vaikutusten latausmäärien (joiden kaikkien oltava samat) normaalit hinnat, valmistusajat ja onnistumismahdollisuudet ja jaa siten saadut luvut kahdella. Niinpä kaksi vaikutusta, joilla on yhteinen latausmäärä, maksaa saman kuin yksi vaikutus, jolla on oma määränsä.



Esinettä voivat käyttää kaikki luokat: Taikaesineitä voivat yleensä käyttää vain hahmot, jotka kuuluvat samaan luokkaan kuin esineen valmistaja, joten **tulipallo-taika-sauvaa** voivat tavallisesti käyttää vain maagit ja **parannus-vaajaa** vain papit. Tämän ominaisuuden ansiosta esinettä voivat käyttää kaikki hahmoluokat yksinkertaisin käskynä ja elein. Ominaisuuden lisääminen maksaa 1 000 kr per vaikutus. Huomaa, että ominaisuuden ei tarvitse koskea kaikkia esineen vaikutuksia; on mahdollista luoda esine, jonka joitakin vaikutuksia voivat käyttää kaikki luokat mutta toisia vain valmistajan oma luokka.

Esine toimii jatkuvasti tai automaattisesti: Tämä ominaisuus sivuttaa sekä latauksia että esineiden luokkarajoituksia koskevat ominaisuudet. Esine toimii aina, kun se puetaan asianmukaisesti ylle, tai aktivoituu automaattisesti aina tarvittaessa. **Tulensietosormus** on hyvä esimerkki tällaisesta esineestä, ja samaan ryhmään kuuluu myös **näkömättömyyssormus**. Tämän ominaisuuden lisääminen viisinkertaistaa lopulliset valmistusajat ja hinnat ja tuottaa onnistumismahdollisuuteen 40 %:n sakon.

Jokainen edellä mainittu ominaisuus vaatii esineeseen yhden ainesosan, joka on kallisarvoinen, harvinainen tai molempia. Esimerkiksi tulipallo-taikasauva sisältää loitsun, joka saa voimansa latauksista. Nämä ovat melko tavanomaisia ominaisuuksia, joten esinettä valmistava maagi ehdottaa sauvan varteeseen harvinaista puuta ja kärkeen 1 000 kr:n arvoista rubiinia. PJ voi tietysti halutesaan vaatia jotakin harvinaisempaa tai kallisarvoisempaa, jos taikaesine on erityisen voimallinen.

”Esine tuottaa loitsun” -ominaisuuden hintaa voidaan alentaa 25 %, jos vaikutukselle asetetaan rajoituksia. Esimerkiksi **dryadienlumoussormus** olisi sellainen rajoitettu **ihmisolion lumous** -loitsuvaikutus, joka oikeuttaisi perushinnan vähennykseen. Valmistuksen onnistumismahdollisuus ja valmistukseen vaadittava aika pysyvät samoina.

Kun aseelle halutaan antaa muitakin voimia kuin tavanmukainen hyvitys, tarvitaan sekä taika-aseiden valmistussääntöjä (ks. edellä **Taika-aseet**) että tämän osion sääntöjä. Anna aseelle ensiksi hyvitys, ja jos se vaihe onnistuu, loitsun tai loitsunkaltaisen voiman istutus pitää aloittaa heti (kahden päivän kuluessa, kuten edellä kerrottiin). Epäonnistuminen tässä toisessa vaiheessa ei vie aseelta hyvitystä.

Kirotut esineet

Jotkin kirotut esineet, kuten kirjakääröt, ovat loitsijan tieteen tahtoon kirotuiksi luomia. Tällainen esine on jokseenkin yhtä vaikea luoda kuin **kirouksen langetus** -loitsukäärö.

Kirottu taikaesine voi olla myös seurausta epäonnistuneesta yrityksestä luoda hyödyllinen esine. PJ:n on päätettävä, tuottaako epäonnistunut tutkimustyö kirotun esineen.

Luolastoseikkailun suunnittelu

1. Mieti syitä

Kun suunnittelet luolastoa, ensimmäinen kysymys kuuluu: Miksi pelaajahahmot uskaltavat tähän vaaralliseen paikkaan, joka on täynnä hirviöitä ja ansoja?

Tässä on mahdollisia vastauksia:

Tuntemattoman tutkiminen: Tämä on yleinen juonikuvio kioskifantasiakirjallisuudessa. Joku (tai jotkut) pelaajahahmoista on kuullut muinaisista raunioista ja haluaa tutkia niitä silkasta tiedonhalusta. Muut hahmot voivat lähteä mukaan muista syistä.

Pahojen voimien häätäminen: Hiidet ryöstelevät seudun maatiloja, ja paroni on tarjonnut palkkion sille, joka tekee ryöstöretkistä lopun; pelaajahahmot auttavat mielellään.

Siepatun pelastaminen: Pelaajahahmojen ystävä on siepattu, ja heidän on hiivittävä tai rynnättävä sieppaajien torniin/luolaan/tyrmään pelastamaan hänet. Sieppauksen uhri voi olla myös seutua hallitsevan paronin tai varakkaan kauppiaan lapsi, jolloin pelaajahahmoille maksetaan palkkio, jos he palauttavat uhrin perheensä luo.

Etsintäretki: Pelaajahahmot ovat palveluksen velkaa seudulla toimivalle kirkolle, joka haluaa haltuunsa kadonneessa vuoristolinnakkeessa säilytetyn pyhäinjäännöksen. Ylipappi pyytää hahmoja tutkimaan asiaa. Tehävä voi olla muunkinlainen sen mukaan, kenelle pelaajahahmot ovat kiittolisuudenvelassa.

Saaliinhimo: Tämä on yllättävän yleinen lähtökohta (tai ehkei kovin yllättävän). Huhutaan, että luolastoon on kätketty kallisarvoinen aarre, jonka löytäjistä tulee rikkaita! Todellisuudessa aarre ei ehkä olekaan mahdollisimman suuri, ja sen vartijoina voi olla ties kuinka paljon kauheita hirviöitä...

Pako vankeudesta: Pelaajahahmot ovat jääneet vihollisen vangeiksi ja istuvat tyrmässä vailla aseitaan, haarniskojaan ja varusteitaan. Tätä juonikuvioita on käytettävä harkiten, sillä ei saa näyttää siltä, että PJ pakottaa hahmot vangin asemaan omalla mahtikäskyllään.

Juonikuvioita on paljon muitakin, ja kaikista niistä on monia muunnelmia. Kun tiedät vastauksen tähän ensimmäiseen kysymykseen, seuraaviinkin on helpompi vastata.

2. Millainen miljöö?

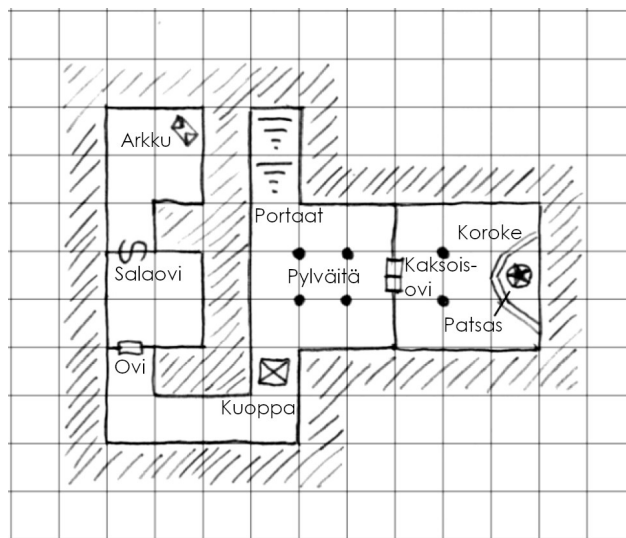
Onko luolasto rauniolinnoituksen vai ikivanhan velhon tornin alla? Tai ehkä se on luonnonluola, jota kuontolaiset ovat laajentaneet... tai muinaisen barbaaripäällikön hauta, jota epäkuolleet hirviöt vartioivat... mahdollisuuksia on monia.

3. Valitse miljöön mukaiset hirviöt

Tässä vaiheessa tiedät, miksi pelaajahahmot haluavat mennä luolastoon (tai haluavat viimeistään silloin, kun kuulevat siitä) ja millaisesta luolastosta on kyse. Päätä seuraavaksi, millaiset hirviöt sopivat sinne. Esimerkiksi kuontolaisten laajentamassa luonnonluolassa on tietenkin kuontolaisia, ja barbaaripäällikön haudassa on epäkuolleita hirviöitä, kenties zombeja ja luurankoja.

4. Piirrä luolaston kartta

Luolaston kartta voidaan piirtää lyijykynällä ruutupaperille, mutta tarjolla on myös runsaasti luolastojen piirtämiseen tarkoitettuja tietokoneohjelmia. (Jos pidät siitä, miltä Basic Fantasyn virallisten seikkailumoduulien kartat näyttävät, käy osoitteessa www.basicfantasy.org ja tutustu MapMatic +2 -kartanpiirto-ohjelmaamme.) Kun suunnittelet luolastoa omaan käyttöösi, kynä ja paperi ovat aina hyvä vaihtoehto. Alla on esimerkki käsin piirretystä luolastokartasta, joka on varustettu karttamerkkien selityksillä:



5. Täytä luolasto

Luolaston ”täyttäminen” tarkoittaa sen huoneiden sisällöstä päättämistä. Mahdollisuuksia on useita; huoneessa voi olla hirviö (jolla voi olla aarre), ansa (joka kenties vartioi aarretta) tai ”vartioimaton” aarre. Huoneessa voi olla myös ”erikoisuus” (eli jotakin muuta kuin hirviö, ansa tai aarre; usein jonkinlainen pulmatehtävä), tai se voi olla ”tyhjä”.

PJ voi päättää huoneen sisällöstä itse tai arpoa sen alla olevan taulukon avulla:

n%	Sisältö
01–16	Tyhjä
17–20	Vartioimaton aarre
21–60	Hirviö
61–84	Hirviö ja aarre
85–88	Erikoisuus
89–96	Ansa
97–00	Ansa ja aarre

Vartioimaton aarre on yleensä piilossa (salahuoneessa, epätavallisessa säilytysastiassa tms.) tai sitä varjelee ansa (myrkkyneula, joka on kätkeyty arkun lukkoon, myrkkykaasusäiliö, joka räjähtää jos aarteiden sisältävä astia avataan tms.) Toisinaan vartioimaton aarre voi olla **sekä** piilossa **että** ansoitettu. Jos käytät ansaa, sitä vastaan on syytä sallia jonkinlainen pelastusheitto. Aarre kannattaa joskus piilottaa jopa niin hyvin, että pelaajahahmot eivät todennäköisesti löydä sitä. Elleivät löydä, älä huolestu. Jos kaikkien vartioimattomien aarteiden sijainti on ilmiselvä, pelaajilta viedään se ilo, että he löytävät jonkin aarteiden silkalla onnella tai nokkeluudella.

Hirviö voi olla joko PJ:n valitsema tai sattumakohtaa-mistaulukoista arvottu. Luolaston ensimmäisellä (eli heti sisäänkäynnin jälkeen alkavalla) tasolla on perinteisesti hirviöitä, joilla on enintään 1 kestonoppa, toisen tason hirviöillä on suunnilleen 2 kestonoppaa jne., mutta PJ voi suunnitella luolastostaan aivan sellaisen kuin haluaa.

Hirviö ja aarre voi tarkoittaa esimerkiksi hirviöiden pe-sää tai ryöstösaalista kuljettavaa hirviöjoukkoa, joka on leiriytynyt hetkeksi ennen kuin jatkaa matkaa.

Ansa on tietenkin jonkinlainen pelaajahahmojen vahingoittamiseen tarkoitettu laite, kuten heiluriterä, salakuoppa, keihäslinko tms. **Ansa ja aarre** tarkoittaa aarretta, joka on suojattu tällaisella laitteella. Aarre voi tällöin olla esimerkiksi ansan takana olevassa huoneessa tai ansan sisällä, kuten salakuopan pohjalla. Ks. lisätietoa edempää osiosta Ansat.

Erikoisuus voi olla jonkinlainen pulmatehtävä, kuten ovi, joka voidaan avata vain jonkinlaisella vipuyhdistel-

mällä (ja vivut on kätkeyty toisaalle luolastoon). Se voi olla myös oraakkeli, joka vastaa luolastoa koskeviin kysymyksiin (mutta mahdollisesti valehtelee). Eräs vaihtoehto on perinteinen ”taikalähde”, joka muuttaa sattumanvaraisesti vaikkapa juojan kykyarvoja. Lähteen väärinkäytön välttämiseksi tarvitaan jonkinlaisia rajoituksia (lähde esimerkiksi vaikuttaa kuhunkin olentoon vain kerran tai aiheuttaa useammin vahinkoa kuin antaa apua). Yleisesti ottaen ”erikoisuushuone” on mikä tahansa huone, jonka sisältö joko kiinnostaa tai pidättelee pelaajahahmoja mutta ei ole hirviö, ansa tai vartioimaton aarre.

Tyhjissä huoneissa ei ole hirviöitä, ansoja, vartioimattomia aarteita tai erikoisuuksia. Tämä ei välttämättä tarkoita, että huone on työpöytä: siellä voi olla takka, nojatuoleja, pöytiä, soihdunpidikkeitä, verhoja tms. Jos kätket pöydän salalokeroon aarteiden, huoneesta tulee paikka, jossa on vartioimaton aarre. Toisin sanoen tyhjiys tarkoittaa, että huoneessa ei ole mitään sellaista, mitä pelaajahahmot pitäisivät erityisen mielenkiintoisena.

6. Viimeiset silaukset

PJ voi halutessaan laatia luolastoa varten omia vaeltavien hirviöiden taulukoitaan, määritellä luolastossa liikkuvien hirviöpartioiden koostumuksen ja mahdollisesti myös merkitä muistiin paikkoja, joihin liittyy epätavallisia ääniä, tuoksua, seinäkirjoituksia tms. Älä kuluta tällaiseen kuitenkaan ylettömän paljon aikaa.

Muista, että jos kuvaillet vain ”kiinnostavat” asiat, pelaajat alkavat pian arvata, mikä on huoneen olennainen sisältö. Kun kuvaillet kaiken vähän laveammin, pelaajat pysyvät epävarmuudessa. Tässä on esimerkiksi huone, jossa on vartioimaton aarre:

Pelinjohtaja: *Tässä huoneessa on arkku peräseinustan keskellä.*

Pelaaja 1: *Tähystämme, näkyykö hirviöitä, ja jos ei näy, niin varas tutkii arkusta ansoja.*

Eikö ole aika tylsää? Tämä ehkä kuulostaa paremmalta:

Pelinjohtaja: *Tässä huoneessa on mukavalta näyttävä nojatuoli, jalkarahi ja pikkupöytä. Joka seinällä on kaksi loppuun palanutta soihtua pidikkeissään.*

Pelaaja 1: *Jos hirviöitä ei näy, varas etsii pöydästä ja rahista ansoja ja tutkii, onko niihin piilotettu mitään. Me muut etsimme salaovia... joku noista pidikkeistä voi avata sellaisen.*

Pienet yksityiskohdat voivat parantaa seikkailua paljon.

Ansait

Alla on ehdotuksia tyypillisiksi ansoiksi. Voit tehdä ansoista kuolettavampia yhdistelemällä niitä, tekemällä niiden vaikutuksista vaikeammin vältettäviä tai lisäämällä vaurioita.

Ansa ei välttämättä toimi aina. PJ voi halutessaan arpoa sen toimintakyvyn jokaisen mahdollisen uhrin kohdalla (se esimerkiksi laukeaa, kun 1n6-heiton tulos on 1–2). Ansa voi myös lauetta vain tietyistä painosta, jolloin kevyin kanta-muksin kulkeva varas kulkee sen yli ongelmitta mutta hänen vahvasti panssaroitu soturitoverinsa joutuu sen uhriksi.

Ansakuoppa: Kuopan peittona on yleensä herkästi murtuva kansi, jousitoiminen luukku tai illuusio. Ellei uhri onnistu pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lisätään Ketteryys-muunnin), hän putoaa kuoppaan ja kärsii vaurioita pudotuksen pituuden mukaan (ks. ”Putoamisvauriot”). Kuopasta voidaan tehdä kuolettavampi lisäämällä pohjalle piikkejä, happoa tai vaarallisia olentoja tai täyttämällä kuoppa osaksi vedellä, jolloin uhri voi hukkua.

Hirviöitä houkutteleva suihke: Ansan laukaisseen hahmon päälle suihkuu voimakkaanhajuista mutta vaaratonta nestettä. Haju vetää puoleensa petoja, mikä kaksinkertaistaa vaeltavien hirviöiden mahdollisuuden 1n6 tunniksi tai kunnes neste pestään pois.

Hälytysääni: Kaikkien 30 jalan säteellä on suoritettava pelastusheitto Loitsuja vastaan, ja heitossa epäonnistuneet kuuroutuvat metelistä 1n8 pelivuoroksi. PJ:n tulee heittää oitis vaeltavien hirviöiden testi, ja jos tuloksena on hirviöitä, ne saapuvat 2n10 kierroksessa.

Laskuristikko: Käytävän tukkeeksi putoaa laskuristikko. Ansan laukaisijan on onnistuttava pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan tai hän kärsii 3n6 pistettä vaurioita.

Laukeava loitsu: Kun ansa laukaistaan, se langettaa PJ:n valitseman loitsun, jonka vaikutuksen kohteena tai keskipisteenä on ansan laukaissut hahmo. Suosittuja vaihtoehtoja ovat muun muassa kiroukset, illuusioiden tai tuliseinämien.



Myrkkykaasu: Huoneeseen leviää kaasua aukoista. Kaikkien kaasun alueella olevien on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai he kuolevat. Myrkkykaasu voi olla herkästi syttyvää, ja tällöin se leimahtaa soihduista tai muista tulenlähteistä liekkeihin, mikä tuottaa kenties 1n6 pistettä vaurioita (alueella olevat hahmot voivat välttää tulivauriot pelastusheitolla Lohikäärmeen henkäystä vastaan).

Myrkkyneula-ansa: Avaimenreistä tai muusta pienestä aukosta ponnahtaa jousitoiminen neula, joka pistää myrkkyä ansan laukaisseen hahmon sormeen (tyypillinen uhri on lukkoa tiirikoiva varas). Hänen on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hän kuolee.

Myrkkynuoliansa: Jousitoiminen nuolenheitin hyökkää, HH +1, osumasta 1n4 pistettä vaurioita, uhrin on onnistuttava pelastusheitossa Myrkkyä vastaan tai hän kuolee.

Nuoliansa: Piilotettu ja jalustaan asennettu varsijousi hyökkää, HH +1, osumasta 1n6+1 pistettä vaurioita.

Putoavia kiviä tai tiiliä: Katosta putoaa kiviä tai tiiliä. Ansan laukaisseen hahmon on onnistuttava pelastusheitossa Jähmetystä tai Kivetystä vastaan (heittoon lasketaan Ketteryys-hyvitys) tai hän kärsii 1n10 pistettä vaurioita.

Syöksykuilu: Tällaisen ”liukurännin” päällä on yleensä kätkeyty ansaluukku. Ansan laukaisseen hahmon on onnistuttava pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lisätään Ketteryys-muunnin) tai hän syöksyy alemmalle luolastotasolle. Kuilu ei yleensä tuota juuri vaurioita.

Teräansa: Katosta putoava tai seinästä ponnahtava terä tai keihäs hyökkää, HH +1, osumasta 1n8 pistettä vaurioita. Jos terä on iso, hyökkäys voi kohdistua kaikkiin vierekkäisiin tai peräkkäisiin hahmoihin 10 tai 20 jalan matkalla.

Valonleimahdus: Ansan laukaisseen hahmon silmien edessä leimahtaa kirkas valo äänekkäästi räpsähtäen. Hahmon ja kaikkien muidenkin valoon päin katsovien on onnistuttava pelastusheitossa Loitsuja vastaan tai he sokaistuvat 1n8 pelivuoroksi.

Vierivä kivi: Pallon- tai lieriönmuotoinen kivi vierii alas kaltevaa käytävää. Kaikkien sen tielle joutuvien on onnistuttava pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ketteryys-muunnin) tai he kärsivät 2n6 pistettä vaurioita. Jos käytävässä ei ole tilaa väistää kiveä, pelastusheittoa ei ehkä sallita vaan hahmojen on pakko juosta kiveä pakoon, jos he haluavat välttää vaurioita.

Öljyläikkä: Huoneen lattialle on levitetty öljyä. Öljyläikkä yllä yrittävien on onnistuttava pelastusheitossa Kuolemansädettä vastaan (heittoon lasketaan Ketteryys-muunnin) tai he kaatuvat kumoon. Öljy on herkästi syttyvää ja voi leimahtaa liekkeihin, jos liukastuvilla hahmoilla on käsissään soihdun tai muita tulenlähteitä.

Ulkoilmaseikkailun suunnittelu

1. Mieti syitä

Tämä on hyvin samanlainen suunnitteluvaihe kuin luolastoseikkailuissa. Pelaajahahmot saapuvat suunnitelmallasi seudulle kenties ostamaan tarvikkeita kaupungista tai hakemaan parannusta kirkosta tai temppeleistä; mahdollisia syitä on monia. Kun hahmot ovat päässeet perille, pelinjohtaja voi antaa heille vinkkejä lähitienoon seikkailumahdollisuuksista: he voivat kuulla huhuja, heille voidaan kertoa palkkioista, joita saa esimerkiksi hirviöihmisolioiden häätämistä, kirkon edustajat voivat pyytää heitä lähtemään pyhäinjäännösten etsintätretelle tms.

2. Millainen miljöö?

Päätä, onko seutu syvällä erämaassa vai asutummalla alueella, millainen on seudun ilmasto, montako kaupunkia siellä on, minkä kokoisia ne ovat jne.

Halutessasi voi suunnitella seutuja kampanjasi pelaajahahmojen tavoitteiden mukaan. Jos he esimerkiksi haluavat etsiä onnea maailman rikkaimmasta kaupungista, voit valita sille sijainnin ja kuvailla sitä panemalla kulkukauppiaiden suuhun huhuja sen loistosta ja rikkauksista. Jos nämä tarinat herättävät hahmojen kiinnostuksen ja he päättävät lähteä kohti kaupunkia, voit sen jälkeen miettiä, millaista maastoa (ja mitä vaaroja) he kohtaavat matkallaan.

Toisaalta pelimaailmasi tulisi olla looginen, koska se auttaa pelaajia tekemään matkustaessaan mielekkäitä valintoja. Esimerkiksi ihmisten hallitsemat seudut ovat asutettuja ja niillä on järjestäytyneen yhteiskunnan merkkejä, kuten pelloiksi raivattua maata, teitä, linnoja jne. Hirviöihmisolioiden hallitsemilla tai vainoamilla seuduilla näkyy merkkejä taisteluista, eikä hahmoille ole tarjolla ruokaa tai muita tarvikkeita. Laaksossa, josta asukkaat ovat paenneet vuosikausia aikaisemmin lohikäärmeen hyökkäyksen vuoksi, on kenties raunioita, joiden seinissä näkyy liekkien ja kynsien jälkiä, ja peltoja, joilla kasvaa korkeaa vesakkoa.

3. Piirrä seudun kartta

Nyt on aika piirtää seudun kartta. Jotkut pelinjohtajat piirtävät mieluiten vapaalla kädellä, toiset käyttävät heksa- tai ruutupaperia, ja tarjolla on tietysti myös karttojen tekoon tarkoitettuja tietokoneohjelmia. Kartalle kannattaa antaa **mittakaava**, joka voi olla mikä tahansa, kunhan se on karttaan ja kuvaamaasi alueeseen sopiva. Pienen mittakaavan kartassa ruudun tai heksan kooksi sopii esimerkiksi 18 virstaa, koska tämä on matka, jon-

ka ihmisryhmä voi taittaa päivän aikana esteettömässä maastossa (ks. **Matkaliikenopeudet**). Näin on helpompaa laskea matka-aikoja.

Joet ja rannikot, kukkulat ja vuoret sekä metsät ja taasangot on merkittävä karttaan selvästi. Eri maastotyypeissä tulee olla myös asianmukainen ilmasto: esimerkiksi vuoriston tuulenpuoleisella kyljellä saadaan yleensä paljon sadetta, kun taas toinen puoli on kuiva. Ilmasto ja maasto voivat olla joskus ristiriidassa keskenään esimerkiksi niin, että sademetsän keskellä on hiekaerämaa, mutta tällaisten alueiden tulisi olla harvinaisuuksia – vihjeitä tarkkaavaisille pelaajille siitä, että seutuun liittyy outoa taikuutta.

Sijoittele kartalle kiinnostavia paikkoja, kuten kaupunkia, raunioita ja merkittäviä hirviönpesiä. Muista, että seikkailijat tarvitsevat yleensä jonkinlaisen tukikohdan, kuten kaupungin, kylän tai rajalinnakkeen.

4. Kiinnostavia paikkoja ja hahmoja

Suunnittele ainakin pelaajahahmojen tukikohtana toimiva paikka ja se luolasto, johon uskot heidän menevän ensiksi. Mieti tarkemmin myös edellisessä vaiheessa hahmottelemiasi kiinnostavia paikkoja ja kohtaamisia. Tässä on paljon tilaa luovuudelle: oudossa ja kaukaisessa kaupungissa voi esimerkiksi olla erilaiset lait, perinteet tai maksuvälineet. Kuvaile myös tärkeimmät EPH:t ja heidän keskinäiset suhteensa. Ei-pelaajahahmoilla on omat tavoitteensa ja suunnitelmansa, jotka eivät välttämättä liity mitenkään pelaajahahmoihin, ja se, mitä pelaajahahmot tekevät yhdelle EPH:lle, vaikuttaa usein siihen, miten muut kohtelevat heitä. Älä kuitenkaan yritä kuvailla yksityiskohtaisesti jokaista kohdetta kartalla. Voit laventaa niiden kuvauksia myöhemmin tarpeen mukaan, kun sinulla on parempi käsitys pelaajista ja heidän hahmoistaan.

5. Laadi kohtaamistaulukoita

Kun suunnittelet seutua, anna sille oma erikoisluonteensa laatimalla sille kohtaamistaulukko. Valitse hirviöt, jotka tuntuvat alueelle sopivimmilta, ja käytä peruskohtaamistaulukoita ohjenuorana. Jos olet sijoittanut seudulle hirviöihmisolioiden pesiä tai leirejä, taulukkoon voi lisätä niiden lähettämiä partioita.

Toinen vaihtoehto on arpoa 6–10 sattumakohtaamista asiaankuuluvan maaston peruskohtaamistaulukosta ja käyttää näin saatua listaa oman alueesi kohtaamistaulukkona. Jos arvot saman hirviön kahteen kertaan, jälkimmäinen heitto kannattaa luultavasti uusia.

Varuspaikat

Korkeammille tasoille päästyään moni pelaajahahmo päättää asettua aloilleen ja rakennuttaa itselleen **varuspaikan**. Tämä on sallittua yleensä vasta 9. tason hahmoille. Pelaajahahmon on hankittava maapalsta, jolle rakentaa; jotkin valtakunnat jakavat rajamaitaan ilmaiseksi kaikille vapaille miehille ja naisille, jotka kykenevät ne kesyttämään, toisissa valtakunnissa maata saa kuka tahansa, jolla on tarpeeksi kultaa, ja toisinaan hahmon pitää pyytää alueen kreiviltä, herttualta tai kuninkaalta maalahjoitusta.

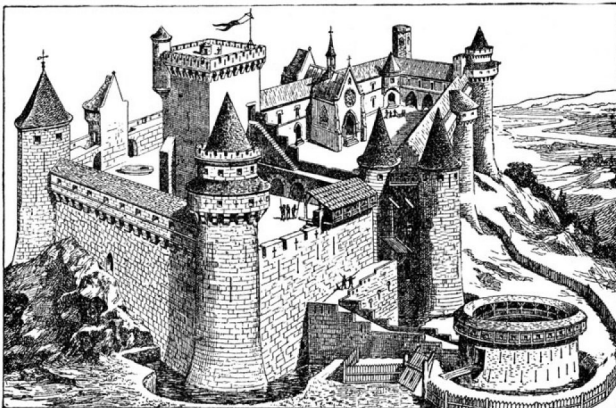
Taistelijat rakentavat yleensä **linnoja**, maagit **torneja**, papit **temppeleitä** ja varkaat **kiltataloja**, mutta poikkeuksiakin on. Hahmo, joka rakentaa luokalleen sopivan varuspaikan, houkuttelee luokseen 1. tason seuraajia samasta luokasta:

Luokka	Seuraajien määrä
Maagi	1n8
Pappi	2n8
Taistelija	3n6
Varas	2n6

Nämä seuraajat auttavat hahmoa mutta eivät useimmiten lähde seikkailemaan varuspaikan ulkopuolelle (varsinkaan vaarallisiin luolastoihin). He elävät varuspaikan tuottamista tuloista. Linnoissa tärkein tulonlähde on talonpoikien verotus, torneissa oppilasmaksut ja palveluspalkkiot, tempeleissä uskovaisten kymmenykset ja kiltataloissa rikollinen toiminta. Varuspaikassa on oltava 200 neliöjalkaa asuintilaa joka seuraajalle ja lisäksi vierashuoneita, hevostalli jne.

Jos pelaaja haluaa rakennuttaa varuspaikan, hänen tulee piirtää sen pohjapiirros. Varuspaikan kerroskorkeus on yleensä 10 jalkaa. Rakennuskustannukset riippuvat seinien, lattioiden ja kattojen pinta-alasta, käytetyistä rakennusaineista ja seinien paksuudesta.

Kun seinät ovat vähintään 5 jalan paksuiset, varo, ettet laske nurkkaruutuja kahteen kertaan vaan lisää ne vain yhden seinän pituuteen. Kun lasket pyöreiden muurien ja tornien seinänpituutta, pyöristä pii 3:een, koska seinän sisäpuolen ympärysmitta on ulkopuolta pienempi. Alla ole-



vassa taulukossa on ilmoitettu 10 × 10 jalan seinänkaistaleiden hinnat. Materiaalin vieressä oleva luku on sen *lujuus*, joka vähennetään kaikista seinän saamista vaurioista.

Seinämateriali	Paksuus	Paksuus	Paksuus	Paksuus
	1 j	5 j	10 j	15 j
Enimmäiskorkeus	40 j	60 j	80 j	100 j
Puu (L 6)	10 kr	—	—	—
Tiili (L 8)	20 kr	50 kr	—	—
Pehmeä kivi (L 12)	30 kr	70 kr	200 kr	—
Kova kivi (L 16)	40 kr	90 kr	260 kr	350 kr

1 j:n paksuinen seinä koostuu valitun rakennusaineen kapaleista, jotka on sidottu yhteen laastilla (tai puutapeilla ja köysillä, jos kyse on puuseinästä). Tällaisen seinän korkeus voi olla enintään 40 j. 5 j:n paksuinen seinä koostuu kahdesta 1 j:n paksuisesta seinästä, joiden välissä on 3 j maata ja soraa; tällainen seinä voi olla enintään 60 j korkea. 10 j:n paksuinen seinä koostuu 4 j paksusta ulkoseinästä ja 2 j paksusta sisäseinästä, joiden välissä on 4 j maata ja soraa, ja seinän korkeus on enintään 80 j. 15 j:n paksuinen seinä koostuu 6 j paksusta ulkoseinästä ja 2 j paksusta sisäseinästä, joiden välissä on 7 j maata ja soraa; tällaisen seinän korkeus voi olla enintään 100 j. Seinien paksuuden ei tarvitse olla kauttaaltaan sama, vaan ylemmissä kerroksissa voidaan käyttää ohuempia seiniä. Esimerkiksi 80 j korkean seinän juuressa on oltava vähintään 20 j:n verran 10 j paksua seinää, mutta enempiinkin käy.

Hahmon on maksettava varuspaikan suunnittelu- ja pystytyskustannukset, ja mitä korkeampi rakennelma, sitä vaikeampi se on suunnitella ja pystyttää. Kaikissa varuspaikan osissa (seinät, torni jne.) jokainen 10 j korkeutta kasvattaa sekä rakennusaikaa että rakennushintaa 10 %. PJ voi halutessaan lisätä jonkin kertoimen kuvaamaan syrjäisen rakennuspaikan, rakennusmateriaalien huonon saatavuuden tms. vaikutusta. Jos materiaalit pitää tuoda muualta, jokainen kivi- tai puurakennuksen hinnan 5 kr vaatii 1 tonnin verran rahtitilaa. (Kiven ja puun rahtikustannukset ovat samat, sillä vaikka puu on kevyempää, se myös vie enemmän tilaa kuin kivi.)

Yli 40 j korkea rakennus vaatii vankan perustan, ja yli 60 j korkea rakennus on rakennettava peruskalliolle.

Varuspaikka vaatii yhden miestyöpäivän verran rakennustyövoimaa per rakennushinnan kultaraha. Mitä enemmän työväkeä, sitä lyhyempi rakennusaika, mutta työväkeä voi olla enintään miestyöpäivien kokonaismäärän neliöjuuren verran. Lauhkean ilmaston vuodessa on 140 työpäivää (seitsemän kuukautta, joissa kaikissa on 20 työpäivää).

Lattioiden ja olkikattojen rakennushinta ja rakennusaika ovat samat kuin niiden kattaman alan peittäminen 1 j:n paksuisella puuseinällä. Paanukaton hinta ja rakennusaika ovat tähän verrattuna kaksinkertaiset ja kivikaton nelinker-

taiset. (Harjakaton suuremmasta pinta-alasta ei tarvitse vähentää, koska se on jo laskettu mukaan varuspaikan korkeuden lisäämisen kustannuksiin.)

Edellä mainittuihin hintoihin sisältyvät rakennuksen tavalliset elementit, kuten portaat, ovet ja ikkunat. Hintoihin eivät kuitenkaan sisälly sisäseinät; ne ovat yleensä 1 j paksut. **Rintavarustukset**, jotka suojaavat muurien ja tornien harjoilla seisovia, ovat yleensä 1 j:n paksuiset ja 5 j korkeat (minkä vuoksi niiden hinta on puolet vastaavan pituisesta seinästä).

Huomaa, että kiltatalot rakennetaan miltei aina kaupunkiin ja niillä on siten yleensä vain 1 j:n paksuiset ulkoseinät, mutta ne maksavat kaksi kertaa normaalia enemmän, koska niihin täytyy rakentaa ansoja ja salakäytäviä. Maagin torni maksaa kolme kertaa normaalia enemmän, koska hän tarvitsee vanhoja kirjoja, alkemistinvälineitä ja muita tarvikkeita taikatutkimuksiin.

Esimerkki: Ritari Percival, 9. tason taistelija, haluaa rakentaa 60 j korkean neliönmuotoisen linnan (50 j korkeat seinät, 10 j korkea kiviharjakatto), jonka pohja on 50 × 50 j. Linnassa on neljä kerrosta ja ullakko, ja ensimmäinen kerros, jossa on linnan juhlasali, on 20 j korkea. Percival haluaa linnastaan vankan, joten hän käskää arkkitehtinsa käyttää kovaa kiveä ja tehdä kahden alimman kerroksen seinistä 10 j paksut ja loppuista 5 j paksut. Ensimmäisen ja toisen kerroksen lattia-alat ovat siten 30 × 30 j eli 900 neliöjalkaa ja kolmannen ja neljännen kerroksen 40 × 40 j eli 1 600 neliöjalkaa. Lattia-alaa on siis yhteensä 5 000 neliöjalkaa, joten Percivalin linnassa on kelvolliset asuintilat hänelle ja enintään 24 muulle asukkaalle (tai eläimelle; esimerkiksi hevoset voidaan tuoda hyökkäyksen tullen tallista juhlasaliin). Linnan pohjapiirroksat näkyvät viereisellä sivulla.

Ensimmäisessä kerroksessa on 30 kpl 10 × 10 j:n kaistaleita 10 j:n paksuista kovaa kiviseinää (= 5 [50 j:n pituudesta] × 2 [20 j:n korkeudesta] × 4 seinää, miinus 8 kulma-kaistaleita, joita ei lasketa kahteen kertaan, ja miinus 2 kaistaleita sisäänkäynnistä), mikä maksaa 7 800 kr, ja 9 kpl 10 × 10 j:n lattiankaistaleita, mikä maksaa 90 kr, joten kokonaishinta on 7 890 kr. Toinen kerros on samanlainen kuin ensimmäinen, paitsi että seinien korkeus on 10 j eikä siellä ole sisäänkäyntiä jota vähentää, joten kokonaishinta on 4 250 kr. Sekä kolmanteen että neljanteen kerrokseen tulee 18 kaistaleita 5 j:n paksuista kovaa kiviseinää, mikä maksaa 1 620 kr, ja 16 kaistaleita lattiaa, mikä maksaa 160 kr, eli yhteensä 1 780 kr per kerros. 50 × 50 j:n katto maksaa 4 × 25 × 10 = 1 000 kr ja 40 × 40 j:n ullakko vielä 160 kr. Suunnitelma vaatii yhteensä 770 jalkaa 1 j:n paksuista sisäseinää ja ovia. Tämä maksaisi 30 800 kr, jos sisäseinien rakennusaine olisi kova kivi, mutta ritari Percival käyttää puuta, mikä maksaa vain 7 700 kr. Näin linnan kokonaishinnaksi tulisi 24 560 kr, mutta koska linna on 60 j korkea, sen hinta nousee vielä 60 %:lla 39 296 kultaraan. Rakentaminen vaatii 39 296 miestyöpäivää. Percival voi siten palkata enintään 198 rakentajaa, jolloin rakenta-

minen kestää 198 työpäivää eli vuoden ja kolme kuukautta. Tänä aikana voi tapahtua kaikenlaista, semminkin kun seutu on ilmeisesti niin vaarallista, että se vaatii linnan.

Kellarit: Varuspaikan alle voidaan kaivaa myös kellareita. Ne ovat mainio pilaantuvan ruokatavaran säilytyspaikka ja hyvä suoja, jos linnaan hyökätään. Kellareissa on usein myös pakoreitti siltä varalta, että linna menetetään, tai ulos vievä salakäytävä yllätyshyökkäyksiä varten. Maagit saattavat houkutella kellareihinsa hirviöitä, sillä ne ovat käteviä raaka-aineiden lähde taikatutkimuksiin ja ne pitävät kutsu-mattomat vieraat loitolla. Alla olevan taulukon luvut kertovat, miten nopeasti taitavat työläiset, kuten kääpiöt tai hii-det, kaivavat kellareita. Kaksinkertaista kaivuajat, jos työläiset ovat vähemmän taitavia.

Aine	Aika, jossa yksi työläinen kaivaa 5 × 5 × 5 jalan kuution
Maa	5 päivää (tarvitaan tukipylväitä)
Pehmeä kivi	10 päivää
Kova kivi	20 päivää

Rakenteiden kestävyys ja murtoaukot: Varuspaikan seinänkaistaleen kestopistemäärä on sama kuin sen perushinta kultarahoina (esimerkiksi 10 j paksulla pehmeällä kiviseinänkaistaleella on 200 kestopistettä). Kivi- ja tiiliseiniä voidaan vaurioittaa vain tylpillä aseilla, mutta puuseiniin tehoavat myös teräaseet ja tuli. Jos seinänkaistale menettää kaikki kestopisteensä, siihen syntyy murtoaukko, josta hyökkääjät pääsevät läpi. Jos aukko ei synny aivan seinän harjaan, on 40 %:n mahdollisuus, että sen yläpuolella oleva 10 j:n kaistale sortuu, ja 20 %:n mahdollisuus, että alapuolella oleva kaistale sortuu. Näillä sortumilla on sama mahdollisuus vaikuttaa ylä- ja alapuolillaan oleviin 10 j:n kaistaleisiin ja niin edelleen, kunnes seinän ylä- tai alareuna tulee vastaan. Jos murtoaukko syntyy suoraan tai terävään kulmaan (enintään 90 astetta), sortumat ovat kaksi kertaa todennäköisempiä sekä ylä- että alapuolella.

Linnaan hyökkääminen: Piiritysaseilla on hankala tähdätä, mutta koska linna ei voi väistellä, aseiden osumamahdollisuus kasvaa laukauslaukaukselta. Niinpä ensimmäisessä hyökkäyksessä linnan seinän PL on 20, ja jos sama miehistö jatkaa ampumista samalla aseella samaan seinänkohaan, PL alenee jokaisesta hyökkäyksestä yhdellä, joskin alin mahdollinen PL on 11.

Hyökkäysheittoihin linnan puolustajia vastaan lasketaan -4, jos puolustaja seisoo rintavarustuksen takana, ja -10, jos hän on ampuma-aukon takana. Koska linnan puolustajat voivat liikkua, piiritysaseiden mahdollisuus osua heihin ei parane laukauslaukaukselta. Kantama-aseiden hyökkäykseen lasketaan ylimääräinen -2:n sakko, jos puolustautujat ovat yli 20 j ylempänä kuin hyökkääjät. Tämä ei johdu etäisyydestä vaan siitä, että puolustautujat ovat suojaavammassa kulmassa. Puolustautujat voivat juodyntää korkeuseroa pudottamalla esineitä muurin juurella olevien

hyökkääjien niskaan. Nämä kantama-aseet tuottavat 2n10 pistettä vaurioita, mutta hyökkäyksiin lasketaan sakkoa -2, jos ne pudotetaan vähintään 30 j:n korkeudesta.

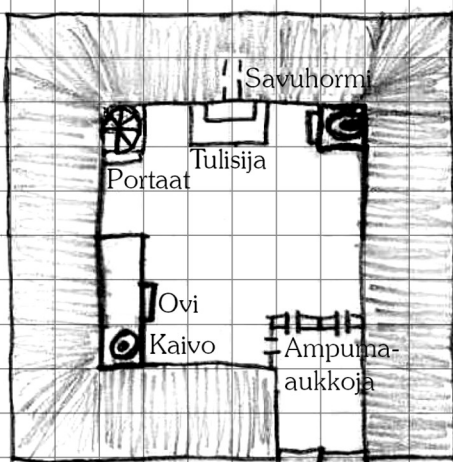
Piiritysaseet voivat vaurioittaa useita osumakohdan lähellä olevia hahmoja. Heitä vauriot erikseen jokaiselle hahmolle siinä 10 × 10 jalan ruudussa, johon ammus osuu. Alkuperäisen hyökkäysheiton tuloksen pitää tietysti olla tarpeeksi korkea, jotta hahmoon osui; jos tulos on 19, hyökkäys vaurioittaa hahmoa, jonka PL on 18, mutta ei hahmoa, jonka PL on 20.

Linnaan voidaan hyökätä myös **kaivamalla**. Tässä menetelmässä linnanmuurin alle kaivetaan tunneli ja tunnelin tukipylväät sytytetään sitten tuleen, mikä romahduttaa muurin. Menetelmä on hidas, ja jos linnassa on vallihauta,

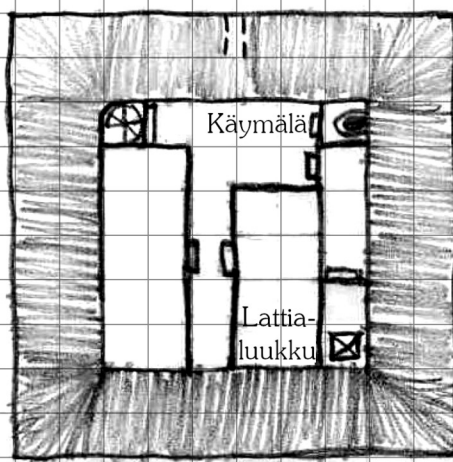
tunnelin pitää kiertää sen alta, mikä kaksinkertaistaa kaivuaikaa. Tunnelia kaivetaan kuten kellaria, ja jos sen leveys on vain 5 j, romahtamisen mahdollisuus on ainoastaan 50 %.

Varuspaikkaan voidaan tunkeutua myös **muuriporalla**. Tällä 200 kr maksavalla laitteella poraudutaan linnan seinän läpi. Sen käyttämiseen tarvitaan vähintään kahdeksan hengen miehistö. Sitä käytetään vain seinänjuureen, ja miehistöllä on yleensä **suojakatos**, koska poraaminen on hidasta. (Katos maksaa yleensä noin 100 kr.) Pora tuottaa 1n8 pistettä vaurioita pelivuorossa ja sivuuttaa lujuuden. Poran tuottama murtoaukko on pieni, joten sen mahdollisuus levitä seuraavaan seinänkaistaleeseen on puolet pienempi kuin tavallisesti, ellei sitä erikseen levennetä.

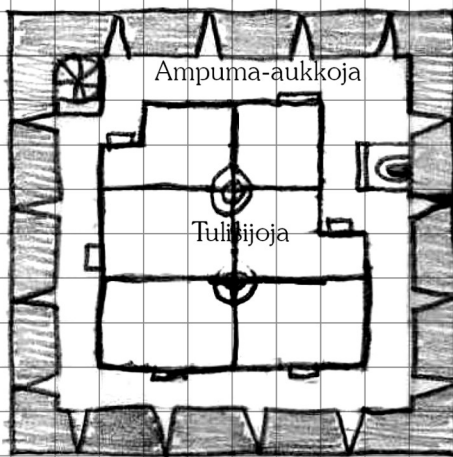
Ritari Percivalin linna (mittakaava: 1 ruutu = 5 jalkaa)



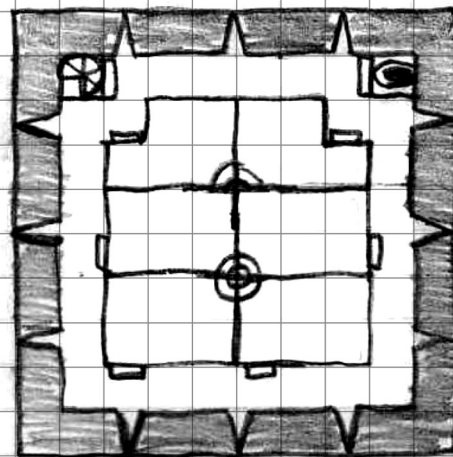
1. kerros



2. kerros



3. kerros



4. kerros

Hakemisto

0-tason hahmot.....	47	Kantama-aseiden	Matkaliikenopeudet.....	39	Seikkailijat.....	149	
Aarretypit.....	55, 131	ampumanopeus.....	48	Merenkävijät.....	41	Seinäkiipeily.....	9
Aarteet.....	130	Kantama-aseiden kantamat	Merirosvot ja jokirosvot.....	149	Sekalaiset taikaesineet.....		
Aarteiden tuottaminen			11	Myrkky.....	53, 153		135, 141
arpomalla.....	130	Kantamahyökkäykset.....	47	Negatiiviset kestopisteet.....	153	Sormukset.....	134, 149
Aateliset.....	148, 150	Kantokyky.....	37	Noppien käyttö.....	2	Sääntövaihtoehdot.....	153
Aika.....	37	Karisma.....	4, 5, 40, 41, 44	Nouseminen ja laskeutuminen		Taika-aseet.....	133, 136
Alkemistit.....	41	Kartoitus.....	37		46	Taikaesineet.....	41, 55,
Aloite.....	4, 15, 44, 45, 46, 53	Kauppiaat.....	147, 149	Nyrkki tappelu.....	49		130, 133, 150
Ansanpurku.....	9	Kerjäläiset.....	148	Ohi menneet		Taikaesineiden	
Ansait.....	38, 161	Kestonopat.....	55	kantamahyökkäykset.....	48	tuottaminen arpomalla.....	133
Arvottujen aarteiden		Kestopisteet.....	3, 4, 5, 6, 38,	Oppineet.....	45	Taikaesinetutkimukset.....	155
muokkaaminen.....	130		48, 49, 52, 53, 55, 152	Ovet.....	38	Taikaahaarniskat.....	133, 137
Ase- ja haarniskarajoitukset		Ketteryys.....	4, 6, 8, 45, 46	Paini.....	49	Taikajuomat.....	134, 137
.....	151	Kielet.....	4	Pakkovärvääjät.....	147	Taikasauvat, vaajat ja valtikat	
Aseen asettaminen tanaan		Kierros.....	44, 45, 48	Palkkasoturit.....	42, 147		135, 140
hyökkäystä vastaan.....	46	Kirjakääröt.....	136, 137, 139	Palvelijat, vaki-.....	40	Taikatutkimukset.....	155
Aseen koko.....	11	Kohtaaminen.....	145, 146, 147	Panssariluokka.....	4, 44, 47,	Tainnuttavat vauriot.....	49
Aseet.....	11	Kohtaamiset kaupungeissa			53, 55, 137	Taistelija.....	7
Aseiden ja varusteiden hinnat		ja kylissä.....	147	Pappi.....	7, 15, 50, 134, 148	Taistelu.....	45
.....	10	Kokemuspisteet.....	3, 41, 43, 55	Pappien käännystaulukko		Taistelukierron.....	37, 44
Ei-pelaajahahmot		Kokemustasojen hankkiminen			51	Taistelutahto.....	40, 50, 55
.....	2, 148, 149		43	Parannus.....	52	Takaa-ajot.....	46
Eksyminen.....	40	Kokonaiskuormitus.....	37	Pelaajahahmot.....	2	Taskuvarkaus.....	9
Elektrumrahat.....	10	KoP.....	3, 41, 43, 55	Pelastusheitot.....	3, 5, 6,	Tiirikointi.....	9
Eläinten kouluttajat.....	41	Kulkuneuvon korjaaminen.....	53		53, 55	Toivomusten tuomarointi	
Energianriisto.....	52	Kulkuneuvot.....	13, 53	Pelastusheitto			152
Ennalta määrättyt aarteet.....	130	Kultarahat.....	10	kuolemaa vastaan.....	153	Toivottomat hahmot.....	151
EPH-ryhmän luominen.....	149	Kuolemat ja kuoleminen.....	153	Pelijärjestys.....	44	Ulkoilmakohtaamiset.....	146
Epäihmiset.....	3, 4, 47, 148	Kuolemansäde.....	46, 153	Pelinjohtaja.....	1, 2, 145	Vaeltavat hirviöt.....	145
Epäkuolleet.....	7, 17,	Kuolleista herätys.....	153	Pelivuoro.....	37	Vakipalvelijat.....	40
.....	50, 51, 52	Kuulostelu.....	9	Pesäaarteet.....	131	Valo.....	36, 136
Epäkuolleiden käännytys		Kuurous ja sokeus.....	53	Piiloutuminen.....	9	Varas.....	8, 38, 147, 148
.....	7, 50	Kykyarvohyvyys.....	3	Piiritysaseet.....	14	Varkaan kyvyt.....	9, 154
Erikoisosaajat.....	41	Kykyheitot.....	154	Pimeänäkö.....	5, 37	Varkaan tiirikat ja työkalut	
Esineiden pelastusheitot.....	54	Kääntävyys.....	45	Platinarahat.....	10		12
Haarniskat ja kilvet.....	11	Kääpiöt.....	5, 11, 38	Primaarikyky.....	3, 7, 8	Vartiomattomat aarteet.....	132
Hahmolomake.....	3	Lepo.....	52	Pronssirahat.....	10	Vartiokaarti.....	148
Hahmon kyvyt.....	4	Liikenopeus.....	13, 37, 55	Puolituiset.....	6, 11, 37	Varuspaikat.....	162
Haltiat.....	5, 11, 38, 44	Liikkuminen.....	13, 37, 39,	Putoamisvauriot.....	53	Varusseppä.....	41
Hiivintä.....	9		40, 46, 55	Pyhiinvaeltajat.....	150	Varusteet.....	3, 10
Hirviöiden Hyökkäyshyvyys		Liikkuminen		Pyhä vesi.....	12, 50	Vauriot.....	49, 53, 55
.....	47	puolustuskannalla.....	46	Rahat.....	10	Velhot.....	148
Hirviöiden reaktio.....	44	Loitsututkimukset.....	155	Rahat pelin alussa.....	3	Vesikulkuneuvot.....	13
Hirviöt.....	55, 57	Loitsujen valmistelu		Rakennusmestarit.....	41	Vetäytyminen taistellen.....	47
Hopearahat.....	10	ulkomuistista.....	155	Riidanhaastajat.....	148	Viisauts.....	4, 7, 40
Hyökkäyksen suorittaminen		Loitsut.....	5, 6, 7, 15, 16, 17	Roiskeaseet.....	48	Voimakkuus.....	4, 6, 7,
.....	46	Luolastokohtaamiset.....	145	Roolipelit.....	1		37, 38, 46, 48
Hyökkäykset.....	53, 55	Luolastot.....	38	Rosvot.....	149	Yhdistelmäluokat.....	6
Hyökkäykset kulkuneuvoja		Lähitaistelu.....	47	Rotu.....	3, 4	Yhteiskieli.....	4
vastaan.....	13, 53	Maagi.....	8, 15, 16	Ruoka ja juoma.....	38	Yksilöiden aarteet.....	131
Hyökkäyshyvyys.....	47, 55	Maakulkuneuvot.....	13	Ruumiinkunto.....	3, 4, 5,	Yllätyminen.....	44
Ihmiset.....	4, 6, 11	Matkaaminen eri maastoissa			38, 44, 52, 53	Älykyys.....	4, 5, 8,
Jalokivet ja korut.....	132		39	Rynnäkö.....	45, 46		38, 53, 153
Juokseminen.....	45	Matkaaminen ilmassa.....	40	Salahyökkäys.....	9	Öljy.....	50
Jättiläisrotta.....	148	Matkaaminen vesillä.....	39	Salaovet.....	38		

OPEN GAME LICENSE

INTRODUCION

The Basic Fantasy Role-Playing Game ("BFRPG") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. Also, some monster descriptive text was taken from the Castles and Crusades: Monsters Support Product ("MSP"), which is also 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.

Note regarding C&C Open Game Content used: The COPYRIGHT NOTICE section below lists both the Castles & Crusades: Players Handbook and the Castles & Crusades: Monster Support Document; both are listed because we are required to do so, but please note that all Castles & Crusades materials used were taken only from the latter document.

Designation of Open Game Content: The entire text as well as all maps and floorplans incorporated in BFRPG (except the Open Game License, as noted above and the Product Identity License, below) 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 (other than maps and floorplans) 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 phrases "make mine Basic," "Adventure Lurks Within," and "The Old School is now in session"; (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/d20>

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

BASIC FANTASY

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 T. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010 Chris Gonnerman and Contributors.

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

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

END OF LICENSE

BASIC FANTASY ROLE-PLAYING GAME PRODUCT IDENTITY LICENSE

Subject to the terms of the Open Game License, above, you may create derivative works based upon the Basic Fantasy RPG core rules (this document). However, the Open Game License

OPEN GAME LICENSE

protects the Product Identity (explained and detailed above) such that you must have permission from the copyright holder before you may use any of the listed Product Identity.

You may use certain items of the listed Product Identity under the following conditions:

1. You must comply fully with the Open Game License, version 1.0a, as described above; and

2. The work may not be obscene in nature; in general, any work containing subject matter that would qualify for an NC-17 movie rating in the United States, or an R rating due to explicit sexual content, is considered obscene for purposes of this license.

If you comply with the above conditions, you may do either or both of the following:

1. Include the text "Designed for use with the Basic Fantasy Role-Playing Game" or "Designed for use with the Basic Fantasy RPG";

2. Use one or more of the official logos provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website:

<http://basicfantasy.org/logo.html>

A logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it, except as specifically provided on that page.

If you wish to use other Product Identity from this work, you must request and receive explicit permission from the copyright holder.

In any of the above cases where the Basic Fantasy Role-Playing Game Product Identity is used in your work, you must also include the Basic Fantasy Role-Playing Game website address "**basicfantasy.org**" or "**www.basicfantasy.org**" in that work. You may place the website address adjacent to the logo and/or name, or you may include it on your title page, or place it in some other location where any reasonably observant person would expect to find it.

You may not under any circumstances describe your work as actually being the "Basic Fantasy Role-Playing Game" or some derivative thereof, nor may you identify it as being in any way an "official" publication of the Basic Fantasy Project without the express permission of the author of this work.