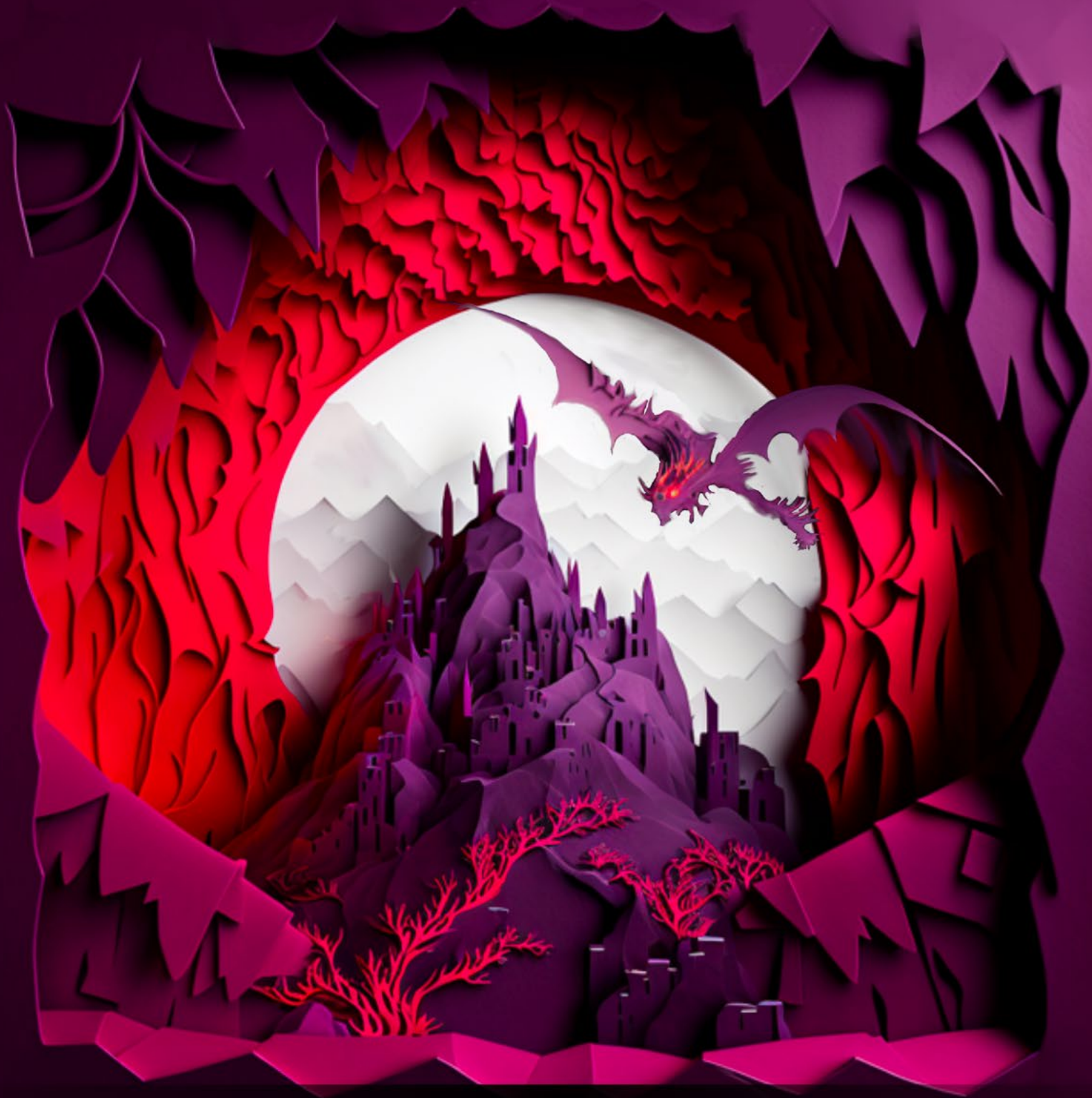


L&L

TRAAKINLYÖJÄ



SEIKKAILU 6. TASON HAHMOILLE

Traakinlyöjä

Alkuperäinen seikkailu: Jonas Mustonen

Pelisuunnittelu ja kirjoittaminen: Vehka Kurjenmiekka, Jonas Mustonen, Jukka Sorsa

Kartat: Jukka Sorsa

Oikoluku: Vehka Kurjenmiekka, Jukka Sorsa

Kuvitus: Jukka Sorsa, Midjourney

Taitto: Petri Leinonen

Legendoja & lohikäärmeitä -seikkailu 4-6 pelaajalle ja pelinjohtajalle. Traakinlyöjä, kuten Legendoja & lohikäärmeitä -roolipeli, on yhteensopiva 5. laitoksen sääntöjen kanssa, ja siksi seikkailu on pelattavissa kumpia tahansa sääntöjä käyttäen.

Tämä seikkailu havainnollistaa millaista seikkaileminen kokeneempien hahmojen saappaissa on. Osa pitkän kampanjan viehätystä on vähittäisessä saapumisessa pisteeseen, jossa hahmoilla on monen pelikerran aikana ansaittuja huomattavia voimia ja kykyjä. Tämä seikkailu on mahdollisuus kokeilla sitä suoraan. Traakinlyöjä antaa esimakua siitä, millaisiksi hahmot voivat pidemmässä kampanjassa kehittyä - ilman useamman pelikerran vaatimaa aikaa ja riskinottoa ilman varmuutta siitä, selviävätkö hahmot ikinä suuriksi sankareiksi. Fantasiaseikkailujen koko potentiaalista on vaikea saada kuvaa, jos joutuu aina kokeilemaan asioita vain aloittelevan seikkailijan näkökulmasta. Tämän seikkailun tarkoituksena onkin tarjota kiikarit, joiden avulla voi tähyillä alkua pidemmälle. Kertapelin sijaan Traakinlyöjä voidaan myös vetää seikkailuna oman kampanjasi kokeneemmille hahmoille. Ei ole mikään pakko käyttää valmis-hahmoja, jos kokeneita seikkailijoita löytyy omasta takaa.

Pelinjohtajalle

Ennen kuin aloitat seikkailun, lue se kokonaisuudessaan huolella läpi. Tutustu hirviöiden kykylistauksiin ja kohtaamisten kuvauksiin ajan kanssa, tutki karttoja ja liitteitä, ja lue valmis-hahmojen kuvaukset. 5. laitoksen sääntöjen tai Legendoja & lohikäärmeitä -sääntöjen tuntemuksesta on etua. Erityisesti taistelua koskevat säännöt kannattaa kerrata.

ratsunsa ja aloittanut valmistautumisen taisteluun. Tämä on tapahtunut muutama kuukausi sitten loppukeväästä, ja seutu ja kauhun vallassa pitävästä traakista on luvattu 10 000 kultarahan tapporaha.

Tausta

Noin seitsemänkymmentä vuotta sitten sotapäällikkö Antea teki sopimuksen Alisista maailmoista tulleen olennon kanssa. Vastineeksi avusta Antea myisi olennot sielunsa, jonka olento saisi noutaa seitsemänkymmenen vuoden päästä. Antea uskoi, että tuossa ajassa hän saisi huijattua tai surmattua sopimuksen toisen osapuolen, louhen nimeltä Trombi. Valitettavasti huonosti sanailtu sopimus johti Antean häviöön. Hänen uskotuista upseereistaan piti tulla epäkuolleiden armeijoiden komentajia, mutta heistä tuli kyöpeleitä, ja Antea itse kukistui kamppailussa paikallisen kuningaskunnan perimysriidassa. Nyt, kun maksun aika lähestyy, on Antean levoton sielunriekale noussut haudastaan, kerännyt upseerinsa, kutsunut vanhan traakki-

VAROITUS

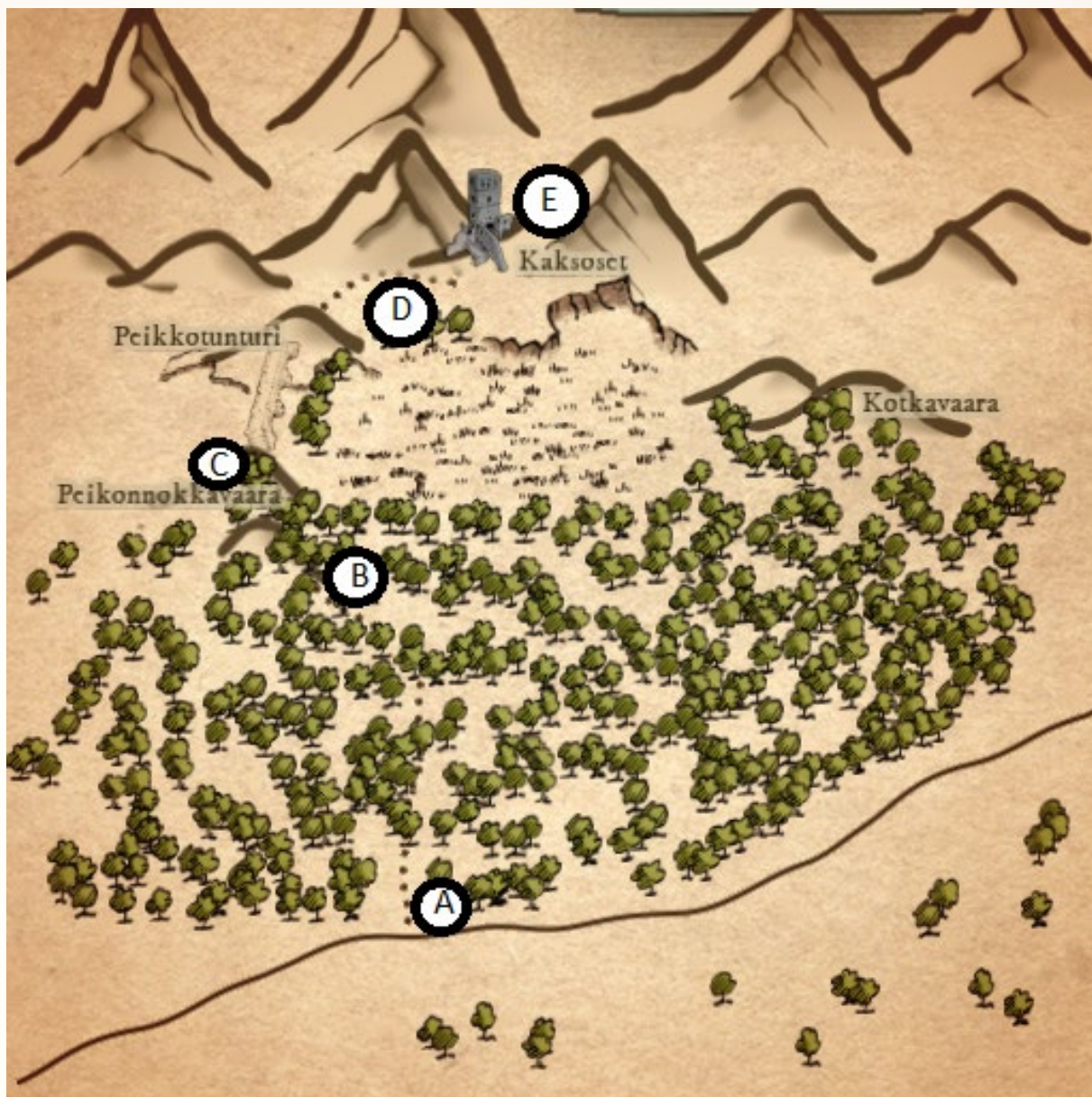
Tämä seikkailu saattaa sisältää sellaisia piirteitä, jotka ahdistavat tai vaivaavat sinua tai pelaajiasi. Yksi tällainen yksityiskohta voivat olla hämähäkit. Monet pelkäävät hämähäkkejä. Jos niiden kohtaaminen voisi olla jollekin peliporukastasi epämiellyttävää, korvaa ne saman haasteen hirviöillä. Tilanteeseen kaikkein parhaiten sopisivat esimerkiksi harpyijat, jotka verkkojen sijaan pitävät peikkolaisia vankinaan lumouksella. Voit myös muuttaa kohtauksen luonnetta laajemminkin, esimerkiksi siten että vangitsijoina ovat dryadit, jotka ovat yhyttäneet peikkolaiset metsästään, ja pelaajat saavat tarvitsemansa tiedot luvuttuaan saattaa peikkolaiset mukanaan pois metsästä.

Aloitus

Pelinjohtamisen helpottamiseksi on hyvä pitää pelaajien valitsemien hahmojen hahmolomakkeista myös omat kappaleet käsillä. Sen sijaan, että kysyisit mitä hahmot voivat tehdä, voit rohkaista pelaajia ehdotuksilla, jotka pohjaavat heidän hahmojensa kykyihin ja taitoihin, ja kun teet heittoja esimerkiksi hahmojen vakio-tarkkaavaisuuksia vastaan, et joudu kysymään niistä erikseen.

Seikkailu on tarkoitettu enintään kuudelle pelaajalle, mutta valmis-hahmoja on seitsemän. Tällä tavoin taataan, että viimeisenä hahmonsa valitsevalla pelaajallakin on mahdollisuus valita kahdesta (tai useammasta) vaihtoehdosta.

TL



Seikkailijat aloittavat kivetyltä päätieltä, josta Vanha peikkopolku haarautuu pohjoiseen kohti traakin majapaikkaa. Polku on metsän läpi vuorille nouseva puoliksi umpeenkasvanut reitti. Matkaa rauniolinnalle, jossa on traakin pesä, on kaksikymmentä kilometriä. On aamu, joten normaalia vauhtia matkaamalla hahmot ehtivät halutessaan iltaan mennessä raunioille.

Esipuhe

Aloita seikkailu kertomalla pelaajille, mistä lähdetään liikkeelle. Sinun ei tarvitse toistaa oheista esipuhetta sanatarkasti, vaan voit muotoilla saman sisällön omin sanoin.

“Olette lähteneet yksissä tuumin surmaamaan aluetta pelon vallassa pitävää traakkia, hirvittävää lohikäärmeensukuista petoa. Tästä hirviöstä on luvattu 10 000 kultarahan tapporaha. Traakin pesän oletetaan sijaitsevan rauniolinnassa vuorilla, jonne sen on nähty lentävän. Olette erkanemassa kivetyltä päätieltä pohjoiseen vuoristolle kohti sen majapaikkaa. Puoliksi umpeenkasvanut reitti, jota kutsutaan Vanhaksi peikkopoluksi, kulkee tiheän synkän metsän läpi, jonka takana odottaa kiipeäminen linnalle. On aamu ja normaalia vauhtia matkaten pääsette halutessanne iltaan mennessä raunioille. Ette tiedä tarkkaan millaisia haasteita on edessänne. Jotkut puhuvat traakin hyökkäyksen vain kuninkaan joukkojen kimppuun. Toiset taas kertovat, että se hyökkää kaikkien kimppuun – ja jotkut jopa väittävät, että sillä olisi ratsastaja.”

Huhu ja ennakkovalmisteluja

Hahmoilla on kaikki tarvittavat varusteet. Pelaajat saattavat esittää kysymyksiä ja olettaa, että heidän hahmonsä selvittävät asioita. Alkuvaikeuksille ja kysymyksille kannattaa varata jonkin verran aikaa. Voit kertoa pelaajille mm. seuraavia asioita.

Vaikeusasteen 10 älykkyyssheitolla (historia) on mahdollista saada tietää seuraavia asioita. Huomioithan, että valmishahmoista Zardonia voi kerran päivässä tehdä (historia) viisausheiton niin että hänellä on *etu* siihen. Jos hän hakee tietoa jostakin olennosta, hän voi säästää tämän taustasta tulevan *edun* myös myöhemmään.

Hakemalla tietoa linnasta selviää, että noin seitsemänkymmentä vuotta sitten rauniolinnaa hallitsi sotapäällikkö Antea, jolla oli traanipoikanen ratsuna.

Hakemalla tietoa linnan valtiasta tai Anteasta selviää, että Anteän huhuttiin tehneen kauppaa Hornan olentojen kanssa.

Vaikeusasteen 15 älykkyyssheitolla (salatiede) on mahdollista saada tietää seuraavaa, jos hahmoilla on tiedossa huhu Anteän kaupoista Hornan olentojen kanssa:

Yleisimmät kaupat Alisten maailmojen olentojen kanssa käydään sieluista. Yleensä kauppaa käydään viettelijöiden tai louhien kanssa. Kummat tahansa ovat pahoja ja ovelia olentoja.

Matkantekoa ja viivästyksiä

Seikkailijoiden voi olettaa saapuvan kohtaamiseen D ja rauniolinnalle pimeään aikaan, koska on todennäköistä, että heidän matkantekonsa viivästyy syystä tai toisesta (esimerkiksi Kyyroksen auttamisen vuoksi). Vuorokaudenaika vaikuttaa valaistukseen ja valaistus näkyvyyteen. Yöllä

metsässä valaistus on peittyneempi ja vuorilla valaistus on hieman parempi eli vain heikentynyt (vuoripolulla täysikuu loistaa ja metsä ei varjosta). Vuorokaudenaika vaikuttaa näin mm. kohtaamiseen Mjörkin ja Björkin kanssa.

VALAISTUS

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

Valo tai sen puute luovat kolme eri valaistuksen astetta: kirkkaan ja hämärän valaistuksen sekä pimeyden.

Kirkkaassa valaistuksessa useimmat olennot näkevät normaalisti. Jopa erityisen synkkä päivä, vain tiettyllä säteellä valaisevat soihdut, lyhdyt ja tulet lasketaan kirkkaasti valaistuksi.

Valaistun alueen reunoilla tai esimerkiksi kirkkaan täydenkuun valossa ollaan **hämärässä valaistuksessa**.

Öisin ulkosalla, luolien ja hautaholvien syövereissä tai maagisesti luodun pimeyden vaikutuksesta peittyneessä näkyvyydessä ollaan **pimeydessä**.

Alue voi olla näkyvyydeltään heikentynyt tai peittyneempi. **Heikentyneessä näkyvyydessä** kuten **hämärässä valaistuksessa**, sumussa tai tiheän aluskasvillisuuden läpi rämpiessä kaikilla olennoilla on – ellei toisin mainita – haitta viisausheittoihin (tarkkaavaisuus).

Peittyneessä näkyvyydessä, kuten **täydessä pimeydessä**, olento jolla ei ole pimeänäköä tai vastaavaa kykyä on käytännössä **sokaistu**.

TL

Kohtaus A = Maahinen

“Olette tienristeyksessä jo valmiina matkaamaan Vanhalle peikkopolulle, kun äkkiä kuulettekin kovaäänistä sadattelua ja näette maahisen muulivankkureiden kanssa. Vankkurit ovat jumissa ojassa ja muuli kieltäytyy yhteistyöstä.”

Nikkarimaahinen Kyyros, jonka muulivankkurit ovat täynnä myyntipakkauksia kuivamuonaa (yhteensä 40 päiväannosta), on pulassa. Hän vaatii hahmoja auttamaan itseään. Kyyros on kuitenkin töykeä ja epäystävällinen.

Hänen auttamisensa ei ole helppoa hommaa. Vankkurien nostaminen ojasta on hyvin vaikea VA 25 voimakkuusheitto, jonka heittää voimakkain hahmoista.

Jos lasti puretaan pois ja hahmot nostavat vankkuria, on heiton vaikeus vain vaikea VA 20. Onnistuneella keskiverrolla VA 15 viisausheitolla (eläinten hallinta) muulin saa rauhoitettua ja kiskomaan myös vankkureita, jolloin niitä ojasta puskeva tai nostava hahmo saa tehdä heiton edulla (eli heittää kahta 20-tahoista noppaa ja valita tuloksista paremman). Kyyroksen auttaminen on joka tapauksessa hidasta ja raskasta hommaa, ja touhussa menee tunti jos toinenkin. Seikkailijat saapuvat vasta yöllä vuorille, jos jäävät näin pitkään rehkimään.

Kyyros on kiittämätön ja tyly. Hän myy kuivamuonaa täyteen hintaan (5 hopearahaa/annos), vaikka seikkailijat kuinka olisivat rehkinneet hänen apunaan. Kyyros on hirveissä veloissa hankittuaan myytävät tavarat, eikä kauppa ei ole sujunut.

Vanha peikkopolku

Antean rauniolinnalle kulkevan tien alkuperäistä nimeä ei enää tunneta. Nykyisin sitä kutsutaan Vanhaksi peikkopoluksi väkipeikkojen käytettyä tietä sotaretkellään parisenkymmentä vuotta sitten. Aikoinaan se oli kuitenkin merkittävä huoltoreitti Antean linnalle, jolloin siitä pystyi kulkemaan kaksi vankkuria rinnakkain. Tie on kuitenkin ollut vuosikymmeniä ilman kunnossapitoa Antean valtakunnan kaaduttua. Tien kiveykset ovat suurimmaksi osaksi irronneet tai halkeilleet, ja puiden juuret ovat puskenneet paikoin tien läpi. Vanha peikkopolku on kuitenkin levein ja helpoin reitti rauniolinnalle. Päätiellä kulkemista tie vaikuttaisi katoavan metsän sisään ja lopulta nousevan esiin vuorille, joista lähimpänä on kaksihuippuinen vuori, jota kutsutaan nimellä Kaksoset. Metsä rajoittuu pääasiassa lännessä olevan Peikonnokkavaaraan, Kaksosten edessä kohoavaan Peikotunturiin ja itäisen Kotkavaaran sekä Päätien väliseen alueeseen. Aikoinaan metsä levittäytyi myös päätien eteläpuolelle, mutta se on hakattu jo vuosia sitten. Peikkopolku kulkee aluksi suoraan pohjoiseen, kunnes kääntyy luoteeseen Peikonnokkavaaran rinteelle nousten lopulta sen laelle. Peikonnokkavaaran ja Peikotunturin välissä on kapea kanjoni, jonka yli pääsee siltaa pitkin. Tie nousee Peikotunturilta pikkuhiljaa kohti Kaksosia, joiden välisellä ylängöllä sijaitsee rauniolinna.

Kyyros (Maahinen)

Pienikokoinen humanoidi (maahinen), neutraali

Puolustus 14 (kovetettu nahkapanssari)

Osumapistee 11 (2n8 + 2)

Nopeus 10 metriä

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

Pelastusheitot Ket +4

Taidot akrobatia +4, esiintyminen +4, hiipiminen +4, sorminäppäryys +4, suostuttelu +4

Aistit pimeänäkö 24 metriä, passiivinen tarkkaavaisuus 10

Kielet maahinen ja yleiskieli

Haaste 1/2 (100 KOP)

Maahisoveluus. Maahisella on etu älykkyys-, viisaus- ja karismapelastusheittoihin magiaa vastaan.

Toiminnot

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

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

Käsivarsijousi. Kantamahyökkäys: +4 osumiseen, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

Olisi mahdollista päästä tietä nopeamminkin Kaksosille, mutta Kotkavaaran kautta kulkevat metsäpolut tuntevat ainoastaan muutamat alueella kulkeneet samoojat. Suora reitti vaarojen välistä ei myöskään kannata, koska vaarojen välinen alue on soistunut ja suolla on myös petollisia suonsilmäkkeitä.

Reitin kuvailu ja tieltä poikkeaminen

Yllä olevassa tekstissä kerrotaan Vanhasta peikkopolusta ja sitä ympäröivästä alueesta. Tuo teksti on tarkoitettu sinulle avuksi kuvailua varten. Jokaisella pelinjohtajalla on omanlaisensa tapa kuvata matkantekoa. Yksi tapa on maalaila hahmojen näkemiä maisemia kun maisemat muuttuvat. Voit kertoa pelaajille yleisluontoisesti, että tie lähtee nousemaan ylöspäin tai sanoa vain, että “ette näe mitään erikoista”, tai sitten voit kuvailla hyvinkin runollisesti hahmojen näkemää, lämpötilaa ja tuntemuksia – valinta on sinun!



Edellä oleva teksti kertoo myös millainen alue on, jos pelaajat päättävät jostain syystä poiketa tieltä. Tie on nopein ja helppokulkuisin reitti ylös vuorille, mutta mikään ei pakota hahmoja kulkemaan sitä pitkin. Jos he lähtevät kulkemaan metsään, voit kuvata kuinka matkanteko on hidasta ja vaivalloista, koska hei-

dän pitää kiertää isoja puita, kiivetä juurakkojen ja mättäiden yli ja varoa petollisia sammaleen peittämiä koloja juurten välissä. Tiheimmän metsän jälkeen hahmot voivat päätyä vaarojen väliselle suolle, jossa on puroja ja myös suonsilmäkkeitä, joten suora ja nopea matkanteko on hankalaa.

Kohtaus B = Hämähäkit

TL

“Vanha peikkopolku kulkee metsän läpi nousten korkean vaaran itärinteelle. Huomaatte nyt, ettei metsän läpi oikaiseminen olisi kannattanut. Puiden lomasta näette oikealla puolellanne metsän kätöksessä olleen valtavan suoalueen, jonka itäpuolella puusto nousee taas vaaran rinteille. Huomaatte, että tien molemmin puolin on huomattavan tiheässä hämähäkkien seittejä. Syvällä puut näyttävät melkein valkoisiin huntuihin verhotuilta ja niissä roikkuu niin metsäneläimiä kuin näköjään vielä sätkiviä pienikokoisia verkkoon paketoituja humanoideja.”

Tässä vaiheessa matkaa jättihämähäkit hyökkäävät seikkailijoiden kimppuun. Heitä aloitetta tavalliseen tapaan. Jättihämähäkkejä on tässä kohtaamisessa yksi jokaista seikkailijaa kohden. Taistelun ei ole tarkoitus olla kovin haastava. Jättihämähäkit aloittavat kantamahyökkäyksillään verkoilla ja liikkuvat kiinni seuraavilla vuoroillaan hyökkäämään puremilla.

VAKAUMUKSISTA

Vakaumukset on annettu nimetyille olennoille, esimerkiksi kaikki peikkolaiset eivät ole neutraalin pahoja. Erk, Hirrk ja Blep ovat, koska rosvo ammatti ei ole kaunosieluille. Luolapeikot Mjörk ja Björk taas ovat kylmäverisiä murhaajia ja siksi kaoottisen pahoja – eivät siksi että se olisi myötäsyttyinen ominaisuus kummallekaan.

Taistelun jälkeen on mahdollista vapauttaa verkoista kolme peikkolaista nimeltään Erk, Hirrk ja Blep. Nämä peikkolaiset eivät ole mitään erityisen hyviä olentoja, mutta jos hahmot eivät uhkaile niitä, ne kertovat paenneensa vuorilta luolapeikkoveljeksi Mjörk ja Björk, jotka väijyttävät matkalaisia työntämällä isoja kiviä kapeilla teillä heidän niskaansa. Viime aikoina luolapeikot ovat olleet niin nälkäisiä, että ovat syöneet myös muita peikkojen sukukunnan pienempiä edustajia. Nämä kolme peikkolaista päätyivät ojasta allikkoon paetessaan metsään. Peikkolaiset eivät haasta riitaa heidät pelastaneiden seikkailijoiden kanssa vaan anovat säällittävästi apua, jos heitä ei leikata vapaaksi.

Erk, Hirrk & Blep (Peikkolaisrosvot)

Pieni humanoidi (peikko),
Erk, Hirrk & Blep ovat neutraalin pahoja
Puolustus 15 (nahkapanssari, kilpi)
Osumapisteeet 7 (2n6)
Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Taidot hiipiminen +6
Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9
Kielet peikko, yleiskieli
Haaste 1/4 (50 KOP)

Liukas karkuri. Peikkolainen voi vuorollaan piiloutua tai irtautua bonustoimintona.

Toiminnot

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

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

Peikkolainen on peikkojen sukukunnan heikoin edustaja, räpälemäinen mutta joskus myös hämmästyttävän itsepin-tainen olento. Hyvin aseistautuneille ja valmistautuneille seikkailijoille rosvoiksi ryhtyneet peikkolaiset ovat uhka vain suurissa joukoissa.

Jättihämähäkki

Suuri eläin, vakaumukseton
Puolustus 14 (luontainen puolustus)
Osumapisteeet 26 (4n10 + 4)
Nopeus 12 metriä, kiipeäminen 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Taidot hiipinen +7
Aistit sokeanäkö 4 metriä, pimeänäkö 24 metriä, vakio-tarkkaavaisuus 10
Kielet --
Haaste 1 (200 KOP)

Hämähäkkikiipeily. Jättihämähäkki pystyy kiipeämään kohtisuoria pintoja, ja jopa ylösalaisin katossa ilman että sen tarvitsee tehdä ominaisuusheittoja.

Verkkoaisi. Hämähäkki tietää jokaisen sen kanssa samaan verkkoon kosketuksissa olevan olennon tarkan sijainnin.

Verkossa kulkeminen. Hämähäkin nopeuteen ei vaikuta verkon läpi kulkeminen.

Toiminnot

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1n8 + 3) pistettä pistovahin-koa ja kohteen täytyy heittää VA 11 sitkeys-pelastusheito tai kärsiä 9 (2n8) pistettä myrkkyyvahinkoa, ja onnistuneella pelastusheitolla vain puolet vahingosta. Myrkyn laskiessa uhrin osumapisteeet nollaan on hän myrkytetty ja tunnin ajan halvaantunut, vaikka hänen osumapisteensä tänä aikana paranisivat.

Verkko (Uudelleenlataa 5-6). Kantamahyökkäys: +5 osu-miseen, kantama 12/24 metriä, yksi kohde. Osuma: kohde on sidottuna verkossa. Sidottu kohde voi toimintonaan tehdä VA 12 voimakkuusheiton vapauttaakseen itsensä verkosta, jolloin verkko tuhoutuu samalla, jos hän onnistuu vapau-tumaan. Verkkoa voidaan myös hakata aseilla ja polttaa (PL 10; op 5; heikkous tulivahingolle, immuuni murskaus- ja myrkkyyvahingolle).



Kohtaus E = Louhi

“Saapuessanne Peikonnokkavaaran huipulle puusto vähenee ja näette pidemmälle. Edellänne kulkee mustiin pukeutunut matkaa samaan suuntaan kohti Peikkotunturia.”

Tässä kohtaa pelaajien hahmot voivat reagoida, tarkkailla tai jopa aloittaa taistelun matkaa vastaan. Anna pelaajien kertoa mitä he tekevät. Etäisyys matkaaajaan on noin 100 metriä.

Matkaa ja pukeutunut mustaan räsyiseen kaapuun. Jos hahmot lähestyvät, hän pysähtyy nojailemaan puuta vasten. Lähelle tullessa hahmot huomaavat, että hän on kammottavan laiha ja koukkukyntinen olento, joka polttaa luupiippua. Hänellä roikkuu iso musta kivi kaulakorussa ja vyötäröllä nahkasäkki ja nuolikotelo.

Kyseessä on louhi Trombi, joka ilmoittaa haluavansa traakin hännän omia – epäilemättä kammottavia – tarkoituseriään varten. Trombi tarjoaa avoimesti apuaan lupaamalla etukäteen vaihdossa **lohikäärmeiden surmannuolen**, sysimustan ikävän näköisen koukkupäisen nuolen, joka auringon kirkkaassa valossakin on kuin musta terävä säle, josta ei heijastu mitään.

Trombin avuntarjous synnyttää kiinnostavan dilemman. Hän on paha olento, eikä välttämättä lähesty hahmoja ainoastaan hännän takia. Hahmot ovat tulevia suuria sankareita, ja tällaiset välttämättömyyden sanelemat kaupat pahan kanssa ovat Trombin erikoisalaa, sillä hän pyrkii pitkällä aikavälillä turmelemaan sieluja. Turmeleminen alkaa aina pienestä. Juuri nyt Trombin pääasiallinen kiinnostuksen kohde on kuitenkin sotapäällikkö Antean sielu.

Hahmojen keskustellessa Trombin kanssa on mahdollista huomata, että hän valehtelee vastustavalla viisausheitolla (oivallus) Trombin karismaheittoa (huijaaminen) vastaan.

Trombi (Louhi)

Keskikokoinen piru (muodonmuuttaja), neutraalin paha

Puolustus 17 (luontainen puolustus)

Osumapistee 112 (15n8 + 45)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Taidot hiipiminen +6, huijaaminen +7, oivallus +6, tarkkaavaisuus +6

Sietokyvyt kylmä, tuli, viilto-, pisto ja murskaus- tavallisista ei-maagisista aseista joita ei ole hopeoitu

Olotila-immunitetit lumottu

Aistit pimeänäkö 48 metriä, vakiotarkkaavaisuus 16

Kielet alkukieli, hornankieli, pimeydenpuhe, yleiskieli,

Haaste 5 (1 800 KOP)

Vaistoloitsija. Louhen loitsimisominaisuus on karisma (loitsun pelastusheiton VA 14, +6 hyökkäysheittoihin loitsuhyökkäyksillä). Louhi voi loitsia seuraavat loitsut ilman komponentteja:

Ilmaiseksi: magian löytäminen, noidannuoli

Jokaisen 2/Päivässä: heikentävä säde, ulottuvuussiirtymä (vain itseensä), **uni**

Magiansieto. Louhella on etu pelastusheittoihin loitsuja ja maagisia kykyjä vastaan.

Toiminnot

Kynnet. Lähitaisteluhyökkäys: +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 13 (2n8 + 4) viiltovahinkoa.

Muodonmuuttaja. Louhi muuttaa maagisesti muotoaan pieneksi tai keskikokoiseksi humanoidiksi tai takaisin todelliseen muotoonsa. Sen muut kyvyt ja ominaisuudet kuin koko ja nopeus eivät muutu muodonmuutoksessa. Mukana kannetut varusteet ja aseet eivät muuta muotoaan. Louhi palautuu kuollessaan aina todelliseen muotoonsa.

Eetterimuoto. Louhi siirtyy maagisesti maalliselta olevaisuuden tasolta eetteriin tai takaisin. Louhella täytyy olla kivisydän hallussaan, jotta se voi siirtyä. Ilman kiveä siirtyminen ei onnistu.

Painajainen (1/Päivässä). Eetterimuodossaan louhi voi koskettaa maallisella olevaisuuden tasolla nukkuvaa humanoidia ja saada näin häneen yhteyden. Suojaus hyvältä ja pahalta tai taikapiiiri estävät tämän yhteyden. Niin kauan kun louhi on kosketuksissa kohteeseen, yhteys säilyy ja kohde kärsii hirvittävästä painajaisnäytistä. Näiden näkyjen jatkuessa vähintään tunnin kohde ei saa mitään hyötyä levosta ja hänen osumapistemaksiminsa laskee 5 (1n10) pistettä. Kohteen osumapistemaksimin laskiessa nollaan hän kuolee. Jos kohde oli kuollessaan vakaumukseltaan paha, hänen sielunsa on vangittu louhen syntisäkkiin. Kohteen osumapistemaksimin lasku kestää kunnes kohteeseen on käytetty voimallinen palautus tai muuta vastaavaa yhtä voimallista magiaa.

Louhet ovat muinainen väki Alisista maailmoista. Jokainen niistä näyttää todellisessa muodossaan käsittämättömän vanhalta, laihalta ja pitkähiuksiselta, mutta ei missään nimessä hauraalta. Louhet piinaavat kaikkein mieluiten uhrejaan heidän nukkuessaan ja nauttivat kaiken hyvän ja puhtaan turmelemisesta. Kaikkein ahneimmin ne halajavat pahojen kuolevaisten sieluja, erityisesti sellaisten jotka he ovat saaneet juonillansa käännettyä pahoille teille.

TL

Mikään hahmojen päätöksistä ei ole oikea eikä väärä. Trombi liittyy mukaan, jos hahmot sallivat hänen tulla mukaansa. Taistelussa hän pysyttelee sivulla eikä ole avuksi. Jos hahmot eivät ota hänen **lohikäärmeiden surmannuoltaan** vastaan tai toivovat, että hän ei seuraisi mukana, seuraa Trombi hahmoja etäältä. Tee hänelle ketteryysheitto (hiipiminen) hahmojen vakiotarkkaavaisuutta vastaan. Trombin tarkoituksena on hyökätä **syntisäkin** kanssa Antean kimppuun heti kun tämä on päihitetty.

Surmannuoli

Ase (nuoli), erittäin harvinainen

Surmannuoli on maaginen ase, joka on luotu surmaamaan tietynlainen hirviö. Jotkin, kuten **lohikäärmeiden surmannuoli**, on tarkoitettu lohikäärmeille. Ne eivät aiheuta ylimääräistä vahinkoa ainoastaan lohikäärmeille, vaan myös muille saman tyyppin olennoille, kuten esimerkiksi traakeille. Silloin kun määriteltyyn tyyppiin, lajiin tai ryhmään kuuluva olento kärsii vahinkoa **surmannuolesta**, sen täytyy heittää VA 17

sitkeypelastusheitto tai kärsii 6n10 pistovahinkoa. Onnistuneella pelastusheitolla olento kärsii vain puolet vahingosta. Sen jälkeen kun surmannuoli on aiheuttanut vahinkoa olennot, siitä tulee tavanomainen ei-maaginen nuoli. Nuolien lisäksi on muitakin maagisia ammuksia, kuten varsijouselle tarkoitettuja **surmanvasamia**. Louhin tarjoama surmannuoli on sellaista tyyppiä, että se käy niin jouseen kuin varsijouseenkin, asettuen oikean pituisena ja painoisena mihin tahansa aseeseen mihin sitä viritetään. Se on maaginen ase, joka haluaa tulla käytetyksi.

Kivisydän ja syntisäkki

Louhen kivisydän ja syntisäkki ovat voimakkaita maagisia esineitä. Kivisydän on musta kivinen riipus, joka roikkuu lähes aina louhen kaulassa, ja jonka avulla se pääsee eetterimuotoon. Syntisäkki on nahkasäkki, johon se vangitsee sieluja. Täyteen lastattuna siinä voi erottaa jopa liikettä tai rimpuilua. Nämä ovat esineitä, jotka louhi joutuu itse tekemään uudestaan ja vihkimään käyttöön pimeillä riiteillä ne menetettyään. Muiden kuin louhien käsissä kivisydän ja syntisäkki eivät toimi.



Kohtaus D = Luolapeikot

“Vuoristopolku kiemurtelee ylös kohti rauniolinnaa ja tekee jyrkän mutkan. Rinnettä täplittävät siellä täällä kookkaat, vaaralliset järkäleet, joita olette kiivetessänne vilkuilleet huolestuneesti moneen otteeseen.”

Tässä kohtaa on on luolapeikkoveljesten Mjörkin ja Björkin väijytys. Vaikka luolapeikot eivät ole kummoisia hiipijöitä, ovat he hyvässä näkösuojassa kivien takana, ja heillä on ollut aikaa valmistella väijytystään. Tee ketteryysheitto (hiipiminen) edulla (yksi heitto kahdella 20-tahoisella nopalla, joista valitset paremman ja vähennät yhden pisteen, koska luolapeikot ovat aika huonoja missään salamyhkäisessä) ja vertaa sitä hahmojen vakiotarkkaavaisuuteen.

Jos hahmot ovat saapuneet vuorille yöaikaan tietämättä väijytyksestä mitään, voi joillain heistä olla tarkkaavaisuuteen vielä valaistuksesta johtuen *haitta*.

Jos hahmot ovat saaneet ennakkotietoa väijytyksestä peikkolaisilta, he huomaavat väijytyksen automaattisesti, eikä heitä yllätetä. Sama ennakkotieto väijytyksestä tekee myös mahdolliseksi yrittää ketteryysheitolla (hiipiminen) luolapeikkojen ohi ilman taistelua, tai väijyttää ne.

YLLÄTYS

On monenlaisia tilanteita, joissa taistelun yksi osapuoli yllättää toisen. Esimerkiksi seikkailijajoukon hiipessä rosvojen metsäleiriin pimeyden turvin, tai läpikuultavan ja äänettömän limakuution liukuessa huonosti valaistussa maanalaisessa käytävässä seikkailijoiden niskaan.

Pelinjohtaja määrittelee, kuka voi tulla yllätyksi. Osapuolet huomaavat automaattisesti toisensa silloin kun kumpikaan ei yritä hiipiä tai piiloutua toiselta osapuolelta.

Silloin kun toinen yrittää välttää toisen huomion, pelinjohtaja vertaa piilottelevan osapuolen ketteryysheittoja (hiipiminen) vastustajan vakiotarkkaavaisuuteen.

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

Yllätetyt hahmot jäävät kivien alle, noin 6x6 metrin alueelle keskelle seuruutta. Kaikki yllätetyt ovat maissa ja joutuvat heittämään VA 15 ketteryyspelastusheiton tai kärsivät 4n8 murskausvahinkoa. Onnistuminen puolittaa vahingon. Huomaa että valmishahmoista barbaari Taira saa heittää tämän pelastusheiton edulla hahmoluokkansa piirteen (vaaran vaistoaminen) vuoksi. Ne, jotka huomasivat väijytyksen, joutuvat päättämään kumpaan suuntaan polkua syöksyvät kiviltä suojaan, eteen- vai taaksepäin. Turvaan syöksyvät hahmot eivät jää kivien alle.

6x6 metrin alue, jolle kivet putosivat, on vaikeaa maastoa, jonka läpi kulkeminen kuluttaa kaksinkertaisen määrän nopeutta.

Kivien pudottamisen jälkeen luolapeikkoveljekset heittävät keihäänsä. Ennalta sovitusti Mjörk kohti joukon ensimmäisenä liikkuvaa ja Björk viimeisenä liikkuvaa. Molemmilla on kuusi keihästä. He ovat kivien takana enimmäkseen suojassa ja saavat siksi +5 bonuksen puolustukseensa ja ketteryyspelastusheittoihinsa. Keihäiden loputtua he lähtevät laskeutumaan alas suurnuijiensa kanssa.

Mjörk & Björk (Luolapeikkoja)

Suuri jätti (peikko), Mörk & Björk ovat kaoottisen pahoja

Puolustus 11 (turkis)

Osumapistee 59 (7n10 + 21)

Nopeus 16 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
19 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet peikko, yleiskieli

Haaste 2 (450 KOP)

Toiminnot

Suurnuija. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 13 (2n8 + 4) murskausvahinkoa.

Heittokeihäs. *Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 12/48 metriä, yksi kohde. Osuma: 11 (2n6 + 4) pistovahinkoa.

Kolmisen metriä korkean ja leveäharteisen luolapeikon suurin lahjakkuus on raaka voima, muuta se ei juurikaan tarvitse. Peikoilla on taipumusta toimia suorasukaisilla tavoilla ilman harkintaa.

TL



Kohtaus E = Linnoitus

“Rauniolinnan muurit kohoavat edessänne. Linnan ympärillä on huomattavasti louhikkoa sekä tuhoutuneiden rakennusten ja piirityskoneiden jäänteitä. Muurien liepeillä näkyy liikettä, aivan kuin laahustavia sotilaita.”

Linnaa hallitsee aavekuningas Antea. Siellä ovat myös Antean köypeliupseerit ja zombirivisotilaat. Traakki on sen vanha uskollinen ratsu.

Jos Trombi on seurannut seikkailijoita, hän yrittää tulla imaise-
maan Antean sielun syntisäkkiin sillä hetkellä kun Antea päihitetään. Trombi on myös alkuperäinen Antean kanssa kauppaa käynyt Hornan olento.

Trombi haluaa, että aavekuningas Antea päihitetään, koska hän on pyydystämässä Antean sielua. Hän haluaisi myös traakin hännän, mutta ei ala taistelevaan sen vuoksi, vaikka myrkylle olisikin hänellä käyttöä. Jos joku tajuaa Trombin oikeat motiivit ja kertoo ne, tulee hänestä Trombin kostonhimon kohde. Trombi on kuitenkin tilanteessa rauhallinen ja teeskentelee tyyntä, vaikka pinnan alla kiehuukin.

Antea haluaa torjua kaikki tunkeilijat, mutta hän on kuitenkin valmis neuvottelemaan siitä, että seikkailijat liittoutuisivat Trombia vastaan. Valmishahmot ovat sellaisia seikkailijoita, että se ei välttämättä tulisi heille ensimmäisenä mieleen, mutta pelaajat ovat arvaamattomia, eikä tätäkään mahdollisuutta pidä tyrmätä. Jos pelaajat päättävät neuvotella Antean kanssa, tämä suostuu. Hän haluaa Trombin hengiltä. Jos seikkailijat liittoutuvat hänen kanssaan Trombia vastaan, suostuu hän muihinkin ehtoihin mitä he keksivät. Hän voi esimerkiksi antaa luvan seikkailijoille traakkinsa surmaamiseen, antaa heille aarteensa ja pysytellä linnoituksessaan jättäen lähiseudut rauhaan. Antea on ovela ja miettii pettävänsä seikkailijat joskus myöhemmin. Lähiseudutkin hän voi jättää aivan hyvin rauhaan muutamaksi vuosikymmeneksi.



Linnoituksen alueet

Suurimmalta osin rauniolinna on aivan pirstaleina. Se on tuhoutunut seitsemänkymmentä vuotta sitten käydyssä taistelussa. Yksi sen torneista seisoo kuitenkin yhä pystyssä.

1. Portti ja muuri

Rikki lyötyjen muurien edessä haahuilee zombeja, jotka on asetettu vartioimaan aluetta. Niiden lukumäärä on kaksi kertaa seikkailijoiden lukumäärä. Jos mukana on Sarastus tai joku muu temppeliritari, voi zombeja olla kolme kertaa hahmojen määrä. Zombien ohi on mahdollista päästä ketteryysheitolla (hiipiminen), jota verrataan zombien vakiotarkkaavaisuuteen (8), tai jopa rynnäköidä suoraan sisään. Jälkimmäisessä tapauksessa zombit seuraavat seikkailijoita.

2. Rauniot

Näissä sortuneissa rakennuksissa ja kiviröykkiöissä ei ole puolustajia, mutta maasto on vaikeaa, eli siinä liikkuminen vaatii kaksinkertaisen määrän nopeutta. Keskikokoinen olento on raunioissa enimmäkseen suojassa saaden +5 bonuksen puolus-

tukseensa ja ketteryyspelastusheittoihinsa. Sisäpihalla olevat joukot on mahdollista jopa yllättää ketteryysheitolla (hiipiminen), jota verrataan zombien passiiviseen tarkkaavaisuuteen (8) ja kyöpelien passiiviseen tarkkaavaisuuteen (13).

3. Sisäpiha

Sisäpihalla odottavat Antean viimeiset puolustusjoukot. Kolme kyöpeliä pitää sulkeisia zombijoukoilleen. Zombeja on kolme kertaa seikkailijoiden määrä. Nämä joukot lähtevät liikkeelle sisäpihalta, jos ne kuulevat meteliä porteilta tai raunioista.

4. Corni

Antea ja Traakki majailevat tornin huipulla. Tornin portaat ovat romahtaneet aikaa sitten, mutta he laskeutuvat kyllä alas taistelemaan. Antea ohjaa traakkinsa seikkailijoiden selustaan taistelun alkaessa ja jalkautuu itsekin.

Tornin huipulle kiipeäminen vaatii kiireessä, kuten taistelun keskellä, VA 20 ketteryysheiton (akrobatia) tai VA 20 voimakkuusheiton (urheilu). Ilman kiirettä sinne pystyy oikeilla välineillä kiipeämään melkein riskittä VA 10 vastaan. Traakin pesässä on 3000 kultarahan arvosta hopeisia ja kultaisia astioita, koruja, kristallikarahveja, jalokivia ja jotain, joka näyttää irtoneiselta koristeelliselta miekan kahvalta.

Aurinkoterä

Ase (miekka), harvinainen (vaatii yhteyden)

Tämä taikaesine näyttää miekan kahvalta. Pitäessasi kahvasta voit käyttää bonustoiminnon siihen, että siitä ilmestyy puhtaasta energiasta koostuva hohkaava terä. Voit myös käyttää bonustoiminnon siihen, että saat terän katoamaan. Aurinkoterä on aseena hienostunut.

Mikäli sinulla on pätevyys miekkoihin tai lyhytmiekkoihin, sinulla on myös pätevyys aurinkoterään. Saat +2 bonuksen hyökkäysheittoihin ja vahinkoon, ja ase tekee hohkavahinkoa viiltovahingon sijaan. Epäkuolleisiin aurinkoterä tekee 1n8 ylimääräistä hohkavahinkoa.

Terä valaisee kuuden metrin etäisyydelle kirkasta valaistusta ja hämää siinä vielä kuusi metriä kauemmaksi. Valo laske-
taan vaikutuksiltaan auringonvaloksi. Voit käyttää toiminnon terän valaiseman alueen koon kasvattamiseen ja kutistamiseen kahdella metrillä, enimmillään 12 metriin ja vähintään neljään metriin.

Zombi

Keskikokoinen epäkuollut, neutraali paha

Puolustus 8 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 22 (3n8 + 9)

Nopeus 8 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Pelastusheitot VII +0

Immuneetit myrkky

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 8

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

Haaste 1/4 (50 KOP)

Pysäyttämätön epäkuollut. Zombin täytyy tehdä sitkeys-pelastusheitto, jonka VA on 5 + sille aiheutettu vahinko sen osumapisteen laskiessa nolnaan. Onnistumisella zombin osumapisteen laskevat vain 1 osumapisteeseen. Poikkeuksen muodostavat kriittiset osumat ja hohkavahinko, joita vastaan zombi ei saa pelastusheittoa.

Toiminnot

Lyönti. Lähitaisteluhyökkäys: +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 4 (1n6 + 1) pistettä murskausvahinkoa.

Zombi on mätänevä vainaja, joka vaeltaa maan päällä, vaikka sen pitäisi maata haudan levossa. Zombin luonnottoman tilan aiheuttanut kuolontauti, kyöpeli, kammottava kirous tai pahimmillaan apokalyptinen vitsaus, joka on herättänyt niitä valtavina laumoina.

Sotapäällikkö Antea (Aave)

Keskikokoinen epäkuollut, neutraalin paha

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 67 (9n8 + 27)

Nopeus 0, lentäminen 24 metriä (leijuminen)

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Sietokyvyt happo, kylmyys, salamat, tuli, ukkonen, viilto-, pisto ja murskausvahinko tavallisista ei-maagisista aseista joita ei ole hopeoitu

Immuneetit kuolonvahinko, myrkky

Olotilaimmuneetit halvaantunut, kiinniotettu, kivetynyt, lumottu, maissa, myrkytetty, sidottu, uupunut,

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet kaikki eläessä tuntemat kielet

Haaste 5 (1 800 KOP)

Aineeton liikkuminen. Aave voi liikkua muiden olen-
tojen ja esineiden läpi aivan kuin nämä olisivat vaikeaa
maastoa. Aave kärsii 5 (1n10) pistettä energiavahinkoa, jos se
päättää liikkumisensa esineen sisälle.

Valoherkkä. Aaveella on auringonvalossa haitta kaikkiin
hyökkäysheittoihin sekä viisausheittoihin (tarkkaavaisuus)
niiden liittyessä näköaistiin.

Toiminnot

Kalmankosketus. Lähitaisteluhyökkäys: +6 osumiseen,
ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 21 (4n8 + 3)
kuolonvahinkoa. Kohteen osumapistemaksimi laskee
kärsityn kuolonvahingon verran jos tämä ei onnistu VA 14
sitkeys-pelastusheitossa. Kohteen osumapistemaksimi ei
nouse ennen kuin tämä on päässyt viettämään pitkän levon.
Kohde kuolee jos tämän vaikutuksen johdosta sen osuma-
pisteet laskevat nolnaan.

Luo kyöpeli. Aave voi luoda kyöpin valitsemalla 4 metrin
etäisyydeltä väkivaltaisesti kuolleen humanoidin. Tämä
nousee sen hallitsemana kyöpinä. Aaveella ei voi olla hal-
linnassaan enempää kuin seitsemän kyöpiä kerrallaan.

Aave syntyy, kun voimallinen pahan palvelija on kuol-
lessaan niin mahtavien pimeyden voimien vallassa, että
Hornan lieskoihin ja aliseen maailmaan tai Kadotuksen
kuiluun syöksymisen sijaan hänen sielunsa luhistuu itsensä
sisään. Aave on kuin repeämä maailman punoksessa tai ne-
gatiivikuva entisestä. Aaveet voivat johtaa suuria joukkoja
epäkuolleita, ja kun ne lähtevät liikkeelle leposijoiltaan,
kaikki elämä ja toivo kuihtuu niiden edellä.

Charm, Kalkan ja Rokar (Kyöpelit)

Keskikokoinen epäkuollut, neutraalin paha

Puolustus 14 (kovitettu nahkapanssari)

Osumapisteeet 45 (6n8 + 18)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Taidot hiipiminen +4, tarkkaavaisuus +3

Sietokyvyt viilto-, pisto ja murskaus- tavallisista ei-maagisista aseista joita ei ole hopeoitu ja kuolonvahinko

Immunitetit myrkkyy

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet kaikki eläessä tuntemat kielet

Haaste 3 (700 KOP)

Valoherkkä. Aaveella on auringonvalossa haitta kaikkiin hyökkäysheittoihin sekä viisaukseihin (tarkkaavaisuus) niiden liittyessä näköaistiin.

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Kyöpeli tekee kaksi hyökkäystä joko miekalla tai pitkäjousella. Se voi toisen miekalla tehdyn hyökkäyksen sijaan käyttää kalmankosketusta.

Kalmankosketus. Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n6 + 2) kuolonvahinkoa, Kohteen osumapistemaksimi laskee kärsityn kuolonvahingon verran, jos tämä ei onnistu VA 13 sitkeyspeustusheitoissa. Kohteen osumapistemaksimi ei nouse ennen kuin tämä on päässyt pitämään pitkän levon. Kohde kuolee jos tämän vaikutuksen johdosta sen osumapisteeet laskevat nollaan.

Humanoidi, joka kuolee tähän, nousee 24 tuntia myöhemmin zombina, jota kyöpeli hallitsee. Vain ruumiin tuhoaminen tai henkiin herättäminen estää tämän. Kyöpelillä ei voi olla kerralla enempää kuin 12 zombia hallinnassaan.

Miekka. Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n8 + 2) viiltovahinkoa, tai 7 (1n10 + 2) viiltovahinkoa jos kaksikäisesti.

Pitkäjousi. Kantamahyökkäys: +4 osumiseen, kantama 60/240 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n8 + 2) pistovahinkoa.

Kyöpelit ovat vaarallisia epäkuolleita. Useimmat niistä ovat entisaikain sotapäälliköitä ja kunnostautuneita satureita. Mahtava kuolontaikuu ja voimalliset epäkuolleet voivat kutsua niitä hautakerojen uumenista, tai kirotta myös nykyisinä päivinä kuolleita sankareita johtamaan vähäisempiä epäkuolleita eräänlaisena kalmiston päällystönä.

Piikki (Traakki)

Suuri lohikäärme, vakaumukseton

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteeet 110 (13n10 + 39)

Nopeus 8 metriä, lentäminen 32 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Taidot tarkkaavaisuus +4

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet --

Haaste 6 (2 300 KOP)

Toiminnot

Sarjahyökkäys. Traakki tekee kaksi hyökkäystä: yhden puremalla ja toisen pistimellä. Lentäessään se voi käyttää kynsiään jommankumman hyökkäyksen tilalla.

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +7 osumiseen, ulottuvuus 4 metriä, yksi kohde. Osuma: 11 (2n6 + 4) pistovahinkoa.

Kynnet. Lähitaisteluhyökkäys: +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 13 (2n8 + 4) viiltovahinkoa.

Pistin. Lähitaisteluhyökkäys: +7 osumiseen, ulottuvuus 4 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (2n6 + 4) pistovahinkoa ja kohteen täytyy heittää VA 15 sitkeyspeustusheito tai kärsiä 24 (7n6) myrkkyyvahinkoa, onnistuneella pelastusheitoilla vain puolet vahingosta.

Todellisten lohikäärmeiden sukulainen traakki metsästä sivilisaation rajoilla, maanteillä kaukana asutuksesta ja käymättömillä korpimailla. Se näyttää lohikäärmeeltä, jolla on leveät nahkasiivet ja jalat, eikä eturaajoja. Pitkän ja taipuisan hännän päässä sillä on suurikokoinen skorpionin pistin.

TL

Seikkailun valmishahmot

Tätä seikkailua varten on annettu seitsemän valmishahmoa. Oletuksena kuitenkin on, että seikkailua pelataan 4-6 hahmol-
la. Hahmojen pelaajamäärää suuremman kokonaismäärän
tarkoituksena on taata, että jokainen pelaaja pääsee valitsemaan
vähintään kahden hahmon väliltä. Hahmojen väliset suhteet
on kirjoitettu niin, ettei useammankaan hahmon puuttuminen
haittaa. Kuudellakin pelaajalla yksi hahmoista jää pelaajien
valintojen vuoksi pois.

VALMISHAHMOJEN VAKIOTARKKAAVAISUUDET

Jenra 14

Erys 12

Miuku (apulaishenki) 13

Ives 13 (ilman valaistusta *haitta*, pimeässä
sokaistu)

Aamu 13

Taira 12

Sarastus 13

Zardonia 12

Aamu

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

Laji: vaihdokas, keijusalon lapsi

Tausta: rikollinen

Hahmoluokka: varas

Taso: 6

Vakaumus: kaoottisen hyvä

Luonteenpiirteet: nautiskelija, yltiöpää

Ihanne: vapaus

Side: velka

Heikkous: peluri

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	16 (+3)	15 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +3

Pelastusheitot Voi +0, **Ket** +6, Sit +2, **Äly** +3, Vii +0, Kar +2

Taidot akrobatia +9, eläinten käsittely +0, esiintyminen +2, **hiipiminen** +9, historia +0, **huijaaminen** +5, luonto +0, lääketiede +0, **oivallus** +3, salatiede +0, selviytyminen +0, **sorminäppäryys** +9, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +3, tutkimus +0, uhkailu +2, urheilu +0, uskonto +0

Pätevyudet: varkaan työkalut (kaksinkertainen pätevyysbonus), kortit, kevyt panssari, yksinkertaiset aseet, käsivarsijousi, miekka, pistomiekka, lyhytmiekka, luuttu

Kielet: yleiskieli, salokieli

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +3

Puolustus: 14

Osumapistenopat: 6n8 + 12

Osumapistet: 46

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

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

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

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

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

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia kuten **lumoa henkilö** vastaan, eikä sinua voi vaivuttaa uneen magialla. Osaat **druidentaito** taikakonstin. Voit *keijusalon lapsen* johdosta loitsia **lumoamisen** toisen tason loitsuna. Pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Voit loitsia myös **näkymättömyyden**. Pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Näitä loitsuja koskien *loitsimisinaisuutesi* on karisma. Vaihdockaan loitsun **lumoaminen** VA on 10.

Taustan erikoisuus: Varkaiden kilta. Olet paljon syvemmällä organisoituneen rikollisuuden maailmassa kuin moni toveri uskoo. Vihollisten lisäksi sinulla on niissä piireissä myös liittolaisia.

Hahmoluokan piirteet: Asiantuntemus: varkaan työkalut & hiipiminen, Yllätyshyökkäys + 3n6, Varkaiden salakieli, Nopea toiminta, Varkaan arkkityyppi: Kissavaras, Lukkoekspertti, Väistöliike, Asiantuntemus: akrobatia & sorminäppäryys

Miksi haluat surmata traakin?

Ettei kukaan epäilisi kykyjäsi. Traakin lyöminen osoittaisi, että olet aika kova tekijä kovien tekijöiden joukossa – tai näin ainakin kerrot kaikille. Lisäksi on sellainen pieni ongelma jonka jätät ehkä kertomatta, että varkaiden kilta huijasi sinua uhkapelissä. Luulet, että magiaa tai jotain myrkyä käytettiin sekoittamaan pääsi. Kilta vaatii nyt 10 000 kultarahaa tai uhkaa ottaa sinut hengiltä. He tiesivät varmasti jo ennen peliä, ettei sinulla ole sellaisia rahoja maksaa. Joku siis haluaa sinut pois kuvioista pysyvästi. Ensin hankit rahat, ehkä muu ryhmä suostuu "lainaamaan" osuutensa koko palkkiosta? Ehkä rahoilla saa houkuteltua syyllisen esiin? Sitten joku saakin varmasti maksaa, jos ei hengellään niin eepisellä turpasaunalla.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Erys, noita, ihminen- Tosi hyvä tyyppi, hänen kissansa on jotenkin omituinen.

Ives, taistelija, ihminen. Pomo, tiukkapipo, näyttää selkeästi arvioivan vielä onko sinusta mihinkään.

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

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

Taira, barbaari, metsähaltia. Tekee mitä tahtoo juuri milloin haluaa.

Zardonian, velho, haltia. Hienot tatuoinnit ja upea vitivalkoinen letti, mutta tuntuu pitävän porukkaa ympärillään yksinkertaisena

Roolipelausvinkkejä

Yrität todistella, että olet kova luu etkä mikään räpäle.

TL

Erys

Ensivaikutelma: Ihminen, surumielinen, kalpea, pukeutuu kokomustiin, olalla pieni musta kissa

Laji: ihminen
Tausta: alkemisti
Hahmoluoikka: noita
Taso: 6
Vakaumus: kaoottisen hyvä
Luonteenpiirteet: itsetutkiskelija, rationalisti
Ihanne: kokeilu
Side: uudistaja
Heikkous: syyllisyys

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
7 (-2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +3
Pelastusheitot Voi -2, Ket +0, Sit +0, Äly +2, **Vii +5, Kar +7**
Taidot akrobatia +0, eläinten käsittely +2, esiintyminen +4, hiipiminen +0, historia +2, huijaaminen +4, **luonto +5, lääketiede +5, oivallus +5, salatie**de +5, selviytyminen +2, sorminäppäryys +0, suostuttelu +4, tarkkaavaisuus +2, tutkimus +2, uhkailu +4, urheilu -2, uskonto +2
Pätevyudet: alkemistin työvälineet, yksinkertaiset aseet, kevyet panssarit
Kielet: yleiskieli, hornankieli, peikko

Vakiotarkkaavaisuus: 12
Aloite: +0
Puolustus: 11
Osumapistenopat: 6n8
Osumapistet: 28
Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

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

Sauva (puunuija) loitsulla). *Lähitaisteluhyökkäys:* +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 8 (1n8 + 4) murskausvahinkoa tai kahdella kädellä käytettynä 8 (1n8 + 4) murskausvahinkoa.

Kylmäkosketus. *Lähitaisteluhyökkäys:* +7 osumiseen, kantama 48 metriä, yksi kohde. Osuma: 9 (2n8) kuolonvahinkoa eikä kohde voi saada osumapisteitään takaisin ennen sinun seuraavaa vuoroasi.

Palava käsi. Levität tulta 6 metrin päähän ulottuvan kartion alueelle. Jokainen vaikutusalueelle jäänyt olento joutuu heittämään VA 15 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 17 (5n6) tulivahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon.

Pimeyden ote. *Lähitaisteluhyökkäys:* +7 osumiseen, kantama 12 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (2n6) murskausvahinkoa ja enintään suuri kohde on kiinniotettu seuraavan vuorosi alkuun.

Tulipallo. Kantama 60 metriä, kirkas valokuuva lentää osoittamaan pisteeseen kantamassa, sen osuessa seuraa räjähdys joka ulottuu 4 metrin päähän osumakohdasta. Kaikki vaikutusalueella olevat olennot joutuvat heittämään VA 15 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 8n6 tulivahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon. Tuli leviää nurkkien ja kulmien ympäri. Kaikki alueella olevat syttyvät esineet, jotka eivät ole jonkun varusteita tai kantamia, syttyvät tuleen.

Velhonlieska (kaksi hyökkäystä samaan tai eri kohteisiin). *Kantamahyökkäys:* +7 osumiseen, kantama 48 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1n10 + 4) energiavahinkoa.

Varusteet: Alkemistin työvälineet, yksi näytepullo voimakasta happoa, tavalliset vaatteet, vyölaukku jossa useita tyhjiä näytepulloja ja 5 kultarahaa, saippua, reppu, pieni musta kivipatsas joka esittää istuvaa kissaa, makuupussi, ruokailuvälineet, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hamppeköysi (15 m), maaginfokus, Varjojen kirja, sauva ja nahkapanssari.

Lajin piirteet: Ihmisenä saat ylimääräisen valtin ensimmäisellä tasolla, tämä valtti on on kuvattu alla.

Valtti: Taistelumagia Aina kun yrität pitää loitsun keskittymistä yllä taistelussa, sinulla on *etu* heittoon. Pystyt loitsimaan jopa pidellessäsi aseita tai kilpeä. Saadessasi vastustajaan vapaahyökkäyksen voit sen sijaan loitsia häneen taikakonstin.

Taustan erikoisuus: Kemikaalialtistuminen: tunnistat hajusta ja mausta hyvin nopeasti mikä vaikutus ei-maagiselle aineksella voisi olla, lisäksi tutkiessasi ainesta et vahingossa saata itseäsi vaaraan. Pelinjohtajan päätöksellä haistellessa tai maistellessa voit saada tietoa jopa maagisista juomista tai muista aineista, mutta vahingossa altistumisen todennäköisyys on tällöin huomattava.

Hahmoluoikan piirteet: Tuonpuoleinen suojelija: Piru, Kuolonkorjuu, Loitsiminen, Aavemaiset manaukset, Suojelijan siunaus: Tiedon lahja, Tuonpuoleiseen suojelijaan liittyvä piirre: Pirullinen tuuri

Loitsiminen: Erys on tason 6 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on karisma (loitsun pelastusheiton VA 15, +7 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on käytössään 2 kolmannen piirin loitsuvараusta. Huomioi että noitana jo pelkkä lyhyt lepo palauttaa hänen loitsuvараuksensa. Hän osaa seuraavat loitsut, Varjojen kirjan loitsut merkitty asteriskilla*:

Taikakonstit (ilmaiseksi): kylmäkosketus, puunuija*, pimeyden ote*, tosi isku*, velhonkäsi, velhonlieska
Piiri 1: apulaishengen kutsuminen*, hälytys*, lumoaminen, nopea pako, palava käsi
Piiri 2: näkymättömyys, pysäytys
Taso 3: taikapiiri, tulipallo

Aavemaiset manaukset: *muinaisten salaisuuksien kirja, piinaava lieska, yökatse* (Näet normaalisti 48 metrin päähän sekä luonnollisessa että maagisessa pimeydessä)

Miksi haluat surmata traakin?

Haluat jälleen kerran todistaa olevasi sankari ja haluat, että sinua pidettäisiin hyvänä, eikä pelättäisi voimiesi vuoksi. Sinulla on syysi sille miksi teit kaupat voimistasi, etkä keskustele hinnasta tai syystä. Etkö voisikin todistaa olevasi oikealla asialla, jos surmaat hirviön?

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Nuori ja pystyvä, selviytyjä, mielestäsi hänen ei tarvitsisi jatkuvasti todistella itseään muille.

Ives, taistelija, ihminen. Eräänlainen ryhmänjohtaja, suorasukainen. Määräilee ehkä liikaa muita.

Jenra, munkki, kääpiö. Suoraviivainen, tuntuu piilottelevan epäilyksiä sinusta.

Sarastus, temppeleliritari, vaihdokas. Loputtoman kärsivällinen ja kunnollinen, joskus aika synkeä.

Taira, barbaari, metsähaltia. Rehellinen ja aito, kannattaa pitää hyvät välit.

Zardonia, velho, haltia. Selittää joskus ympäröivänsä. Tuomitsee ihan liian helposti voimat, joita käytät ymmärtämättä, että se mihin niitä käytät, määrittää onko kyse hyvästä vai pahasta.

Rooolipelausvinkkejä

Olet epävarma ja haluat, että sinua kunnioitettaisiin. Usein kun ehdotat jotain järkevää, vähättelet kuitenkin itseäsi sanomalla, että siltä sinusta tuntuu tai että luulet asian olevan niin. Sinun on vaikea todeta mitään suoraan.

Miuku (Eryksen apulaishenki)

Pikkiriikkinen piru, vakaumukseton

Puolustus 12 (luontainen haarniska)

Osumapistet 2 (1n4)

Nopeus 16 metriä, kiipeäminen 12 metriä,

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Taidot hiipiminen +4, tarkkaavaisuus +3

Aistit vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet --

Haaste 0 (10 KOP)

Tarkka hajuaisti. Miuku on kissan muodossa oleva apulaishenki, joten sillä on *etu* viisauheitoihin (tarkkaavaisuus) niiden liittyessä hajuaistiin.

Tärkeimpänä apulaishengen ominaisuutena on se, että kun loitsit minkä tahansa loitsun jonka kantama on kosketus, voi apulaishenki toimittaa loitsun perille, jos se on kosketusetäisyydellä kohteesta sinun itsesi sijaan. Apulaishengen täytyy olla korkeintaan 40 metrin päässä sinusta ja sen täytyy käyttää reaktionsa, jos sitä käytetään loitsun toimittamiseen. Loitsun vaatiessa osumaheiton, siihen käytetään sinun hyökkäysmuuttajaasi – ei apulaishengen.

Tves

Ensivaikutelma: Ihminen, ryhdikäs, katsoo suoraan kohti.

Laji: ihminen

Tausta: sotilas

Hahmoluokka: taistelija

Taso: 6

Vakaumus: neutraali

Luonteenpiirteet: konkari, suoraviivainen

Ihanne: kunniallisuus

Side: tinkimätön

Heikkous: ankara

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +3

Pelastusheitot Voi +6, Ket +3, Sit +6, Äly +2, Vii +0, Kar +2

Taidot akrobatia +3, **eläinten käsittely** +3, esiintyminen +2, hiipiminen +3, **historia** +5, huijaaminen +2, luonto +2, lääketiede +0, oivallus +0, salatiede +2, selviytyminen +0, sorminäppäryys +3, suostuttelu +2, **tarkkaavaisuus** +3, tutkimus +2, uhkailu +2, **urheilu** +6, uskonto +2

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

Kielet: yleiskieli, kääpiö

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +5

Puolustus: 17

Osumapistenopat: 6n10 +18

Osumapistet: 59

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset: Kaksi hyökkäystä lyhytmiekalla ja bonus-toiminnolla kolmas hyökkäys tikarilla tai yksi raskaalla varsijousella.

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

Tikari. Lähitaisteluhyökkäys: +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n4 + 3) pistovahinkoa.

Raskas varsijousi. Kantamahyökkäys: +6 osumiseen, kantama 40/160 metriä, yksi kohde. Osuma: 8 (1n10 + 3) pistovahinkoa.

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

Lajin piirteet: Ihmisenä saat ylimääräisen valtin ensimmäisellä tasolla, tämä valtti on on kuvattu alla.

Valtti: Askeleen edellä. Olet nopea, terävä ja sinulla leikkaa. Olet selvillä sekä vastustajiesi että liittolaistesi liikkeistä. Heittäessäsi aloitetta voit valintasi mukaan joko lisätä tai vähentää siitä viisi pistettä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit halutessasi muuttaa aloitettasi, jotta toimit juuri ennen olentoa, joka toimisi ennen sinua. Tämä muutos täytyy tehdä ennen kuin olet toiminut taistelussa. Voit muuttaa aloitetta uudestaan vasta lyhyen levon jälkeen.

Taustan erikoisuus: Sotilasarvo, voit vedota tähän kotimaassasi.

Hahmoluokan piirteet: Taistelutyyli: Kahdella aseella taistelu, Sisu: 1n10 + 6 osumapistettä, Toimintopuuska (yhden kerran), Soturin tie: Loistava strategikko (älykkyyshyönteisesi +2 on lisätty aloitteeseesi, 24 metrin sisällä olevat toverisi saavat aloiteheittoihinsa +1 bonuksen), Lisähyökkäys, Taktinen analyysi (kertoo sinulle ja tovereillesi tietoa hirviöistä)

Miksi haluat surmata traakin?

Haluat varustaa laivan, jolla lähteä etsimään tutkimusmatkalle kadonneita vanhempiasi tarujen muinaisten saaristosta. Purjelaiva tosin maksaa 10 000 kultarahaa, eli koko palkkion verran, joten sinun olisi saatava muut seikkailijat uskomaan, että sijoitus muinaisten aarteisiin toisi vielä suuremmat voitot. Ehkä traakilla on lisää aarteita?

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Rikollisen touhuissa. Hyvin taitava hiiviskelemään. Luulet, että hänen erikoisosaamisestaan on hyötyä, toivot etten joudu pettymään. Porukan toinen vaihdokas. Vaikuttaa siltä, että Sarastus on jonkinlainen ”vanhempi” hänelle, vaikka eivät he varmaan sukua ole, tai mistä sinä tietäisit. Soittaa näppärästi luuttua.

Erys, noita, ihminen. Tiedät, että noitiin suhtaudutaan ennakkoluuloisesti, koska he saavat voimansa sopimuksista ties minkä pirujen kanssa tai jostain muusta yhtä kamalasta, mutta Erys on aina ollut luotettava, eikä ole jättänyt koskaan toveriaan pulaan -- aivan sama vaikka kävisi iltapäiväteellä Hornan valtioiden luona, ei ole sinun ongelmiasi.

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

Sarastus, temppliritari, vaihdokas. Pystyvä soturi, jonka mielipidettä kannattaa kuunnella. Ei voisi vähempää kiinnostaa minkä esi-isien pirujen kanssa kaupankäynnin takia hänellä on sarvet ja häntä.

Taira, barbaari, metsähaltia. Suurisuinen ja värikäs persoona, erinomainen joskin kuriton soturi, ei valitettavasti kuuntele aina itseään fiksumpia.

Zardonian, velho, haltia. Kalpea ja tatuoitu älykkö. Puhuuko tarkoituksellisen epäselvästi vai eikö hän osaa ilmaista itseään selkeästi, käytännössä ihan sama. Tietää hämävät velhojen jutut.

Roolipelausvinkkejä

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

Jenra

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

Laji: kivitääpiö

Tausta: akolyytti

Hahmoluokka: munkki

Taso: 6

Vakaumus: lainkuuliaisien neutraali

Luonteenpiirteet: optimisti, ummikko

Ihanne: voima

Side: hengenvetäjä

Heikkous: joustamaton

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Pätevyysbonus, pätevyudet **lihavoitu:** +3

Pelastusheitot: Voi +4, Ket +6, Sit +2, Äly +0, Vii +4, Kar +0

Taidot: akrobatia +6, eläinten käsittely +4, esiintyminen +0, **hiipiminen** +6, historia +0, huijaaminen +0, luonto +0, lääketiede +4, **oivallus** +3, salatiede +0, selviytyminen +4, sorminäppäryys +3, suostuttelu +0, tarkkaavaisuus +4, tutkimus +0, uhkailu +0, urheilu +1, **uskonto** +3

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

Kielet: yleiskieli, kääpiö, jätti, peikko

Vakiotarkkaavaisuus: 14

Aloite: +3

Puolustus: 17

Osumapistenopat: 6n8 + 12

Osumapistet: 43

Nopeus: 14 metriä

Hyökkäykset: kaksi hyökkäystä joko aseettomalla taistelulla tai sauvalla, ki-voimilla myös enemmän hyökkäyksiä bonustointona tai muilla vaikutuksilla hyökkäyksiin.

Aseeton taistelu. Lähitaisteluhyökkäys: +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n4 + 3) murskausvahinkoa.

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

Varusteet: Pyhä symboli, rukouspyörä, 5 tikkua suitsuketta, munkin kaapu, tavalliset vaatteet ja kukkaro (jossa 15 kultarahaa), reppu, makuupussi, nerokas yhdistelmä haarukasta, lusikasta ja veitsestä, tulusrasia, panhuilu, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, hamppuköysi (15 m) ja sauva.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. *Etu* pelastusheittoihin myrkkyyä vastaan. *Siedät* myrkkyyvahinkoa. Voit aina päätellä kivityön alkuperän onnistuneella älykkyyshetvillä (historia). Mitä kivityöiden alkuperään tulee, sinulla on pätevyys historia-aidossa ja lisäät pätevyysbonuksesi heittoon tuplana normaalin sijaan.

Taustan erikoisuus: Turvapaikka, sinulla on aina koti temppelissä.

Hahmoluokan piirteet: Haarniskaton puolustus, Mystinen soturi, Ki, Haarniskaton liikkuminen, Avoimen käden koulukunta: Avoimen käden tekniikka, Ammusten torjuminen, Kissamainen putoaminen, Lisähyökkäys, Tainnuttava isku, Ki-voimaiset iskut, Avoimen käden koulukunta: Kehollinen eheys (18 osumapistettä),

Ki-pisteet: 6

Ki-pelastusheiton VA: 15

Miksi haluat surmata traakin?

Se on hirviö, joka on surmannut jo ihmisiä. Et pidä minkään elollisen olemassaolon päättämisestä, mutta nyt ei ole vaihtoehtoja, eikä päätös ole tällä kertaa edes vaikea. Huolehdi mieluummin siitä, mitä haasteita kamppailu olentoa vastaan tulee asettamaan ryhmälle. Ei ole mitenkään selvää, että kaikki teistä jäävät henkiin. Itse tosin aiot lyödä vastustajasi ja jäädä henkiin – onhan se ainoa hyväksyttävä vaihtoehto.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Pätevä työssään ja ihan ok pentu, taitaa olla vielä nuori, kasvanut aika karuissa oloissa.

Erys, noita, ihminen. Sotkeentunut johonkin hyvin sekaviin ja vaarallisiin magiajuttuihin, mutta seikkailijatoverina hän ei ole koskaan pettänyt porukkaa.

Ives, taistelija, ihminen. Kestää kuulla sen, että asiat sanotaan niin kuin ne ovat.

Sarastus, temppeliritari, vaihdokas. Asiallinen tyyppi, joka joskus jarruttelee nopeaa päätöksentekoa, koska ei ymmärrä, että joskus muut nyt vain ovat väärässä.

Taira, barbaari, metsähaltia. Holtiton mutta ei aivan toivoton. Hän on kuitenkin hyvä siinä mitä tekee.

Zardonia, velho, haltia. Puhuu ihan liikaa. Tarkoittaa varmaan hyvää, mutta jaarittelee ja pyörii asioiden ympärillä. Ehkä haltioiden pitkä ikä selittää, heillä on loputtomasti aikaa jaaritella.

Roolipelausvinkkejä

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

Sarastus

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

Laji: vaihdokas, demonien perillinen Tausta: akolyyyti

Hahmoluoikka: tempeliritari

Taso: 6

Vakaumus: lainkuuliaisen hyvä

Luonteenpiirteet: sovittelija, suvaitsevainen

Ihanne: hyväntekeväisyys

Side: populist

Heikkous: ylikunnioittava

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +3

Pelastusheitot Voi +1, Ket +2, Sit +1, Äly +0, **Vii +6, Kar +4**

Taidot akrobatia +2, eläinten käsittely +3, esiintyminen +1, hiipiminen +2, historia +0, huijaaminen +1, luonto +0, **lääketiede +6, oivallus +6**, salatiede +0, selviytyminen +3, sorminäppäryys +2, **suostuttelu +4**, tarkkaavaisuus +3, tutkimus +0, uhkailu +1, urheilu +1, **uskonto +3**

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

Kielet: yleiskieli, pimeydenpuhe, valonkieli, örkki

Vakiotarkkaavaisuus: 13

Aloite: +2

Puolustus: 17

Osumapistenopat: 6n8 + 6

Osumapistet: 40

Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

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

Uskon miekka. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde, Osuma: 7 (1n8 + 3) viiltovahinkoa. Luot läpikuultavan terän 24 metrin sisälle sisälle. Voit vuorollasi bonustoimintona liikuttaa terää 8 metriä ja hyökätä 2 metrin päähän siitä.

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

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. *Siedät* tulivahingoa.

Osaat **julma iva** taikakonstin. Voit *demonien perinnön* johdosta loitsia **piinan** toisen tason loitsuna, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Voit loitsia myös **punahehkun**, pitkän levon jälkeen voit loitsia sen uudestaan. Näitä lajista tulevia loitsuja koskien *loitsimisominaisuutesi* on karisma. Vaihdocakaan loitsujen **Julma iva**, **piina** ja **punahehku** pelastusheiton VA on 12. Vaihdocakaan loitsut eivät kuluta loitsuvaramuoksesi.

Taustan erikoisuus: Turvapaikka, sinulla on aina koti tempelissä.

Hahmoluoikan piirteet: Loitsiminen, Elämän valtapiiri, Valtapiiriin liittyvä piirre: Elämän opetuslapsi, Epäkuolleiden tuhoaminen (HA 1/2), Jumalallisen voiman kanavointi: Elämän Säilyttäminen (2/lepo), Valtapiiriin liittyvä piirre: Siunattu parantaja

Loitsiminen: Sarastus on tason 6 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on viisaus (loitsun pelastusheiton VA 14, +6 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat tempeliritarin loitsut valmisteltuna. (Jos haluat pitkän levon jälkeen valmistella eri tempeliritarin loitsut, katso sääntökirjasta tempeliritarin loitsulista.) Asteriskilla * merkityt valtapiirilöitsut ovat aina valmisteltuina:

Taikakonstit (ilmaiseksi): *opastus, vakauttaminen, vastustus, julma iva* (vaihdokas)

Piiri 1 (4 loitsuvaramuoksesi): *siunaus**, *haavojen parannus**, *hyvän tai pahan löytäminen*, *myrkyn ja taudin löytäminen*, *parantava sana*, *piina* (vaihdokas), *uskon kilpi*

Piiri 2 (3 loitsuvaramuoksesi): *punahehku* (vaihdokas), *rukouksella parantaminen*, *suojaus myrkyiltä*, *uskon miekka**, *vainajan siunaus*, *voimapalautus**

Taso 3 (3 loitsuvaramuoksesi): *toivon majakka**, *elvytys**, *parannuksen mahtisana*, *suojeleushenget*, *taikakehä*

TL

Miksi haluat surmata traakin?

Koska se on välttämätöntä ja oikein, muita vaihtoehtoja ei yksinkertaisesti ole.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Luotettava ryhmän jäsen, joutunut tekemään rikollisen hommia aikanaan. Kaikilla vaihdokkailla ei ole samaa etuoikeutettua taustaa kuin sinulla, joka olet kasvanut turvallisessa luostarin ympäristössä ja palvellut soturipappien joukossa. Aamu on ollut hermostuneen oloinen viime aikoina.

Erys, hyvä ihminen ja noita. Maailmassa on monia selvittämättömiä mysteerejä ja tässä on yksi. Hän ei tuomitse sinua syntyperäsi vuoksi.

Ives, taistelija, ihminen. Joukkonne epämuodollinen johtaja, yrität tukea hänen päätöksiään ja pitää järjestystä yllä.

Jenra, munkki, kääpiö. Suoraviivainen ja luotettava.

Taira, barbaari, metsähaltia. Hieman arvaamaton, toimii ennen kuin ajattelee.

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

Roolipelausvinkkejä

Olet rauhallinen, harkitseva, ja kestät kuunnella muita tosi pitkään. Yrität olla sovittelija ja järjen ääni jos – ja kun – porukka riitelee. Uskot, että joukolla täytyy olla selkeä johtaja – mutta kaikki eivät ole tästä kanssasi samaa mieltä.

Caira

Ensivaikutelma: Metsähaltia, punainen hiuspehko, levoton, pitkä, atleettinen, aina hieman kyllästyneen oloinen.

Laji: metsähaltia

Tausta: metsäläinen

Hahmoluokka: barbaari

Taso: 6

Vakaumus: kaoottisen hyvä

Luonteenpiirteet: ajattelematon, itsevarma

Ihanne: vilpittömyys

Side: maa

Heikkous: räiskyvä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	8 (-1)	8 (-1)	17 (+3)

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +3

Pelastusheitot Voi +7, Ket +3, Sit +7, Äly -1, Vii -1, Kar +3

Taidot akrobatia +3, **eläinten käsittely** +2, esiintyminen +3, hiipiminen +3, historia -1, huijaaminen +3, **luonto** +2, lääketiede -1, oivallus -1, salatiede -1, **selviytyminen** +2, sorminäppäryys +3, **suostuttelu** +6, **tarkkaavaisuus** +2, tutkimus -1, **uhkailu** +6, **urheilu** +7, uskonto -1

Pätevyudet: Rohdospussi, puunkaivertajan työkalut, kevyt panssari, keskiraskas panssari, kilvet, miekka, lyhytmiekka, lyhytjousi, pitkäjousi, yksinkertaiset aseet ja sota-aseet.

Kielet: yleiskieli, haltia

Vakiotarkkaavaisuus: 12

Aloite: +3

Puolustus: 17 (haarniskaton puolustus)

Osumapistenopat: 6n12 + 24

Osumapistet: 81

Nopeus: 16 metriä

Hyökkäykset: Kaksi hyökkäystä suurkirveellä.

Suurkirves. Lähitaisteluhyökkäys: +7 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 10 (1n12 + 4) viiltovahinkoa.

Varusteet: Ansoitusvälineet, metsästysmuisto (peuran sarvet), matkavaatteet, vyökukkaro (jossa 10 kultarahaa), hopeinen hiussolki, johon kaiverrettuna haltiakielellä sana "rakas", rep-pu, makuupussi, ruokailuvälineet, tulusrasia, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili ja hampukköysi (15 m) ja suurkirves.

Lajin piirteet: Pimeänäkö 24 metriä. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin kaikkia lumouksia kuten lumoa henkilö vastaan, eikä sinua voi vaivuttaa uneen magialla. Haltioiden ei tarvitse nukkua. Haltiat harjoittavat meditaatiota puoliksi tietoisessa tilassa 4 tuntia päivässä. Meditoidessasi et varsinaisesti nuku, mutta voit käydä läpi henkisiä harjoitteita, joiden suorittamisesta tulee vuosien varrella vaistomaisia. Levätessä tällä tavoin

saat samat hyödyt siitä kuin ihminen joka on nukkunut täydet 8 tuntia. Sulaudut ympäristöön ja voit yrittää piiloutua vaikka näkyvyys olisi vain hieman heikentynyt lehtien, sumun, lumen tai muun vastaavan johdosta.

Taustan erikoisuus: Luonnontuntemus. Kun sinä johdat ryhmää metsämaaston halki, etenette kaksinkertaisella nopeudella.

Hahmoluokan piirteet: Hurma x4 (+2), Haarniskaton puolustus, Hurjapäinen hyökkäys, Vaaran vaistoaminen, Berserkin perinne: kiihko, Lisähyökkäys, Nopea liike, Berserkin perinne: Järjetön hurma

Miksi haluat surmata traakin?

Koska haluat todistaa itsellesi, kotiväellesi ja seikkailijatovereillesi, että olet kyvykäs soturi. Kuinka hieno traakin kallo olisikaan metsästysmuistona! Sitäpaitsi se on mieleton peto, ja sinusta tulisi sankari. Rahoilla saisi mitä vaan, vaikka luskuselämää ja eepiset juhlat, joissa syödään ja juodaan kuin huomista ei olisi.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Heittopussin oloinen kaupunkilainen, mutta kätkee selvästi todelliset kykynsä. Pidät siitä että hän ilmeisesti haluaa todistaa traakin tappamisella jotakin, niin sinäkin.

Erys, noita, ihminen. Osaa hyödyllisiä ja pelottavia taikavoimia, aika mukava.

Ives, taistelija, ihminen. Joukon pomottelija, usein oikeassa, mutta se ei tee pomottelusta yhtään sen helpompaa hyväksyä.

Jenra, munkki, kääpiö. Et tiedä ovatko kaikki kääpiöt samantlaisia, mutta ainakin hän sanoo mitä mieltä on.

Sarastus, temppeliritari, vaihdokas. Kunnioitettava mutta liian sovinnollinen.

Zardonia, velho, haltia. Hienot tatuoinnit ja hiukset, mutta siemätön jaarittelija. Siis tietää velhon hommista aivan varmasti aivan kaiken, mutta ei tajua mistään muusta.

Roolipelausvinkkejä

Käyttäytyä korostetun rehvakkaasti. Mitä epätoivoisempi tilanne, sitä pilkallisemmin suhtaudut siihen. Tartut hetkeen, toimit ennen kuin kukaan muu, uskot että onni suosii rohkeaa ja elät vain kerran.

TL

Zardonia

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

Laji: jalohaltia
Tausta: oppinut
Hahmoluoikka: velho
Taso: 6
Vakaumus: lainkuuliaisen neutraali
Luonteenpiirteet: opettaja, pätiä
Ihanne: koulutus
Side: elämäkokemus
Heikkous: pehmo

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

Pätevyysbonus, pätevydet lihavoitu: +3
Pelastusheitot Voi +0, Ket +3, Sit +1, Äly +6, Vii +5, Kar +1
Taidot akrobatia +3, eläinten käsittely +2, esiintyminen +1, hiipiminen +3, **historia** +6, huijaaminen +1, luonto +3, lääketiede +2, **oivallus** +5, **salatiede** +6, selviytyminen +2, sorminäppäryys +3, suostuttelu +1, **tarkkaavaisuus** +5, **tutkimus** +6, uhkailu +1, urheilu +0, uskonto +3
Pätevyudet: Tikarit, tikat, lingot, sauvat, kevyet varsijouset, miekka, lyhytmiekka, lyhytjousi ja pitkäjousi.
Kielet: yleiskieli, haltia, maahinen, lohikäärme

Vakiotarkkaavaisuus: 12
Aloite: +3
Puolustus: 13
Osumapistenopat: 6n6 + 6
Osumapistet: 34
Nopeus: 12 metriä

Hyökkäykset:

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

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

Happoroiske. Osuu automaattisesti, kantama 24 metriä, yksi kohde, Osuma: 7 (2n6) happovahinko, ei pelastusheittoa velhon koulukunnasta johtuen.

Jäädtyssäde. *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 24 metriä, yksi kohde, Osuma: 9 (2n8) kylmävahinkoa ja kohteen nopeus laskee 4 metrillä seuraavan vuorosi alkuun saakka.

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

Happonuoli. *Kantamahyökkäys:* +6 osumiseen, kantama 36 metriä, yksi kohde, Osuma: 10 (4n4) happovahinkoa välittömästi ja 2n4 vahinkoa seuraavan vuoronsa lopuksi. Osumaheiton epäonnistuuessa kohde saa puolet vahinkoa samantien eikä se saa yhtään vahinkoa oman vuoronsa lopuksi.

Salama. Salama lyö sinusta lähtevänä 40 metrin linjana haluamaasi suuntaan, kaikki alueelle olevat olennot joutuvat heittämään ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 8n6 salamavahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon. Salama sytyttää kaikki alueella olevat syttyvät esineet, jotka eivät ole jonkun varusteita tai kantamia, tuleen.

Varusteet: Sulkakynä, muste (pieni pullo), tyhjä muistikirja, matkavaatteet, pieni veitsi, pieni liitutaulu ja vyökukkaro (jossa 5 kultarahaa), reppu, tietokirja (hirviöistä), 10 liuskaa paperia, maailmankartta, jossa oikeellisuuden sijaan on käytetty huomattavissa määrin vaivaa fantastisten hirviöiden ja petojen piirtelyyn ympäri maita ja mantoja, ruokailuvälineet, tulusrasia, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa, vesileili, maaginfokus, loitsukirja, miekka, pitkäjousi ja 20 nuolta.

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

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

Hahmoluokan piirteet: Loitsiminen, Magian palautuminen, Velhon koulukunta: Luominen, saat *edun* pelastusheittoihin luominen-koulukunnan loitsuja vastaan, Velhon koulukuntaan liittyvä piirre: Taikakonstisi tekevät normaalin vahingon, vaikka vastustaja onnistuisikin pelastusheitossaan.

Loitsiminen: Zardonia on tason 6 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on älykkyys (loitsun pelastusheiton VA 14, +6 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hänellä on seuraavat velhon loitsut loitsukirjassaan, tummalla on merkitty ne 9 loitsua mitkä hänellä on valmisteltuna:

Taikakonstit (ilmaiseksi): Happoroiske, Jäädtyssäde, Taikatempu, Velhonkäsi, Viesti, Vähäinen illuusio

Piiri 1 (4 loitsuvarausta): Hälytys, Noidannuoli, Magian löytäminen, Mykkä kuvajainen, Salakirjoitus, Tunnistaminen

Piiri 2 (3 loitsuvarausta): Happonuoli, Hämähäkkikiipeily, Sivuaskel

Taso 3 (3 loitsuvarausta): Kiiruhtaminen, Lento, Salama

Miksi haluat surmata traakin?

Se on oikea hirviö, jonka uskot olevan uhka sivistyneelle maailmalle. Olet pätevän seikkailijajoukon jäsen, ja joukkonne varmasti selviytyy sen surmaamisesta. Tällaista varten joukkonne elää. Sinua mietityttää tosin jokin, kaikki ei oikein ole kohdallaan. Tässä yhtälössä on tuntemattomia muuttujia.

Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Aamu, varas, vaihdokas. Levoton, nuori ja haluaa todistella itseään. Hän ei ole selvästikään nähnyt maailmaa kovin laajalti ja tulee onnettomista oloista.

Erys, noita, ihminen. Harjoittaa riskialtista magiaa ja olet huolissasi moisesta, ehkä ihmisiän lyhyys saa heidät tarttumaan oikoteihin magian salaisuuksien kanssa. Olet yrittänyt monta kertaa selittää tätä Erykselle, mutta et ole ehkä ollut tarpeeksi seikkaperäinen. Erys haluaa kuitenkin selkeästi oppia, ja on hyvä ja lämminhenkinen ihmisolento.

Ives, taistelija, ihminen. Olet monta kertaa mahdollisimman yksityiskohtaisesti ja seikkaperäisesti yrittänyt selittää monia asioita hänelle, mutta Ives vaikuttaa jotenkin haluttomalta kuuntelemaan. Ehkä pitäisi selittää vielä kertaalleen ja tarkemmin...

Jenra, munkki, kääpiö. Asioita töksäyttelevä suorasuu, jolla on kuitenkin aika hyvät vaistot. On joskus sangen töykeä ja kärsimätön, ehkä se on kääpiökulttuurin tuottamaa.

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

Taira, barbaari, metsähaltia. Hurjan ja edesvastuuttoman oloinen soturi, joka kuitenkin on valmis heittäytymään vaaroihin päätäpahkaa ja pelkäämättä. Sitä täytyy – omalla tavallaan – kunnioittaa.

Roolipelausvinkkejä

Haluaisit, että edes joskus ennen toimintaan säntäämistä keskusteltaisiin siitä, mikä on oikea ja järkevä tapa toimia -- toisaalta jos se olisi sinusta kiinni jaarittelisit loputtomiin.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content:

Legendoja & Lohikäärmeitä

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hero Points

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

Guardian, Tactician

Fighter Folio Copyright 2018 Total Party Kill Games; Authors: Brian Berg, Mark A. Hart.

Tribal Warrior, Wildling, Composite Bow Master, Elemental Fury, Invulnerable Rager

Samurai Sheepdog: Barbarian Options 5E Copyright 2016, Samurai Sheepdog; Author: Kevin Glusing
Repose, Madness; Beauty, Balance, Way of the Iron, Collage of Virtue, Divine Inspiration, Oath of The Battle, Oath of Mercy

The Book of the Righteous, Copyright 2002, 2017, Aaron Loeb

Circle of Worked Stone, Deep Stalker

Dungeon Archetypes. Copyright 2016 Mike Myler, published under license by Legendary Games; Authors Mike Myler.

Blood

Mysteries of the Gods: New Cleric Domains and Spells for Fifth Edition 1.0 published by Tribality.com (Innovaworks Inc.); Copyright 2016 Brandes Stoddard
Shadow Warrior

5e Options: Rogue Archetypes Shadow Warrior Copyright 2015, Rogue Genius Games. Designers: Owen K.C. Stephens and Rich E. Howard.

The Endbringer

Journey To Ragnarok Copyright Michele Paroli 2018

Alchemist's apprentice, Cardshark, Chosen of Fortune, Pernicious Poisoner,

EN World ENsider Presents: A Touch of Class. Copyright 2017 EN Publishing.

Dilettante, Adventuring Scholar, Vagabond, Fortune hunter

5-for-5e Book 2 - 5 Backgrounds for 5e. Copyright 2017 dzopfsrd.com Publishing; Author: Ed Kabara

Fortune teller

Steampunk Adventurers for Fifth Edition 1.0 published by Tribality.com (Innovaworks Inc.); Copyright 2016 Shawn Ellsworth.

Scavenger

Unlikely Heroes for 5th Edition Copyright 2016 Open Design; Author: Dan Dillon.

Diehard, The Dragon God

Familiars & Companions, Copyright 2017, Troll Lord Games; Author Casey Christoferson, Justin Bacon, Tommy Ruteledge, Josh Hubbel, Lance Hawvermille, Luke Johnson, Stephen Vogel and Dave Zenz.

Nimble

Pirate Adventurers for Fifth Edition 1.0 published by Tribality.com (Innovaworks Inc.); Copyright 2016 Shawn Ellsworth

Arachnid Athletics, Zwerc Knight

Underworld Races and Classes Copyright 2017 AAW Games LLC; Designers: Thilo Graf and Mike Myler

Marathon Runner, One Step Ahead, Swimmer

Aaralyn's Stolen Notes to Velea Copyright 2018 Anne Gregersen Author Anne Gregersen

Blessing of the Jiaolung

Pirate Campaign Compendium Copyright 2018, Legendary Games; Lead Designer Jason Nelson. Authors: Alex Augunas, Jeff Gomez, Matt Goodall, Jim Groves, Tim Hitchcock, Victoria Jaczko, Jonathan H. Keith, Lyz Liddell, Thomas J. Phillips, Alistair J. Rigg, Alex Riggs, Loren Sieg, Neil Spicer, Todd Stewart, Rachel Ventura, Michael D. Welham, Linda Zayas-Palmer.

Alertness, Arcane Shield, Arcane Strike, Combat Caster, Combat reflexes, Keen Intellect, Selective Spell, Weapon Expert, Weapon specialization

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

Traakinlyöjä Copyright 2023, Vehka Kurjenmiekkä, Jonas Mustonen, Jukka Sorsa