

**L&L**

# **MAJAKKAKEIKKA**



**SEIKKAILU 3. TASON HAHMOILLE**



# Majakkakeikka

**Pelisuunnittelu ja kirjoittaminen:** Vehka Kurjenmiekka, Petri Leinonen, Jonas Mustonen, Anssi Vartiainen

**Kartat:** Petri Leinonen

**Oikoluku:** Vehka Kurjenmiekka, Anssi Vartiainen

**Kuvitus:** Petri Leinonen, Jari Paananen, vapaan lisenssin kuvälähteet (pexels.com, Kansallisgalleria)

**Taitto:** Petri Leinonen

Majakkakeikka on Legendoja & lohikäärmeitä -seikkailu jo kannuksensa ansainneille kolmannen kokemustason hahmoille ja on pelattavissa 2-3 pelaajalla ja pelinjohtajalla.

Tämä seikkailu havainnollistaa, millaista voisi olla toimia murtovarkaana fantasiamaailmassa, jossa on erilaisia varokeinoja kalleuksien suojelemiseksi. Niin taikuudella kuin tavanomaisin keinoin.

Kertapelin sijaan pelinjohtaja voi vetää Majakkakeikan seikkailuna oman kampanjansa kolmannen tason hahmoille. Seikkailuun on liitetty mukaan valmiit hahmot, mutta sen voi hyvin vetää myös pelaajien omille hahmoille.

## Pelinjohtajalle

Ennen kuin aloitat seikkailun, lue se kokonaisuudessaan huolella läpi. Tutustu ajan kanssa kohtaamisten ja haasteiden kuvauksiin sekä vastustajien kykylistauksiin. Tutki kartoja ja liitteitä. Jos käytät valmishahmoja, lue niiden kuvaukset. Kertaa erityisesti hiipimistä ja kiipeilyä koskevat säännöt.

## 1: Seikkailun Taustaa

Keernan imperiumin tuhosta on kulunut vuosisatoja. Aikoinaan sen rajat kattoivat koko Lyijymeren rannikon, mutta nykyään sen mahdista muistuttavat ainoastaan metsien valtaamat rauniot ja hitaasti rapistuvat maantiet. Mutta raunioiden keskeltä on noussut myös uutta elämää. Traakin-niemi on eräs tällainen menestystarina.

Aika on unohtanut sen kaupungin nimen, jonka jäänteiden päälle Traakinniemi on kasvanut. Kaupungin nykyinen nimi juontaa juurensa tarinaan siitä, kuinka kaksi lohikäärmettä, kultainen Valka ja hopeinen Kuirma, tyhjensivät niemennokan sinne asettuneista hirviöistä pesiäkseen rauniokaupungin uumenissa. Useita vuosikymmeniä myöhemmin he jättivät niemen taakseen kadoten Lyijymeren toiselle puolelle poikastensa kanssa, mutta siihen mennessä paikalle oli alkanut tihkua väkeä maailman eri kolkista. He ottivat rauniot haltuunsa, korjasivat muurit ja alkoivat rakentaa.

Nykyinen Traakinniemi on vauras kauppakaupunki. Niemen erinomainen sijainti keskellä rannikkoa ja sen syvät satamat tekevät siitä houkuttelevan pysähdyspaikan laivoille. Sen yhteys Keernan edelleen verrattain hyväkuntoiseen tieverkostoon houkuttelee paikalle myös karavaanareita ja muita jalan matkustavia.

Kaupunki kunnioittaa edelleen kahta lohikäärmettä, jotka loivat mahdollisuuden kaupungin perustamiselle. Vuosisatojen aikana heidän ympärilleen on kehittynyt pienimuotoinen pyhimyskultti. Iso osa tästä palvonnasta keskittyy jokasyksyiseen karnevaaliin, jossa valmistaudutaan talven saapuvaa pimeyttä varten. Karnevaali kestää viikon verran ja sen viimeisen päivän isoin tapahtuma on seremoniallinen valon varastaminen, jossa Valkan ja Kuirman palvojat kil-

### VAROITUS

Tämä seikkailu saattaa sisältää sellaisia piirteitä, jotka ahdistavat tai vaivaavat sinua tai pelaajiasi. On hyvä keskustella pelaajien kanssa ennen peliä, onko heillä aiheita, joita he toivovat vältettävän pelissä. He voivat myös osana samaa keskustelua kertoa, jos mikä tahansa asia vaivaa heitä seikkailuun liittyen.

On esimerkiksi mahdollista, että pelaajaa ahdistavat ahtaat paikat. Seikkailun luonnetta ei muuta merkittävästi, jos majakan sokkelohaasteessa käytäviin ei tarvitse ahtautua. Tila voi olla magialla luotu ja sisältää kaksi kertaa isompi kuin ulkoa. Tällöin liikkumiseen vaaditut etäisyydet ovat kaksinkertaiset, eivät puolitetut. Viemäreissä ristikoiden ali ahtautumisen sijaan seikkailijat voivat joutua kampeamaan auki jumittuneita patoluukkuja avatakseen tien eteenpäin.

Tärkeintä on, että pelaajien huolet otetaan tosissaan. Hankalien kohtien tilalle voi sijoittaa jotain muuta tai tilanteesta riippuen ne voi tarvittaessa ohittaa kokonaan. Ei häitää, jos seikkailusta tulee helpompi joiltain osin. Tärkeintä on, että kaikki pelaajat viihtyvät.

MK

pailevat siitä, kumman lohikäärmeen valo loistaa seuraavan vuoden kaupungin korkeimmalla kohdalla sijaitsevan majakkatornin huipulla. Tämä Traakinvalona tunnettu majakka ohjaa laivat kaupunkiin talvien myrskyjen läpi ja valon väri määrittää, kumman lohikäärmeen seuraajat keräävät pienen osuuden kaupungin tullituloista.

Osana seremoniaa edellisen vuoden voittajat varustautuvat majakan puolustautumiseen, kun taas häviäjät laittavat kasaan joukkueen, jonka tehtävänä on hiipiä ja selvittää tiensä majakan holviin korvatakseen siellä lepäävän lohikäärmeen munan omallaan. Aikaa heillä on viimeisen karnevaalipäivän aamusta siihen asti, kun aurinko laskee meren laineiden alle. Suunnitella saa vaikka koko vuoden, mutta aktiivinen tiedonkeruu ja hiiviskely tulee kaikki tehdä saman päivän aikana.

Valkan kultainen valo on loistanut majakan huipulla nyt viiden vuoden ajan ja tänä vuonna Kuirman palvojat ovat päättäneet palkata joukon seikkailijoita, joilla on jo pieni-muotoista kokemusta aiemmilta vuosilta.

Heidän palkkionsa odottaa heitä Valkan kultaisen munan sisällä, jos he onnistuvat saamaan sen käsiinsä. Lisäksi ne seikkailijat, jotka onnistuvat valon varastamisessa, ovat olleet hyvin kysyttyjä erilaisissa retkikunnissa, jotka tutkivat keernalaisia raunioita kaupungin lähitienoilla. Epävirallisesti kaupungin varkaiden kilta on myös osoittanut suurta mielenkiintoa menestyneitä valovarkaita kohtaan.

## Traakinniemi

Traakinniemi sijaitsee suurella niemimaalla, joka työntyy kallioisena kiilana Lyijymerelle. Kaupungin ensimmäiset muurit rakennettiin vanhojen perustusten päälle niemimaan puoliväliin, mutta nykyään myös toiset, hieman matalammat muurit kohoavat lähellä niemimaan alkua. Kaupungin satamat sijaitsevat enimmäkseen niemimaan pohjoisrannalla, jossa rinteet laskeutuvat viistosti mereen. Niemimaan eteläinen puoli on jyrkkää kallioseinämää, jota vasten Lyijymeren mustat aallot lyövät taukoamattomana jyskeenä.





Kaupungin alkuperäiset asuttajat olivat enimmäkseen Keernan imperiumin väestöstä pohjautuvia ihmisiä, mutta aivan alusta asti myös muut kansat ovat löytäneet paikkansa niemimaalta. Kauppakaupunkina Traakinniemi houkuttelee väkeä koko Lyijymeren rannikon pituudelta ja paljon kauempaakin. Katukuvassa on täysin normaalia nähdä kääpiötä, puolituisia, maahisia ja oudompaakin väkeä. Erityisesti louhelaist ovat muuttaneet kaupunkiin laajoin joukoin sen perustamisesta saakka.

Keernan imperiumi oli teknologisesti edistynyt valtakunta, joka oli erityisen tunnettu metallityöntekijöistään. Tämä yhdistettynä Valkan ja Kuirman väreihin takaavat, että kultaa ja hopeaa näkee läpi koko kaupungin. Rakennukset ovat pääosin paikallista tummaa kiveä, katot hieman vaaleampaa liuskekiveä. Tämä antaa koko kaupungille ankaran ja jylhän ensivaikutelman, jota monet kaupungin asukkaat yrittävät lieventää värikkäillä kankailla ja vaatteilla. Lyijymerestä pyydettyjä värikkäitä simpukat ovat myös löytäneet paikkansa monipuolisissa mosaiikkikuvioissa, joita on mahdollista löytää kaupungin jokaisesta kolkasta.

Kaupunkia hallitsi sen alkuaikoina kymmenpäinen neuvosto, joka on edelleen olemassa ja kaupungin nimellinen hallintoelin. Nykyinen neuvosto pitää sisällään kaksikymmentä jäsentä, jotka valitaan kaupungin eri tahojen edustajista. Valkan ja Kuirman palvojilla on molemmilla neljä jäsentä neuvostossa, mikä tekee heistä isoimmat yksittäiset poliittiset tahot. Lisäksi se lahko, jonka valo palaa majakan huipulla, saa viidennen jäsenen pöytään, mikä tekee kilpailusta merkityksellisempää kuin sen välttämättä tarvitsisi olla. Loput kaksitoista paikkaa neuvostossa jakautuvat enimmäkseen erilaisille kauppa- ja käsityöläiskilloille. Velhoakatemia ja kaupungin vartiosto ovat myös perinteisesti saaneet omat edustajansa pöytään. Periaatteessa kuka tahansa yksittäinen henkilö voi pyrkiä ja tulla nimitetyksi neuvostoon, mutta tämä on harvinaista. Neuvoston jäsenen kausi kestää yhdeksän vuotta. Vaaleja järjestetään kolmen vuoden välein, aina seitsemän jäsentä kerrallaan.

Viimeisten vuosikymmenten aikana poliittiset jännitteet ovat olleet poikkeuksellisen korkealla ja Kuirman palvojat ovatkin viime vuoden jälkeen syyttäneet Valkan lahkoa liian vaikeista haasteista majakan sisällä. Tänä vuonna Kuirman palvojat ovat vaatineet ensimmäistä kertaa pitkään aikaan ulkopuolisia tarkkailijoita pitämään silmällä majakan puolustuksen valmisteluja. Nähtäväksi jää, onko tästä heille hyötyä.

## Valka ja Kuirma

Valka ja Kuirma syntyivät molemmat Keernan viimeisten vuosisatojen aikana, kun imperiumi teki jo kuolemaa. Valka etelän kuumilla savanneilla lähellä aavikkoa ja Kuirma pohjoisen hyytävillä tundrilla lähellä ylitsepääsemättömiä vuoria.

Valka oli kultainen lohikäärme, joka rakasti päivänvaloa ylitse kaiken. Hän lensi usein korkealla pilvien yläpuolella ja antoi auringon säteiden hyvällä kehoaan. Sama kultainen valo leimusi hänen liekeissään. Kuirma oli sen sijaan yön kasvatti. Kaukaisen pohjoisen puolivuotinen pimeys oli hänen lempiaikaansa, jolloin hän saattoi lentää nauttien tähtien, kuutamon ja revontulien leikistä suomuillaan. Hänen liekinsä olivat hopeisia ja hyytävän kylmiä.

Lohikäärmeet olivat monilukuisempia tuohon aikaan, eivätkä tapojensa mukaan juuri piittaneet muiden maailman kansojen elämästä. Mutta kun Keernan imperiumi alkoi luisua kohti lopullista turmiotaan ja vuosikymmeniä kattava mullistus, joka tunnetaan nykyään Maailmanrappiona, sai alkunsa, eivät edes he voineet olla ottamatta sitä huomioon.

Valka ja Kuirma löysivät toisensa taistelukentillä ja yhdistivät voimansa ajaakseen hävityksen voimia pois maan päältä. Myöhemmin he päättivät olla eroamatta toinen toisestaan ja lohikäärmeiden mittapuulla hyvin harvinainen rakkaustarina sai alkunsa. Vuosisatoja myöhemmin tuo tarina soi heille pesueellisen poikasia, joiden suomet heijastivat niin kultaista auringonvaloa kuin hopeista kuutamoa.

Mutta heidän pesäpaikkansa alkoi lopulta olla liian kiireinen heidän makuunsa. Maailman vähäisemmät kansat olivat hiipineet sisään ja vaikka näiden kuhina olikin poikasille häiriöksi, ei heillä ollut sydäntä ajaa tiehensä näitä olentoja, jotka hakivat suojaa heidän läsnäolostaan.

Niinpä he viimeisenä tekonaan auttoivat pystyttämään Traakinniemen ensimmäiset muurit, minkä jälkeen he ottivat poikasensa ja lensivät merelle etsimään rauhallisempaa paikkaa elää.

MK

# Seikkailun yhteenveto

On jokavuotuisen syyskarnevaalin aika. Tänä vuonna Kuirman palvojat ovat palkanneet joukon seikkailijoita toimimaan joukkueenaan valon varastamisen seremoniassa, jossa heidän tarkoituksensa on murtautua Traakinniemen majakkaan ja korvata siellä lepäävä kultainen muna hopeisella.

Heillä on tähän rajallinen määrä aikaa. Osana seremoniaa kaikki aktiivinen tiedustelu ja murtautuminen tulee tapahtua karnevaalin viimeisen päivän aikana. Seikkailijat on tänä vuonna palkattu sen takia, että he ovat olleet aiempina vuosina osana epäonnistuneita yrityksiä. Toiveena on, että he ovat oppineet virheistään ja pärjäävät tänä vuonna paremmin.

Päivän aluksi seikkailijat kiertelivät ympäri karnevaalia yrittäen saada käsiinsä mahdollisimman paljon tietoa ennen kuin he lähtevät yrittämään murtoa. Tänä vuonna majakan sisäänkäynnit on muurattu lähes kokonaan umpeen ja en-

simmäinen tehtävä onkin selvittää, miten majakkaan pääsee ylipäättään sisään. Kaikenlaisia muita johtolankoja on myös mahdollista kerätä, mutta aivan kaikkia majakan salaisuuksia on mahdotonta selvittää sille varatussa lyhyessä ajassa.

Itse murtautuminen tapahtuu lähempänä iltaa. Seikkailijat voivat lähestyä majakkaa monelta eri suunnalta, mutta sisään päästyään heitä odottavat niin lumotut vartijat kuin joukko maahisia, jotka Valkan palvojat ovat palkanneet tämän vuoden turvatoimiksi.

Seikkailijoiden tulee kolata majakan eri kerroksia ja etsiä käsiinsä joukko avaimia, joilla majakan perimmäinen holvi aukeaa. Sisällä heitä odottaa viimeinen, mysteerinen haaste, jossa onnistuttuaan he voivat nostaa Kuirman munan paikoilleen ja vaihtaa majakan liekkien värin kullasta hopeaan. Jos he tässä onnistuvat, ovat he totisesti sankareita ja karnevaalin juhlituimpia henkilöitä sen viimeisen yön juhlakesteissä. Ja mitä luultavimmin kovassa kysynnässä, kun seuraava retkikunta lähtee tutkimaan Keernan raunioita tulevilla viikoilla.



# 2: Keikan valmistelu

On syyskarnevaalin viimeinen päivä ja ihmiset odottavat jännittyneenä valon varastamisen seremoniaa. Majakkaa ympäröivä salamyhkäisyyden verho on rauennut ja Kuirman palvojien joukkue saa aloittaa työnsä. Seikkailijoilla on päivä aikaa saada käsiinsä mahdollisimman paljon tietoa, murtautua majakkaan ja korvata Valkan kultainen muna omallaan.

## Tukikohta

Seikkailijoilla on käytössään Tinatraakin majatalon vintti-kerros, josta näkee hyvin karnevaaliaukiolle ja majakalle. Majatalo on kolmikerroksinen ja sieltä pystyy tarkkailemaan hyvin koko toria. Heillä on käytössään erillinen ullakkohuone, iso pöytä karttoja varten ja iso kolmijalkaisella telineellä lepäävä kaukoputki. He pelastivat aikanaan majatalon omistavan pariskunnan nuorimman lapsen pahasta pulasta. Heillä on ollut siitä lähtien ilmainen toimitila ja (lähes) loputon piikki alakerran oluthanoilla.

## Lähtötiedot

Seikkailijat tietävät seuraavat asiat automaattisesti:

- » Majakan kaikki ovet ja ikkunat on muurattu umpeen lukuun ottamatta yhtä avoimeksi jätettyä ikkunaa tornin huipulla.
- » Jossain päin majakkatornia on holvi, jossa lepää Valkan kultainen muna, joka ylläpitää liekkejä majakan huipulla.
- » Aarre pitää saada korvattua Kuirman hopeisella munalla ennen auringonlaskua.
- » Majakka on korkea. Sen alaosa on täynnä patsaita ja ulokkeita, mutta lähellä huippua seinä kiiltää sileänä kuin lasi.

## Huhuja

Tämä osio pitää sisällään joukon huhuja, jotka hahmot ovat saattaneet kuulla etukäteen tai jotka he voivat kuulla päivän aikana. Jos pelaajat eivät halua roolipelata ennakkovalmisteluja, he voivat heittää VA 12 karismaheiton (suostuttelu). Onnistuneella heitolla alla olevasta taulukosta hahmolle heitetään huhu *edulla* (heitä kahta n20 -noppaa, ota isompi tulokseksi), epäonnistuneella heitolla siitä heitetään *haitalla* (heitä kahta n20 -noppaa, ota pienempi tulokseksi).

Jos pelaajat haluavat roolipelata ennakkovalmistelut, pelinjohtaja voi paljastaa huhuja roolipelaamisen yhteydessä haluamallaan tavalla. Seuraavalta sivulta alkava **Erilaisia mahdollisuuksia** -osio esittelee muutamia mahdollisia tapoja kerätä tietoa ja valmistautua illan keikkaan.

1. Aarretta vartioi lohikäärme viimeisenä haasteena. Se, millainen lohikäärme ja kuinka vaarallinen se on, riippuu siitä, mitä temppelissä tapahtuu. (valhetta)
2. Koko juttu on suuri huijaus, jolla on tarkoitus ruokkia majakassa vankina pidettävää muinaista hirviötä. (valhetta)
3. Koko haaste on tarkoitettu opettamaan jumalten historiaa, ei oikeasti haastamaan ketään. (valhetta, kyllä tämä ihan tosissaan otetaan)
4. Haasteen lopussa on mahdollisuus käyttäytyä itsekkäästi tai jakaa löytämänsä voima maailman kanssa, mutta kaikki tähän mennessä ovat käyttäytyneet itsekkäästi. (valhetta)
5. Epäonnistuneet varkaat sidotaan puolustamaan majakkaa ikuisiksi ajoiksi. (valhetta)
6. Vartijat ovat helposti lahjottavissa kullalla. (valhetta)
7. Temppeliin on olemassa vanha, vaihtoehtoinen sisäänkäynti. (tavallaan totta, vaikka kellarin viemärisisäänkäynti ei olekaan vanha)
8. Temppeli on sisältä suurempi kuin ulkoa. (tavallaan totta, holvi on varjoulottuvuudessa)
9. Koko haaste on osa jumalten suurta leikkiä, ja sillä, mitä tapahtuu, on mittava vaikutus seuraavaan maailman-kiertoon. (tavallaan totta)
10. Majakkaan vietiin jonkinlainen taivaankappaleita kuvaava patsas tai useampi. (totta)
11. Kaupungin viemäreissä elää hirviöliskoja. (totta)
12. Temppeliin tuotiin rakennusvaiheessa paksuja, kaarevia lasilevyjä isoilla kärryillä. (totta)
13. Kaupungin kaarti vartioi majakkatornia ulkopuolelta hyvin tarkkaavaisesti. (totta)
14. Klassinen puolustus näissä haasteissa on **hälytys**-loitsu. Sen tunnistaa hopealankaan sidotusta kellosta. (totta)
15. Nikkarimaahiset raahasivat kasoittain outoja osia ja vimpaimia temppeliin, kun haasteen rakentaminen aloitettiin. (totta)
16. Temppelin toisen kerroksen kohdalla on nähty outoja maagisia valoja ja virtauksia valmistelujen ajan. (totta)
17. On suorastaan perinteikstä, että majakassa on yksi ansaluukku kerroksesta toiseen. (totta)
18. Työläiset eivät tulleet ulos majakasta kattoikkunan kautta, vaan viettivät tunteja läheisessä majatalossa viimeisen reissunsa jälkeen kuuraten viemärin hajua nahastaan. (totta)
19. Eräänä vuonna majakkaan mennyt ja sieltä voitokkaana palannut varas oli täysin muuttunut luonteeltaan. Kuin hän olisi ollut täysin eri henkilö. (totta)
20. Majakkaa varten on tehty viemäritöitä ja kartan näistä muutoksista voi löytää virastosta (10 kr maksu, tai VA 12 älykkyysheitto (tutkimus), jos haluaa penkoa itse arkistoja). (totta, kartta on liite B)

MK



# Erilaisia mahdollisuuksia

Majakka on seikkailijoilla hyvässä muistissa aiemmilta vuosilta, mutta keikan suunnittelun osana he voivat kerätä lisää tietoa. Haaste on joka vuosi erilainen. Alla on esitetty muutamia vaihtoehtoja siitä, mitä hahmot voivat päivän aikana tehdä. Ajallisesti hyvänä nyrkkisääntönä kannattaa pitää, että jokainen hahmo ehtii yrittää yhtä näistä vaihtoehtoista ennen kuin keikkaa olisi syytä lähteä yrittämään. Pelinjohtajan on hyvä kannustaa pelaajia hajautumaan eri tahoille. Pelaajat voivat myös keksiä ratkaisuja, joita ei ole kuvattu alla. Pelinjohtajan kannattaa suhtautua näihin ehdotuksiin avoimesti. Alla kuvatut ratkaisut ovat pelkkiä esimerkkejä.

## Hanki majakan pohjapiirros kaupunginarkistosta

Seikkailija voi matkustaa kaupunginarkistoon ja heittää VA 12 karismaheiton (suostuttelu, uhkailu tai huijaaminen). Rakennustarkastaja Gorai Kivienkää on asemaansa nähden hyvin hyväuskoinen. Onnistumisella Gorai järjestää hahmoille kaikki saatavilla olevat dokumentit, jotka sisältävät majakan alkuperäisen pohjapiirroksen (liite A) ja viemärikartan (liite B). Hän myös lipsauttaa, että hän ei olisi oikeastaan saanut luovuttaa viemärikarttaa. Epäonnistuneella heitolla hän möläyttää, että häntä oli erityisesti kielletty antamasta viemärikarttaa kenellekään, eikä hän aio sitä antaa. Seikkailijat voivat tämän jälkeen hankkia dokumentit käsiin omatoimisesti VA 10 ketteryys- (hiipiminen) tai älykkyysheitoilla (tutkiminen). Epäonnistuminen voi johtaa ongelmiin parin vartijan kanssa.

## Lahjo Valkan apupappi

Akolyytti Ynmar, Valkan lahkoon kuuluva velho, on vanha tutunne ja häneltä voisi saada rahaa vastaan ja pienellä suosittelulla jotain tietoja tämän vuoden kokeesta. Ynmar on ahne ja epärehellinen, helposti lahjottavissa, mutta hänen vihjeensä ovat enimmäkseen puuta heinää. Hän höpöttelee lähinnä lohikäärmeestä, joka vahtii toisen kerroksen holvia ja kuinka hän on vastuussa holvin suojauksista ja siten myös lohikäärmeestä. VA 12 viisausheitto (oivallus) paljastaa, että Ynmar valehtelee lohikäärmeestä, mutta puhuu totta siitä, että holvi on toisessa kerroksessa ja että hän on vastuussa sen suojauksista. Onnistuneella VA 12 viisausheitoilla (tarkkaavaisuus) hahmo näkee Ynmarin taskusta pillkottavan hopealangan ja kuulee sieltä helisevän pienen kellon soinnin. Jos hahmo on luokkaa, jonka loitsuihin **hälytys** kuuluu (tyypillisesti samooja tai velho), hän tunnistaa nämä **hälytys**-loitsun komponenteiksi. Muussa tapauksessa hän joutuu heittämään VA 11 älykkyysheiton (salatiede) tunnistukseen loitsun.

## Pelaa rahasi onnettaren temppelissä

Perinteinen tapa saada hyvää tuuria tällaiselle keikalle on yrittää sitä tyhjätaskuna. Nopein tapa tähän on mennä pelaamaan rahansa onnettaren temppeliin. Hahmo, joka tuhlaa kaikki rahansa saa yhden sankaripisteen ja voi jutella onnettaren papille, Valkia Kultasilmälle. Tämä kertoo mielellään, että holvilla on suurta uskonnollista merkitystä. Se pakottaa sinne saapuvan sankarin kohtaamaan itsensä ja tämä kokemus on joskus muuttanut kyseisiä sankareita suuresti. VA 12 karismaheitto (suostuttelu) saa Valkian kertomaan, että hän on tehnyt tänä vuonna yhteistyötä majakan sisustamassa olleiden nikkarimaahisten kanssa ja opettanut näille taivaankappaleiden historiaa ja niihin liittyvää uskonnollista symboliikkaa. Erityisesti sitä, kuinka valon valta siirtyy Valkan ja Kuirman välillä. Maahiset näyttivät olevan enemmän kiinnostuneita siitä, miltä asioiden kuuluu näyttää, kuin siitä, mikä niiden syvempi merkitys on. Tämä tieto antaa kyseiselle seikkailijalle *edun* liittyen majakan ylimmän kerroksen arvoitukseen.

## Tarkkaile vartijoiden reittejä

Seikkailija voi kuluttaa päivänsä pitämällä silmällä majakkaa vartioivien kaartilaisten reittejä ja vuoronvaihtoja. Hän voi heittää VA 10 viisausheiton (tarkkaavaisuus), jossa onnistuminen antaa hänelle *edun* mihin tahansa yhteen ketteryysheitoon (hiiviskely) majakan ulkopuolella keikan aikana. Hän voi antaa ylimääräisen *edun* yhdelle ystävälleen jokaista viittä kohden, jolla hän ylittää vaikeusasteen.

## Juota vartijat känniin

Seikkailija voi päättää, että hän haluaa sabotoida majakkaa vartioivia kaartilaisia. Hän voi ostaa läheisistä majataloista juotavaa ja yrittää tarjota sitä vartijoille, jotka eivät vielä päivällä ole aivan valppaina kuin illalla. Tämä vaatii VA 15 karismaheiton (suostuttelu tai huijaaminen) onnistuakseen. Onnistuminen tarkoittaa, että vartijat heittävät hyökkäysheitoihinsa ja viisausheitoihinsa (tarkkaavaisuus) *haitalla*, tai hahmot saavat *edun*, jos tekevät jotain, jonka VA on vartijoiden vakiotarkkaavaisuus. Jos hahmon karismaheitto on 5 yli VA:n, kaartin vartijat ovat keikan hetkellä niin huonossa hapessa, että heidän vakiotarkkaavaisuutensa on 9.



## Käy ennustajan pakeilla

Vanha Misram on vaihdokas (keijusalon lapsi), joka ilmestyy Traakinniemelle aina syyskarnevaalin aikaan ja jolta on tunnetusti saanut hyviä vihjeitä majakkaan liittyen. Hän on pystyttänyt pienen, monivärisistä kankaista koostuvan telttansa karnevaaliaukion reunalle, jossa hän lukee ihmisten tulevaisuuksia, ennustaa korteista ja tarjoaa vähäisiä lumouksia maksusta. Häntä voi jututtaa ja pyytää tarjoamaan ennustuksia majakkaan liittyen. Tämä maksaa joko 15 kr tai vaatii onnistumisen VA 14 karismaheitossa (suostuttelu). Onnistuessaan seikkailija saa valita yhden seuraavista:

- » Kaksi heittoa huhutaulukosta *edulla*.
- » Misram voi kertoa pienen vihjeen jostakin majakan kerroksesta, mikä antaa hahmolle *edun* yhteen vapaaväliin, joka tapahtuu kyseisessä kerroksessa (2. kerroksen valitseminen ei anna *etua* holvin sisälle).
- » Vaihtoehtoinen reitti sisään (tämä paljastaa viemärisäännöksiin tarkkan sijainnin).

Epäonnistuminen heitossa tai haluttomuus maksaa saa Misramin höpiseämään sekavia. Pelinjohtaja voi tarjota yhden huhun huhutaulukon ensimmäisten kuuden vaihtoehdon joukosta tai keksiä oman valheellisen huhunsa.

## Kuulustele rakennustyöläisiä

Muurarit Ferai Sininenä ja Kvas Valkoparta käyvät lounaalla Tinatraakissa, mikä avaa mahdollisuuden jutella rakentajille. Heidät on vannotettu hiljaisuuteen ja he saavat suunnatonta yllpeyttä tekemästään työstä, joten tietojen nyhtäminen heistä on osoittautunut tähän asti mahdotto-

maksi. Viimeisten päivien aikana he ovat kuitenkin palanneet majatalolle myöhään ja väsyneinä, lemuten pahalta. Tänäpä he eivät palanneet kuin vasta varhain aamulla. Heidä jututtamalla saa heittää VA 12 karismaheiton (suostuttelu). Heitossa onnistuminen saa heidät lipsauttamaan, että he eivät enää ikinä aio rakentaa salamekanismeja nikkarimaa-histen kanssa, etenkin viemäreissä. Pahalaiset ovat yhtä aikaa perfektionisteja ja täysiä sählääjiä, kuten Kvas sen muotoilee. Ruuan ja juoman ostaminen muurareille antaa *edun* suostutteluheittoon.

## Muu valmistautuminen

Seikkailijoille on hyvä antaa aikaa suorittaa haluamiaan valmisteluja. He voivat kerätä juoruja, nauttia karnevaalien juhlahumusta, ostaa tavaroita ja valmistella erilaisia toimenpiteitä iltaa varten. Mutta kun aurinko kääntyy laskuun, olisi heillä hyvä olla suunnitelma majakkaan murtautumiseksi ja ajatuksia siitä, mikä heitä siellä odottaa.

Traakinniemi on iso ja rikas kaupunki. Jos pelaajat haluavat etsiä käsiinsä erilaisia työkaluja, jopa taikaesineitä, on heillä hyvä mahdollisuus löytää niitä. Pelinjohtaja saa kuitenkin tehdä lopulliset päätökset tähän liittyen, mutta ainakin parannusjuomia todennäköisesti löytyy, jos seikkailijat lähtevät niitä etsimään.

MK



# 3: Majakka

Pelaajahahmoilla on todennäköisesti suunnitteluvaiheessa kertynyt tarpeeksi tietoa, jotta he voivat lähteä yrittämään keikkaa. Tiedot puoltavat todennäköisesti jompaakumpaa lähestymistä. Joko kiipeämistä majakan huipulle tai lähestymistä viemärien kautta. Jotkut voivat valita lähestyä molempia reittejä pitkin. Tämä ei ole suositeltavaa ja pelinjohtajan on syytä vihjata, että majakan haasteet voivat olla jaetulle ryhmälle liikaa.

Pelinjohtajan on hyvä pitää seuraavat asiat mielessä:

Aikaa on auringonlaskuun. Siihen asti, kunnes valo ei enää kosketa majakan ulkoseiniä. Majakassa on sisällä pimeää, koska ovet ja ikkunat on muurattu umpeen. Tämä on keikka, johon ei voi käyttää loputtomasti aikaa. Pitkä lepo on kokonaan pois laskuista ja lyhyitä lepoja on mahdollista pitää ehkä korkeintaan yksi. Jos seikkailijat ovat kuluttaneet paljon aikaa tiedonkeruuseen ja valmisteluihin, jopa lyhyt lepo on mahdoton.

Tässä seikkailussa on syytä pitää seuraavia sääntöjä mielessä:

**Lukitut ovet** on mahdollista tiirikoida auki. Kuka tahansa, jolla on varkaan työkalut, voi yrittää lukkojen avaamista. Hahmo, jolla on työkalupätevyys, voi lisätä heittoon pätevyysbonuksensa. Tyypillisen yksinkertaisen lukon saa auki onnistuneella VA 10 ketteryysheitolla noin minuutin aikana. Hienostuneempi lukko voi olla vaikeampi VA 15 tai VA 20 ja jopa ansoitettu niin, että se laukeaa, jos sitä ei ensin tarkisteta ansojen varalta.

**Oven takana kuuntelu** on hyvä tapa saada selvää, mitä toisella puolen on. VA 10 viisusheitolla (tarkkaavaisuus) voi saada selville, onko oven takana esimerkiksi olentoja ja mitä kieltä he puhuvat. Jos oven toisella puolen on eläin tai jokin hirviö, se voi murista, päästellä lajityypillisiä ääniä tms. Paikalleen vartioimaan jätetyt luomot tai epäkuolleet eivät päästä ääniä tai liikuskele ympäriinsä - heidän havaitsemisensa ei ole mahdollista oven takaa. Jos olennot oven toisella puolella ovat piiloutuneet, tämä vaikuttaa vaikeusasteeseen. Oven takana kuuntelu vie noin minuutin aikaa.

Mitä hahmoja on mukana ja mitkä heidän erikoisosamisensa ovat? Kaikki valmishahmot esimerkiksi näkevät pimeässä, mutta jotkut ovat parempia kiipeilijöitä kuin toiset, kun taas toisilla on esimerkiksi varkaan työkalut tai loitsuja. Haasteisiin on mietityt ratkaisut, mutta ne eivät ole missään nimessä ainoat oikeat, ja pelinjohtajan pitäisi tukea hahmojen erikoisosaamisia eri tilanteissa.

Majakka on joka kerralla erilainen haaste. Seikkailijoilla on käsitys siitä, mitä aiemmin on ollut, mutta eri vuosien välillä on massiivisia eroja. Esimerkiksi viime kerroilla pääovent ovat toimineet sisäänkäyntinä. Nyt ne on muurattu umpeen.

Majakkaan pääsyn jälkeen kerrosten välillä on mahdollista liikkua kohtalaisen vapaasti, mutta holviin päästäkseen seikkailijoiden täytyy suorittaa erilaisia tehtäviä eri kerroksissa.

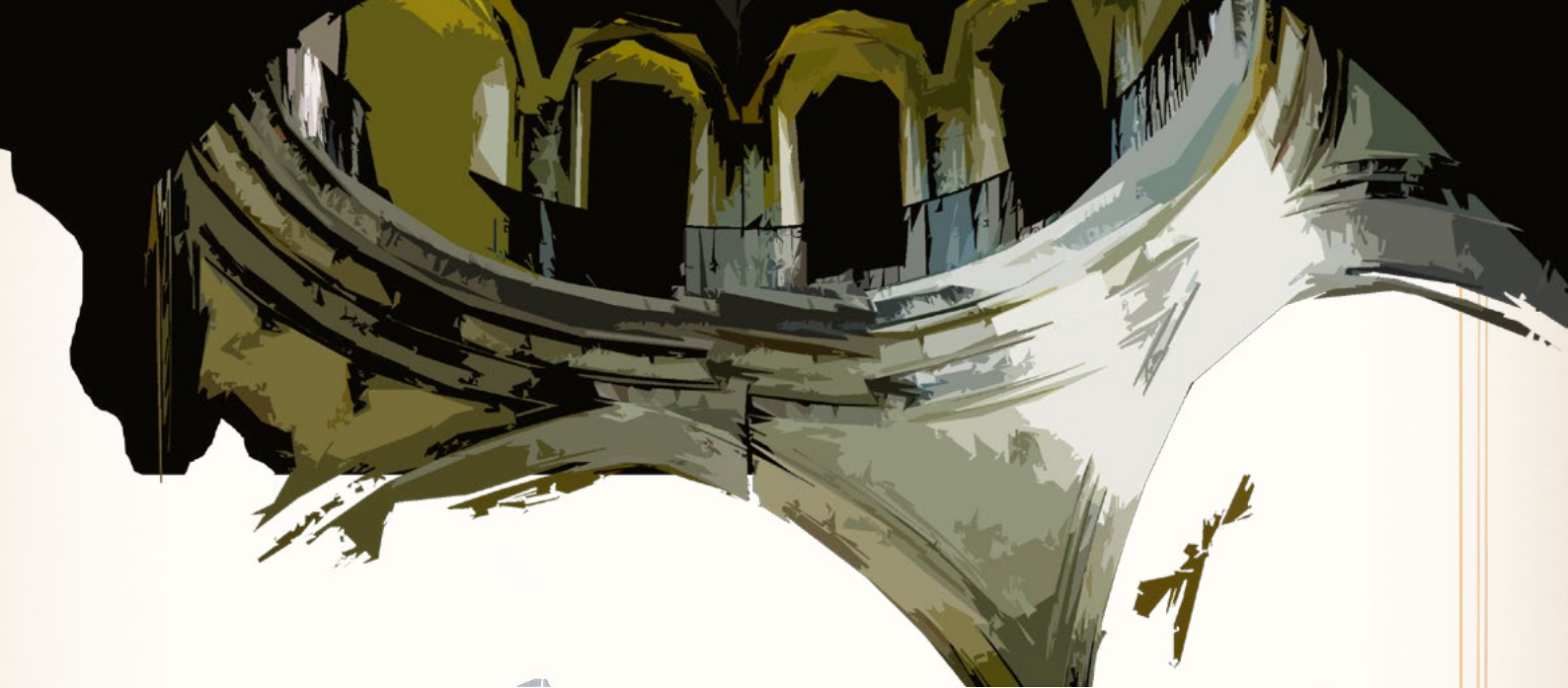
## Vartijoihin vaikuttaminen

Kaartin vartijoilla on tietyt sovitut rutiinit ja heidän huijaamisensa on hyvin vaikeaa. Heillä ei ole minkäänlaista halua pettää hyvin vaikutusvaltaista työnantajaansa. Lahjominen on vaikeaa, koska jokainen vartija saa tästä yhdestä päivästä korvaukseksi useamman kuukauden palkan. Kukaan ei halua päätyä varoittavaksi esimerkiksi ja työnantajien mustalle listalle. Lisäksi tehtävään on valikoitu virkaintoisia luonteenlaatuja.

Tämä ei sulje pois harhautuksia, valeasuja, varastettuja univormuja, taikuutta tai muita nokkelia ratkaisuja. Kaartin vartijat lasketaan työaikana vihamielisiksi kanssakäymisten suhteen. Karismaheittojen (suostuttelu, uhkailu ja huijaaminen) VA on 20, jos vartijoille esitetään pieniä pyyntöjä, joista ei ole vaivaa ja jotka eivät ole epäilyttäviä. Vartijat eivät suostu mihinkään, mikä kävisi räikeästi heidän toimenkuvaansa vastaan, oli heiton tulos miten korkea tahansa. He eivät esimerkiksi missään tilanteessa vain päästä seikkailijoita sisään. Nikkarimaahisia majakan sisällä on lähes yhtä mahdotonta huijata tai suostutella, elleivät pelaajat ole todella luovia. Vartijaluomot ovat täysin lahjomattomia ja vailla vapaata tahtoa. Ne eivät epäröi toimia, eivätkä kuuntele selityksiä.

## Sisäänkäynti

Majakan kaikki sisäänkäynnit kahta lukuun ottamatta on muurattu umpeen. Helpommin havaittavissa oleva on majakan huipulla oleva avoin ikkuna. Sinne pääseminen vaatii taitoa. Toinen reitti sisään on viemäreitä pitkin majakan kellariin. Viemäriissä ja kellarissa on vaarallisia vastustajia, mikä edellyttää seikkailijoilta joko hiippailua tai taistelua.



## Kiipeäminen yläkautta

Kiipeäminen majakan huipulle 30 metrin korkeuteen on kolmiosainen taitohaaste, yksi jokaiselle kerrokselle.

Majakan ensimmäisen ja toisen kerroksen väli on täynnä patsaita ja kohokuvioita, joten kiipeäminen ei vaadi ensimmäisen kymmenen metrin osalla heittoa. Kiivetessä joutuu kuitenkin kuluttamaan nopeutta ylimääräisen metrin jokaista ylös edettyä metriä kohden. Valmishahmoista Näsiä ja Alarin eivät kuluta ylimääräistä nopeutta kiipeilyyn.

Ongelma ovat alhaalla olevat kaartin vartijat, jotka partioivat majakan ympäristää. Jos he huomaavat seikkailijat kiipeämässä, he ampuvat heitä lingoilla koko loppuhaasteen ajan (kantamahyökkäys +4, Osuma: 3 (1n4 + 1) pistettä murskausvahinkoa). Kaartilaisilla on vakiotarkkaavaisuus 11. Jos hahmot kiipeävät suoraan majakkaa ylös ilman sen suurempia valmisteluja, kaikkien hahmojen tulee heittää ketteryysheitto (hiipiminen) *haitalla*. (*Haitasta* voi päästä eroon nokkelilla valmisteluilla, kuten vahtien huomion vetämisellä toisaalle. Todella nokkelat ratkaisut voivat antaa *haitan* sijaan *edun* hahmoille.) Jokainen epäonnistuminen tarkoittaa, että yksi kaartilainen huomaa hahmot ja rupeaa ampumaan heitä lingolla. Jos yksikin kaartilainen on huomannut hahmon, muut liittyvät asteittain mukaan (jokaisella kierroksella 1 kaartilainen lisää liittyy hyökkäyksiin, kunnes heitä on 4).

Toisen ja kolmannen kerroksen välin haasteena on seinän kiipeäminen. VA 11 voimakkuusheitto (urheilu) tai ketteryysheitto (akrobatia). Epäonnistuminen pudottaa hahmon takaisin patsaiden päälle (2n6 pistettä murskausvahinkoa). Jos kaartin vartijat ovat huomanneet hahmot, he ampuvat näitä lingoilla. Jos vaudit eivät tähän mennessä ole huomanneet seikkailijoita, nämä voivat jatkaa vaivihkaista kiipeilyään. He eivät enää kärsi *haitasta* ketteryysheittoihinsa (hiipiminen).

Kolmannesta kerroksesta neljännelle haasteena on se, että viimeiset kymmenen metriä seinää on lasitettu, joten normaali kiipeäminen on hyvin vaikeaa (VA 18), mutta esimerkiksi köyden päähän sidottu tarttumiskoukku on mainio tapa päästä ylöspäin (tarttumiskoukun saaminen kiinni vaatii onnistuneen kantamahyökkäyksen puolustusta 13 vastaan). Tällöin kiipeämisen VA on 11. Valmishahmoista Alarinilla ja Näsiällä on varusteissaan tarttumiskoukut.

Kaartin vartijat jatkavat edelleen seikkailijoiden ampumista lingoilla (kantamahyökkäys +4 *haitalla*, Osuma: 3 (1n4 + 1) murskausvahinkoa). Jos seikkailijoita ei ole huomattu tähän mennessä, heidät huomataan automaattisesti, kun he lähtevät kiipeämään viimeistä osuutta, koska sileällä, majakan kultaisten liekkien valaisemalla seinällä ei ole minkäänlaista keinoja piiloutua. Viimeistään keikkaa seuraavan väkijoukon kohahdus hälyttää kaartilaiset siihen, että seikkailijat ovat jo lähes perillä.

Jos hahmot sitovat itsensä toisiinsa köysillä, he pääsevät ylös, kunhan yli puolet heistä eivät epäonnistu kiipeilyssä. Mutta jos yli puolet epäonnistuvat, kaikki putoavat (2d6 murskausvahinkoa).

Hahmot voivat ostaa kiipeilyvälineitä 25 kr hintaan, Näsiällä on sellaiset varusteissaan jo valmiiksi. Niitä käytettäessä huomioi seuraavaa: Hahmo voi ankkuroida itsensä paikalleen, hän ei voi pudota kuin 8 metriä valjaiden pysäyttäessä putoamisen. Hän ei voi myöskään kiivetä 8 metriä ylemmäksi ankkurointipisteestä irrottamatta ankkuria.

Sisäänkäynti majakkaan on neljännen kerroksen kattoikkuna, joka vie majakan tilaan 4.1. Kaikki majakan muut ikkunat on muurattu umpeen. Ylhäällä rakennusta kiertää ikkunoiden tasolla ohut noin 30 cm leveä taso. Sisällä on säkkipimeää. Ulkona majakan liekit roihuavat valtavana, sammumattomana kokkona sen viidennessä kerroksessa valaisten ympäristöään lähes sokaisevalla tavalla.

MK



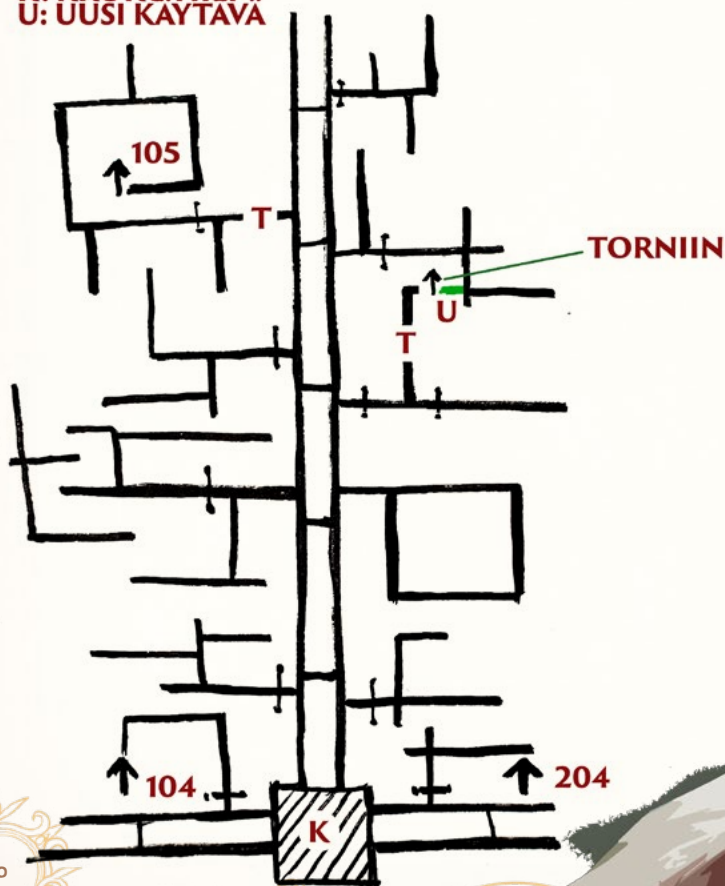
## Hiipiminen alakautta - Viemärit

Viemäreiden suurin haaste on ylipäättään tajuta, että niitä voi hyödyntää. Jos hahmot päätyvät viemäriin, lähin sisäänkäynti on 105, jonka haasteen tekijät ovat tilkinneet. Sisäänkäyntien 104 ja 204 kautta kulku sujuu helpommin, mutta niille päästäkseen täytyy kulkea allashuoneen poikki, mitä hankaloittaa sinne pesiytynyt **krokotiili (K)**. Krokotiilin huomaaminen on hieman haastavaa, VA 12 viisausheitto (tarkkaavaisuus), mutta ohi hiipiminen kohtalaisen helppoa VA 10 ketteryysheitolla (hiipiminen). Krokotiili puolustaa reviiriään ja käy kimppuun, jos seikkailijat epäonnistuvat hiipimisessä tai eivät edes yritä sitä. Se ei kuitenkaan ole kovin haastava vastus. Viemäreissä matkantekoa hidastavat myös portit, joiden tiirikoiminen vaatii VA 10 ketteryysheiton tai 12 pistettä vauriota (puolustus 12).

Jos seikkailijat ovat onnistuneet löytämään kartan (LIITE B), se helpottaa viemäreissä suunnistamista. Pelinjohtajan karttaan on merkitty muutamia muutoksia: T:llä merkityt kohdat on vastikään muurattu umpeen. Kuitenkin niin, että vesi pääsee kulkemaan muurausten ali, mikä tarkoittaa, että hahmot voivat sukeltaa muuratun osan alta halutessaan VA 12 voimakkuusheitolla (urheilu). Epäonnistuminen tarkoittaa, ettei hahmo saa ahdettua itseään läpi, vaan joutuu palaamaan takaisin. Hahmo saa yrittää tätä heittoa vain kerran ilman, että hän jotenkin muuttaa olosuhteita.

Viemäreistä pääsee majakan kellaritilaan (0.1).

**T: UMPEEN MUURATTU PÄTKÄ**  
**K: KROKOTIILI**  
**U: UUSI KAYTÄVÄ**



## Krokotiili

*Suuri eläin, vakaumukseton*

**Puolustus** 12 (luontainen puolustus)

**Osumapistee** 19 (3n10 + 3)

**Nopeus** 8 metriä, uiminen 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Taidot** hiipiminen +2

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 10

**Kielet** –

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

**Hengityksen pidättäminen.** Krokotiili voi pidätellä hengitystään 15 minuuttia.

### Toiminnot

**Purema.** Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1n10 + 2) pistettä pistovahinkoa ja kohde on myös kiinniotettu (pakoyrityksen VA 12). Niin kauan kuin kohde on kiinniotettu, on hän myös sidottu ja krokotiili ei voi hyökätä puremalta toisen kohteen kimppuun.

Krokotiili on vedessä viihtyvä suurikokoinen matelija. Monen kaupungin viemäreissä on poikasina lemmekeiksi hankittuja krokotiileja, jotka on hylätty viemäriin niiden kasvettua liian isoksi.

# Kerros 0 = kellari

Yksi tämänvuotisen haasteen mahdollisista sisäinkäynnistä majakkaan. Viemärit johtavat kellarihuoneeseen. Valkan palvojat eivät oleta seikkailijoiden saapuvan tätä kautta, mutta se on otettu huomioon suunnittelussa. Siinä, missä neloskerroksessa pitää olla ketterä, täällä pitää olla vahva tai hiljainen.

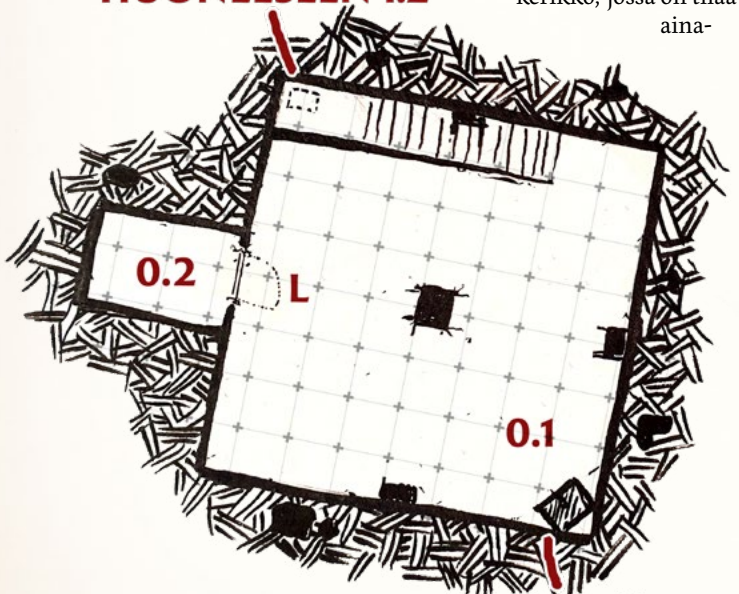
## 0.1 Kellaritila

Viemärikansi johtaa neliskulmaisen kellaritilan nurkkaan. Tila on holvikaarilla ja keskipilarilla varustettu 14 m x 14 m kokoinen huone. Viemärisisäinkäynnistä etuvasekman seinän keskellä on ovi (huoneeseen 0.2), jonka edessä seisoo **kellariluomo (L)**, jonka valokeila osoittaa suoraa sen edessä olevaan portaikkoon. Portaikon päässä on kattoluukku (huoneeseen 1.2), joka on lukittu kahdella keskinkertaisella lukolla, joista toisessa on tähtikuvio (tähtiavain avaa) ja toisessa kuuavain (kuuavain avaa). Lukkojen tiirikointi ei ole liian vaikeaa (VA 12), mutta vain yhtä lukkoa voi tiirikoida kerrallaan, mikä tekee luomon läsnäolosta varsinaisen haasteen tähän tilanteeseen. Luukun avaimet löytyvät huoneesta 0.2, jonne työmiehet ovat ne vieneet viimeisellä kerralla poistuessaan. Hahmot, jotka näkevät pimeässä, voivat heittää VA 18 viisausheiton (tarkkaavaisuus) havaitakseen huoneen katossa ansaluukkumekanismin melkein suoraa luomon yläpuolella (huoneen 1.2 ansaluukku).

## 0.2 = Varastohuone

Tämän hyvin tyhjän harmailla kivillä laatoitetun varastohuoneen perällä näyttää olevan kuution muotoinen, 30 cm kanttiinsa oleva puinen kirstu, jonka sivuilla on kantokahvat. Kirstun lukitsematon kansi on kiinni yksinkertaisilla salvoilla ja sen sisällä on heinillä pehmustettu lokeri, jossa on tilaa aina-

## HUONEESEEN 1.2



VIEMÄREIHIN

kin tusinalle pullolle. Sisällä tosin on vain kaksi parannusjuomaa tusinan sijaan. Parannusjuomat ovat tavanomaisia, jotka parantavat juotuna 2n4 + 2 osumapistettä. Kirstun alla on irtonainen laatta, jonka alta löytyvät **tähtiavain** ja **kuuavain**. Irtonaista laattaa ei ole vaikea löytää VA 10 älykkyyshetillä (tutkimus).

## Luomo, kellari

Suuri rakennelma, vakaumukseton

**Puolustus** 14 (luontainen puolustus)

**Osumapistet** 57 (6n10 + 24)

**Nopeus** 8 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	3 (-4)	18 (+4)	3 (-3)	3 (-4)	1 (-5)

**Taidot** tarkkaavaisuus +0

**Sietokyvyt** viilto-, pisto- ja murskausvahinko tavallisista ei-maagisista aseista

**Immunitetit** salamat, myrkkyy

**Olotila-immunitetit** halvaantunut, kauhistunut, kivettynyt, lumottu, myrkytetty, uupunut

**Aistit** vakiotarkkaavaisuus 10

**Kielet** ymmärtää luojansa osaamia kieliä, mutta ei kykene puhumaan (yleiskieli, maahinen)

**Haaste** 3 (700 KOP)

**Liekkisilmät.** Kellariluomon liekkisilmät valaisevat kirkasta valoa 6 metrin päähän ulottuvan kartion alueelle ja hämärästi 6 metriä siitä eteenpäin. Pimeässä tämä 12 metrin päähän ulottuva kartio on kaikki mitä kellariluomo näkee. Luomolla on *etu* viisausheittoihin (tarkkaavaisuus) kartion alueella (kartion hämärällä alueella tämä *etu* kumoutuu valoisuuden *haitasta*).

### Toiminnot

**Sarjahyökkäys.** Kellariluomo tekee kaksi hyökkäystä: joista vain toinen voi olla shokkikosketus.

**Lyönti.** Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 4 metriä, yksi kohde. Osuma: 11 (2n6 + 4) pistettä murskausvahinkoa. Vahingon aiheuttamisen sijaan kellariluomo voi *tarttua* kohteeseen (pakoyrityksen VA 13).

**Shokkikosketus.** Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, yhteen olentoon, johon kellariluomo on *tarttunut* tai joka on *toimintakyvytön* tai *sidottu*, Osuma: 11 (2n10) pistettä salamavahinkoa ja kohteen täytyy tehdä VA 13 sitkeyspe-lastusheitto tai hän on *taintunut* yhden minuutin ajan.

Kellariluomo on hidas ja kömpelö. Rakennettu tiiliskivistä, viemäriputkista ja rautaromusta. Sillä on valkeana roihuavat lyhdyt silminä. Sähkökaaret ja kipinät iskevät sen rakenteista ympäriinsä.

MK



# Kerros 1 = maanpinta

Kerros 1 on maanpinnan tasolla ja jos tänä vuonna majakkaa ei olisi muurattu umpeen, täällä olisi sisäänkäynti majakkaan. Nyt kaikki majakan ulos johtavat ovet ja ikkunat on muurattu umpeen. Majakka on halkaisijaltaan 20 metriä.

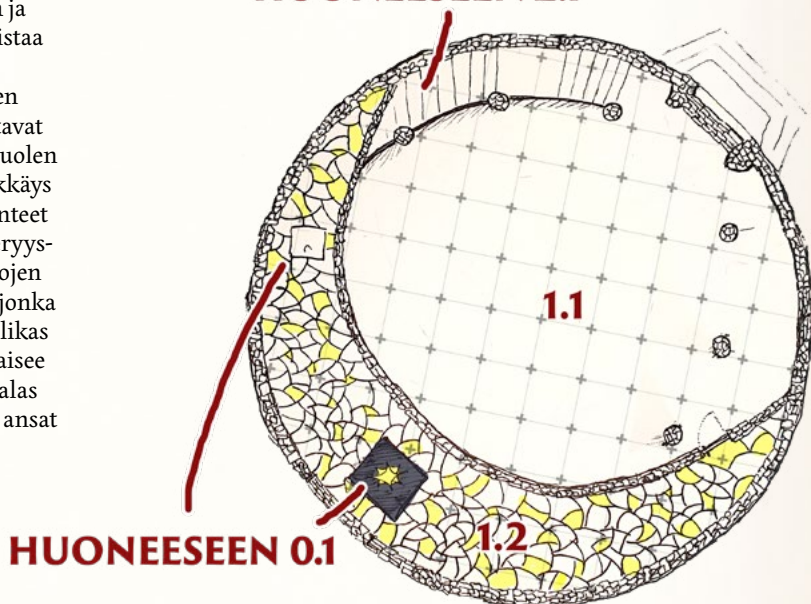
## 1.1 Aulatila

Koristeellinen, kaariseinäinen 10 m halkaisijan aulatila, jonka seinämaalaukset ja -mosaiikit kertovat Valkan ja Kuirman tarinaa. Huoneen portaikko johtaa toisen kerroksen tilaan 2.1, kun taas huoneen ovi johtaa tilaan 1.2. Huoneen oveen on kaiverrettu mystisen näköisiä symboleita, joista suurin osa ei tarkoita mitään. Ne, jotka onnistuvat VA 13 älykkyysheitossa (salatiede), voivat tunnistaa kaksi oikeaa riimua, jotka yhdessä tarkoittavat "ansoja edessäpäin". Ovi ei ole lukossa. Ne seikkailijat, jotka ovat käyneet tässä huoneessa aiempina vuosina, voivat heittää VA 10 viisausheiton (tarkkaavaisuus) huomataksensa, että seinille on ripustettu uusia maalauksia, joissa kultainen Valka seisoo uljaana kyyristelevän hopeisen Kuirman edessä. Kultaiset suomut hohtavat heikkoa valoa huoneen hämärässä, kun taas hopeiset suomut ovat likaisia ja öljyisiä. Tämä on vinkki tilaan 1.2, jossa vain kultaisille laatoille astuminen on turvallista.

## 1.2 Ansahaaste

Kuunsirpin muotoinen huone, jonne tullaan toisen sirpin pään kohdalta ovesta (huoneesta 1.1) ja jonka toisessa päässä on kellariin (o.1) johtava kahdella avaimella (**kuuavain** ja **tähtiavain**) aukeava lattialuukku. Huoneen lattiaa koristaa laatoitus, jonka laatat ovat joko kiiltävää kultaa tai tahriintunutta hopeaa. Tarkempi tarkastelu paljastaa näiden värien olevan pelkkää maalia. Kullaväriset laatat hohtavat heikkoa taikavaloa. Hopeiselle laatalle astuminen saa nuolen singahtamaan seinästä kohti seikkailijaa (kantamahyökkäys +4, Osuma: 3 (1n6) pistovahinkoa). Huoneen kattorakenteet ovat paljaat ja niitä pitkin pääsee etenemään VA 15 ketteryysheitolla (akrobatia). Huoneen keskellä on mustien laattojen peittämä alue, jonka yläpuolella katosta roikkuu naru, jonka päässä noin 2 metrin korkeudella maasta on toinen puolikas **aurinkoavaimesta**. Mustalle alueelle astuminen laukaisee ansan. VA 14 ketteryyspelastusheitto tai hahmo putoaa alas (huoneeseen 0.1) suoraa kellariluomon eteen. Huoneen ansat voi huomata VA 18 viisausheitolla (tarkkaavaisuus).

## HUONEESEEN 2.1



# Kerros 2 = holvi

Kaiken keskellä on holvi. Tässä kerroksessa on sisäänkäynti hahmojen lopulliseen kohteeseen eli holviin.

## 2.1. Portaikko

Kaikki ikkunat on muurattu umpeen. Myötäpäivään kulkien portaat johtavat alas (1.1), vastapäivään ylöspäin avautuvaan luokkuun (3.2). Keskellä nousua on kaksoisovet huoneeseen 2.2. Ovet eivät ole lukossa, mutta niitä koristaa kullattu aurinkokaiverrus.

## 2.2 Esihuone

Huoneen keskimmaisessa ovessa on myyttinen (VA 20) lukko ja komea auringon symboli. (vaatii **aurinkoavaimen** molemmat puolet avautuakseen). Jos hahmot kuuntelevat, VA 10 viisausheitto (tarkkaavaisuus), sivuovien takaa kuuluu keskustelua ja muita maahisten tuottamia ääniä.

Huoneen keskelle on viritetty **hälytys-loitsu (H)**. Jos hahmot erityisesti kertovat etsivänsä tuota loitsua, kerro se heille. VA 15 viisausheitto (tarkkaavaisuus) paljastaa kellon roikkumassa katossa huoneen keskellä. VA 11 älykkyysheitto (salatiede) tunnistaa sen **hälytykseksi**. Ne seikkailijat, jotka osaavat kyseisen loitsun itse, onnistuvat tässä heitossa automaattisesti. Huoneen reunoja kulkien loitsu ei laukea, mutta suoraan ovelle kävely saa aikaan voimakkaan ja heidän kellonsoinnin, joka kuuluu koko kerrokseen hälyttäen maahisvartijat.

## 2.3a ja 2.3b Vartijoiden huoneet

Nämä huoneet toimivat nikkarimaahisten elintiloina. Huoneissa on pöytiä, sänkyjä ja tuoleja kuin myös maahisten henkilökohtaisia varusteita. Kahdessa huoneessa on yhteensä **4 vartijamaahista (M)** (5, jos hahmoja on 3). Yhdellä vartijoista on toinen kopio **tähtiavaimesta**.

## 2.4. Holvi

Holvin ovi avautuu jonkinlaiseen todellisuuksien väliseen tilaan. Tästä lisää myöhemmin luvussa **4: Holvi ja varjomaailma**. Holvissa tarvitaan kaikkia kolmea avaintyyppiä, jotta se olisi helpointa hoitaa.

## Nikkarimaahinen, vartija

Pienikokoinen humanoidi (maahinen), neutraali

**Puolustus** 14 (kovetettu nahkapanssari)

**Osumapistee**t 13 (3n8)

**Nopeus** 10 metriä

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

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

**Aistit** pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 12

**Kielet** yleiskieli, maahinen

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

**Maahisoveluus.** Nikkarimaahisella on *etu* älykkyys-, viisaus ja karisma pelastusheittoihin magiaa vastaan.

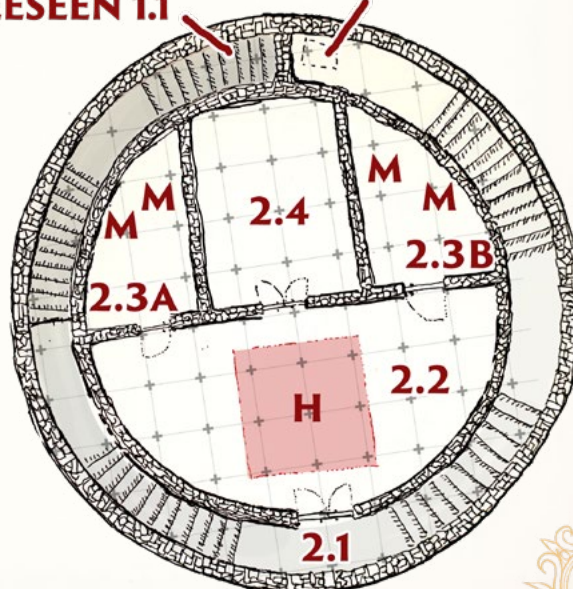
### Toiminnot

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

**Tainnutuskaasu** (Uudelleenlataa 6). Nikkarimaahinen puhalttaa palkeilla unikaasua 4 metrin päähän ulottuvan kartion alueelle. Jokainen vaikutusalueelle jäänyt olento joutuu heittämään VA 13 sitkeyspelastusheiton tai hän on *tajuton* yhden minuutin ajan. Tämä vaikutus päättyy, jos *tajuton* olento kärsii vahinkoa tai joku käyttää toiminnon herättääkseen hänet.

Nikkarimaahiset tunnetaan teknisestä tietotaidostaan. Silloin, kun heidät palkataan vartijoiksi, he tuovat mukanaan hälytysjärjestelmiä ja kaikenlaisia vähäisempiä luomoapureita.

## HUONEESEEN 1.1 HUONEESEEN 3.1



MK



# Kerros 3 = sokkelo

Koko kerros 3 on pyhitetty lasisokkelolle. Sen seinät ovat taidetuodella luotua lasia, jonka lävitse pystyy erottamaan, missä huoneen luomot, tiimalasit ja lattialuukku ovat, mutta tarkkojen reittien hahmottaminen on liki mahdotonta. Sokkelon käyttävät ovat todella kapeita ja keskikokoinen hahmo joutuu ahtaautumaan. Jokainen liikuttu metri maksaa ylimääräisen metrin ja hyökkäysheitot saavat *edun* ahtaautuneita olentoja vastaan. Lisäksi ahtaassa tilassa olevalla olennolla on *haitta* hyökkäysheittoihin ja ketteryyspelastusheittoihin. Pienikokoisella hahmolla ei näitä harmeja ole ja hän voi liikkua vapaasti. On hyvä huomioida, että luomot joutuvat myös ahtaautumaan ja ne lähestyvät hahmoja väijäämättömästi inhan kirsikkunan saattelemana.

## Luomo, vartija

*Keskikokoinen rakennelma, vakaumukseton*

**Puolustus** 13 (luontainen puolustus)

**Osumapistheet** 19 (3n8 + 6)

**Nopeus** 12 metriä

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

**Immuneetit** myrkky

**Olotila-immuneetit** halvaantunut, kauhistunut, kivetynyt, lumottu, myrkytetty, uupunut

**Aistit** pimeänäkö 24 metriä, passiivinen tarkkaavaisuus 10

**Kielet** ymmärtää luojansa osaamia kieliä, mutta ei kykene puhumaan (yleiskieli, maahinen)

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

## Toiminnot

**Nuija.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n6 + 3) pistettä murskausvahinkoa.

**Verkko.** *Kantamahyökkäys:* +4 osumiseen, kantama 2/6 metriä, yksi kohde. Osuma: kohde on *sidottuna* verkossa. *Sidottu* kohde voi toimintonaan tehdä VA 10 voimakkuusheiton vapautuakseen. Verkon voi myös tuhota ja samalla vapauttaa siihen *sidotut* olennot, jos sille tehdään vähintään 5 pistettä viiltovahinkoa (puolustus 10).

Vartijaluomo on yleensä puusta ja halvimmistä mahdollisista materiaaleista rakennettu. Sen pään voi olla kierrätetty sinkkiämpäri, kattila tai teepannu, johon puhkotuista rei'istä mulkoilee ulos sen hohkaava tietoisuus. Ne voidaan ohjeistaa yrittämään tainnuttaa ja ottamaan tunkeilijat kiinni elävinä. Tällöin ne on usein varustettu puisilla pampuilla ja heittoverkoilla.

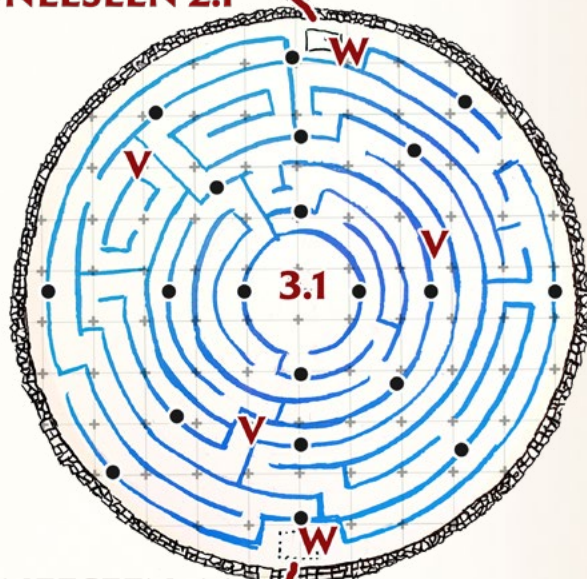
Reitin etsimisen sijaan seikkailijat voivat yrittää suoravii-  
vaisempia ratkaisuja, kuten lasiseinien rikkomista. Kahden metrin levyisen lasipaneelin saa rikottua lyömällä (PL 13, 4 op) tai vääntämällä sen sijoiltaan (VA 15 voimakkuusheitto). Luomot varovat normaalisti lasiseiniä. Jos kuitenkin käy niin, että seikkailijat alkavat rikkoa tai muuten turmella sokkeloa, luomot on käsketty tekemään samoin. Tällöin niiden ei tarvitse raivata tietään tai tehdä voimakkuusheittoja, vaan ne voivat kävellä suoraan lasien lävitse kohti seikkailijoita eivätkä enää ahtaudu.

## 3.1 Areena

Kattoluukku tikkaiden päässä johtaa tilaan 4.1. Lattialuukku johtaa tilaan 2.1.

Kun hahmot astuvat areenan lattialle, areena aktivoituu ja valaistuu. Kolme **vartijaluomoa** (V) partioivat ympyränmuotoista lasi- ja pylväsabyrinttiä ja kaksi **vartijaluomoa** (W) lisää lepäävät liikkumattomina huoneen reunoilla. Näiden kahden yläpuolella roikkuvat tiimalasit, jotka lähtevät valumaan hiekkaa huoneen aktivoituessa. Huoneen keskellä on jalusta, jolla lepää toinen puolikas **aurinkoavaimesta**. Huoneessa olevat luomot partioivat liikkuen valmiita reittejä loogisesti, mutta reagoiden ympäristöönsä, joten hahmot joutuvat tekemään valintoja pyrkiessään toisen avaimenpuolikkaan luokse. 6 vuoron kuluttua tiimalasit valuvat loppuun ja niiden alla lepäävät luomot aktivoituvat. Liikkumattomiin luomoihin koskeminen tai niiden vahingoittaminen aktivoi automaattisesti molemmat liikkumattomat luomot.

## HUONEESEEN 2.1



## HUONEESEEN 4.1

# Kerros 4 - sisäänkäynti

Haasteen tarkoitettu sisäänkäynti. Kattoluukku koostuu kahdesta ulospäin avautuvasta paneelista, jotka on molemmat koristeltu kauniilla lasimaalauksella. Toinen kuva Valkaa vasten aurinkoa, toinen Kuirmaa vasten kuutamoa. Majakassa on lisäksi viides kerros, mutta se koostuu kokonaan roihuavasta majakkavalosta, joka tällä hetkellä loistaa puhtaana kultaisena.

## 4.1 Cervetulotila

Juhlava tila, joka toivottaa varkaat tervetulleeksi. Se myös muistuttaa heitä majakan roolista kaupungin hallinnossa ja siitä, kuinka sen toivotaan jokin päivä johdattavan kaupungin perustaneet lohikäärmeet tai heidän jälkeläisensä takaisin kotiin.

Huoneessa on arvoitus, jonka ratkomalla saa kopion kuuavaimesta ja pääsee avaamaan lattialuukun tilaan 3.1 (normaalisti VA 10 ketteryysheitto tiirikointia varten). Epäonnistuminen aktivoi tilassa olevan **vartijaluomon (W)**. Tummansinisessä katossa on upotettuna himmeästi valoa heijastavia lasinpaloja, jotka on aseteltu yötäivaan tähtikuvioiden muotoon.

Keskellä huonetta on aurinkokuntamalli vaskisilla hammasrattailla. Mallia on mahdollista liikutella käyttämällä erilaisia vipuja. Eri planeetat on esitetty erilaisina hahmoina, hirviöistä suuriin seikkailijoihin. Merkittävimpinä kaksi lohikäärmettä. Toisella, kultaisella lohikäärmeellä on maaginen valonlähde kiinnitettynä ylöspäin ojennettuihin käsiinsä kuin lahjana. Toisen, hopeisen lohikäärmeen kädet ovat ojennettuina eteenpäin kuin jotain hamutakseen.

Jos aurikokuntamallia pyörittelee niin, että toisen lohikäärmeen kädet peittävät valon toisen käsistä, työntyy mallin keskeltä esiin **kuuavain**.

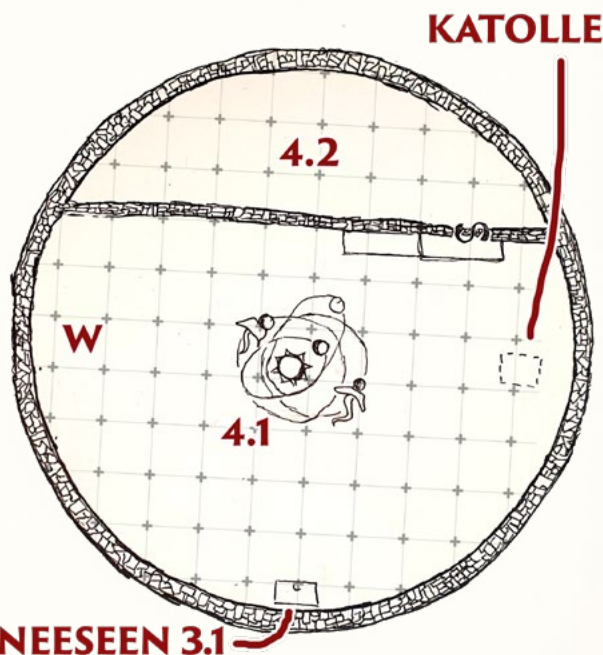
Huoneesta löytyy myös kirjahylly, jonka takana on salaovi tilaan 4.2. Salaovi löytyy, jos seikkailijat tutkivat kirjahyllyä erikseen tai VA 15 viisausheitolla (tarkkaavaisuus), jos he tutkivat huonetta yleisemmin. Sen saa avattua vetämällä hyllyllä olevasta aurinkopatsaasta.

## 4.2 Aarrehuone

Salaoven takaa löytyy sinne asetettu aarekätö. Pienellä puupöydällä kimaltavat jalokivet ja kulta. Seinälle on kirjoitettu pimeässä hohtavalla maalilla: "Huolellinen voi palkita itsensä vapaasti."

Aarretta on yhteensä 520 kultarahan arvosta, alla tarkemmin eroteltuna. Fiksut seikkailijat sullovat kaiken säkkiin ja suorittavat saaliinjaon vasta keikan jälkeen. Viivytely ja aarteista kinastelu saattavat herättää edellisen huoneen vartijaluomon, jolle se ole jo herännyt.

- » 4 kappaletta 10 kr arvoisia korukivia: malakiitti (tummanvihreä vaaleanvihreillä juovilla), rodokrosiitti (vaaleanpunainen), sininen kvartsi (läpikuultavan kalpean sininen) ja obsidiaani (musta).
- » Hopeinen pikari, arvo 25 kr. Esine on maaginen. Pohjassa on kirjoitettuna haltiakielellä sana "viilennä", jonka lausussa pikari muuttaa sisällään olevan nesteen raikkaan kylmäksi.
- » 49 hopearahaa.
- » 74 kultarahaa
- » 110 kuparirahaa
- » Meripihkasta kaiverrettu piippu, arvo 25 kr. Pesässä on jostain syystä saippuaa.
- » Hienostunut huolella tehty nukke keraamiselle päällä ja käsillä, arvo 250 kr. Nukke esittää mustiin, kultakirjailtuihin vaatteisiin pukeutunutta rosvoa pienellä karnevaalinaamiolla.
- » Musta silkkiviitta, jonka kultainen, kätteleviä käsiä esittävä solki on maaginen, arvo 100 kr. Komentosamalla "tänne" viitta liittää kohti omistajaansa 12 m lentonopeudella ja asettuu hänen harteilleen.



MK



# 4: Holvi ja varjomaailma

Holviin (2.4) pääsee yhdistämällä kaksi **aurinkoavaimen** puolikasta. Nämä löytyvät majakan kerroksista 1 ja 3. Holviin astuttuaan seikkailijat päätyvät kultaisen valon välähdyksessä varjomaailmaan, joka on kolossaalinen (60 m halkaisijaltaan) raunioituneen teatterin mieleen tuova puolikuun muotoinen tila. Hahmot saapuvat tilaan kaarevan seinämän keskeltä. Paikalla on oma yötaivaansa vierailta taivaankappaleilla. Valtavat, avaruudessa kelluvat lohikäärme-**pyhimysten** kivikasvot tuijottavat sieltä alas. Varjomaa-**ilman** etäisten tähtien kalvas hehku peittää koko raunion. Kaikki näyttää harmaalta ja vähemmän värikylläiseltä, jopa hahmot itse vaikuttavat hieman haalistuneilta. Ainoastaan holvin aarre säkenöi täydessä väriloistossa. Ovi hahmojen takana muurautuu umpeen heidän astuttuaan siitä läpi, eikä siitä pääse enää palaamaan.

Holvin nurkissa odottaa yksi kangastus jokaiselle hahmolle. He kopioivat välittömästi hahmojen muodot näiden astuessa tilaan. He pyrkivät karkaamaan oikeaan maailmaan aarteen kanssa jättäen hahmot ansaan. He taistelevat viivyttyäkseen seikkailijoita ja yksi heistä lähtee pyrkimään kohti arkkuja. Jos joku seikkailijoista onnistuu saamaan kultaisen munan käsiinsä, kaikki kangastuksen käyvät hänen kimppuunsa pyrkien saamaan munan itselleen. He eivät välitä hopeisesta munasta tai yritä tuhota sitä. He eivät myöskään norkoile oven lähellä odottaen, että se aukeaa. Heidän huomionsa on seikkailijoissa ja arkussa.

Tilan keskellä nousee 12 m korkea pilari, jonka huipulla on pienellä (4 m x 4 m) tasanteella arkku, jonka lukon pystyy tiirikoimaan VA 12 ketteryysheitolla. Arkun kannen voi myös rikkoa tekemällä siihen 12 pistettä vahinkoa (puolustus 14). Vaihtoehtoisesti arkku aukeaa **tähtiavaimella**, mistä vihjeenä pilarin ylempää puolikkaaseen on kuvattu tähtiä. Kiipeäminen ylös vaatii kahta kierrosta onnistuneita VA 17 voimakkuusheittoja (urheilu) tai ketteryysheittoja (akrobatia). Ensimmäisen onnistuneen heiton jälkeen hahmo on 6 metrin korkeudella. Jos kiipeävä hahmo tai kangastus kärsii vauriota kiivetessään, sen on tehtävä VA 10 voimakkuuspelastusheitto ollakseen putoamatta. Pilarin alempaan osaan on upotettu lukuisia aurinkoja, joista yhden keskellä on hyvin huolellisesti naamioitu avaimenreikä. Tämän löytäminen vaatii VA 15 viisausheiton (tarkkaavaisuus). Jos **aurinkoavainta** kääntää tässä avaimenreiässä, putoaa pilari puolet pituudestaan maan sisään, mikä vähentää tarvittavien kiipeilyheittojen määrän puoleen.

Lähellä nurkkia on kaksi pienempää pilaria, joista nousevat ketjut taivaisiin kohti lohikäärme-**patsaiden** kasvoja. Ketjut ovat pingottuneet tiukalle ja niistä roikkuvat todella ruosteisen näköiset lukot lähellä pilareiden yläosaa. Pilareissa on kuvattuna kuu. Jos lukon avaa (**kuuavain** tai tiirikointi VA 10 ketteryysheitolla), ketju irta-**aa** ja keinahtaa keskelle huonetta keskus-**pilarin** vierelle. Tämän helpottaa kiipeämistä (VA 12). Lukon voi myös tuhota tekemällä siihen 8 pistettä vahinkoa (puolustus 13). Keskikokoinen hahmo yltää lukkoihin ilman kiipeämistä. Pienempi hahmo joutuu hieman kapuamaan (VA 10).

Avatun arkun sisältä paljastuu kullalla ja hopealla vuorattu, kellokoneiston täyttämä onkalo, josta seikkailijoiden tulee ottaa haltuunsa Valkan kultainen muna.

Heidän tulee myös muistaa jättää Kuirman hopeinen muna arkkuun odottamaan seuraavan vuoden hiiviskelijöitä.

Kun nämä molemmat ehdot täyttyvät, on koetus voitettu ja majakan liekit vaihtuvat hopeisiin. Huoneen ovi avautuu sille, joka kantaa kultaista munaa, ja seikkailijat voivat poistua. Vielä elossa olevat kangastukset haihtuvat olemattomiin, kun Kuirman muna asetetaan paikalleen. Munan ottaminen ja paikoilleen asettaminen ovat kaksi erillistä toimintoa.

Kangastuksille sen sijaan riittää, jos joku heistä saa käsiinsä kultaisen munan. Tässä vaiheessa he kaikki syttyvät kultaisiin illuusioliikkeihin ja tekevät kaikkensa karatakseen ulos huoneesta. Seikkailijat häviävät koitoksen ja jäävät ansaan, jos kultainen muna poistuu holvista kangastuksen mukana. Tällöin kultainen valo jatkaa loistoaan majakan huipulla ja lopulta muna palautuu takaisin holviin odottamaan seuraavan vuoden koetusta.

Joku kangastuksista saattaa ennättää ovelle ennen munan kantajaa. Hän pystyy poistumaan huoneesta, kunhan joku heistä pitää munaa sillä hetkellä hallussaan. Jos joku heistä ehtii ulos huoneesta ennen kuin hopeinen muna haihduttaa heidät olemattomiin, hän siirtyy oikeaan maailmaan erikoisena kaksoisolentona siitä henkilöstä, jonka muodon hän on kopioinut. Heidän kaltaisistaan ovat peräisin huhut siitä, kuinka koetus muuttaa ihmisiä. Nämä kopiot eivät kuitenkaan ole yhtä pitkäikäisiä kuin aito väki. Heidän elinikäänsä mitataan muutamissa vuosissa. Etenkin, jos se henkilö, jonka he ovat kopioineet, onnistuu seuraamaan heitä ulos holvista. Tällöin heillä on ehkä vuosi elinaikaa, mistä he ovat hyvin tietoisia.

## ANSASSA VARJOMAAILMASSA!

Kaikki ei aina mene, kuten suunniteltu, ja voi olla että kangastukset karkaavat varjomaailmasta aarteen kanssa jättäen hahmot ansaan. Se on yksi tämän seikkailun dramaattisimmista lopetuksista ja ilmiselvästi seuraavan alkupiste. Kelluvien saarekkeiden ja raunioiden maailmasta ei ole mahdoton paeta, mutta se onkin kokonaan oma haasteensa, johon tämä seikkailu ei ota kantaa.

# Kohde

Varastettava kohde on Valkan kultainen muna. Se on onntto, korukivistä lohkotulla mosaiikilla koristeltu helposti särkyvä koriste-esine. Sen varastaminen ja korvaaminen uudella munalla tarkoittaa läpäistyä koetta. Esineen pinta suorastaan säkenöi, kun valo osuu siihen. Sen heittämät valopisteet tuovat erehdyttävästi mieleen auringonvalon siivilöitymässä tiheän lehtimetsän siimekseen.

Muna on erinomaista käsityötä ja itsessään 500 kr arvoinen. Sen pystyy avamaan ja sen sisältä löytyy mustaan sametti-pussiin käärittynä palkkio, setti sinisiä mietekiviä, joita on yhtä monta kuin seikkailijoita.

Silloin, kun joku erikseen sanoo tarkastelevansa kaikkia kiviä tarkemmin, hän huomaa että ne on lohkottu samasta korukivestä (syvänsininen azuriitti), mutta niitä vaikuttaisi puuttuvan yksi. Toisin sanoen setti on yhtä isompi, mutta yksi kivi uupuu. Kenellä se on? Voiko myöhemmin telepaattisen yhteyden "linjoille" ilmestyä joku?

## Kangastus

Keskikokoinen taivaallinen (muodonmuuttaja), ei vakaumusta

**Puolustus** 13 (luontainen puolustus)

**Osumapisteet** 52 ( $8n8 + 16$ )

**Nopeus** 12 metriä

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

**Aistit** pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 10

**Kielet** ei kieliä

**Haaste** 1 (200 KOP)

**Kopiomuoto.** Kangastus, joka on kopioinut jonkin olennon muodon, näyttää kauempaa katsoen täysin identtiseltä kopioltä olennosta. Kauempaa kuin 6 m päästä kopioiden erottaminen toisistaan on liki mahdotonta ilman VA 18 viisauheittoä (tarkkaavaisuus). Kopiomuodossa kangastus säilyttää ominaisuutensa, mutta saa lisäksi kohteen kielet, vakaumuksen ja koon. Se voi lisäksi matkia kohteen hyökkäyksiä (kts. toiminnot, alla). Jos kangastuksen kopioima olento kärsii jotain muuta vauriota kuin hohkavahinkoa, kangastus kärsii 5 ( $1n6 + 2$ ) hohkavahinkoa.

### Toiminnot

**Kopioisku.** Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys: +2 osumi- seen, ulottuvuus/kantama vaihtelee, yksi kohde. Osuma: 10 ( $2n8 + 1$ ) pistettä murska-, pisto- tai viiltovauriota. Kangastuksen tekemät iskut näyttävät samalta kuin tämän kopioiman hahmon iskut. Kopioiskun kantama tai ulottuvuus

riippuu aseesta tai hyökkäyksestä, jota kangastus näyttäisi kopioivan. Kopioitu linko kantaa samalle etäisyydelle kuin oikea linko ja kopioitu pitkäkeihäs ulottuu pidemmälle kuin miekka.

**Kopioloisu.** Jos kangastuksen kopioima olento on loitsija, kangastus voi ampua käsistään energiaa, joka näyttää loihdinnalta. Kohde 24 metrin etäisyydellä tekee VA 14 ketteryyspelastusheiton tai kärsii 10 ( $2n8 + 1$ ) energiavahinkoa.

**Kopioi.** Kangastus keskittyy humanoidiin 24 metrin etäisyydellä. Kohde tekee VA 14 karismapelastusheiton. Jos olento epäonnistuu, kangastus kopioi tämän muodon. Jos kangastus on kotimaailmantasollaan käyttäessään tätä kykyä, olento ei saa pelastusheittoa, vaan kangastus onnistuu kopioinnissa automaattisesti. Kangastus ei voi kopioida olentoa, jonka jokin toinen kangastus on kopioinut.

### Reaktiot

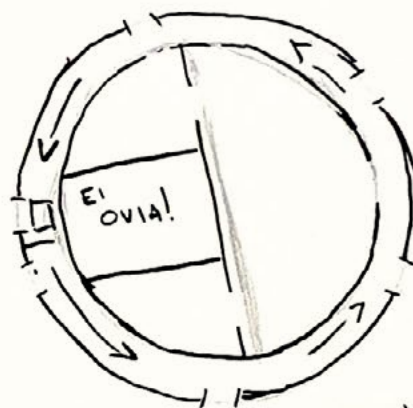
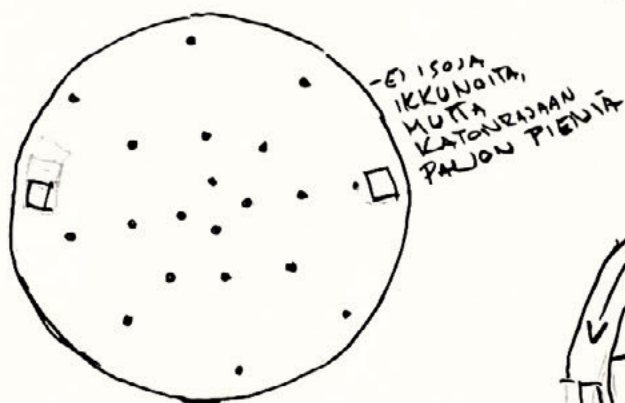
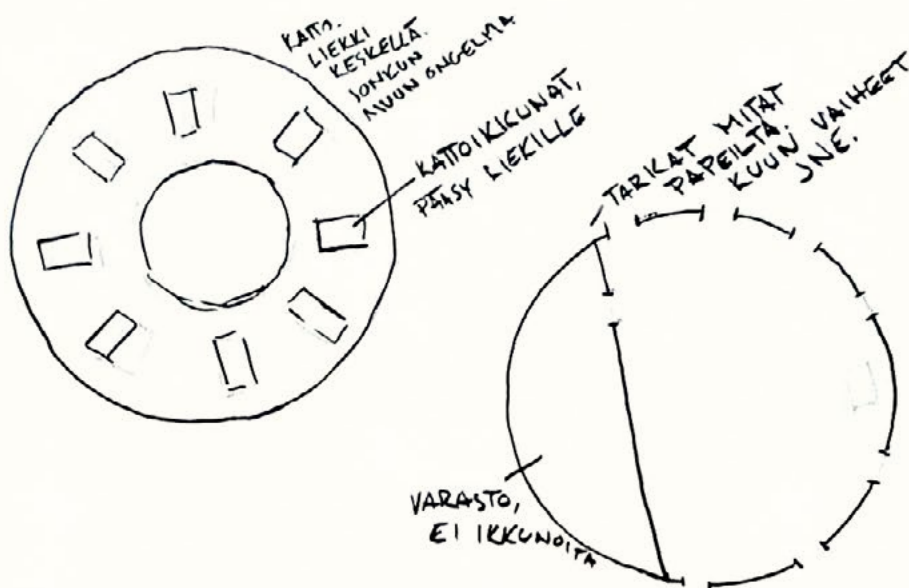
**Elinvoimalinkki.** Jos kangastuksen kopioima olento vahingoittaa sitä, olennon pitää tehdä VA 14 karismapelastusheitto tai kärsii 10 ( $2n8 + 1$ ) pistettä hohkavahinkoa. Onnistuneella pelastusheitolla olento kärsii vain puolet vahingosta.

Kangastus on häilyvä, haasteen varjomailmaan luoma epätäydellinen kopio sinne eksyneestä henkilöstä. Vaikka niillä ei varsinaisesti ole omaa itsenäistä olemassaoloaan ennen haasteen alkua, ne eivät ole itsetuhoisia ja karkaisivat mieluiten oikeaan maailmaan jättäen haasteen suorittajat tilalleen varjomailmaan.

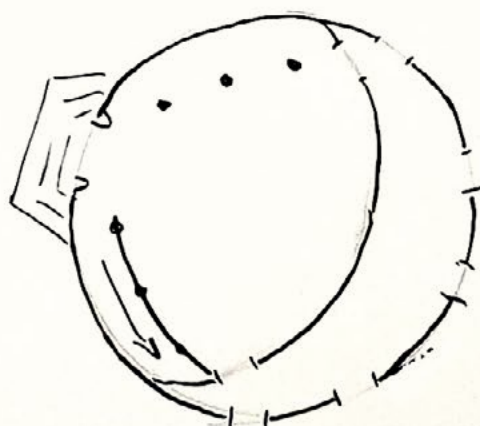
MK



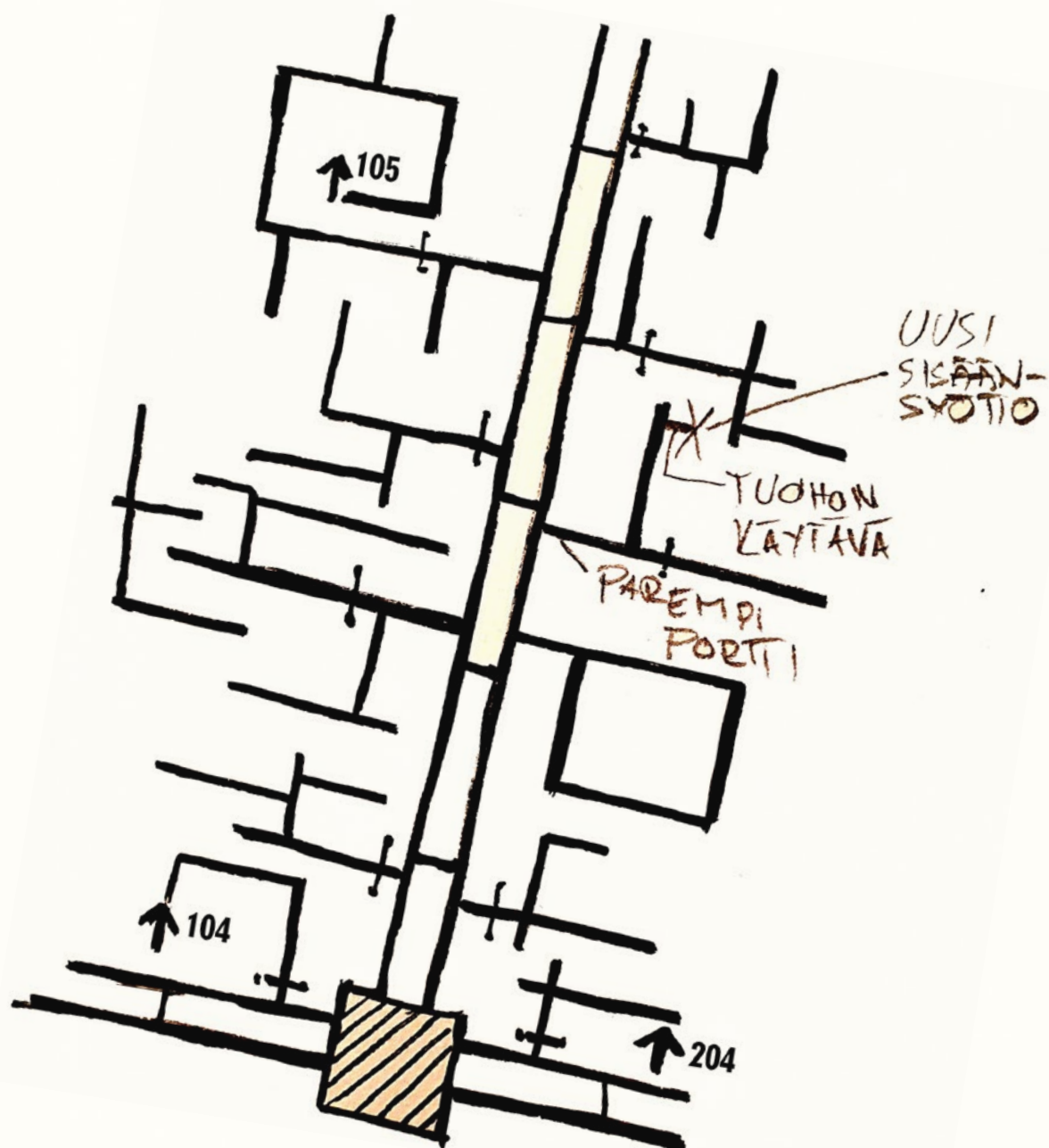
# Liite A: Majakan vanha kartta



ON TÄMÄ  
YKSI TYÖMÄÄ!



# Liite B: Viemärikartta



MK

Majakan viemärointiä varten tehdyt muutostyöt muutaman vuoden takaa



# Liite E: Valmishahmot

---

Valmishahmoja on annettu tätä seikkailua varten yhteensä neljä kolmannen tason hahmoa, mutta oletuksena on, että seikkailu pelataan 2-3 hahmolla. Tämä on tarkoituksellista, jotta jokainen pelaaja pääsee valitsemaan vähintään kahden hahmon välillä. Hahmojen väliset suhteet on kirjoitettu niin, että ei haittaa, jos yksi tai useampi puuttuu. Kolmella pelaajalla yksi valmishahmo jää siis käyttämättä, riippuen pelaajien mieltymyksistä.

# Lied = Bardi

**Ensivaikutelma:** Liedilla on ystävälliset kasvot ja ja matala, rehevä nauru. Lied kantaa kaikkialla mukanaan banjoaan, mutta se ei ole pelkkä soitin, sillä suurimman osan oppimastaan Lied on sanoittanut osaksi lauluja, joiden kautta hän jakaa tietoutta myös muille. Hän saattaa vaikuttaa leppoisalta, mutta Liedia ei kannata aliarvioida, sillä suomukuorensa alla hän on paljon ovelampi kuin saattaisi äkkiseltään olettaa.

**Laji:** Louhelainen, kupari

**Tausta:** Oppinut

**Hahmoluokka:** Bardi (Tiedon perinne)

**Taso:** 3

**Vakaumus:** Kaoottisen neutraali

**Luonteenpiirteet:** utelias, avoin ja leppoisa, mutta ovela

**Ihanne:** Kaikilla tulisi olla mahdollisuus oppia virheistään.

**Side:** Oroti ja Lied ovat parhaita ystäviä ja pitävät aina toistensa puolta.

**Heikkous:** Lied pelkää pimeää.

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

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2**

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

**Taidot:** akrobatia +6, eläinten käsittely +1,

**esiintyminen +5, hiipiminen +4, historia +4,**

**huijaaminen +5, luonto +3, lääketiede +1, oivallus +2,**

**salatiede +3, selviytyminen +1, sorminäppäryys +3,**

**suostuttelu +7, tarkkaavaisuus +1, tutkimus +4, uhkailu +3, urheilu +1, uskonto +3**

**Pätevyudet:** Kevyet panssarit. Yksinkertaiset aseet, käsivarsijouset, miekat, pistomiekat, lyhytmiekat. Työkalupätevyudet: banjo, huilu, viulu.

**Kielet:** yleiskieli, lohikäärme, maahinen, örkki

**Vakiotarkkaavaisuus:** 11

**Aloite:** +2

**Puolustus:** 14

**Osumapistenopat:** 3n8

**Osumapistteet:** 17

**Nopeus:** 12 metriä

## Hyökkäykset:

**Pistomiekka.** Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n8 + 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: 5 (1n6 + 2) pistovahinkoa.

**Hönlkäysase.** Louhelainen hönlkii salaman 12 metriä pitkänä ja 2 metrin levyisenä linjana. Jokainen vaikutusalueelle jäänyt olento joutuu heittämään VA 10 ketteryyspelastusheiton, epäonnistuneet kärsivät 7 (2n6) pistettä salamavahinkoa, onnistuminen puolittaa vahingon.

**Varusteet:** Kovetettu nahkapanssari. Tikari, pistomiekka, käsivarsijousi, vasamakotelo ja 20 vasamaa. Hienot vaatteet, päällystakki, jossa on taskujen lisäksi huolella kätkeytyä pieniä salataskuja pienien esineiden piilottamiseen. Reppu, sulkakynä, muste (pieni pullo), tyhjä muistikirja, pieni veitsi, valkoinen liitu, pieni liitutaulu, banjo, 2 kartan suojaaputkea, lamppu, 2 öljypulloa, tuluslaatikko, 5 liuskaa paperia, parfyymi (pullo jasmiinin ja mustikan tuoksun sekoitusta), sinettivaha, sinettisormus (vaakuna, jossa sulkakynä ja mustepullo), saippua (männyntuoksu). Vyökukkaro, jossa on 7 kultarahaa.

**Lajin piirteet:** Siedät salamavahingoa. Hönlkäysase, käytettyäsi hönlkäysasetta et voi käyttää sitä ennen kuin olet levännyt joko pitkän tai lyhyen levon.

**Taustan erikoisuus:** Lied on louhelaisprofessorin lapsi. Siksi hän on erityisen taitava opettamaan ja selittämään asioita muille. Historiallinen tietämys, kun haluat tietää jotain kohdatusta olennot, voit kerran päivässä tehdä älykkyysheiton (historia) niin, että sinulla on etu siihen.

**Hahmoluokan piirteet:** Loitsiminen, Innostavat sanat, Jokapaikanhölly, Rauhoittava laulu, Bardin perinne; Tiedon perinne: lisäpätevyudet (akrobatia, huijaaminen, suostuttelu), Pisteliäät sanat, Asiantuntemus: (akrobatia, suostuttelu)

**Innostavat sanat.** Käytä lisätoiminto ja valitse olento, joka on enintään 24 metrin etäisyydellä itsestäsi. Kohde saa käyttöön innostusnopan (1n6), jonka voi lisätä ominaisuus-, hyökkäys- tai pelastusheittoon.

**Rauhoittava laulu.** Kaikki lyhyen levon aikana parantamiin osumapistenopan käyttävät hahmot saavat lisäksi 1n6 osumapistettä takaisin.

MK



**Pisteliääts sanat.** Voit käyttää reaktionä innostusnopan ja heittää sen, jolloin vähennät heiton tuloksen vastustajan hyökkäys- tai vahinkoheiton tuloksesta, jos vastustaja on alle 24 metrin etäisyydellä sinusta. Vastustaja on immuuni pisteliäiden sanojen vaikutukselle, jos se ei voi kuulla sinua tai jos sitä ei voi lumota.

**Loitsiminen:** Lied on tason 3 loitsija, jonka loitsimisominaisuus on karisma (loitsun pelastusheiton VA 13, +5 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hän osaa seuraavat 6 bardin loitsua sekä seuraavat taikakonstit:

- » Taikakonstit (ilmaiseksi): Tarkka isku, Valo
- » Piiri 1 (4 loitsuvараusta): Haavojen parannus, Magian löytäminen, Tunnistaminen, Uni
- » Piiri 2 (2 loitsuvараusta): Koputus, Näkymättömyys

## Hyödyllinen tiedonmuru

Lied on kuullut, että viimeiseen holviin pyrkivien olisi syytä olla tasapainossa itsensä ja taivaiden kanssa. Tällä voi olla jotain tekemistä sen kanssa, että kuulemma tämän vuoden haasteeseen on valmistettu erikoisavaimia. Kolmea eri tyyppiä - kahta avainta kaksin kappalein ja niiden lisäksi kolmas, joka on halkaistu kahteen eri osaan.

## Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

**Alarin** ja Lied viihtyvät molemmat raunioissa ja tutkivat niitä mielellään. Historia on heidän yhteinen kiinnostuksenkohteensa, ja vaikka Alarin ei olekaan puhelias, Liedin kanssa hän käy toisinaan pitkiäkin keskusteluja menneestä maailmasta.

**Oroti** ja Lied ovat parhaita ystäviä. Lied luottaa Orotiin enemmän kuin kehenkään muuhun.

**Näsiä** on toisinaan Liedin makuun hieman turhan kaoottinen, mutta enimmäkseen he tulevat hyvin toimeen, sillä kumpikin on utelias ja tiedonjanoisin.

## Roolipelausvinkkejä

Lied säilyttää malttinsa ja hyväntuulisuutensa melkein tilanteessa kuin tilanteessa. Pimeissä paikoissa hän alkaa kuitenkin helposti hermoilla, ja jos Oroti on vaarassa, se herättää Liedissa ahdistusta. Hänen on helppo jutustella vieraidenkin hahmojen kanssa, ja Lied voikin useimmiten toimia joukon puhemiehenä - siis silloin, kun Orotin uhkailevampaa otetta ei tarvita.

# Liedin loitsut

## Taikakonstit

### Tarkka isku

*Taikakonsti, ennustaminen*

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 12 metriä

**Komponentit:** ele

**Kesto:** keskittyminen, korkeintaan 1 kierros

Ojennat kätesi ja osoitat sormellasi kohdetta loitsun kantamalla. Taikakonsti antaa sinulle oivalluksen siitä, miten pääset kohteen puolustuksen läpi. Seuraavalla vuorollasi saat *edun* ensimmäiseen hyökkäysheittoosi, jos loitsu ei ole päättynyt esim. keskittymisen rikkoutumisen vuoksi.

### Valo

*Taikakonsti, luominen*

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, aines (tulikärpänen tai pala itsevalaisevaa sammalta)

**Kesto:** 1 tunti

Koskettamasi esine alkaa loistaa kirkasta valoa. 8 metrin etäisyydelle valaistus on kirkas ja siitä ulommaksi 8 metrin päähän valaistus on hämärä. Esine ei voi olla kooltaan 4 metriä suurempi mihinkään suuntaan. Voit valita loitsimasi valon värin mielesi mukaan. Esineen kokonaan peittäminen jollakin läpinäkyvättömällä estää valoa loistamasta läpi. Valo päättyy, kun lopetat sen toiminnolla tai kun loitsit valon uudestaan. Loitsiessasi valon esineeseen, joka on vastustajan kädessä, päällä tai kantamuksissa täytyy esinettä kantavan olennon onnistua ketteryyspelastusheitossa välttääkseen loitsun vaikutuksen.

## 1. piirin loitsut

### Haavojen parannus

*1. piirin luominen*

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

Olento, jota kosketat, saa välittömästi takaisin 1n8+loitsimisominaisuutesi muuttujan verran osumapisteitä. Tämä loitsu ei vaikuta epäkuolleisiin tai rakennelmiin.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit tämän loitsun käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, parantaa se 1n8 osumapistettä lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

### Magian löytäminen

*1. piirin ennustaminen (rituaali)*

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** itse

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** keskittyminen, enintään 10 minuuttia

Loitsun keston ajan aistit magian läsnäolon korkeintaan 12 metrin etäisyydellä itsestäsi. Löytäessäsi magiaa voit käyttää toiminnon nähdäksesi heikon auran maagisen esineen tai olennon ympärillä ja näin saada selville sen maagisen koulukunnan - olettaen, että sille edes on määriteltävissä sellainen. Loitsu ei toimi riittävän paksun esteen läpi. Tämä on joko noin 90 cm kerros puuta tai maa-ainesta, 30 cm kiveä, 2-3 cm mitä tahansa metallia tai paperin paksuinen kerros lyijyä.

### Tunnistaminen

*1. piirin ennustaminen (rituaali)*

**Loitsimisviive:** 1 minuutti

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele, aines (vähintään 100 kr arvoinen helmi ja pöllön sulka)

**Kesto:** välitön

Loitsiessasi tunnistamisen sinun täytyy olla katkeamattomassa kosketuksessa esineeseen, jonka saloja olet selvittä-mässä. Esineen ollessa taikaesine tai muuten loihdittu saat selville sen ominaisuudet ja kuinka sitä käytetään sekä sen, tarvitaanko taikaesineeseen yhteys ja kuinka monta käyt-tökertaa siinä on jäljellä, jos niitä on jäljellä. Saat selville, vaikuttavatko mitkään loitsut esineeseen ja onko esine luotu loitsulla sekä millä loitsulla. Tunnistamisen kohteeksi voi valita esineen sijaan myös olennon. Silloin saat tietää, mitkä loitsut vaikuttavat siihen sillä hetkellä.

MK



## Uni

### 1. piirin lumoaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 36 metriä

**Komponentit:** taikasana, ele, aines (hyppysellinen hie-  
noa hiekkaa, ruusun terälehtiä tai heinäsiirikka)

**Kesto:** 1 minuutti

Tällä loitsulla vaivutat olentoja uneen. Heitä 5n8, jolloin uni vaikuttaa yhteensä niin monen osumapisteen edestä vastustajiin. Valitse loitsun kantamalla jokin tietty piste. Olennot 8 metrin etäisyydellä siitä alkavat vaipua uneen alkaen olennota, jolla on vähiten osumapisteitä (jo valmiiksi tajuttomiin uni ei vaikuta). Vähennä olennon osumapisteen heittämiä noppien yhteissummasta ennen kuin siirryt katsomaan, vaipuuko seuraava olento uneen. Jotta uni vaikuttaisi olentoon, sillä täytyy olla yhtä paljon tai vähemmän osumapisteitä jäljellä kuin jäljellä oleva heiton summa. Uni ei vaikuta epäkuolleisiin ja olentoihin, jotka ovat immuuneja lumoamiselle.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit tämän loitsun käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, heitä 2n8 lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

## 2. piirin loitsut

### Koputus

#### 2. piirin muovaaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** 24 metriä

**Komponentit:** taikasana

**Kesto:** välitön

Valitse kohteeksi jokin esine, jonka näet loitsun kantamalla. Tuo esine voi olla ovi, laatikko, arkku, kahleet, riippulukko tai joku muu esine, joka on lukittu tavanomaisin tai maagisin keinoin. Saat avattua lukon, joka on lukittu tavanomaisin keinoin. Jos esineessä on monta lukkoa, vain yksi niistä avautuu. Jos valitset esineen, joka on lukittu loitsulla velhon lukko, tuo loitsu lakkaa toimimasta 10 minuutiksi, jonka aikana esineen voi avata ja sulkea normaalisti. Loitsiessasi tämän loitsun avattavasta esineestä kuuluu kova koputus, jonka kuulee jopa 120 metrin päähän.

## Näkymättömyys

### 2. piirin illuusio

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele, aines (arabikumiin pyör-  
teltä silmäripsi)

**Kesto:** keskittyminen, korkeintaan 1 tunnin

Koskettamasi olento ja kaikki sen kantamat varusteet muuttuvat näkymättömiksi. Loitsu päättyy, jos näkymätön olento hyökkää tai loitsii.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Jos loitsit tämän loitsun käyttäen kolmannen tai sitä korkeamman piirin loitsuvarauksen, voit muuttaa yhden lisäkohteen näkymättömäksi jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on toista piiriä korkeammalla.

# Alarin Katve = Samooja

**Ensivaikutelma:** Alarin Katve on elänyt ja kasvanut maanlaisessa Velérinin kaupungissa, joka sortui hänen ollessaan teini-ikäinen. Hän tuntee olonsa aina turvallisemmaksi ja kotoisammaksi maan alla. Hänellä on karhea ääni ja hän puhuu usein hyvin hiljaa, koska kotikaupungissa kaiut olivat voimakkaita ja saattoivat sotkea sanat. Alarinilla on tumma iho ja mustat hiukset, tuuheat kuin suden turkki.

**Laji:** Ihminen

**Tausta:** aarteenetsijä

**Hahmoluokka:** Samooja (syöverinkulkija)

**Taso:** 3

**Vakaumus:** Neutraali

**Luonteenpiirteet:** tyyni, hiljainen, vetäytyvä, muuttuu pimeässä itsevarmemmaksi ja avoimemmaksi

**Ihanne:** Vaikeneminen on kultaa.

**Side:** Vaikka Alarinin perhe kuoli kaupungin sortuessa, hänen suhteensa kuolleisiin on edelleen vahva. Alarinin surullinen tarina on monille tuttu, sillä hän on ainoa henkiinjäänyt Velérinin asukkaista, ja siksi ihmiset kyselevät Alarinilta mielellään hänen menneisyydestään.

**Heikkous:** Taipuvainen jämähtämään yksityiskohtiin silloin, kun pitäisi jo päästä eteenpäin. Kirkas valo aiheuttaa ahdistusta.

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2**

**Pelastusheittot:** Voi +3, Ket +5, Sit +2, Äly +0, Vii +2, Kar -1

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

**Pätevyudet:** Kevyet, keskiraskaat panssarit ja kilvet. Yksinkertaiset aseet ja sota-aseet.

**Kielet:** yleiskieli, maahinen, örkki, aliskieli

**Vakiotarkkaavaisuus:** 14 (17 maan alla ja rakennusten sisällä)

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 15

**Osumapistenopat:** 3n10 + 6

**Osumapistet:** 27

**Nopeus:** 12 metriä

## Hyökkäykset:

**Miekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 6 (1n8 + 1) viiltovahinkoa.

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

**Varusteet:** Ketjupaita. Miekka, pitkäjousi ja nuoliviini, jossa on 20 nuolta. Matkavaatteet. Reppu, sorkkarauta, vasara, 10 kiilaa, kuivamuonaa 12 päivälle (pemmikaania), vesileili, lapio, tarttumiskoukku, 30 metriä hamppuköyttä, varkaan työkalut, pieni koristeellinen hopealusikka, johon on kaiverrettu Alarinin syntymäpäivä (ainoa muistoesine kotoa), noppasetti. Vyökukkaro, jossa on 10 kultarahaa.

**Lajin piirteet:** Potentiaali: valtti ensimmäisellä tasolla

**Valtti:** Hämähäkkikiipeily – Saat *edun* voimakkuusheittoihin (urheilu) kiivetessäsi. Kiipeäminen ei puolita nopettuasi.

**Taustan erikoisuus:** Alarin on hyvä suunnistamaan pimeässäkin. Hän havaitsee taustansa vuoksi tavallista helpommin halkeamia ja heikkoja kohtia rakenteissa kuin myös esimerkiksi sen, jos tilassa kaikuu oudosti. Alarinin perheellä oli tapana tutkia raunioita ja etsiä niistä muinaisia esineitä, joita suojelemassa oli usein ansoja tai lukittuja ovia, minkä vuoksi hän on tavallista näppärämpi niiden suhteen. Tutkiessasi hautaholvia, luolaholvia, kaivosta, maanalaista linnoitusta tai muuta vastaavaa rakennelmaa saat +1 bonuksen viisausheittoon (tarkkaavaisuus) ansoja etsiessäsi.

**Hahmoluokan piirteet:** Vihollinen: humanoidit, Vaeltaja, Taistelutyylit: Haukansilmä, Samoojan vaisto, Luolavaanija

**Vihollinen:** humanoidit. Saat +2 bonuksen vahinkoheittoihin humanoidityypin vastustajia vastaan. Saat myös *edun* viisausheittoihin (selviytyminen), kun jäljität vihollistasi.

**Vaeltaja.** Sinun ei tarvitse välittää vaikeasta maastosta. Sinulla on *etu* aloiteheittoihin. Ensimmäisellä vuorollasi taistelussa sinulla on *etu* hyökkäysheittoihin sellaisia vastustajia vastaan, jotka eivät ole vielä toimineet.

Kun kuljet tunnin tai kauemmin maastossa, saat seuraavat edut: Vaikea maasto ei hidasta ryhmän liikkumista. Ryhmäsi ei voi eksyä, ellei asiaan liity jokin loitsu tai lumous. Vaikka olisit keskittynyt johonkin muuhun asiaan kulkiessasi, olet kuitenkin valppaana vaaroja kohtaan. Jos kuljet yksin, voit hiipiä normaalilla kulkuvauhdillasi. Kun etsit ruokaa luonnosta, löydät sitä kaksi kertaa enemmän kuin yleensä löytäisit. Kun jäljität muita olentoja, saat selville niiden määrän, koon ja arvion siitä kuinka kauan aikaa on kulunut siitä, kun ne kulkivat alueelta.

MK



**Taistelutyyl:** Haukansilmä. Saat +2 hyökkäysheittoihin, kun hyökkäät aseilla, jotka ovat ampuma- ja heittoaseiden kategoriassa.

**Samoojan vaisto.** Sinulla on kyky kommunikoida eläinten kanssa ja ne tunnistavat sinut eläinten ystäväksi. Voit toimintona välittää yksinkertaisia ajatuksia eläimille ääntelemällä ja viittomalla. Saat samalla selville eläimen mielialan. Tiedät, onko eläin magian vaikutuksen alaisena ja opit, tarvitseeko se ruokaa tai suojaa. Ymmärrät myös tarvittaessa, mitä sinun tulee tehdä, ettei eläin hyökkää kenenkään kimppuun.

Voit lisäksi keskittyä vähintään minuutin ajan kohdistaksesi aistisi ympäröivälle alueelle. Voit aistia, onko kuuden kilometrin säteellä joitakin viholliseksi valitsemiasi olentoja. Saat selville olentojen sijainnin ja lukumäärän. Jos ympärilläsi on useampia ryhmiä viholliseksi luokiteltuja olentoja, saat selville nämä tiedot jokaisesta ryhmästä.

**Luolavaanija.** Pimeänäkö 48 metriä, rakennusten sisällä ja maan alla Alarinilla on *etu* kuunteluun liittyviin viisauksheitoihin (tarkkaavaisuus), +3 bonus vakiotarkkaavaisuuteen ja *etu* viisauksheitoihin (selviytyminen).

**Loitsiminen:** Alarin on tason 3 loitsija, jonka loitsimiso-minaisuus on viisauus (loitsun pelastusheiton VA 12, +4 hyökkäysmuuttuja loitsuilla). Hän osaa seuraavat 3 samoojan loitsua:

- » Piiri 1 (3 loitsuvarausta): Haavojen parannus, Hyppy, Metsästäjän merkki

## Hyödyllinen tiedonmuru

Vartiokaarti, joka partioi majakan ulkopuolella, on opastettu ampumaan ketä tahansa, joka kiipeää majakkatornia, joten jos sitä reittiä meinaa hyödyntää, kaartilaisille olisi varmaan hyvä keksiä jotain muuta tekemistä tai mietittävää, kun kiipeätte.

## Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Alarinin on vaikea puhua oikein kenellekään, mutta **Liedin** kanssa se sentään toisinaan onnistuu, ja juuri Lied tietääkin muita enemmän Alarinin menneisyydestä.

**Oroti** ei yritä turhaan jutustella, joten Alarin viihtyy hänen seurassaan. Taisteluissa he pelaavat hyvin yhteen, sillä molempien luotto toisen kykyihin on vahva.

**Näsiään** Alarin suhtautuu lempeän huvittuneesti ja kärsivällisesti, vaikkei aina – tai edes yleensä – jaksakaan vastailla hänen loputtomaan kysymystulvaansa.

## Roolipelausvinkkejä

Alarin on vakava hahmo, joka ei turhia löpise, joten häntä pelatessaan kannattaa keskittyä tekoihin sanojen sijaan. Alarin liikkuu myös majakassa todennäköisesti muita luontevammin ja pelottomammin, sillä aartenmetsästyks ja vieraat paikat ovat hänelle tuttuja.

# Alarinin loitsut

## 1. piirin loitsut

### *Haavojen parannus*

1. piirin luominen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele

**Kesto:** välitön

Olento, jota kosketat, saa välittömästi takaisin 1n8+loitsimisominaisuutesi muuttujan verran osumapisteitä. Tämä loitsu ei vaikuta epäkuolleisiin tai rakennelmiin.

Korkeammilla loitsuvarauksilla. Kun loitsit tämän loitsun käyttäen toisen tai korkeamman piirin loitsuvarausta, parantaa se 1n8 osumapistettä lisää jokaista loitsuvarauksen piiriä kohden, joka on ensimmäistä piiriä korkeammalla.

### *Hyppy*

1. piirin muovaaminen

**Loitsimisviive:** 1 toiminto

**Kantama:** kosketus

**Komponentit:** taikasana, ele, aines (heinäsirkan takakoipi)

**Kesto:** 1 minuutti

Matka, jonka koskettamasi olento voi hypätä, on loitsun vaikutuksen ajan kolminkertainen.

### *Metsästäjän merkki*

1. piirin ennustaminen

**Loitsimisviive:** 1 bonustoiminto

**Kantama:** 36 metriä

**Komponentit:** taikasana

**Kesto:** keskittyminen, enintään 1 tunti

Valitset jonkun näkemäsi olennon loitsun kantamalla kohdeeksi, joka muuttuu mystisesti saaliiksesi. Loitsun keston ajan teet 1n6 ylimääräistä vahinkoa, kun osut kantama- tai lähitaisteluseella metsästäjän merkillä valitsemaasi kohteeseen. Lisäksi sinulla on *etu* viisauksheittoihin (selviytyminen ja tarkkaavaisuus) jäljittäessäsi sitä. Jos kohteen osumapisteteet laskevat nolleen ennen kuin loitsun kesto on kulunut loppuun, voit valita uuden kohteen.

MK



# Oroti “Ysisormi” = Taistelija

**Ensivaikutelma:** Oroti on örkiksi yllättävän hintelä, mutta sen minkä Oroti koossa häviää, hän tuimuudessa ja katseen hurjuudessa voittaa. Orotin terävä kirves ja vieläkin terävämpi hymy riittävät usein pitämään pahantahtoiset vieraat loitolla, mutta tarinoita tai musiikkia kuunnellessaan Oroti näyttää suorastaan muuttuvan, kun hänen ilmeensä pehmeä ja silmät alkavat loistaa.

**Laji:** Örkki

**Tausta:** Rikollinen

**Hahmoluokka:** Taistelija (Taktikko)

**Taso:** 3

**Vakaumus:** kaoottisen hyvä

**Luonteenpiirteet:** tuima, suorapuheinen, uskollinen

**Ihanne:** Lupauksista on aina pidettävä kiinni.

**Side:** Seikkailijajoukko on Orotille kuin perhe, eikä sen jäseniä jätetä pulaan.

**Heikkous:** Oroti inhoaa keskeytyksiä tai sitä, jos joku eksyy liiaksi puheenaiheesta.

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

**Pätevyysbonus, pätevyudet lihavoitu: +2**

**Pelastusheitot:** Voi +3, Ket +1, Sit +2, Äly +3, Vii +0, Kar +2

**Taidot:** akrobatia +1, eläinten käsittely +0, esiintyminen +2,

**hiipiminen** +3, historia +3, **huijaaminen** +4, luonto +3,

lääketiede +0, oivallus +0, salatiede +3, selviytyminen +0,

sorminäppäryys +1, suostuttelu +2, tarkkaavaisuus +0,

**tutkimus** +5, **uhkailu** +4, **urheilu** +3, uskonto +3

**Pätevyudet:** Kaikki panssarit ja kilvet. Yksinkertaiset aseet ja sota-aseet. Työkalupätevyudet: varkaan työkalut ja uhkapelivälineet (kortit).

**Kielet:** yleiskieli, örkki

**Vakiotarkkaavaisuus:** 10

**Aloite:** +4

**Puolustus:** 15 (14 jos käyttää taistelukirvestä 2-kätisesti)

**Osumapistenopat:** 3n10

**Osumapistheet:** 21

**Nopeus:** 12 metriä

## Hyökkäykset:

**Taistelukirves.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n8 + 1) viiltovahinkoa tai kahdella kädellä käytettynä 6 (1n10 + 1) viiltovahinkoa.

**Kirves.** *Lähitaistelu- tai kantamahyökkäys:* +3 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, kantama 8/24 metriä, yksi kohde. Osuma: 4 (1n6 + 1) viiltovahinkoa.

**Varusteet:** Ketjupaita, kilpi. Taistelukirves, neljä kirvestä. Tummat tavalliset vaatteet, joissa on viitta ja huppu. Reppu, sorkkarauta, korttipakka, vasara, 10 kiilaa, 10 soihtua, vesileili ja hamppuköysi (15 m), Yleiskielinen teos lohikäärmeistä ja legendoista osat I & II ja parantajan välineet. Vyökukkar, jossa on 19 kultarahaa

**Parantajan välineet.** Parantajan välineisiin kuuluu sidetarpeita, parantavia voiteita ja lastoitustarvikkeet. Parantajan välineitä voi käyttää kymmenen kertaa. Voit toimintona vakauttaa olennon, jolla on o osumapistettä ilman, että sinun tarvitsee tehdä viisaukseita (lääketiede).

**Lajin piirteet:** Pimeänäkö 24 metriä, Pätevyys: Uhkailu, Periksiantamaton, Raa'at hyökkäykset.

**Periksiantamaton.** Kun osumapisteesi laskevat nollaan, etkä kuole suorilta käsin, voit päättää, että osumapistheet laskevat nollan sijaan yhteen. Et voi käyttää periksiantamatomuutta uudelleen ennen pitkää lepoa.

**Raa'at hyökkäykset.** Kun saat kriittisen osuman lähitaisteluaseella, voit heittää yhden aseiden vahinkonopista vielä yhden ylimääräisen kerran ja lisätä vielä senkin kriittisen osuman ylimääräiseen vahinkoon.

**Taustan erikoisuus:** Oroti oli pitkään mukana rikollisjoukko Varjonviiltäjissä ja hänellä on edelleen kontakteja heihin. Siksi Oroti on saanut myös tietää ennakkoon jotakin majakan puolustajista. Rikolliselämän Oroti jätti taakseen tutustuttuaan Lietiin, jonka oli alunperin aikonut ryöstää.

**Hahmoluokan piirteet:** Taistelutyyli: Kahden käden aseilla taistelu, Sisu:1n10+3, Toimintopuuska, Soturin tie: Taktikko, Loistava strategikko, Taktinen analyysi.

**Kahden käden aseilla taistelu.** Kun käytät lähitaisteluasetta kahdella kädellä ja vahinkoa heittäessä saat nopalla tuloksen 1 tai 2, voit heittää nopan uusiksi. Sinun tulee käyttää uudelleen heitettyä noppatulosta, vaikka se olisikin 1 tai 2. Aseen täytyy olla luokiteltu joko “yhden tai kahden käden aseeksi” tai “kahden käden aseeksi”, jotta voit hyötystä taistelutyylistä.

**Sisu.** Bonustoiminnon käyttämällä saat takaisin 1n10+3 osumapistettä. Sisun käyttämisen jälkeen sinun tulee levätä lyhyt tai pitkä lepo ennen kuin voit käyttää sitä uudestaan.

**Toimintopuuska.** Vuorollasi voit tehdä yhden ylimääräisen toiminnon normaalitoiminnon ja bonustoimintojen lisäksi. Sinun tulee levätä lyhyt tai pitkä lepo ennen kuin voit käyttää tätä pöirrettä uudestaan

**Loistava strategikko.** (älykkyysbonuksesi +3 on lisätty aloitteeseen, 24 metrin sisällä olevat toverisi saavat aloiteheittoihinsa +1 bonuksen).

**Taktinen analyysi.** Voit analysoida vastustajiesi kykyjä ja välittää halutessasi tietoa niistä tovereillesi. Voit bonustoiminnolla analysoida aina yhtä erillistä vastustajien ryhmää kerrallaan. Vastustajien haastearvon ollessa sama tai pienempi kuin tasosi saat tietää niiden nopeuden, puolustuksen ja osumapistemaksimin.

Haasteen ylittäessä tasosi saat tietää yksittäisen vihollisen olevan sinua korkeammalla tasolla.

## Hyödyllinen tiedonmuru

Hei, mä oon kuullut näistä maahisista. Ne tykkää rakennella vartijaluomoja, kun heidät palkataan vartioimaan jotain paikkaa. Ne on sitkeitä pirulaisia, mutta eivät erityisen luovia.

## Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Oroti ja **Lied** ovat tunteneet toisensa jo yli viiden vuoden ajan ja ovat toisilleen hyvin tärkeitä. Oroti suhtautuu Lietiin hyvin suojelunhaluisesti, eikä mielellään vietä pitkiä aikoja erossa hänestä.

Oroti ja **Alarin** tulevat hyvin toimeen, koska Orotilla ei ole tarvetta turhaan jutusteluun, joten he työskentelevät mielellään yhdessä hiljaisuuden vallitessa.

Oroti on toisinaan **Näsiälle** ankara, eikä hänellä riitä kärsivällisyyttä maahisen loputtomalle häseltämiselle. Yrmyyn ulkokuorensa alla Oroti pitää kuitenkin Näsiästä kovasti, eikä osaisi enää kuvitella heidän joukkoaan ilman häntä.

## Roolipelausvinkkejä

Oroti menee mieluiten suoraan asiaan ja keskittyy siihen, mitä kulloinkin tapahtuu. Hän on suorapuheinen ja tarvittaessa jopa tyly. (Muistathan kuitenkin, ettet ole ikävä muille pelaajille, vaan annat Orotin yrmyillä vain heidän hahmoilleen!) Taistelu- ja suunnittelutilanteissa Oroti ottaa mielellään johdon. Taktikkona hän on älykäs ja tuntee omat vahvuutensa.

MK

# Näsiä = Varas

**Ensivaikutelma:** Näsiällä on lukematon määrä renkaita korvissaan ja myös oikeanpuoleista kulmakarvaa halkoo kultainen lävistyskoru. Hänen liikkeensä ovat nytkähteleviä, ja joku saattaisi ehkä kuvitella sen johtuvan hermostuksesta, mutta todellisuudessa Näsiä on kroonisen innostunut kaikesta mahdollisesta ja täynnä energiaa. Hän kanniskelee repussa laajaa työkaluvalikoimaa ja hyräilee päästessään askaroimaan erilaisten koneiden ja vempaimien parissa.

**Laji:** Nikkarimaahinen

**Tausta:** akolyyyti

**Hahmoluokka:** Varas (kissavaras)

**Taso:** 3

**Vakaumus:** kaoottisen neutraali

**Luonteenpiirteet:** hyväntuulinen, utelias, impulsiivinen, innostuva

**Ihanne:** Virheistä oppii, joten niitä on hyväkin tehdä toisinaan.

**Side:** Näsiä pitää uusia ystäviään erinomaisena porukkana, eikä maltaisi olla oppimatta näistä aivan kaikkea niin nopeasti kuin vain mahdollista.

**Heikkous:** Impulsiivisuus johtaa Näsiän toisinaan ongelmiin, kun hän toimii ennen kuin pysähtyy ajattelemaan sen tarkemmin.

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

**Pätevyysbonus,** pätevyyydet lihavoitu: +2

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

**Taidot:** akrobatia +5, eläinten käsittely +0, esiintyminen +0, **hiipiminen** +7\*, historia +2, huijaaminen +0, luonto +2, lääketiede +0, **oivallus** +2, salatiede +2, selviytyminen +0, **sorminäppäryys** +5, suostuttelu +0, tarkkaavaisuus +0, **tutkimus** +4, uhkailu +0, urheilu +0, **uskonto** +4

**Pätevyudet:** Kevyet panssarit. Yksinkertaiset aseet, käsivarsijouset, miekat, pistomiekat ja lyhytmiekat.

**Työkalupätevyudet:** nikkarin työkalut ja varkaan työkalut\*.

**Kielet:** yleiskieli, maahinen, lohikäärme, haltia

**Vakiotarkkaavaisuus:** 10

**Aloite:** +3

**Puolustus:** 15

**Osumapistenopat:** 3n8 + 6

**Osumapistet:** 23

**Nopeus:** 10 metriä

## Hyökkäykset:

**Pistomiekka.** *Lähitaisteluhyökkäys:* +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1n8 + 3) pistovahinkoa.

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

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

**Varusteet:** Kovetettu nahkapanssari. Kaksi tikaria, pistomiekka, lyhytjousi ja 20 nuolta. Papin kaapu, tavalliset vaatteet. Reppu, pyhä symboli (valmistumislahjasi pappina), rukousnauha, 5 tikkua suitsukea, kellopelilelu, sytytin, soittorasia ja 70 kultarahan edestä kellopelien raaka-aineita, säkki jossa 1000 pientä kuulaa, 3 metriä narua, kulkunen, 5 kynttilää, tuluslaatikko, vasara, 10 kiilaa, sorkkarauta, 5 päivän tarpeet kuivamuonaa (laivakorppuja), vesileili, kiipeilyvälineet, tarttumiskoukku, hamppuköysi (15 m), varkaan työkalut ja sinikopiopiirustus jostain käsittämättömän monimutkaisesta mekaanisesta kojeesta. Kukkaro, jossa on 15 kultarahaa.

**Lajin piirteet:** Kokosi on pieni, Pimeänäkö 24 metriä, Maahisoveluus, Teknikon tietotaito, Nikkari

**Maahisoveluus.** Sinulla on *etu* älykkyyss-, viisaus- ja karisapelastusheittoihin magiaa vastaan.

**Teknikon tietotaito.** Aina kun teet älykkyyshetion (historia) koskien maagisten esineiden, alkemististen luomusten tai teknologisten laitteiden alkuperää, lisäät pätevyysbonuksesi heittoon tuplana normaalin sijaan.



**Nikkari.** Sinulla on pätevyys käsityöläisen työkaluista nikkarin työkaluihin. Nikkarin työkaluilla ja käyttäen 10 kultarahan edestä raaka-aineita pystyt tunnissa rakentamaan pienen kellopelikäyttöisen kojeen (PL 5, 1 op). Kojelakkaa toimimasta 24 tunnin kuluttua, ellet korjaa ja huolla sitä tunnin ajan. Voit aina yhdellä toiminnolla purkaa kojeen raaka-aineiksi muita kojeita varten. Sinulla voi olla korkeintaan kolme kojetta käytössä kerralla. Rakentaessasi kojeen valitse seuraavista alla mainituista:

- » **Kellopelilelu.** Tämä kellopeli voi esittää mitä tahansa eläintä, hirviötä tai henkilöä. Se voi olla vaikkapa sammakko, hiiri, lintu, lohikäärme, sotilas tms. Maahan asetettuna se liikkuu kaksi metriä kierroksessa satunnaisesti suuntaa päästellen esikuvallensa sopivia ääniä, esimerkiksi hiiri vinkuu, lohikäärme ärjyy, jne.
- » **Sytytin.** Tämä tulentekoväline tuottaa pienen liekin, jota voidaan käyttää kynttilän, soihdun tai leirinuotion sytyttämiseen. Tämän laitteen käyttäminen vaatii yhden toiminnon.
- » **Soittorasia.** Kun soittorasian kansi avataan, se soittaa musiikkia kuuluvalla äänellä. Soittorasia lopettaa soittamisen, kun kansi suljetaan tai sävelmä loppuu.

**Taustan erikoisuus:** Näsiä on akolyytti. Huolimatta siitä, minne elämä häntä ikinä viekään, on hänellä aina turvapaikka temppeleissä.

**Hahmoluokan piirteet:** Asiantuntemus: hiipiminen\* ja varkaan työkalut\* (kaksinkertainen pätevyysbonus), Yllätyshyökkäys, Varkaiden salakieli, Nopea toiminta, Kissavaras, Lukkoekspertti, Ikkunasta sisään.

**Yllätyshyökkäys.** Jos sinulla on *etu* hyökkäysheittoosi, voit kerran vuorossa tehdä 1n6 enemmän vahinkoa olentoon, johon osut hyökkäykselläsi. Et tarvitse *etua* hyökkäysheittoosi tehdessäsi yllätyshyökkäystä, jos kohteesi on toimintakyvytön tai taistelee toista vihollista vastaan, joka on siitä korkeintaan kahden metrin päässä. Et voi tehdä yllätyshyökkäystä, jos sinulla on *haitta* hyökkäysheittoon.

**Nopea toiminta.** Voit tehdä bonustoiminnon taistelussa jokaisella vuorollasi. Tämä bonustoiminto voidaan käyttää normaalisti vain *ryntäykseen*, *irtautumiseen* tai *piiloutumiseen*.

**Lukkoekspertti.** Nopean toiminnan antamalla bonustoiminnolla voit tehdä ketteryysheiton (sorminäppäryys) tai käyttää varkaan työkaluja lukon avaamiseen tai ansan purkamiseen käyttä esinettä -toimintona.

**Ikkunasta sisään.** Kiipeillen liikkuminen ei maksa ylimääräistä nopeutta. Ottaessasi vauhtia hyppyyn pituushyppyn tulos kasvaa Näsiällä 90cm.

## Hyödyllinen tiedonmuru

Näsiä on yrittänyt majakkaan murtautumista jo kertaalleen ja tietää siksi, että holvi on aina toisessa kerroksessa. Hänellä on myös majakkatornin alkuperäisen pohjapiirustuksen kartta edellisestä yrityksestä (liite A).

## Mitä mieltä olet muista seikkailijoista?

Näsiä on joukon uusin tulokas. Hän tuntenut sen muut jäsenet vasta vähän aikaa, mutta tulee parhaiten toimeen **Liedin** kanssa, sillä luontainen uteliaisuus ja tiedonjano yhdistää heitä molempia, ja Lied kuuntelee mielellään Näsiän selittäessä innostuneena uusimmista ideoistaan.

**Alariniin** Näsiä suhtautuu kuin isosisarukseen: kiusoitellen, mutta hellyydellä. Hän yrittää saada Alarinin puhumaan enemmän ja lähtemään mukaan erilaisiin tempauksiin, mutta yleensä turhaan. Toisinaan Alarin kuitenkin yllättää.

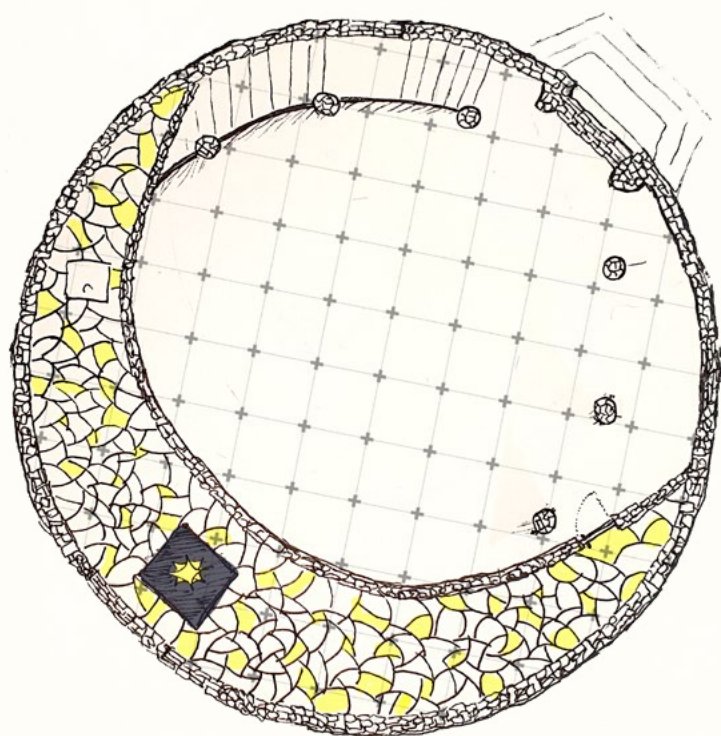
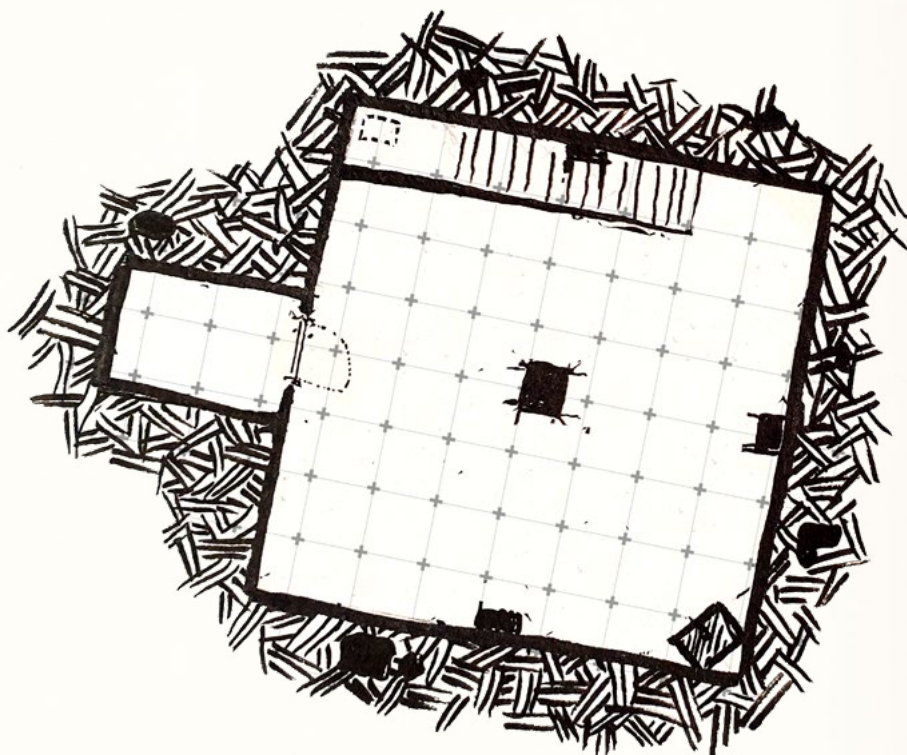
**Orotia** Näsiä pelkää edelleen hieman, eikä vähiten siksi, että juuri Orotilla on tapana läksyttää häntä silloin, kun Näsiän impulsiivisuus ja harkitsemattomuus johtaa heidät ongelmiin. Näsiä kunnioittaa ja arvostaa Orotia kuitenkin suuresti.

## Roolipelausvinkkejä

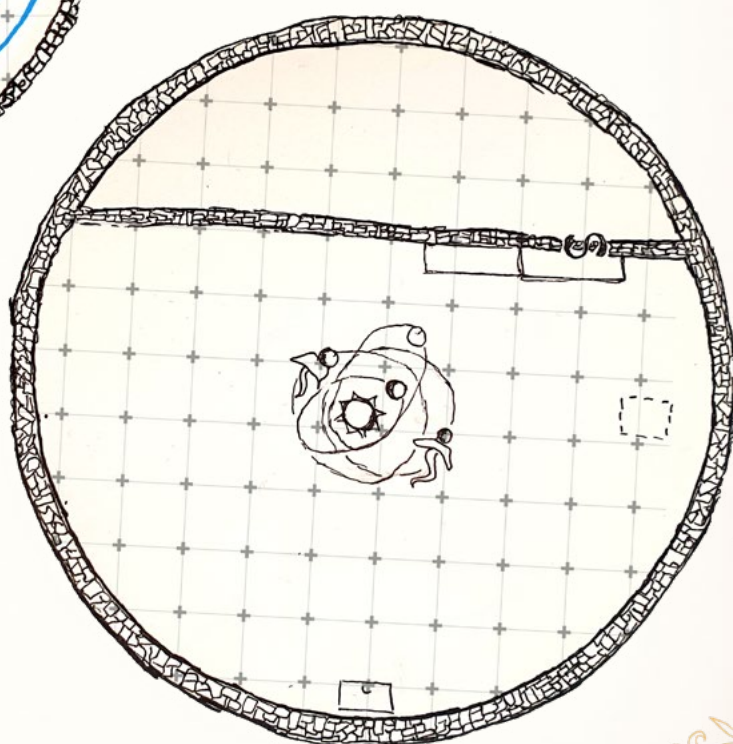
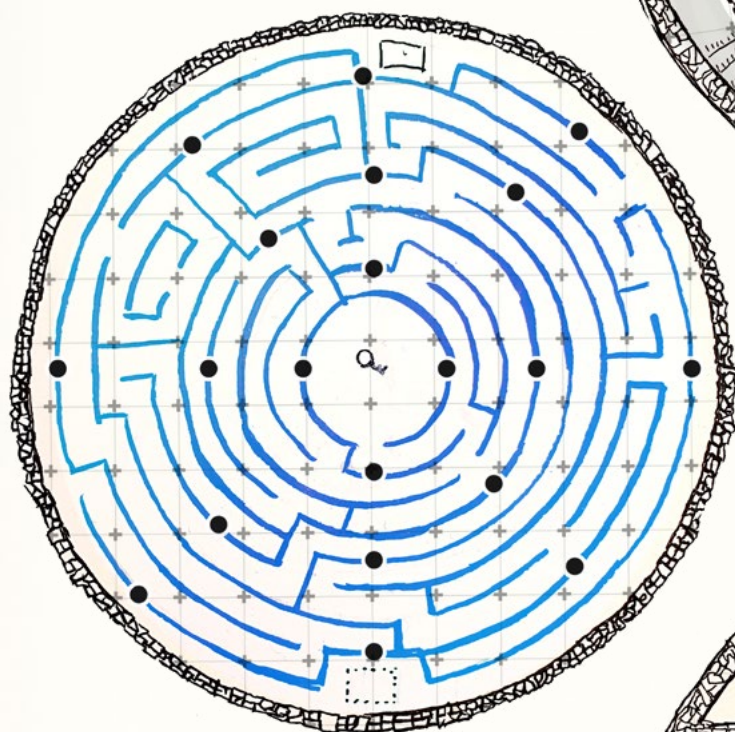
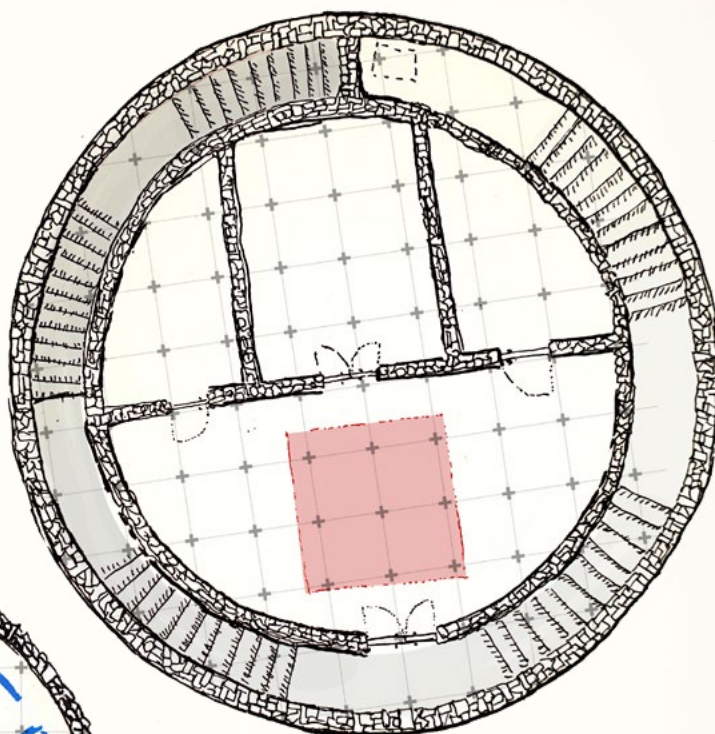
Näsiän voi antaa toisinaan tehdä typeriäkin valintoja hetken mielijohdeesta, sillä se on osa hänen hahmoaan. Luovat ratkaisukeinot ja uteliaisuus ovat hänelle ominaisia! Hän kyselee myös loputtomasti kysymyksiä. Kannattaa kuitenkin varoa, ettei muiden peli häiriinny liiasta sooloilusta, vaan muistaa kohtuus kaikessa.

MK

# Liite D: Majakan kartat







MK



# Liite E: OGL

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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, Jonas Mustonen, Vehka Kurjenmiekkä, Jukka Sorsa, Miska Fredman

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

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

Fortune hunter: 5-for-5e Book 2 - 5 Backgrounds for 5e. Copyright 2017 d2opfsrd.com Publishing; Author: Ed Kabara

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