

PELIJÄRJESTELMÄ

CJReen

SISÄLLYSLUETTELO

Sisällysluettelo	1
1. Ominaisuudet ja Kyvyt	3
1.1 Ominaisuudet.....	3
1.2 Kyvyt.....	4
<i>Kyvyn korvaaminen</i>	4
1.3 Kykyasteikko.....	5
1.4 Kykyjen kehitys.....	5
2. Kykyjen käyttö	7
2.1 Kohdeluku.....	7
2.2 Kilpailutilanne.....	7
2.3 Taistelu.....	8
2.4 Taikuus.....	9
<i>Haltioiden magia</i>	9
<i>Velhojen magia</i>	10
2.5 Terveys, Haavoittuminen, Kuolema.....	11
<i>Montako Terveys-heittoa?</i>	12
<i>Terveys vs Taikuus</i>	12
2.6 Onnen uhraaminen.....	12
3. Hahmot	13
3.1 Fyysiset ammatit.....	13

Roolipelikampanja on tarina, jonka pelinjohtaja (myöh. PJ) kertoo pelaajien avustuksella. Kyseessä ei siis ole roolipelaamista PJ vastaan pelaajat, vaan yhteistyöstä tarinan saamiseksi loppuun. Tarkoituksena ei ole vahingoittaa, saati tappaa pelaajahahmoja, vaikka tyhmyydestä ei tarvitse palkita, vaan siitä voi syystäkin seurata jotain ikävää. Miten tämä sitten toimii käytännössä?

Kampanjassa suositellaan käytettäväksi tarinankerrontapohjaista pelijärjestelmää, jossa painotus on enemmän kohtausten kuvailulla ja verbaalisella ongelmanratkonnalla kuin noppatuuriin luottamisella. Tällainen pelityyli vaatii niin PJ:ltä kuin pelaajilta enemmän kuin mekanistisemmat järjestelmät. Erityisesti pelaajille on tähdennettävä, että heidän on pelattava hahmonsä mukaisesti, tilanteessa kuin tilanteessa. Oletusarvoisesti käytetään seuraavaksi selitettävää pelijärjestelmää, johon viitataan myös tulevassa pelin kuvauksessa. Mikäli PJ valitsee käytettäväksi jotain muuta pelimekaniikkaa, on nämä muutettava sen mukaisesti.

Pelisysteemissä käytetään eritasoisia kykyasteita määrittämään, kuinka hyvä kukin hahmo on kussakin toiminnassa. Eri kykyasteita vastaa eri noppa (d20, d12, d10, d8, d6, d4). Onnistumista määritettäessä pelaajan on heitettävä kykyastettaan vastaavalla nopalla saman tai alle PJ:n määräämästä kohdeluvusta, joka on normaalisti 5. Parempaa kykyä vastaa siis pienempi noppa.

Vaikka seuraavassa puhutaan paljon noppien heittämisestä, ne eivät ole pelissä pääosassa. Noppia heitetään vain kun PJ käskee noppaa heittää ja PJ:n tulisi aina mieluummin selvittää tilanne omalla harkinnallaan ja tarinan-kerronnalla kuin nopilla. Vain kun hahmot ovat oikeassa kilpailutilanteessa, voidaan se ratkoa nopanheitolla. Noppaa voi heittää myös, kun ei ole tarinan kannalta merkitystä onnistuuko yritys vai ei tai onnella voi oikeasti olla merkitystä tilanteessa.

1. OMINAISUUDET JA KYVYT

Ominaisuudet tarkoittavat hahmon syntyperäisiä ominaisuuksia ja kyvyt opittuja taitoja, joskaan tämä jako ei ole täysin musta-valkoinen. Tärkein seikka on, että kaikkia ominaisuuksia ja kykyjä kuvataan adjektiivein enemmän kuin numeroin. Pelatessa PJ:n tulisi enemmänkin katsoa hahmon kuvausta kuin pyytää heittämään nopalla, kun määritetään voiko pelaajan tarkoittama toiminta onnistua. Nopanheittoa suositellaan käytettäväksi yleensä vain erilaisissa kilpailutilanteissa tai tilanteissa jossa hahmon onnistuminen todella on tuurista kiinni.

1.1 Ominaisuudet

Kullakin ominaisuudella on yhteys yhteen jumaluuteen. Hahmo on siis jumalien lahjojen summa. Erilaiset hahmot ovat saaneet erilaiset synnynnäiset taipumukset kuhunkin jumaluuteen. Ominaisuudet ovat hahmon piirteiden karkeita yleistyksiä, jotka antavat suuntaa hahmon mahdollisille kyvyille. Esimerkiksi huonon Tiedon omaava hahmo on hyvin epätodennäköisesti kasvitiedon guru. Ominaisuuksia käytetään heitettäessä, mikäli hahmolla ei ole varsinaista kykyä kirjattuna ja PJ katsoo toiminnan vastaavan jotain ominaisuutta. Kyvyt ovat aina yksityiskohtaisempia kuin ominaisuudet ja niitä tulisi käyttää ensisijaisesti heittojen pohjana.

Seuraavassa esitellään nämä ominaisuudet, mukana esimerkki ominaisuudesta keskivertohahmolla. On huomattava, että ominaisuuksien taso on lähes aina alhaisempi kuin kykyjen. Tämä johtuu puhtaasti pelimekaniikasta. Kun pelaaja aikoo tehdä jotain, johon hänellä ei ole kykyä, hän heittää ominaisuuttaan vastaan. Mikäli hänen ominaisuutensa taso olisi sama kuin hänen siitä johdetut kykynsä, ei erikoistuneilla kyvyillä olisi mitään merkitystä.

Fysiikka

Fysiikka tarkoittaa kykyä toimia, niin voimaa, notkeutta kuin joissain tapauksissa näppäryyttäkin. Fysiikkaa käytetään määrittämään, kuinka hyvä hahmo on suoriutumaan fyysisesti raskaissa tehtävissä. Hahmon erityistaidot on hyvä kirjata erillisiksi kyvyiksi (ks. alla)

Kohtalaisen hyvä fysiikka (d12)

Olemus

Kuvaa niin hahmon ulkonäköä, kuin tämän yleistä 'auraa', eli miten paljon hahmo kerää katseita huoneeseen tullessaan. Paremmiin ehkä ymmärretään karismaa.

Tavallinen olemus (d12)

Terveys

Tämä kuvaa hahmon yleistä elämänhalua ja yleisemmin ruumiin kykyä selviytyä vahingosta.

Hyvä terveys (d12)

Tieto

Tämä kuvaa hahmon yleistä tietoa maailman salaisuuksista, historiasta, sekä yleisemmistäkin asioista. Hahmon erityisalalat on hyvä kirjata erillisiksi kyvyiksi (kuten kasvitieto, eläintieto tms.). Tieto-ominaisuus kuvaa myös karkeasti hahmon älynlahjoja.

Normaali tieto maailmasta (d12)

Havaitseminen

Hahmon ominaisuus ymmärtää ja havainnoida ympärillä tapahtuvaa.
Melko tarkkaavainen (d12)

Magia

Magia on kyky taivuttaa elementtejä (mukaan lukien elämä, kuolema, valo ja pimeys maahisten taidoissa) puolelleen. Vain velhoilla ja haltioilla on taikavoimia ja siksi tämä ominaisuus on usein jätetty pois pelaajahahmojen lomakkeista.

Ei taikavoimia (-)

Onni

Onni on hahmon ominaisuus saada todennäköisyydet puolelleen.
Kohtuullinen onni (d12)

Manipulointi

Manipulointi on taito saada muut puolelleen tai tekemään mitä itse haluaa. Manipulointia käytetään erityisesti valehtelussa. Manipulointi on myös pohjana hahmon sovelluskyvyille ja taidolle saada aikaan mitä haluaa.

Kohtuullinen manipuloija (d12)

1.2 Kyvyt

Hahmolla voi olla kykyjä rajattomasti. Kaikkea ei tosin tarvitse kirjata ylös. Ylös ei tarvitse kirjata kykyjä, joita hahmolla ei ole, sillä on turhaa luetella kaikenlaisia loitsuja, mitä hahmo ei voi osata. Yleinen oletus on, että mikäli hahmolomakkeessa ei lue jotain kykyä, hahmo ei sitä ole koskaan osannut. On kuitenkin joitain kykyjä, mitä hahmon taustatarinasta tai muista kyvyistä päätellen hahmolla voisi kuitenkin olla, mutta mitkä on 'unohdettu' lomakkeesta. Esimerkiksi voidaan olettaa, että hyvä ratsastaja osaa myös satuloida ratsunsa. Tällä tavoin 'kimputettuja' kykyjä voi olla useita. Hahmo voi olla taitava parantaja, eikä tarvitse erikseen mainita, mitä kaikkea hahmo todella kykenee parantamaan. Se voidaan ratkaista muutetulla kohdeluvulla tai PJ:n päätöksellä.

Kun hahmo aikoo tehdä jotain ja PJ käskee tämän heittää, heitetään ensisijaisesti kykyä vastaavaa noppaa. Kyky esittää erikoisosaamista. On kuitenkin huomattava, että kyvyn sanallinen kuvaus ei välttämättä ole sen täydellinen kuvaus, eli juuri kykyjen kimputtaminen. Niinpä esim. kyky Laulu koskee myös hyräilyä, miekkakyky koskee sekä hyökkäystä, että torjuntaa jne.

Kyvyn korvaaminen

Jos kuitenkin hahmolla ei ole mitään vastaavaa kykyä kirjattuna, heittää hän parhaiten vastaavaa ominaisuutta vastaan (ks. 2.1.1 ominaisuuksien kuvausta varten). Ominaisuudet ovat hahmon yleisiä taipumuksia ja siksi hahmolla on huonompi mahdollisuus onnistua.

Puuttuvan kyvyn korvaajana voidaan käyttää myös kykyä Soveltaminen. Taitava soveltaja kykenee hyödyntämään muita taitojaan koettaessaan jotain sinänsä hänelle uutta. Esimerkiksi taitava piirtäjä voi olla myös hyvä maalaamaan, mikäli kykenee soveltamaan tietoaan. Toisaalta hyvä pitsinnyplääjä voi soveltamalla saada aikaan sopivan solmun laivanköysiin. Tulos ei välttämättä ole samanlainen kuin henkilöllä, joka on hyvä tarvittavassa kyvyssä, mutta tulos voi olla toimiva. Sovellusta heitettäessä pelaaja heittää yhtaikaisesti sekä sovelluskykyään että kykyä, jota hän tilanteessa soveltaa.

1.3 Kykyasteikko

Seuraavassa luetellaan kukin kykyaste ja esitellään mahdollisia kuvauksia, joita kykyasteeseen voi liittää.

- d4 – alansa mestari, luonnottoman hyvä
- d6 – ilmiömäinen, luonnonlahjakkuus, vuosikymmenien kokemus
- d8 – erittäin hyvä, todella kokenut
- d10 – hyvä, jokseenkin kokenut
- d12 – kohtuullinen, hieman harjaantunut
- d20 – huono, aloittelija

Mikäli pelaaja koettaa tehdä jotain, mitä hänen hahmonsa ei ole ikinä yrittänyt, eikä ole lainkaan todennäköistä että hänellä olisi edes teoreettista ymmärrystä mitä tehdä, toiminta epäonnistuu. Esimerkkinä voisi olla vaikka, mikäli tavallinen ihminen koittaisi saada aikaan tulipallon tai muun taian, tai kokeilla jotakin aivan uutta mekaanista keksintöä, jonka toiminnasta hänellä ei ole tietoa eikä käsillä ole mitään ohjekirjaa. Jos taas hahmolla (huom. riippumatta siitä, mitä hahmon pelaaja osaa) voi olla jokin aavistus, miten homman pitäisi toimia, PJ voi antaa pelaajan heittää d20. Tähän tilanteeseen tulisi tosin liittää joitain haittoja, kuten että hahmon keskittyminen menee täysin toimintaan ja pienikin häirintä voi johtaa katastrofiin, riippuen tietysti täysin tilanteesta. Tilanteita, joihin tämä sopii, ovat esimerkiksi ensikertaa ratsun selässä oleva hahmo, ensikertaa miekkaan koskeva hahmo jne.

Jotkin erikoiset kyvyt tietyillä hahmoilla voivat mennä tästä asteikosta yli. Esimerkkinä vaikka velhojen voimakkaimmat tappavat loitsut ja jumaluuksien kyvyt. Nämä kyvyt menevät omaa, 'ylempää' asteikkoaan, merkittynä d4+, d6+ jne. On huomattava, että kyky d20+ voittaa aina tavallisen d4:n. Ylempien kykyjen ei tarvitse normaalissa tilanteessa koskaan heittää, sillä heittohan olisi automaattisesti onnistuminen. Nämä kyvyt heittävät vain kilpailutilanteessa toisiaan vastaan, joskus PJ voi näyttää jonkin hahmon ylivoimaisuuden heittämällä kilpailutilanteessa +-noppaa tavallisen asteikon kykyä vastaan.

1.4 Kykyjen kehitys

Pelaajat saavat pelikertojen jälkeen kokemuspisteitä, jotka voivat olla joko yleisiä tai kykykohtaisia. Yleisiä pisteitä voi käyttää minkä tahansa kyvyn nostamiseen, kun taas kykykohtaisia voi käyttää vain kehittääkseen sitä kykyä, johon kokemuspiste on annettu.

Yleisiä pisteitä voi PJ antaa harkintansa mukaan seuraavasti:

- paikallaolo 1p
- huomattava osallistuminen peliin tai hyvä eläytyminen hahmoon 1p

Yhteensä yleisiä pisteitä voi siis kultakin pelikerralta saada kaksi.

Kykykohtaisia pisteitä ei tulisi jakaa liian avokätisesti. Kriteerejä voi olla:

- hahmon onnistuminen uudessa kyvyssä
- hahmo käyttää kykyä uudessa tilanteessa/luovasti
- pelaaja kuvailee toiminnan erityisen hyvin/hauskasti

PJ voi joko ilmoittaa kykykohtaiset kokemuspisteet pelikerranlopuksi tai heti pisteeseen

oikeuttavan tilanteen jälkeen. Ensin mainittu tapa varmistaa, että kaikille tulisi suunnilleen saman verran pisteitä ja jälkimmäinen estää PJ:tä unohtamasta pisteisiin oikeuttavia tilanteita.

Mikäli pelin luonteeseen kuuluu hahmojen kuuluisuuden nouseminen (esimerkiksi Itkin Kaupunginkaarti), on mukana Maine-kyky. Erikseen jokaiselta pelikerralta, jossa pelaaja on ollut paikalla, hahmo saa pisteen Maine-kykyynsä. Mainetta ei voi kehittää millään muulla kuin kykykohtaisilla kokemuspisteillä. Mikäli hahmo on toiminut niin, että yleinen mielipide hänestä laskee, PJ voi olla antamatta hahmolla pistettä Maineeseen tai jopa poistaa hahmon Maine-pisteitä.

Hahmon on noustava kykyasteikkoa aste kerrallaan. Siirtyminen kullekin tasolle vie seuraavan määrän kokemuspisteitä:

Taso	Pistemäärä
d20	3
d12	6
d10	9
d8	12
d6	16
d4	20

Jotta pelaaja saa nostaa hahmonsa kyvyn seuraavalle asteelle, on hahmon pitänyt käyttää kykyä suhteellisen säännöllisesti tai pelaajan on pitänyt ilmoittaa, että hahmo harjoittaa ko. kykyä pelikertojen välissä kuluvalle ajalle. Kehityksen tulee muutenkin istua hahmon luonteeseen ja toimintaan. PJ:llä on oikeus puuttua pelaajan aikomuksiin kehittää hahmon kykyjä.

Esimerkki. Derwynillä on ennestään käyttämättömiä yleisiä pisteitä 2. Pelikerran jälkeen PJ antaa hänelle 2 yleistä pistettä, toisen paikallaolosta ja toisen loistavasta pelaajan eläytymisestä Derwynin pelaamiseen. Lisäksi Derwyn saa kykykohtaisen kokemuspisteen miekkakäyttönsä. Nyt käyttämällä kaikki kokemuspisteensä (4 yleistä ja yhden kykykohtaisen) Derwyn voi nostaa miekkakykynsä kohtuullisesta (d12) hyvään (d10), sillä hänellä oli siinä ennestään yksi piste, yhteensä siis 6. Lisäksi hän saa pisteen kohtalaiseen Maineeseensa (d12), jossa hänellä oli ennestään viisi pistettä. Maine nousee automaattisesti normaaliin (d10).

2. KYKYJEN KÄYTTÖ

2.1 Kohdeluku

Tavallinen kohdeluku normaalissa tilanteessa on 5, josta pelaajan on heitettävä sama tai alle. Tilanteesta riippuen pj voi kuitenkin muuttaa kohdelukua ylös tai alas. Hankalissa tilanteissa PJ voi asettaa kohdeluvuksi 4 tai 3 ja erityisen vaikeissa jopa 2 tai 1.

Kohdeluku 4 tarkoittaisi joko pelaajaan kohdistunutta painetta tehtävän suorittamiseen, tai vaikeutuneita oloja kuten sateen tuoma liukkaus tasapainoillessa, ahdas tila kun yrittää väistää tai erityisen kuoppainen tie laukatessa.

Kohdeluku 3 olisi paineen ja olosuhteiden yhteenlaskettu haitta. Tällöin pelaajaan kohdistunut paine on kuitenkin jo melko suuri.

Kohdeluku 2 tarkoittaa jo melko uhkarohkeaa temppua, kuten esim. juoksua sateen liukastamalla harjakatolla takaa-ajajia pakoon.

Kohdeluku 1 tarkoittaa jo lähes varmaa epäonnistumista ja sopii siten vastaaviin tilanteisiin.

PJ:n on kuitenkin varottava asettamasta kohdelukua suhteessa hahmon kykyasteeseen. Otetaan esimerkiksi liukkaalla katolla juoksentelu. Erittäin notkealla ja loistavalla tasapainoistilla varustellulla hahmolla on hyvät mahdollisuudet onnistua, kun taas kömpelömpi hahmo on enemmän vaarassa epäonnistua. Kuitenkin molemmille on asetettava sama kohdeluku. Hahmojen eriarvoisuus tehtävässä suoriutumisen osalta on otettu huomioon heidän eri kykyasteensa ja he yrittävät heittää kohdelukua eri nopilla. Kohdeluku määritetään siis tilanteeseen sopien, välittämättä hahmon kykyasteesta. Mikäli täysin riippumaton kohdeluvun määrittäminen tuntuu vaikealta, yksi tapa on miettiä kohdeluku aina keskivertohahmoa ajatellen, vastaten siis kykyastetta d10, suhteellisen kokenutta hahmoa.

2.2 Kilpailutilanne

Pelissä tulee hyvin todennäköisesti vastaan tilanteita, joissa hahmot joutuvat koettamaan voimiaan vastakkain. Tilanne voi olla taistelu miekoin, väittely tai vaikka kilpalaulanta. Jotkin tällaiset tilanteet PJ voi ratkaista peluuttamalla (esim. vaatia pelaajia todella esittämään argumentteja väittelyssä, mutta tätä on varottava ettei pelaajan omat ominaisuudet haittaa hahmon ominaisuuksien pelaamista), mutta jotkin on ratkaistavissa nopilla. Tällöin pelaajat esittävät aikomuksensa ja heittävät sopivan ominaisuutensa/kykynsä kykyastetta vastaavaa noppaa. Pienempi tulos voittaa. Mikäli pelaajat heittävän saman luvun, tulos on tasapeli. PJ kuvailee (pelaajien avustuksella) tilanteen ratkaisun.

Pelaajien aiemukset voivat olla hyvinkin erilaisia. Esimerkiksi julkisessa väittelyssä toinen pelaaja ilmoittaa hahmonsa Derwyn Rehellisen koettavan saada yleisön kannattamaan

omaa mielipidettään, kun taas toinen pelaaja ilmoittaa hahmonsa Luthwir Viekkaan aikeeksi saada liata Derwynin maineen loanheitolla. Tässä tilanteessa pj katsoo hahmoilta toimintaa lähinnä vastaavat kyvyt, jotka esimerkiksi Derwynillä on "miellyttävä olemus (d10)" ja Luthwirilla "luontainen valehtelija (d8)". Jos nyt Derwyn voittaa, PJ voi kertoa että yleisö tukee tätä ja buuaa Luthwirille. Jos taas Luthwir voittaa, yleisö saattaa tuntea Derwynin väitteissä olevan jotain perää, mutta uskoo Luthwirin valheet Derwynin persoonasta ja heittävät miestä tomaateilla.

2.3 Taistelu

Taistelu on yksi kilpailutilanne, jota on syytä katsoa vähän tarkemmin. Pelisysteemissä ei käytetä mitään tarkkoja lyöntivuoroja, vaan PJ katsoo tilanteen mukaisesti, lyökö joku ensin vai ovatko iskut yhtäaikaisia. Ensin hahmot, jotka aikovat hyökätä, ilmoittavat hyökkäyksensä ja sen kohteen. Sitten hyökkäyksen kohteet ilmoittavat miten aikovat vastata hyökkäykseen. Vaihtoehtoja on monia: hyökkäyksiä voi torjua (jos on jotain millä torjua), niitä voi väistää, ne voi koettaa kääntää omaksi eduksi (esim. riisua vastustaja aseista) tai lyödä samanaikaisesti takaisin. Myös jokin yhdistelmä aiemmista on mahdollinen, tai mitä tahansa käyttökelpoista PJ/pelaaja keksiikään. Luovuus on sallittua, jopa suotavaa.

Aikomusten ilmoittamisen jälkeen PJ määrää pelaajan/pelaajat heittämään kykyä, joka tilanteeseen sopii. Mikäli hahmo hyökkää tai torjuu aseella, käytetään aseiden kykyä. Huom. mikäli hahmolla ei ole mitään kykyä, voi pelaaja PJ:n päätöksellä heittää d20, kuitenkin asehyökkäystä ei voi heittää Fysiikka-ominaisuudella. Mikäli hahmo väistää iskua, käytetään mahdollista väistö/ketteryys/akrobatia tms. kykyä tai näiden puuttuessa ominaisuutta Fysiikka. Tavallisesti käytettävä kyky on yksiselitteinen ja mikäli aiheutuu eriäviä mielipiteitä, PJ:n sana on ylin. Kuten normaalissa kilpailutilanteessa, pienin noppatuloks voittaa ja tämän hahmon aiheet toteutuvat niin hyvin kuin mahdollista. Jos noppaluvut ovat samantarvoiset, tilanne on tasatilanne ja PJ:n tulisi kuvailla tilanne tällä tavoin. Mikäli tämä ei kuitenkaan ole mahdollista, heitetään nopat uudelleen.

Jos joku pelaaja heittää todella huonosti, voi PJ keksiä jotain ilkeää tapahtumaan hahmolle, mutta tätä tulee varoa ja käyttää vain pelin piristämiseen. Tällaista 'kompurointia' tulee kuitenkin käyttää tasapuolisesti.

Tärkeää olisi, että pelaajat koettaisivat kuvailla toimintaansa enemmän kuin vain "hyökkään sen kimppuun", jolloin myös taisteluista saadaan hyvää ja elävää tarinaa. Tämä siksi, että erityisesti taisteluissa pelaajat tuppaaavat unohtamaan hahmonsa pelaamisen ja tällöin PJ:n olisi oltava tarkkana. Kömpelö ja taipumaton hahmo ei tee sulavia väistöjä, miekkaan juuri tarttunut ei osaa kieputtaa sitä tyylikkäästä kädessään aiheuttaen pelkoa vastustajissaan. Vaikka pelaaja tietäisikin kaiken miekkailusta, se ei tarkoita että hahmo niin osaisi. Kun pelaaja ilmoittaa aikeekseen toiminnan, joka ei PJ:n mielestä sovi hahmoon, voi PJ joko vaatia tarkempaa selitystä hahmon motiiveista toimintaansa tai ehdottaa jotain muuta toimintaa. Jos tilanteessa ei kuitenkaan ole muita vaihtoehtoja, pelaaja käyttää hahmon sopivaa ominaisuutta/kykyä, oli se kuinka huono tahansa. Mikäli hahmo joutuu koettamaan kykyä, mitä hänellä ei ole ja PJ ei voi soveltaa jotain muuta kykyä/ominaisuutta tilanteeseen, hahmo joko epäonnistuu automaattisesti tai heittää d20 (ks. Kykyasteikko).

Aseiden käytössä hahmolla on oltava jokin kyky ko. aseiden/aselajin käytöstä tai hän

epäonnistuu automaattisesti. Poikkeuksen tekevät ns. luonnolliset aseet (nyrkit, potkut, puremat), joihin voi käyttää fysiikkakykyään. Ilman erityistä tappelukykyä iskut ovat kuitenkin karkeita ja voivat ainoastaan aiheuttaa tajuttomuuden. Tappelukyvyyn omaava voi koettaa mm. kuristaa, tehdä aseettomaksi tai liikuntakyvyttömäksi jne. Ellei hahmolla ole käytössään jotain paljailla käsin tappamisen kykyä, ei nyrkkkitappelu voi alentaa terveyttä, mikäli epäonnistuu terveystilassa. Terveystilassa epäonnistuminen voi aiheuttaa uhrille tajuttomuuden, mikäli hän saa tarpeeksi monta tai tarpeeksi kovia iskuja.

Esimerkiksi hankalaksi äityneen väittelynsä jälkeen Luthwir Viekas päättää hyökätä sivukujalla kulkevan Derwynin kimppuun tikarillaan saadakseen vastustajansa kerralla pois tieltään. Derwyn ei osaa tätä hyökkäystä ennalta aavistaa, mutta PJ antaa Derwynin heittää Havaitsemista, jonka onnistuessa Derwyn kykenee reagoimaan tilanteeseen. Hyvänä havaitsijana (d10) Derwyn onnistuu (heittotulos 3) huomaamaan iskevän Luthwirin. Väkivallasta pitämätön Derwyn aikoo väistää iskun, jotta pääsisi pakenemaan. Luthwir on hyvä tikarinkäyttäjä (d10), mutta Derwyn on erittäin notkea (d8). Luthwirin tikari viiltää toista miestä kohti (heittotulos 5), mutta Derwynin onnistuu täpärästi väistää terä (heittotulos 4). Luthwir ei aio luovuttaa, vaan yrittää käydä Derwynin päälle estääkseen tämän väistelyt (hyvä Fysiikka d12) ja nähdessään uudelleen hyökkäävän miehen Derwyn aikoo lähteä pakoon (huono Fysiikka d12). Jälleen Luthwirin kädet harovat vain ilmaa (heittotulos 7), kun Derwyn ehtii juuri paeta hänen otteestaan (heittotulos 5). Derwyn juoksee Kaartin puheille vaatimaan Luthwirin pidätystä.

Huom. kampanjoiden kohdalla joidenkin vihollisten kohdalla on vain merkkijono kuten

Mies 1 (miekka) H d10 P d12 V d12 S d10

Tämä tarkoittaa, että vihollinen on mies, jolla on aseenaan miekka, eikä merkittävää panssaria. Hän on kyvykäs käyttämään miekkaa hyökkäykseen (Hyökkäys d10), mutta on vain keskiverto käyttämään miekkaansa torjuntaan (Torjunta d12). Lisäksi hän ei ole kovin hyvä väistämään (Väistö d12). Hänellä on kuitenkin hyvä terveys (Stamina d10)

2.4 Taikuus

Cheshkassa taikuus on perintötekijöissä ja perustuu viiteen peruselementtiin: tuli, vesi, ilma, maa ja energia. Pääasiassa taikuutta osaavat haltiat, jotka kukin kykenevät hallitsemaan omaa elementtiään. Ihmisillä taikuuden ilmentyminen on harvinaista, ja saattaa olla vaarallista mikäli tätä ei kouluteta hallitsemaan elementtejä. Ihmisiä, joilla on kyky muokata elementtejä, kutsutaan velhoiksi, eivätkä he ole pidettyjä tavallisten ihmisten keskuudessa. Tämä johtuu siitä, että velhot ryöstävät velhoiksi sopivia lapsia vanhemmiltaan vielä kun lapset ovat alle vuoden ikäisiä. Mikäli taikuuteen taipuvainen lapsi kasvaisi ilman koulutusta elementtien hallinnassa magia voisi tuhota tämän, mutta sitä on vaikeaa selittää lapsensa menettäneille vanhemmille.

Haltioiden magia

Kuten jo mainittua, haltioiden taikuus liittyy heidän omaan elementtiinsä. Dryadit omaavat maataikuutta ja sylfit ilmataikuutta. Kaikki haltiat omaavat jonkin verran synnynnäistä magiaa johtuen heidän vankasta siteestään luontoon. Jotkin haltiat ovat kuitenkin vahvempia magiassa kuin toiset ja jotkut haltiat ovat jopa yhtä voimakkaita kuin velhot. Esimerkiksi dryadin ja maaelementtiin erikoistuneen velhon magia on kuitenkin hyvin erilaista. Haltioiden magia on yleensä hyvin sopusoinnussa luonnon kanssa eikä muuta se

perimmäistä muotoa. Haltioille magian käyttö on luonnollista, eivätkä he yleensä edes kutsu sitä taikuudeksi.

Esimerkiksi *dryadi* käyttää hyvin usein taikuuttaan auttaakseen kasveja kasvamaan paremmin joko kiihdyttämällä kasvua itseään tai muokkaamalla maata paremmaksi kasvualustaksi. Dryadin kosketus voi saada kukat kukkimaan suuremmalla väriloistolla niukoissakin olosuhteissa. Taikuudessa vahvemmat dryadit voivat saada puut kasvamaan haluamaansa muotoon, kun taas voimakkaimmat voivat painautua puiden tai maan sisään.

Sylfit käyttävät taikuuttaan usein nostamaan pieniä tuulenvireitä pyörteilemään jaloissaan tai antamaan lohduttavan henkäyksen heidän poskilleen, yleensä huomaamattaan. Vahvemmat sylfien taitat pystyvät luomaan viiltäviä viimoja ja kasvattamaan sulalliset siivet loitsijan selkään.

Nymfit voivat tehdä vedellä monia asioita, mutta niitä on harva ihminen nähnyt. Nymfit voivat vaikka muuttaa veden virtaussuuntaa vaikka ylämäkeen, veden massa riippuen loitsijan voimasta. He voivat lähettää viestejä veden välityksellä pitkiäkin matkoja ja tietysti muokata aaltoja korkeammiksi tai tynemmiksi.

Faerit eli keijut kykenevät voimistamaan ja vaimentamaan liekkejä, usein pelastaen aroja ja metsiä palolta, mikäli heitä on tarpeeksi monta paikalla. Äkäinen faeri yleensä kuumentaa ilmaa ympärillään, mutta vain faeriloitsijat voivat myös luoda tulta tyhjästä.

Velhojen magia

Velhotkin yleensä erikoistuvat yhteen elementtiin, mutta kykenevät muokkaamaan myös muita elementtejä ja jopa sekoittamaan niitä keskenään. Vain velhot kykenevät muokkaamaan puhdasta energian elementtiä ja onkin monia teorioita tämän elementin alkuperästä.

Velhojen magian ja haltioiden magian merkittävin ero on, että siinä missä haltiat käyttävät elementtejä, velhot muokkaavat niitä. Velho kykenee tekemään elementeillä teoriassa mitä tahansa, vain hänen voimansa taikuudessa on rajana. Velhon käsissä elementti taipuu mihin tahansa ja voi koitua kuolettavimmaksi kuin mikään ase. Hyvin harvoin omissa oloissaan viihtyvät velhot kuitenkin käyttävät loitsujaan hyökkäävästi. Kuitenkin tieto siihen mihin he kykenisivät on omiaan aiheuttamaan lisää epäluuloja heitä kohtaan.

Vaikka velho kykenisi teoriassa tekemään mitä tahansa suosikkielementillään, käytännössä näin ei usein ole. Käyttäkseen elementtiä pelkän tahtonsa voimalla velhon on ensin avauduttava elementille täysin, mikä on vaarallista. Tällöin elementti voi 'viedä velhon mennessään' eli tehdä tämän mielelle ja ruumiille parantumaton vahinko. Vain hyvin harvat velhot ovat kyllin vahvoja hallitsemaan elementtiä niin täysin ja heitä ei siis suotta kutsuta mestarivelhoiksi. Mestarivelhot ovat yleensä erikoistuneet juuri yhteen elementtiin ja heitä nimitetään sen mukaisesti Ilmamestariksi, Vesimestariksi jne.

Tavallisemmin velhot ottavat elementtiin rajatumman yhteyden, loitsusanojen ja erilaisten välineiden (sauvan, yrttien jne.) avulla. Näitä loitsuja on rajatusti, vaikkakin jatkuvasti velhot kehittävät uusia loitsuja vanhojen jäädessä unhoon. Mitä taidokkaampi velho, sitä vähemmän rekvisiittaa tämä tarvitsee. Velhoilla on kuitenkin erilaisia vahvuuksia ja heikkouksia eri elementeissä, joten hyvä tulivelho voi tarvita paljonkin apua esim. vesiloitsun aikaansaamiseksi.

Tavallinenkin velho voi hyvin voimakkaan tunteen alla kyetä avautumaan elementille täydellisesti, pystyen väliaikaisesti muokaamaan elementtiä miten haluaa kuten mestarivelho. Tällaiseen tunteenpurkaukseen liittyy lähes aina suuri viha tai suru. Tällainen kontrollin menettäminen on yhä vaarallista, joskaan tällainen hetki ei yleensä kestä kauaa.

Tavallisimpia loitsuja ovat sytykkeiden sytytys (tuli), veden luominen ilmasta (vesi), valon aikaansaaminen (energia), esineiden leijutus (ilma) ja maamateriaalin, kuten puun, kiven tai saven, muokaaminen (maa). Näistä on olemassa voimakkaampia versioita, jolloin kyetään leijuttamaan esim. ihmisiä kepeiden esineiden sijaan tai sytyttämään kokonaisia taloja tuleen. Velhouden historiassa velhot ovat kehittäneet myös tappavia hyökkäysloitsuja.

Koetettaessa loitsun onnistumista heitetään velhon ko. elementin hallintakykyä (mikäli ei mainittu, oletetaan olevan huono, d20) vastaan kohdelukua 5. Tavallisten loitsujen kohdalla PJ voi kuitenkin antaa loitsun onnistua automaattisesti, poikkeuksena ovat hyökkäysloitsut. Joidenkin loitsujen kohdalla on kuitenkin vielä heitettävä erikseen esim. tähtäyksestä. Esimerkiksi Tummanpunaisten Kivi aikoo itsepuolustukseksi heittää liekkinuoli loitsun kohti vihollistaan. Hänellä on erittäin hyvä tulielementin hallinta (d8), mutta tähtäämisessä olisi parantamisen varaa vanhoilla silmillä (d12). Koska Kivi yrittää samalla juosta vihollista pakoan, PJ antaa tähtäyksen kohdeluvuksi 4, kun taas loitsu onnistuu automaattisesti taitavalta velholta. Kivi heittää d12 ja tulos on 6. Tulinuoli lentää vihollisen ohi hipaisten tämän hihaa. Mikäli PJ katsoo sen sopivaksi, joitain hyökkäystaikoja voi koettaa myös väistää, jolloin pienemmän kohdeluvun sijaan velho heittää tähtäystänsä vastaan kohteen notkeutta/väistökykyä.

Loitsusta heitettävä vahinko heitetään kohteen terveyttä vastaan, paitsi mikäli kohteella on jotain taialta suojaavaa (PJ katsoo tilanteen mukaan). Mikäli taian vahinko voittaa, kohde kärsii vahinkoa PJ:n määräämällä tavalla (ks. Terveys, Haavoittuminen, Kuolema ylempänä). Mikäli kohteen terveys voittaa, taika oli liian voimaton eikä aiheuta vahinkoa. Sen lisäksi, että taioilla on erivahvuisia vahinkoja, kohde saattaa joutua heittämään vahinkoa vastaan useita kertoja.

2.5 Terveys, Haavoittuminen, Kuolema

Voi käydä, että hahmo ei taistelussa pystykään torjumaan vastustajansa miekaniskua tai liukastuu katolta pudoten metrien korkeudesta maahan. Tällöin hahmon terveys ja jopa henki voi olla uhattuna.

Kun hahmoon on tulossa vahinkoa, PJ voi määrätä pelaajan heittämään hahmonsaa Terveys-ominaisuutta vastaavaa noppaa normaalilla kohdeluvulla. Vakavammasta vahingosta PJ voi määrätä pelaajan heittämään useita Terveys-heittoja. Onnistunut heitto tarkoittaa, että hahmo pystyy jatkamaan toimintaansa. Mikäli vamma vaatii useita Terveys-heittoja, onnistuminen tarkoittaa että hahmo pystyy toistaiseksi jatkamaan toimintaansa, kunnes tilannetta koetellaan uudella heitolla.

Kun heitto epäonnistuu, vamma on niin vakava, että se selvästi haittaa hahmon toimintaa, aiheuttaa tälle shokkitilan tai tajuttomuuden tilanteesta ja epäonnistuneista napanheitoista riippuen. Epäonnistunut heitto tarkoittaa myös, että hahmon Terveys-ominaisuus tippuu

tasolta alemalle. Tämä kuvaa hahmon vaikeutta kestää kertyviä vammoja. Mikäli Terveys-ominaisuus tippuu alle erittäin huonon (d20), hahmo on kuolettavassa tilanteessa. Vain hyvin nopea ja taitava ensiapu tai ihme voi pelastaa hahmon elämän. PJ:n ja pelaajan tulisi keskustella tilanteen selvittämisestä.

Laskenut Terveys-ominaisuus voi nousta lähtötasolleen hahmon parantuessa luonnollisesti tai parantajien avulla. Yhden tason lasku tarkoittaa lievää vammaa, joka voi hoidettuna parantua päivässä tai parissa. Kahden tason lasku oli jo melko vakava tilanne, joka vaatii vähintään viikon hoidon parantajien käsissä. Kolmen tason lasku on jo hyvin lähellä kuolemaa ja parantuminen voi kestää kuukausia.

Montako Terveys-heittoa?

Tikku sormessa, kevyt tönäisy kylkeen tai muu hyvin pieni sattumus ei vaadi Terveys-heittoa laisinkaan. Yksi heitto vastaa suunnilleen iskua tikarilla käsivarteen tai nyrkiniskua päähän/vatsaan tai lievää myrkkyä. Kaksi heittoa tarkoittaa vakavampaa iskua teräaseella, jossa veri todella lentää, tai vahvempaa myrkkyä. Kolmessa heitossa hahmo on lävistetty miekalla tai häneen on osunut voimakas hyökkäysloitsu. Neljä heittoa tarkoittaa jo sitä, että hahmoon on täydellisesti osunut suurempi tulipallo.

Terveys vs Taikuus

Mikäli hahmolla ei ole mitään taikuudelta suojaavaa esim. panssaria, heitetään loitsuista aiheutunut vahinko vastaan hahmon terveyttä. Mikäli hahmon Terveys-heitto on parempi, hahmo on kestänyt loitsun vaikutuksen/loitsu oli heikko. Joissakin loitsuissa vaaditaan, että hahmo heittää vahinkoa vastaan useamman kerran, tilannetta käsitellään kuten muitakin useampia Terveys-heittoja vaativia tilanteita.

2.6 Onnen uhraaminen

Elämässä tulee tilanteita, jolloin sitä todella toivoo että onni olisi puolellaan. Nyt se on kerrankin mahdollista todella saada puolelleen. Mikäli hahmo joutuu todella täpärään tilanteeseen, jossa on tulossa tukalat paikat, voi pelaaja uhrata hahmon onnea selviytymiseen. Tällöin hahmon Onni-ominaisuus tippuu tasolla. Yleensä tiputus on yhden pykälän, mutta mikäli PJ katsoo että tätä mahdollisuutta käytetään turhaan, voi taso tippua kahdellakin pykälällä.

Onnea voi saada takaisin erikoisista tilanteista ja esineistä. Tämä ei ole kuitenkaan mitenkään yleistä.

3. HAHMOT

Tässä esitellään erityisiä hahmoluokkia. Hahmonluonnissa ammatit eivät rajoitu näihin.

3.1 Fyysiset ammatit

Kaartilainen

Kaartilaiset ovat kaupunkien palkkaamia järjestyksenvalvoja, joille kaupunki antaa makuupaikan, aseistuksen, ruokaa ja hivenen palkkaa. Kaupunki myös kouluttaa kaartilaisia aseenkäytössä. Mangessa kaartilaisten ylin esimies on kaupungin ylin lordi. Rhondassa kaartilaisia johtaa yleensä Veriliitto tai armeija ja viimekädessä kuningas tai kuningatar.

Merimies / Merirosvo

Lähes kaikki merimiehet ovat harrastaneet myös merirosvousta, kyse on vain toiminnan laajuudesta. Merimiehet ovat maissa yleisen epäilyn kohteena kaikkialla paitsi omilla saarillaan Kirveellä ja Piikillä.

Merimiehet osaavat merenkäynnin taidon, kohtuullisesti laivan rakentamisesta ja toiminnasta sekä yleensä käyttää myös aseita.

Metsästäjä

Metsästäjillä on erinomaiset erätaidot (jäljitys, ansoitus, selviäminen luonnossa) ja ovat usein muutenkin käteviä käsistään. He ovat joko itseoppineita tai metsästäjämasterin oppilaita.

Rhondalaiset metsästäjät ovat erinomaisia keihäänkäyttäjiä ja vaanijoita. Mangelaiset ovat laaja-alaisempia aseenkäyttäjiä, mutta ovat rhondalaisia taitavampia ansoittajia kuin väijyttäjiä.

Salamurhaaja / Palkkamurhaaja

Salamurhaaja tunnistaa aina toisen salamurhaajan, mutta muut eivät tunnista heitä. Yleensä heillä on kieroutunut kunniakoodi, jota ylläpitää heidän salainen järjestönsä. Myöskin yleensä, joskaan ei aina, salamurhaajat viihtyvät seurapiireissä ja osaavat etiketin ulkoa. Toisaalta he voivat myös sulautua maalaisväestöön uhrinsa perässä.

He ovat erikoistuneet yhteen tappotapaan ja ovat siinä alansa huippuja. Tappolaji voi olla esim. myrkyt, veitset, nuolet, piikit jne. Heillä on usein myös perustietämys perusaseista.

Sotilas / Palkkasoturi

Näiden ammattien harjoittajat palvovat usein kuolemaa. Sotilaat on koulutettu useissa aselajeissa, jotka riippuvat kouluttavasta armeijasta. Rhondan armeija suosii keihäitä ja jousia, kun taas Mangen armeija käyttää teräaseita. Kentaurit käyttävät mielellään peitsiä ja jousia.

Palkkasoturit ovat usein entisiä sotilaita, joilla voi olla enemmän kokemusta ja laajemmin kykyjä.

Varas

Pääasiallisesti kaikki varkaat kuuluvat kaupunkien varkaiden Kiltoihin. Tällöin he jättävät kuitenkin varkauksistaan ja tämä summa on uhrille verovähennettävää. Kilta taas maksaa veroa kaupungille. Kaupunkilaisilla on tuloluokkaansa nähden kiintiö, mitä heiltä voidaan vuodessa varastaa. Lisäksi kaupunkilaiset voivat armahduttaa tiettyjä esineitään varkaita vastaan (esim. sukukalleuksiaan). Lisäksi joidenkin kaupunkien varkaiden killalla on olemassa eräänlainen vakuutusjärjestelmä varkauksia vastaan.

Killat kouluttavat varkaita asiaankuuluvissa kyvyissä. Killasta eroaminen on ennenkuulumatonta ja yleensä karanneet tuodaan takaisin elävinä tai kuolleina. Rosvometsässä asuu lainsuojatomia ryöväreitä, joita ei pidä sekoittaa kunniallisiin varkaisiin. Killan varas saa kiinnijäätyään rangaistuksen (joskin melko lievän), mutta kaartit eivät sinänsä etsi lisensoituja varkaita, mikäli nämä ovat jättäneet kuitenkin. Kuitenkin jättämisestä yleensä seuraa, ettei kaartille edes ilmoiteta. Kilta pitää kiinnijääneiden rangaistuksia sopivina huonosti tehdystä työstä.

3.2 Maagiset ammatit

Noita

Noitia on vasta mullistuksen jälkeen.

Noidat ovat miehiä tai naisia, jotka ovat innostuneet seuraamaan Taikuuden Maagia. Heillä ei ole synnynnäisiä taikavoimia, vaan omistavat elementtiriimuja ja ovat harjaantuneet käyttämään niitä monipuolisesti. Noidat kutsuvat itseään maagikoiksi ja jotkut loukkaantuvat yleiseen käyttöön jämähtäneestä noita-kutsumanimestä. Heistä hyvin useat kieltäytyvät käyttämästä muuta asetta kuin taikaansa (pilaisi magian pyhyiden tai häiritsee yhteyttä todellisiin luonnonvoimiin).

Karikatyyrisesti viiteen elementtiin erikoistuneet noidat ovat eksentrisiä ja pukeutuvat erottuvasti. Mustiin elementteihin (elämä, kuolema, valo, pimeys) erikoistuneet ovat korostetun synkkiä joskin vaatetus heilläkin tavallista erikoisempaa. Tärkein esine noidalla on tämän sauva, jossa on useita riimupaikkoja.

Aloittavalla noidalla on maksimissaan 2 elementtiriimua (heikkoja) ja ehkä joitain itsenäisiä riimuja.

Velho / Musta velho

Velhot ovat synnynnäisesti maagisia. Ihmisvelhot kykenevät manipuloimaan viittä elementtiä (tuli, vesi, maa, ilma, energia) ja maahisvelhot neljää (elämä, kuolema, valo,

pimeys).

Ihmisvelhot ryöstävät velholapsia vanhemmiltaan koulutettaviksi, jotta lapsi kykenee hallitsemaan elementtiä, joka voisi muuten tuhota tämän. Tämän tavan vuoksi ihmisvelhoja on vainottu ja vihattu. Maahisten keskuudessa vanhemmat huomaavat yleensä itse, mikäli heidän lapsensa on musta velho ja jättävät lapsen ovensa ulkopuolelle toisten velhojen noudettavaksi.

Ihmisvelhoja koulutetaan salaisissa velholeireissä ja siellä he oppivat mm. puhumaan kaikkia eteläisiä kieliä, käyttämään perusloitsuja (lähinnä käyttö- ja parannusloitsuja) ja erikoistuvat hieman omaan elementtiinsä (hyökkäys- ja puolustusloitsut). Leiristä lähdettyään (9-10 vuoden iässä) nuoret velhot jatkavat erikoistumistaan ja syventymistään. Velhoilla on usein mukanaan sauva. Esine sinänsä ei vaikuta heidän taikuuteensa, kuten ei muukaan rekvisiitta, mutta lapsena velhoja opetetaan kanavoimaan magiaa esineiden avulla. Myöhemmin velhot koetetaan vieroittaa liiasta rekvisiitan käytöstä.

3.3 Mentaaliset ammatit

Druidi

Ennen mullistusta druidit ovat lähinnä pasifistisia parantajia, jolloin druidin käyttäminen pelaajahahmona on vaikeaa. Mullistuksen jälkeen druidit ovat myös Elämän lapsen sanansaattajia ja yrittävät luoda yhteyden Calewan rotujen ja heille pyhien rabioiden välille.

Druideilla on erittäin hyvä tuntemus ihmisfysiologiasta ja yrteistä. He eivät käytä aggressiota kuin äärimmäiseen itsepuolustukseen.

Girnan/Calewan pappi

Ennen mullistusta papeilla oli mittaamattomat vaikuttamisen mahdollisuudet, mullistuksen jälkeen vaikutusvaltaa on vähemmän, mutta papit ovat silti vaikutusvaltaisia hahmoja (etenkin Calewan papeilla pohjoisessa).

Niin Girnan, kuin Calewan papit viedään nuorena temppeleihin noviisiksi. Girnan temppeleissä noviiseille opetetaan huomattavat määrät historiaa, kieliä, rotuoppia, kasvitietoa, diplomaatiakykyä, esiintymistaitoa ja karismaa sekä syvälinen ymmärrys Cheshkan maailmasta. Calewan temppeleissä opetetaan suurimmaksi osaksi samoja asioita, vain hieman eri painotuksilla.

Papit ovat hyviä sivuhahmoja, mutta niiden käyttämistä pelaajahahmona tulisi välttää.

Puolueeton

Puolueetonta ei suositella pelaajahahmoksi, ellei kampanja keskity Puolueettomiin.

Puolueettomat ovat maailman lakimiehiä ja tuomareita. Ammatti on usein kutsumus ja halukkaat etsiyvät Puolueettomien saleihin. suurin osa halukkaista käännytetään pois kun nämä todetaan kelvottomiksi. Uudet Puolueettomat toimivat pitkään tuomioistuinten assistentteina ennen kuin pääsevät itse osallistumaan päätöksentekoon. Puolueettomat palvovat Oikeudenmukaisuuden tuomaria.

Puolueettomien sisällä vallitsee tiukka kuri. Lakia rikkonut Puolueeton saa kymmenkertaiset rangaistukset. Puolueettomia koulutetaan eri alueiden perinteistä ja laeista sekä useissa kielissä. Lisäksi heitä koulutetaan havaitsemaan kussakin oikeustapauksessa se, mikä muilta jää huomaamatta.

Tietäjä

Tietäjiä on vasta mullistuksen jälkeen.

Tietäjät ovat tiedon kulttilaisia, joiden päätehtävänä on opiskelu ja tiedon keruu kultin kartanoihin.

Tietoa kerätään merkitsemällä merkittäviä asioita muistiin tai keräämällä informaatiota todistajilta ja kokoamalla se. Myös vanhojen tekstien etsiminen ja tulkinta on tärkeää kultille.

Tietäjät on koulutettu joko tutkijoiksi, jotka analysoivat totuutta, tai keräilijöiksi, jotka tekevät sekalaisia hommia kultille. Keräilijät on opetettu erätaitoihin ja yhden aselajin käyttöön. Tietäjä voi ennestään osata muitakin asioita ennen kulttiin liittymistään. Kultti on tiukka kurista.

4. LOITSUT

Seuraavassa luetellaan joitakin loitsuja. Loitsun nimen lisäksi on annettu pieni kuvaus loitsun tarkoituksesta ja lopussa loitsusanat. Lisäksi on mainittu, mitä lisäheittoja loitsun käyttö vaatii ja mikä olisi loitsusta heitettävä vahinko / vahinkoheittojen määrä.

Sytytys Sytyttää palamaan n. sylillisen kuivahkoa (puuta, lehtiä, nahkaa, hiuksia) ainetta hetkessä, kosteaan aineeseen kuluu hieman kauemmin ja se vie enemmän keskittymistä.

Hrulis esiet oijh

Tulikäskey Loitsija hallitsee n. sylillisen kokoista tulimäärää ja pystyy saamaan ne 'eloon' ja liikuttamaan tahtonsa mukaisesti. Vaatii jatkuvaa keskittymistä. *Ahlisai oijh ruilan*

Liekinuoli Loitsijan sormesta lentää liekeistä muodostunut nuoli. (Tähtäys, vahinko d10 / 1) *Yrdest rasp oijh*

Tulisormet Loitsijan sormista sinkoaa viisi tulinuolta, jotka leviävät laajimmillaan 90 asteen kulmaan ja jotka ovat kukin kuin Liekinuoli. (Tähtäys vaadittu, vahinko d10 / 5) *Yrdest are rasp oijh*

Tulipallo Loitsijan kämmenistä sinkoaa pallomainen tulen liekki, joka kasvaa läpimitaltaan n. 2m suuruiseksi. (Tähtäys, vahinko d10 / 4) *Yrdestin raspi oijh*

Tulisydän Kohde syttyy palamaan sisältäpäin tappaen välittömästi (d4 / 4) *Aiforyn mordel siyar oijh*

Vesivasama Sinkoaa loitsijan kädestä vesivasaman (Tähtäys, vahinko d12) *Erlind jais ilm*

Vesikilpi Luo läpikuultavan vesikilven, joka vastaa erittäin hyvää panssaria (d6 panssari), kilven sisäpuolelta voi ampua kilven läpi. *Lindeir jais ilm*

Myrsky Loitsija nostattaa kovan myrskyn kohdallaisen laajalle alueelle. *Uhrin jaiseren ilm*

Hukutus Kohde hukkuu sisäisesti kuollen välittömästi (d4 / 4) *Odhelein mordel koldain ilm*
Itäminen Kasvattaa minkä tahansa siemenen hetkessä täysikasvuiseksi tai vyötärönkorkuiseksi. *Yrlindra rhuiden yir*

Elävä kivi Loitsija voi herättää eloon pienen määrän kiveä. Loitsittu kivi muotoutuu noin ihmisen muotoiseksi ja tottelee loitsijan käskyjä. Olento tuhoutuu kun loitsijan keskittyminen herpaantuu. *Pragain rhuseg yir*

Kasvin voima Kasvattaa mistä tahansa siemenestä hetkessä täysikasvuisen tai miehen pituisen köynnöksen, jota loitsija hallitsee ja jonka voi saada kuristamaan. Kasvin ominaisuudet riippuvat siemenestä. *Yrlindra mordel rhusegry yir*

Marmorointi Kohde muuttuu marmoripatsaaksi. Marmorointi poistuu, mikäli marmoroituun kohteeseen heitetään Elävä Kivi-loitsu ja heitto on 3 tai alle. Mikäli Elävä Kivi loitsu onnistuu normaalisti kohde elää sen jälkeen kivisenä mutta muuten toimivana. *Pragain inderuseg mordelour yir*

Leijutus Loitsija pystyy kuljettamaan ilmassa kevyitä esineitä. Vaatii keskittymistä. *Fiylahh yshia ehhi*

Tukehduttaminen Imee kaiken ilman kohteen ympäriltä, vaikutus kuin tukehtumisella.

Kohde kykenee liikkumaan ja tällöin loitsijan kyttävää pitämään keskittymisensä. *Kahhiah mordel yhass ehhi*

Energiäkäärme Saa kohteen peittymään violetteihin energiakäärmeisiin, jotka aiheuttavat vakavia sähköiskuja (d4 / 4) *Affito mordel tycha est*

Tarvittaessa PJ voi kehittää velhoille lisää loitsuja. Jos haluaa sävyyttää loitsusanoilla, seuraavassa joitakin huomioita loitsujen muodostamisesta.

Loitsun perusmuoto:

hallittava aine, mikä – hallintamuoto, mitä tekee – elementin käskysana

Hallittava aine ja loitsun elementti ovat tiukasti kytköksissä. Niin hallittavan aineen kuin hallintamuodon käskysanan voimakkuus on valittava loitsun voikkakkuuden (aineen määrän, halinnan vaikeuden) mukaan. Lisäksi loitsuun voi hallittavan aineen ja hallintamuodon väliin lisätä muita määreitä esim. jos halutaan useampi nuoli samaan aikaan (lukumäärän määritteet) tai halutaan muodostaa loitsuansa (odottava määre).

Taulukoiden loitsusanoista aina jälkimmäinen on voimakkaampi.

Hallittava aine	Sana		
Energia - loitsijan sisältä	<i>airand</i>	<i>airanda</i>	<i>airandre</i>
Energia - loitsijan ulkoa	<i>affia</i>	<i>affitai</i>	<i>affito</i>
Ilma ympärillä	<i>fiylahh</i>	<i>fiylahhia</i>	<i>fiylahhih</i>
Ilma olennessa	<i>kahhi</i>	<i>kahhai</i>	<i>kahhiah</i>
Kivi, hiekka	<i>pragha</i>	<i>praghand</i>	<i>praghandra</i>
Kuumuus, lämpö	<i>hrulan</i> <i>hruliara</i>	<i>hrulis</i>	
Maaperä	<i>luindra</i>	<i>luindras</i>	<i>luindraras</i>
Tuli	<i>ahlisai</i>	<i>ahlis</i>	<i>ahlissa</i>
Tuli olennon sisältä	<i>aifor</i>	<i>aiforas</i>	<i>aiforyn</i>
Tuli tyhjästä <i>yrdest</i>	<i>yrdestin</i>	<i>yrdestia</i>	
Tuuli	<i>furlahhi</i>	<i>furlasia</i>	<i>furlahhia</i>
Tuuli, luotu	<i>hilan</i>	<i>hilanda</i>	<i>hilandha</i>
Vesi	<i>yilain</i>	<i>yiland</i>	<i>yilande</i>
Vesi, kiinteämpi (jää)	<i>erlind</i>	<i>erlindai</i>	<i>erlindas</i>
Vesi ilmassa (pisarat)	<i>odhein</i>	<i>ohlaine</i>	<i>odhelein</i>
Hallintamuoto			
Anna ominaisuus - siirtää elementin ominaisuuden kohteeseen	<i>cialdra</i>	<i>cialdras</i>	<i>cialdryan</i>
Hallinta, loitsija komentaa kohdetta	<i>ruilan</i>		
Herättää aine tottelemaan	<i>rhuisa</i>	<i>rhuiseg</i>	
Kaataa	<i>yhai</i>		
Kannatella	<i>jalois</i>		
Kasvattaa	<i>rhuiden</i>	<i>rhuisegry</i>	
Kilpi, panssari	<i>kul</i>	<i>kulre</i>	<i>kulrend</i>
Kuljettaa mukanaan	<i>haifa</i>	<i>hafasi</i>	<i>haifia</i>
Kutsua	<i>iol</i>		
Mennä kohteen sisään	<i>koldain</i>		

Muuri, suoja	<i>merd</i>	<i>muiran</i>	<i>miralle</i>
Nostaa velho hallitsee kohteen liikkumista	<i>ysha</i>	<i>yshiah</i>	<i>yhass</i>
Nuoli, vasama	<i>rasp</i>	<i>raspi, muuttaa nuolen muotoa</i>	
Peittää	<i>tychia</i>	<i>tychas</i>	<i>tycha</i>
Saada aine liikkumaan	<i>aisen</i>	<i>aisegh</i>	<i>aiseighry</i>
Sataa, loitsu laskeutuu taivaalta	<i>yhtas</i>	<i>yhtasia</i>	
Siirtää itsestä toiseen	<i>koihal</i>		
Tulla kohteen sisältä	<i>siyar</i>		
Upottaa maaloitsuissa	<i>kruista</i>	<i>kruistren</i>	
Viedä mukanaan	<i>kharli</i>	<i>kharlia</i>	<i>kharlin</i>
Muita määreitä			
Kuolettava	<i>mordel</i>		
Odottava	<i>inhalda</i>		
Kaksi	<i>twiek</i>		
Kolme	<i>traista</i>		
Viisi	<i>are</i>		
Ei-	<i>inde-</i>		
Elementin sana			
Tuli	<i>oijh</i>		
Vesi	<i>ilm</i>		
Maa	<i>yir</i>		
Tuuli	<i>ehhi</i>		
Energia	<i>est</i>		