

Sankareiden seikkailu^{v1.1}

Peli aloitteleville roolipelaajille.
Ikäsuositus 6-12 vuotiaille.

Kuinka käy seikkailijoiden, jotka lähtevät hakemaan Kablahin varastamaa Voimakristallia?
Mitä tapahtuu prinsessalle, jonka paha lordi Mostal on kaapannut?
Säilyykö valtakunta, jota lohikäärme Kad'Hul uhkaa?

Ole yksi kuudesta sankarista, joidenka harteille kaikki nämä kysymykset lankeavat.



Tulosta yksipuoleisena

Kaikki kuvamateriaali on röyhkeästi varastettu netistä.

Ennen pelaamista:

Tarvitset d6 noppia kasan. Optimi olisi 2kpl jokaista pelaajaa kohden ja 2 pelinjohtajalle.

Lyijykynät ja pyyhekumit ovat myös suotavia erinäisten merkintöjen tekemistä varten.

Tutustu hahmojen kykyihin ennen peliä, jotta voit nopeasti opastaa pelaajia ongelmatilanteissa.

Hanki 6 pelaajaa. Pelaajat valitsevat yhden hahmon 6 hahmoluokan joukosta. Yksi kutakin hahmoluokkaa.

Kutakin hahmoluokkaa on 2 kappaletta, yksi molempia sukupuolia.

ANNA PELAAJILLE 100 KULTARAHAA, JOTTA HE VOIVAT OSTAA VARUSTEITA ENNEN SEIKKAILUN ALKUA.

Pelin idea:

Vaikka pelillä on selkeä alku ja loppu, lopullinen tarkoitus on kuitenkin pitää hauskaa.

Pelinjohtajalla on täysi oikeus HUIJATA nopissa. Lähinnä tämä tarkoittaa, että jos pelaajat ovat läpäisemässä vihollislauman, kuin pikajuna, voi pelinjohtaja hieman hioa omia noppatuloksiaan, pitääkseen pelin jännittävänä. Jos taas pelaajat ovat tulossa ennenaikaiseen loppuun johtuen huonoista valinnoista ja nopanheitoista, voi pelinjohtaja sallia armon käydä oikeudessa ja antaa huti menneen iskun osua. Pahimmassa tapauksessa, voi pelinjohtaja käyttää 'Deus ex machina'-säätöä ja tuoda paikalle esineen/henkilön/tapahtuman, joka muuttaa tapahtumien kulun pelaajien hyväksi.

Olisi suotavaa, jos tähän ei tarvitsisi turvautua.

Pelistä itsestään:

Tämä peli on suunniteltu pelattavaksi RoPeCon 2014:ssä useampana eri päivänä, trilogia kunakin päivänä.

Pelistä kehitettiin myös versio joka voidaan pelauttaa 'kokemuspisteessä'.

Kussakin trilogian osassa on 3 kohtaamista, jotka kukin johtavat joko taisteluun, aarteeseen tai molempiin.

Koska 'kokemuspisteessä' pelaamisaika on hyvin rajallinen (45min) suositellaan kellon pitämistä jatkuvasti näkyvillä ja rajaamalla kunkin kohtaamisen aika 5minuuttiin tai lyhyempään. Viimeinen taistelu on aina hieman pidempi.

Koska pelaajat ovat todennäköisesti hieman nuorempaa sorttia, olisi syytä välttää sanaa 'tappaa'. Sen voi kätevästi vaihtaa sanaan 'voittaa' tai 'kukistaa'. Jos kaikki pelaajat ovat 'aikuisia', voit kuvailla kunkin taistelun niin graafisesti, että se saa George R. R. Martinin sanomaan "That was unnecessarily brutal and descriptive."

Tarina, episodi, taistelu ja kerros:

Trilogian voi jakaa erillisiin tarinoihin, joissa on alku episodeja ja loppu.

Episodin voi jakaa päätöksen tekoon ja mahdolliseen taisteluun.

Taistelulla on alku, kierroksia ja loppu.

Kierros on aika jona kukin hahmo ja vihollinen toimii kukin vuorollaan. Jos pelaajat eivät pääse yhteisymmärrykseen vuoroistaan, voi jokaisen taistelun alussa kukin heittää d6 noppaa ja suurimman tuloksen saanut aloittaa ja kierros jatkuu siitä myötäpäivään. Pelinjohtajan ohjaamat hahmot tulevat joko siinä kohdassa missä pelinjohtaja istuu pelaajiin nähden tai viimeisenä.

Hahmojen ominaisuudet:



Lähitaistelu:



Kyky käyttää tylppiä ja teräviä lyömävälineitä vihollisia vastaan.
Voidaan käyttää vain viereiseen ruutuun



Kantama-ase taistelu:



Kyky heittää tai ampuu esineitä pitemmälle matkalle.

Ei voi käyttää viereiseen ruutuun ja vaatii esteettömän näköyhteyden kohteeseen.



Puolustautuminen:



Panssarin ja kilven käyttö aseiden torjumista varten.

Ei toimi taikuutta vastaan.



Taito:



Hahmolle ominainen kyky tai taito. Myös väistely.

Lue lisää kohdasta 'Hahmojen kyvyt'.



Taika:



Hahmon henkiset voimavarat.

Loitsujen heittäminen ja niitä vastaan vastustaminen.



Kestokyky:



Hahmon kyky kestää kipua ja haavoja ennen kuin hän pyörtyy.



Haavapisteet:

Saadun vaurion määrä. Kun näitä on yhtä paljon, kuin kestäkykyä, on hahmo tajuton.

Haavapisteiden määrä ei voi ylittää kestäkykyä.

Taistelu:

Kullakin pelaajalla on useita eri vaihtoehtoja toisten vahingoittamiseksi. Lähitaistelu ase, kantama ase ja loitsu. Puolustautumista varten on kullakin pelaajalla nämä vaihtoehdot: Vastahyökkäys, torjunta, väistö ja taikuus. Kutakin puolustusta voi käyttää vain kerran kierroksessa, joten on hyvin vaarallista joutua piiritetyksi pitkäksi aikaa. Kaikkia puolustuksia ei myöskään voi käyttää kaikkia hyökkäyksiä vastaan.

-Lähitaistelu: 

Lyömäaseen käyttämistä vihollista vastaan. Tulos riippuu kohteen puolustuksesta. Lähitaistelua vastaan voi käyttää jotakin seuraavista; Vastahyökkäys, torjunta tai väistö.

-Kantama ase: 

Pitkän matkan aseiden käyttämistä ampumala, heittämällä tai jollakin muulla tavalla. Pitkän matkan asetta voi käyttää jos kukaan ei ole hyökkääjän ja kohteen välissä (Käytä järkeäsi). Sitä vastaan voi puolustautua joko torjunnalla tai väistöllä.

-Taikuus: 

Taikoja heittää 2d6 ja lisää taikaarvonsa sitten vastustajaan heittää 2d6 lisää taikaarvonsa. Taika onnistuu jos taikojen arvo on suurempi, kuin vastustajan arvo. Taika tekee vahinkoa pisteen jokaista noppaa kohden, jonka tulos on 2 tai enemmän.

-Vastahyökkäys: 

Molemmat heittävät 2d6 ja lisäävät hyökkäysarvonsa tulokseen. Pienempi tulos vähennetään suuremmasta ja saatu tulos on vahingon määrä, jonka pienemmän tuloksen saanut kärsii.

-Torjunta: 

Molemmat heittävät 2d6, hyökkääjä lisää hyökkäysarvonsa ja puolustaja puolustusarvonsa. Jos hyökkääjän tulos on suurempi kuin puolustajan, puolustaja ottaa erotuksen verran vahinkoa.

-Väistö: 

Puolustaja heittää 2d6 ja yrittää saada taitoarvonsa tai alle. Jos väistö epäonnistui, hyökkääjä heittää 2d6 yrittää saada hyökkäysarvonsa tai alle. Jos hyökkäys onnistuu, puolustaja saa vahinkoa saman verran, mitä hänen noppatuloksensa ylitti taitoarvon.

Liikkuminen:

Kukin hahmo voi liikkua 3 ruutua pystyyn tai vaakaan kierroksessa.

Jos pelaajat ovat hieman vanhemmasta päästä, voi tämän muuttaa 5 ruutuun, mutta liikkuminen vie +1 askelta jokaista vihollista kohden, joka on viereisessä ruudussa (pystyyn tai vaakaan lähtöruudusta).

Parantuminen:  

Taisteluiden välissä, kaikki hahmot poistavat haavapisteensä, jos parantaja on vielä mukana. Muissa tapauksissa kaikki poistavat vain yhden haavapisteen taisteluiden välissä. (toivottavasti tähän sääntöön ei joudu turvautumaan.)

Parannusjuomat poistavat 5 haavapistettä. Käytön jälkeen parannusjuoma esine pyyhitään hahmolomakkeelta. Vuorolla, jolla hahmo käyttää juoman, ei hän saa taistella ja liikkua enintään yhden ruudun.

Jos haavapisteet saajuttavat hahmon kestävyys, on hahmo taintunut lopputaistelun ajan. Hahmo virkoaa taistelun jälkeen, mutta ei voi tehdä mitään ennen kuin häneltä parannetaan ainakin yksi haavapiste.

Taintuneen haavapisteet ei poistu taisteluiden välillä.

Hahmojen kyvyt:

Soturi:

Soturin taito on voimakkuus. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehty hyökkäys on erittäin voimakas. Soturin seuraavalla rierroksella tekemän hyökkäyksen tekemät haavapisteet kaksinkertaistuvat.

Esim. Soturi heittää $8 + 10$ (lähitaisteluarvo) ja puolustuja saa lopputulokseksi 16, tulisi normaalisti kaksi haavapistettä, mutta voimakkuuden käytön jälkeen tuleekin 4 haavapistettä.

Voimakkuuden käyttö vie kierroksen ja jos soturi ei saa haavapisteitä aikaiseksi, ei taidolla ole vaikutusta. Voimakkuuden voi yhdistää tarkkuuteen.

Soturin taika on tarkkuus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen tehty hyökkäys (ei tarvitse olla seuraavalla kierroksella, mutta täytyy olla samassa taistelussa) saa soturi heittää kolmea noppaa ja ottaa pienimmän nopan pois tuloksesta.

Esim. Soturi heittää 1, 3 ja 6, on lopputulos $3+6 = 9$

Haltia:

Haltian taito on ketteryys. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehdyt väistöt lasketaan kaksinkertaisella taitoarvolla lopputaistelun ajan.

Haltian taika on nopeus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen haltia liikkuu kaksinkertaista liikkumanopeutta. Jos haltian liikkumanopeus on muuttunut alkuperäisestä, muuttuu se taian alla kaksinkertaisesti.

Kääpiö:

Kääpiön taito on havainnointi. Kääpiö voi kierroksen alussa heittää taitoheiton. Jos heitto onnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa suurimman tuloksen. Jos taitoheitto epäonnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa pienimmän tuloksen. Tämä taito ei vie kierrosta.

Kääpiön taika on kilpisuojaus. Kääpiö voi kierroksen alussa sanoa suojelevansa jotakin hahmoa. Onnistuneen taikaheiton jälkeen hän vähentää 2 omasta puolustuksestaan ja lisää sen kohteen puolustukseen. Tämä taika ei vie kierrosta eikä poista kummankaan hahmon puolustuskykyä kierrokselta.

Velho:

Velhon taito on taika tieto. Velho voi käyttää kierroksen keskittyen taikuuteen. Tällöin velho ei saa liikkua, hyökätä tai puolustautua mitenkään. Jos velho onnistuu, hän saa ylimääräisen nopan seuraavaan taikaheittoonsa. Tätä heittoa saa käyttää niin usein kuin haluaa ja se lisää jokaisella onnistuneella heitolla yhden nopan seuraavaan taikaheittoon. Tällätavoin kerätyt nopat poistuvat taistelun loputtua tai velhon heittäessä taikuusheiton.

Velhon taika on Taikanuoli.

Katso Taistelu-Taikuus

Voro:

Voron taito on ansat. Voro voi heittää taitoheiton asentaakseen ansan ruutuun jossa hän on ja sen jälkeen liikkuu yhden ruudun haluamaansa vapaaseen suuntaan. Voro ei ole saanut liikkua ennen ansan asettamista. Seuraava joka astuu ruutuun ottaa automaattisesti vauriota sen verran kuinka paljon voron heitto alitti hänen taitoarvonsa plus yksi. Esim. Voron taitoarvo on 6 ja hän heitti tulokseksi 4. Tällöin ansa tekee $6 - 4 + 1 = 3$ vauriota.

Voron taika on näkymättömyys. Onnistuneella taikaheitolla voro muuttuu näkymättömäksi ja saa liikkua vapaasti kentällä ilman, että kukaan saa hyökätä hänen kimppuun (Viholliset, jotka olivat jo nähneet hänet saavat lähestyä vain näkyviä kohteita ja sijaintia josta voro katosi). Voro tulee välittömästi näkyväksi jos hän päättää vuoronsa vihollisen viereen tai jos hän hyökkää lähitaistelulla vihollisen kimppuun. Näkymättömyyden taikominen lopettaa voron vuoron, joten hän ei saa enään liikkua tai hyökätä.

Näkymättömistä hyökkääminen antaa vorolle yhden ylimääräisen nopan lähitaisteluun tai lisää noppien tulosta yhdellä kantama-aseella (2d6+1).

Parantaja:

Parantajan taito on luonnon tuntemus. Onnistuneella taitoheitolla parantaja saa vieressä olevan kohteen hämmentymään paikalleen. Kohde ei voi tehdä mitään ennen kuin joku seuraavista tapahtuu.

-Kohteen ystävä käyttää vuoron hänen herättelyyn.

-Kohde saa haavapisteen.

-Kohde onnistuu kierroksen alussa taikuusheitossa.

Tällöin kohde saa puolustautua omalla vuorollaan tämän kierroksen aikana (jos se ei ole jo mennyt ohi), mutta ei hyökätä tai liikkua.

Parantajan taika on parannus. Parantajan tulee olla kohteensa viereisessä ruudussa ja heittää taikaheitto. Onnistuneella heitolla kohde poistaa kaksi haavamerkkiä.

KAUPPA

(Tonttuvaunut)

Toisinaan ryhmä saattaa kesken seikkailun kohdata tonttuvaunut. Silloin he voivat käyttää vaivalla ansaitut rahansa taikajuomiin ja varusteisiin. Stevil myös ostaa tavaroita, mutta maksaa listahinnan -50 pelaajille.

”Kohtaatte tiellä kilisevän, rämisevän vankkurin, jota vetää yakki härkä. Vaunujen etuosassa on korkea penkki, jonka ympärillä on useita vipuja ja rattaita. Vaunut pysähtyvät eteenne ja penkin uumenista kuuluu kimeä ääni: 'Hoi, matkalaiset. Tänään on teidän onnenpäivä, sillä olette kohdanneet Stevilin kauppavankkurit. Olkaahyvät ja tulkaa lähemmäksi katsomaan mitä haluatte ostaa'. Penkistä hyppää pienikokoinen tonttu, joka hymyilee seikkailijoille leveästi”.

Huom! Jos joku hahmo hyökkää Stevilin kimppuun, hän napsauttaa sormiaan, jolloin hän ja vaunut katoavat savupilven saattelmina pois.

Kukin pelaaja voi käyttää kahta esinettä kerrallaan, jotka menevät samaan paikkaan (esim. 2 sormusta ja 2 vyötä)

Esine		Hinta
Terveyden sormus	+2 	100
Suuren terveyden sormus	+4 	250
Taistelun hansikas	+1 	100
Taistelumestarin hansikas	+2 	250
Metsästäjän ranneke	+1 	100
Riistanvartijan ranneke	+2 	250
Rautainen vyö	+1 	100
Teräksinen vyö	+2 	250
Kettryyden korvakoru	+1 	100
Akrobaatin korvakoru	+2 	250
Taikuuden riipus	+1 	100
Taikuuden amuletti	+2 	250
Parannusjuoma	-5 	50
Taistelueliksiiri	+2  (taistelun ajaksi)	100
Tarkkuuseliiksiiri	+2  (taistelun ajaksi)	100
Paksunahkaeliiksiiri	+2  (taistelun ajaksi)	100
Taitoeliiksiiri	+2  (taistelun ajaksi)	100
Taikaeliiksiiri	+2  (taistelun ajaksi)	100
Onneneliiksiiri	+1  (seuraavaan heittoon yksi ylimääräinen noppa)	50

Kalmavuoren aarre

Seikkailijaryhmä tuntee toisensa entuudestaan ja heidät on kutsuttu seikkailijoiden kiltaan ottamaan vastaan tehtävä.

”Hyvät sankarit. Eilen illalla ryhmä örkkejä hiipi palatsiin vartijoiden huomaamatta ja onnistuivat varastamaan Voiman kristallin velhomme tornista. Osa heistä jäi paetessaan kiinni, joten tiedämme loppujen olevan matkalla Kalmavuorelle. Teidän ryhmät pitää lähteä pikaiseen takaa-ajoon, jotta saisitte heidät kiinni ennen kuin he ehtivät kadottamaan kristallin.”

”Sankarit ratsastavat pikavauhtia kohti Kalmavuorta, kunnes he havaitsevat kaukaisuudessa ilmiselvän väijytyksen. Sankarit laskeutuvat ratsujensa selästä ja lähestyvät varovaisesti väijytystä.”

Kohtaus 1:

”Tielle on vedetty puita esteeksi ja esteen takana näkyy useita örkkejä leirinuotion ympärillä. Heidät on selkeästi jätetty vartioimaan tietä ja hidastamaan mahdollisia takaa-ajajia.

Tien vasemmalla puolella on hyvin jyrkkä kallio ja oikealla puolella on synkkä suo”

Vaihtoehdot:

-Haltia voi yrittää kiivetä kallion päälle (taitoheitto) ja sieltä käsin ampua örkkejä kohti tai vierittää kiviä.

--Onnistuminen: ”[Haltian nimi] yllättää örkit täydellisesti ja ne pakenevat kirkuen suolle. Hetken kuluttua kirkuminen lakkaa yllättäen. Leiristä löytyy örkkien aarre (Aarre 1) Sankarit voivat ratsastaa tietä pitkin eteenpäin”.

--Epäonnistuminen: ”[Haltian nimi] kiipeää kalliota ylös, kunnes yllättäen kallioista irtoaa kivvi, jonka varassa hän juuri roikkui. Sinä tulet rytinällä alas. Örkit huomaavat tämän mekkalan ja hyökkäävät ryhmän kimppuun.” (Haltia ottaa yhden haavan ja alkaa taistelu [kartta 1, Aarre 1])

-Ryhmä kiertää suon kautta ja parantaja yrittää käyttää luonnon tuntemusta välttääkseen vaarat (taitoheitto).

--Onnistuminen: ”Onnistutte kulkemaan suon halki ja ohittamaan örkit ilman että ne huomaavat teidät.

[Parantajan nimi] kiertää vaaralliste suonsilmäkkeet ja suo otukset turvallisesti. Onni on myös teillä myötä, sillä löydätte matkan varrelta hylätyn rakennuksen, josta löytyy unohdettu aarre (Aarre 2)

--Epäonnistuminen: ”Olette syvällä suolla, kun yllättäen kuulette juoksuaskelia. Teitä kohti juoksee ryhmä suoliskomiehiä aseet esillä.” (Pelaajien liike on yksi vähemmän [kartta 2, Aarre 3])

-Ryhmä hyökkää örkkien kimppuun. [Kartta 3, Aarre 1]

KAUPPA: (Katso kohta 'Tonttuvaunut').

Kohtaus 2:

”Ratsastettuanne pitkään saavutte vihdoinkin Kalmavuoren juurelle. Matkaa örkkien luolalle on vielä tovi, mutta nyt ongelmana on valita turvallisin reitti. Polku haarautuu tässä kohdin kolmeen kanjonihaaraan. Ensimmäinen haara päättyy umpikujaan, jonka seinälle on piirretty jokin kuvio. Toinen haara näyttäisi kiertävän hyvin pitkän lenkin ja kolmas on selvästi ansoitettu.”

(Pidä tukkimiehen kirjanpitoa. Aloita kolmella viivalla ja lisää niitä jos ohjeet niin sanovat).

Vaihtoehdot:

-Velho tutkii ensimmäisen haaran merkin (taitoheitto).

--Onnistuminen: ”[Velhon nimi] tutkii merkkiä pitkään ja ymmärtää niiden tarkoittavan, että tässä on loitsuin piilotettu käytävä. Kerää voimiasi ja rikot lumouksen. Seinä katoaa silmienne edessä ja paljastaa tunnelin, joka johtaa vuoren uumeniin.

--Epäonnistuminen: ”[Velhon nimi] tutkii merkkejä pitkään, mutta ei pysty saamaan niistä selvää. Ryhmän täytyy valita jokin toinen reitti”. (Lisää yksi viiva).

-Voro johdattaa ryhmän ansojen läpi (taitoheitto).

--Onnistuminen: "[Voron nimi] johdattaa ryhmän varovaisesti pitkin kanjonia, välillä pysähtyen, välillä laukaisten ansoja. Onnistutte lopulta pääsemään luolan suuaukolle, joka johtaa Kalmavuoren uumeniin."

--Epäonnistuminen: "[Voron nimi] johdattaa ryhmän varovaisesti kanjonia pitkin. Pitkän matkan jälkeen hän kuitenkin epähuomiossa laukaisee ansan ja myrkkynuolia sataa ryhmän päälle. Joudutte jäämään hetkeksi paikkailemaan havojanne ja lähдете sitten jatkamaan matkaanne hieman myrkyn heikentäminä. Lopulta kuitenkin pääsette luolan suuaukolle, joka johtaa Kalmavuoren uumeniin." (Kaikki hahmot saavat yhden haavan, joka ei poistu ennen seikkailun loppua).

-Ryhmä valitsee pitkän reitin: (Lisää yksi viiva).

"Vaellatte pitkään kanjonia pitkin. Se haarautuu useasti ja joudutte palaamaan takaisin useasti, mutta vihdoinkin viimein saavutte luolan suulle, joka johtaa Kalmavuoren uumeniin".

Kohtaus 3:

"Jätätte hevosenne luolan ulkopuolelle ja astutte sisään varovaisesti. Sisällä on kylmää ja kolkkoa. Sytytätte soihdut ja etenette tunnelia pitkin kunnes saavutte hieman isompaan onkaloon. Näette edessänne puisen oven ja teräksisen ristiko-oven. Maassa näkyy myös jalanjälkiä, jotka johtavat seinää kohti. Siinä on mahdollisesti salaovi, mutta sen aukaisulaitteisto pitää ensin löytää. Puisen oven takaa kuluu örkkien puhetta".

Vaihtoehdot:

-Kääpiö voi yrittää löytää salaoven aukaisumekanismin ja yrittää avata sen varovasti (taitoheitto).

--Onnistuminen: "[Kääpiön nimi] tutkii seinää pitkään kunnes löytää kapean reiän seinässä. Hän ujuttaa kätensä sisään ja vetää siellä olevasta vivusta. Seinä liikahtaa hieman paikoiltaan ja salakäytävä paljastuu."

--Epäonnistuminen: "[Kääpiön nimi] tutkii seinää pitkään kunnes löytää kapean reiän seinässä. Hän ujuttaa kätensä sisään ja työntää siellä olevasta vivusta. Kuuluu karmeä rämähdys, kun metalliset astiat kolisevat lattialle. Puiset ovet aukeavat ja örkit hyökkäävät teidän kimppuunne". [Kartta 4]

-Soturi yrittää nostaa teräksisen ristikko-oven ylös voimillansa (taitoheitto).

--Onnistuminen: "[Soturin nimi] pistää lihaksensa töihin ja saa hetken pinnistelyään ristikon nousemaan juuri sen verra, että kaikki pääsevät sen alitse toiselle puolelle".

--Epäonnistuminen: "[Soturin nimi] pinnistelee portin kanssa. Hän saa sen nousemaan ilmaan, mutta hänen ote lipeää ja portti tulee rytinällä alas. Puiset ovet aukeavat ja örkit hyökkäävät teidän kimppuunne". [Kartta 4]

-Ryhmä avaa puiset ovet ja hyökkää örkkien kimppuun. [Kartta 5]

Loppukohtaus:

"Sankarit saapuvatsuureen saliin, jonka seinillä palavat soihdut ja huoneen keskellä porisee pata. Huoneen takaosassa on suuri kivinen pöytä, jonka äärellä Örkkien johtaja, erittäin suuri örkki, Kablah suorittaa jonkinlaista rituaalia. Huoneessa on myös ryhmä muita örkkejä, ilmeisesti ryöstöryhmän viimeiset jäsenet. Kablah kääntyy havahduttuaan hälyyn ja puhuu ryhmälle karkeasti äännähdellen: 'Olette siis päässeet tänne asti läpi joukkojeni. Mutta sillä ei ole väliä, koska olen jo ehtinyt imeä mystisiä voimia tarpeeksi, jotta voin liiskata ryhmänne siihen paikkaan. Urhoni, HYÖKÄTKÄÄ!'" [Kartta 6, Aarre 5] (Kablahailla on huomattava määrä kestopisteitä. Hänellä on 5 kertaa viivojen määrä, mitä tukkimiehen kirjanpitoon on kertynyt).

Loppu:

-Häviö: (Ei suositeltava lopputulos) "Kablah huojuu luokseen pidellen vuotavaa haavaansa. 'Oli teistä vastusta, mutta minä vein tänään voiton. Urhot, viekää heidät tyrmään. Riisukaa heidät varusteistaan.'"

-Voitto: "Kablah hengittää raskaasti luolan lattialla. Kaikki hänen soturinsa ovat joko tajuttomina tai panneet paikalta. Sankarit löytävät Kablahaan aarteet luolan perällä olevasta kirstusta. Sankarit lähestyvät kivistä pöytää, jolla Voiman kristalli makaa, heikosti valoa hohtaen. [Innokkaimman pelaajan hahmon nimi] ottaa kristallin varovasti ja sujauttaa sen taskuunsa. Perusteellisen tutkimisen jälkeen sankarit lähtevät matkalle kohti seikkailijoiden kiltää".

Prinsessan harharetki

”Seikkailijat ovat palaamassa edelliseltä seikkailultaan, kun viestinviejä pysäyttää heidät. Hän ojentaa kirjeen ja jää odottamaan.”

’Hyvät seikkailijat. Teidän poissaollessanne Lordi Mostal:n vakoojat onnistuivat pääsemään heikentyneen maagisen suojauksen lävitse huomaamattamme ja he salakuljettivat prinsessa Lailan Lordi Mostalin linnalle. Antakaa Voiman kristalli tälle viestinviejälle ja lähetkää välittömästi pelastamaan prinsesaa’.

KAUPPA: (Katso kohta ’Tonttuvaunut’).

Kohtaus 1:

”Saavutte iltahämärässä Lordi Mostalin linnan läheisyyteen. Olette piilossa läheisen metsän reunalla suunnittelemassa, kuinka pääsisitte sisään. Linna sijaitsee meren rannalla kallion reunalla ja on vaikuttavan kokoinen. Pääporteilla on vahva vartio. Rannan tuntumassa on viemäri kanava, joka on suljettu rautaisella ristikko-ovella”.

Vaihtoehdot:

-Ryhmä voi yrittää päästä sisään viemärin kautta, mutta portti pitää ensin saada murrettua auki. Soturin täytyy käyttää voimaansa pakottaakseen umpiruostuneen lukon rikki (taitoheitto).

--Onnistuminen: ”[Soturin nimi] ottaa puukon vyöltään ja kaivertaa pahimmat ruosteet lukon ympäriltä pois. Kun hän on tyytyväinen työhönsä, hän potkaisee lukkoa kerran ja portti aukeaa räminällä. Muurin harjalta kuuluu huutoa ja joku vartia katsoo teitä kohti ja tekee hälyytyksen. Livahdatte viemäreihin ennen kuin he ehtivät ampua nuolia”.

--Epäonnistuminen: ”[Soturin nimi] potkaisee kerran porttia, joka pitää valtavaa räminää. Muurin harjalta kuuluu huutoa ja joku vartia katsoo teitä kohti ja tekee hälyytyksen. Muurinharjalta alkaa sataa nuolia ja joudutte pakenemaan takaisin metsänreunaan. Viemäreihin ei enään pääse ainakaan tuota kautta”. (Jos sankarit yrittävät hiipiä sisään, on voron taito yhden pienempi tuon heiton aikana, koska vartiat ovat valppaampia, mutta vartioita on yksi vähemmän jos joudutaan taisteluun).

-Ryhmä voi yrittää hiipiä pääportista naamioituneina maanviljelijöiksi voron avulla (taitoheitto).

--Onnistuminen: ”[Voron nimi] ’löytää’ ryhmälle maatyöläisten vaatteita ja kerää kullekin kasan risuja nyyttiin. Hän käskää kaikkien liata kasvonsa mudalla ja piilottaa aseet huolellisesti viittojen sisään ennen kuin lähestytte porttia. Sydämmet jyskyttään lähestytte portteja. Portilla, vartia katsahtaa teitä hetken, mutta päästää teidät läpi käskien kuitenkin pitämään silmät auki epäilyttävien henkilöiden varalta. Kun olette päässeet portista ohi, livahdatte kujalle ja poistatte naamiointinne. Linnan pihalla on liikaa vartioita, jotta pääsisitte itse linnan sisälle, joten laskeudutte viemäriin kokeilemaan onneanne, jos pääsisitte sitä kautta sisälle linnan saleihin”.

--Epäonnistuminen: ”[Voron nimi] käskää kaikkien liata kasvonsa mudalla ja piilottaa aseet huolellisesti viittojen sisään ennen kuin lähestytte porttia. Sydämmet jyskyttään lähestytte portteja. Portilla, vartia katsahtaa teitä hetken ja pyytää teitä astumaan sivuun tarkempaa tutkimusta varten. Peli on pelattu. Nyt pitää mennä voimalla läpi ja yrittää karistaa vartiat kannoilta. [Kartta 7]

Ryhmä voi tehdä suoran rynnäkönnön portteja kohti ja toivoa pääsevänsä vartioiden ohi ja viemäreihin piiloon. [Kartta 7]

Kohtaus 2:

”Hengähdätte hetken syvällä viemäreissä. Haju ei ole niin paha mitä voisi kuvitella, joskaan ei täällä viitsisi viipyä sen enempää, kuin on tarpeen. Viemäreissä tulee haarauma ja teidän tulee nyt valita mitä reittiä kuljette. Vaihtoehtoja on kolme. Vasemmalle, suoraan tai oikealle. Kussakin haarassa on jonkinlaisia merintöjä. Senlisäksi kussakin kanaalissa kasvaa jonkinlaisia kasveja”.

Vaihtoehdot:

-Pelaajat saavat valita minkätahansa kanavan, mutta tietyillä taidoilla voi saada vihjeitä OIKEAN reitin valintaan.

-Velho voi käyttää loitsutietoann lukeakseen merkkejä.

--Onnistuminen: ”[Velhon nimi] tutkii hetken merkintöjä ja tulee siihen tulokseen, että keskimmäisen käytävän merkki tarkoittaa jonkinlaista vaaraa. Muut merkit ovat liian suttuisia luetavaksi”.

--Epäonnistuminen: ”[Velhon nimi] tutkii hetken merkintöjä ja tulee siihen tulokseen, että merkit ovat liian suttuisia luetavaksi”.

-Parantaja voi tutkia kasveja saadakseen vihjeen.

--Onnistuminen: ”[Parantajan nimi] tutkii hetken kasveja ja tulee siihen tulokseen, että vasemmassa käytävässä kasvavat kasvit ovat hyvin vaarallisia ja sitä käytävää tulisi välttää”.

--Epäonnistuminen: ”[Parantajan nimi] tutkii hetken kasveja eikä pysty tunnistamaan niistä mitään tarpeaksi tarkasti”.

-Vasen käytävä: ”Käytävällä kasvavat kasvit pölyävät voimakkaasti kun niiden läpi kävelee. Pöly kulkee hengityksen mukana keuhkoihin ja alkaa polttamaan hengitysteitä. Jonkin matkaa kuljettua, sankarit huomaavat, että käytävä on sortunut läpipääsemättömäksi ja he joutuvat palaamaan takaisin”. (Kaikki hahmot saavat yhden haavan, joka ei poistu ennen seikkailun loppua).

-Keskikäytävä: ”Kävelette käytävää pitkin ja teillä on outo tunne kuin joku tarkkailisi teitä. Saavutte aukeaan kammioon ja harmiksenne huomaatte, että ainoa reitti joka jatkuu tästä eteenpäin on kaltereilla estetty ja vie ulos kallion reunalle. Pettyneinä käännytte ja aiotte palata takaisin, kun huomaatte seinän raoista tulevia rottia. Ne estävät teidän kulun”. [Kartta 8, Aarre 6]

-Oikea käytävä: ”Etenettä oikeanpuoleista käytävää pitkin jonkin matkaa, kunnes saavutte tikapuille, jotka vievät ylös. Avaatte varovasti kannen, joka peittää tikasaukon ja katselette hetken ympärille. Kaikkialla on hiljaista. Olette saapuneet linnan sisälle palvelijoiden keittiön yhteydessä olevaan viemärihuoneeseen”.

Kohtaus 3:

”Hiivitte varovasti käytäviä pitkin kunnes saavutte kruunusalin lähetyville. Teidän pitäisi päästä sisälle saliin hälyytystä herättämättä ja sitten sulkea ovet parrulla. [Kääpiön nimi] osaa kertoa, että tuollaisiin saleihin on hyvin usein salakäytäviä. [Haltian nimi] arvelee, että saliin on ehkä mahdollista päästä katon kautta. Huomaatte, että salissa on hääseremonia alkamassa, joten teillä on aikaa vain yhteen yritykseen ja jos se ei onnistu, on teidän pakko rynnätä etuovista sisään.

-Kääpiön tapa:

--Onnistuminen ”[Kääpiön nimi] löytää läheiseltä sivukäytävältä salaoven, joka vie saliin sisälle. Kaikkien katseiden ollessa alttarille, suljette ovet hiljaa ja nostatte parrun oven eteen”. [Loppukohtaus][Kartta 9]

--Epäonnistuminen: ”[Kääpiön nimi] toteaa, että joko tässä linnassa ei ole salaovea tuohon huoneeseen tai se on liian hyvin piilossa. Aika käy vähiin ja teidän pitää rynnätä ovista sisään”. [Loppukohtaus][Kartta 10]

-Haltian tapa:

--Onnistuminen: ”[Haltian nimi] kiipeää ketterästi sisäkaton väliin ja katoaa. Hän palaa hetken kuluttua ja sanoo löytäneensä reitin saliin. Hän kiinnittää köyden kattoparruihin, jota pitkin te voitte kiivetä ryömimistilaan. Käytätte samaa keinoa toisessa päässä laskeutuaksenne hiljaa saliin. Kaikkien katseiden ollessa alttarille, suljette ovet hiljaa ja nostatte parrun oven eteen”. [Loppukohtaus][Kartta 9]

--Epäonnistuminen: ”[Haltian nimi] kiipeää ketterästi sisäkaton väliin ja katoaa. Hän palaa hetken kuluttua

ja sanoo ettei löytänyt yhtään reittiä salin puolelle. Aika käy vähiin ja teidän pitää rynnätä ovista sisään”.
[Loppukohtaus][Kartta 10]

-Suora rynnäkö: ”Päätätte ettei aikaa ole hukattavaksi ja ryntäätte suoraan ovista sisään. Hälyytys kuuluu pitkin käytäviä ja sotilaita juoksee kohti salia teidän perässä. Teidän on nopeasti taisteltava tienne prinsessan luokse”. [Loppukohtaus][Kartta 10]

Loppukohtaus:

”Lordi Mostal kääntyy hätkähtäen teitä kohti: ’Keitä te olette. Kuinka julkeatte keskeyttää hääseremoniat!’ Prinsessa yrittää rimpuilla hänen otteestaan: ’Apua! Pelastakaa minut tämän hirviön otteesta.’ On ilmiselvää, mitä teidän täytyy tehdä eikä aikaa ole hukattavaksi”.
[Taistelu päättyy sen kierroksen lopuksi, jolla Lordi Mostal on kukistettu.][Aarre 7]

-Loppu:

--Häviö: (Ei suositeltava vaihtoehto)

”Lordi Mortal ottaa paremman otteen prinsessasta: ’Näetkö nyt kuinka heikko isäsi on, kun ei pysty lähettämään ketään voimakkaampaa kukistamaan minua. Tämä liitto tulee vahvistamaan meidän molempien maita kunhan sinä vain alistut tahtooni.’ Tämä on viimeinen mitä kuulette ennen kuin teidät raahataan pois”.

--Voitto:

”Lordi Mostal kourii ammottavaa haavaansa: ’Ei... Ei se ole mahdollista... Minun... suunnitelmani... minulle luvattiin...’ Hän lyhistyy lattialle. Kaikki sotilaat laskevat aseensa nähtyään lordinsa kaatuneen. Päätätte poistua paikalta ripeästi nyt kun siihen on mahdollisuus. Ratsastatte prinsessa mukanaanne takaisin kuninkaan linnaan, jossa kuningas palkitsee teidät uroteoistanne.”

Lohikäärmeen luola

”Ansaitun levon jälkeen kuningas pyytää teitä eteensä: ”Viimeaikaisten ongelmat ovat aiheuttaneet tarpeetonta harmia meidän valtakunnalle. Vaikka näistä on selvitty, on syytä etsiä vastuulliset ja lopettaa heidän toimintansa perusteellisesti. Vakoojani ovat saaneet selville, että Kalmavuorelle olisi pesiytynyt lohikäärme, joka on kannustanut vihollisiani ilkitöihin. Valtuutan teidät etsimään sen liskon ja häättämään hänet mailtamme”. Poistutte linnasta ja ratsastatte kohti Kalmavuorta”.

KAUPPA: (Katso kohta ’Tonttuvaunut’).

Kohtaus 1:

”Pitkän ratsastuksen jälkeen saavutte vuoren reunaa pitkin kulkevalle kapealle reitille. Teidän täytyy jättää hevosenne ja jatkatte matkaa jalan. Aikanne käveltyänne, tulette kohtaan jossa on kyltti ja katkennut köysisilta. Kyltti osoittaa eteenpäin tätä reittiä ja siinä on kuva vihaisesta naamasta, jolla on pitkät hampaat. Sillan köydet ovat katkaistu tältä puolelta rotkoa ja tie näyttäisi jatkuvan leveänä toisella puolella. Sillan täällä puolella on luonnon muovaama kivinen pilari. Voitte jatkaa matkaa kohti vaaraa tai yrittää päästä rotkon yli.”

Vaihtoehdot: (molempia voi yrittää vain kerran).

-Soturi voi yrittää kaataa pilarin rotkon yli sillaksi (taitoheitto).

--Onnistuminen: ”[Soturin nimi] tukee olkapäänsä pilaria vasten ja työntää pää punaisena. Hänen jalkansa ruopivat hetken maata, kunnes kuuluu pamaus pilarin juuresta ja se alkaa hitaasti kaatua rotkoa kohti. Suurella tömäyksellä, se pysähtyy vastakkaisen polun reunalle ja sankarit voivat turvallisesti kävellä pilarin yli toiselle puolelle. Tulette pian toiselle rotkolle, jonka yli vie ehjä silta, mutta siltaa vartioi ryhmä örkkejä”. [kartta 11, aarre 8]

--Epäonnistuminen: ”[Soturin nimi] tukee olkapäänsä pilaria vasten ja työntää pää punaisena. Hänen jalkansa ruopivat hetken maata, mutta hän ei saa pilaria hievahtamaan. Se on liian väkevää tekoa”.

-Haltia voi yrittää kiivetä köyden kanssa pilarin huipulle. kiinnittää köyden sinne ja yrittää heilauttaa itsensä rotkon yli.

--Onnistuminen: ”[Haltian nimi] kiipeää ketterästi pilarin kärkeen ja sitoo köyden pään siihen tiukasti kiinni. Sen jälkeen hän ottaa köyden toisesta päästä ja laskeutuu pilaria alas. Hän alkaa heilua köyden varassa edestakaisin kunnes hän saa tarpeeksi vauhtia ja... hän irroittaa köydestä ja laskeutuu vastakkaiselle puolelle rotkoa. Hänen avustuksella saatte korjattua riippusillan sellaiseen kuntoon, että ryhmä voi ylittää rotkon turvallisesti. Tulette pian toiselle rotkolle, jonka yli vie ehjä silta, mutta siltaa vartioi ryhmä örkkejä”. [kartta 11, aarre 8]

--Epäonnistuminen ”[Haltian nimi] kiipeää ketterästi pilarin kärkeen ja sitoo köyden pään siihen tiukasti kiinni. Sen jälkeen hän ottaa köyden toisesta päästä ja laskeutuu pilaria alas. Hän alkaa heilua köyden varassa edestakaisin. Pian hän huomaa, että reuna on aivan liian kaukana, jotta hän voisi päästä toiselle puolelle.”

-Jatketaan matkaa: ”Päätätte, että rotkon yli ei ole pääsyä ja jatkatte matkaa varoituksesta huolimatta. Tulette pian toiselle sillalle, jota vartioi kaksi rumaa peikkoa.” [kartta 12, aarre 8]

Kohtaus 2:

”Jatkatte matkaanne ja saavutte kanjoniin. Kanjonin toisessa päädyssä odottaa kahdeksan örkkiä”.

Tässä kohdin voi vihjaista pelaajille, että tie on luultavasti ansoitettu tai että kanjonissa voi olla salaisia käytäviä. [kartta 13, aarre 9]

KAUPPA: (Katso kohta ’Tonttuvaunut’).

Kohtaus 3:

”Olette tulleet suuren luolan suuaukolle. Sisältä hohkaa rikinkatkuinen lämpö ja kuulette vaimeaa tasaista murinaa. Astutte rohkeasti luolaan ja taivallatte hetken, kunnes näette käytävän päässä heikkoa valoa. Yksi teistä kurkistaa varovaisesti luolan uumeniin ja näkee suuren lohikäärmeen nukkumassa kultakasan päällä”.

Vaihtoehdot:

-Velho voi käyttää taikatietoaan selvittääkseen lohikäärmeen heikkouden. (Taitoheitto. PELAAJA EI SAA NÄHDÄ TULOSTA!)

--Onnistuminen: ”[Velhon nimi] muistaa lukeneensa, että lohikäärmeet ovat älykkäitä ja ylimielisiä. Jos lohikäärmeen haastaa arvuuttelukilpailuun, voisi hänet saada suostuteltua lähtemään pois”. [Arvuuttelu]

--Epäonnistuminen: ”[Velhon nimi] muistaa lukeneensa, että lohikäärmeet ovat hyvin säikkyjä, jos ne yllättää nukkumasta. Jos kaikki ryntäävät kovasti meluten hänen kimppuun, voitaisiin hänet karkottaa pakoon”. [Loppukohtaus][kartta 14]

-Parantaja voi käyttää luontotietoaan selvittääkseen lohikäärmeen heikkouden (Taitoheitto. PELAAJA EI SAA NÄHDÄ TULOSTA!)

--Onnistuminen: ”[Parantajan nimi] muistaa lukeneensa, että lohikäärmeet ovat älykkäitä ja ylimielisiä. Jos lohikäärmeen haastaa arvuuttelukilpailuun, voisi hänet saada suostuteltua lähtemään pois”. [Arvuuttelu]

--Epäonnistuminen: ”[Parantajan nimi] muistaa lukeneensa, että lohikäärmeet ovat hyvin säikkyjä, jos ne yllättää nukkumasta. Jos kaikki ryntäävät kovasti meluten hänen kimppuun, voitaisiin hänet karkottaa pakoon”. [Loppukohtaus][kartta 14]

-Hahmot voivat hyökätä lohikäärmeen kimppuun ilan suurempia suunnitelmia. [Loppukohtaus][kartta 14]

Arvuuttelu:

”Astutte rohkeasti luolaan. Lohikäärme avaa toista silmänsä ja puhuu matalalla äänellään: ’Minä Kad’Hul mietinkin, että mikä teillä kestää’. Lohikäärme nousee jaloilleen ja venyttelee hieman itseään: ’Noniin. Hoidetaan tämä nopeasti alta pois, niin minä Kad’Hul pääsen jatkamaan uniani’. [Se jonka heitto onnistui] astuu eteen ja puhuu kovalla äänellä: ’Emme tulleet taistelemaan teitä vastaan, oi mahtava lohikäärme. Tulimme haastamaan teidän viisautenne viisaudellamme. ’Hyvä on’, murisee lohikäärme, ’hyväksyn haasteen. Mitä haluatte jos voitatte?’ ” Pelaajat voivat tässä vaiheessa haluta mitä haluavat, mutta Kad’Hul suostuu toteuttamaan vain yhden asian, ei kaikkia. ”Kad’Hul ottaa mukavamman asennon ja sanoo: ’Minä kysyn teiltä arvuutuksia ja te kysytte minulta. Se joka saa ensimmäisenä kolme oikein... voittaa. KUN minä voitan, syön teidät kaikki. MWAHAHAHAA!’”.

Kad’Hul kysyy ensin, sitten pelaaja, jolla on korkein taika-arvo heittää 2d6 ja yrittää saada taika-arvonsa tai alle. Joka kysymyksen jälkeen heittoon tulee kumulatiivinen -1. Tarkoittaen, että Kad’Hul onnistuu ennen pitkää. Kysymysten järjestyksellä ei ole väliä.

--Häviö: [kartta 14]

Tämä nielee kaikki muut; Kasvit, elukat, kukat puut.

Kuninkaat kaataa, kaupungit syö; ja maahan korkeat vuoret lyö.

-Aika (kelpuutetaan myös Azathoth, Cthulhu tai Galactus)

Minulla on monta sulkaa, jotta voisin lentää; Minulla on keho ja pää, mutta ei elämää.

Sinun voimasi määrittää kuinka kauas lennän; Voit pitää minua kädessäsi, mutta minua älä koskaan heitä.

-Nuoli (minulle tuli ensimmäisenä mieleen sulkapallo)

Suuton on ja kieleton puhelee; korvaton ja kuuloton on, kuulee.

Kaikki maailman kielet tuntee; Sukkelasti vastaa sulle, nähdä et saa, et pääse luokse?

-Kaiku

Päivällä sillä on neljä jalkaa ja yöllä kuusi jalkaa?

-Sänky

Yhdestä reiästä sisään mennään, kahdesta tullaan ulos?

-Housut

Istuu katolla ja savuaa vaikka ei pala?

-Savupiippu

Sillä on kaula mutta ei päätä?

-Pullo

Mistään se ei ala, eikä mihinkään loppu?

-Ympyrä

Ylös ja alas kulkee, vaikka pysyy paikallaan?

-Portaat

Päivällä täynnä lihaa ja verta, yöllä tyhjänä tuo luottaa?

-Kenkä

Paijataan ja sivellään, sitten pannaan pimeään?

-Leipä

Mistä löydät tiet ilman kärryjä, metsät ilman puita ja kaupungit ilman taloja?

-Kartta

Aina talojen ohi menee, koskaan ei sisälle pääse?

-Tie

Arvuuttelun voitto:

”Lohikäärme paiskoo kultakolikoitaan ympäriinsä: ’Ei ole mahdollista, että voititte. EI OLE!’ Kad’Hul kaivaa aarteensa seasta ison sormuksen ja laittaa sen isoon sormeensa. Kuuluu voimakas pamaus ja lohikäärme on poissa kultansa kanssa. Vain muutama pieni kasa on jäljellä reunoilla. Palaatte voitokkaina takaisin kaupunkiin, jossa kuningas ottaa teidät vastaan. Kaduilla soi musiikki ja kansa hurraa. Olette koko kansan sankareita.” [aarre 10]

Taistelun voitto:

”Lohikäärme lyhistyy kultakasansa päälle: ’Mitenkä tuollaiset mitättömät olennot voivat voittaa minut.’ Kad’Hul kaivelee jotakin kolikoiden seasta: ’Tämä ei jää tähän!’ Kad’Hul kaivaa aarteensa seasta ison sormuksen ja laittaa sen isoon sormeensa. Kuuluu voimakas pamaus ja lohikäärme on poissa kultansa kanssa. Vain muutama pieni kasa on jäljellä reunoilla. Palaatte voitokkaina takaisin kaupunkiin, jossa kuningas ottaa teidät vastaan. Kaduilla soi musiikki ja kansa hurraa. Olette koko kansan sankareita.” [aarre 10]

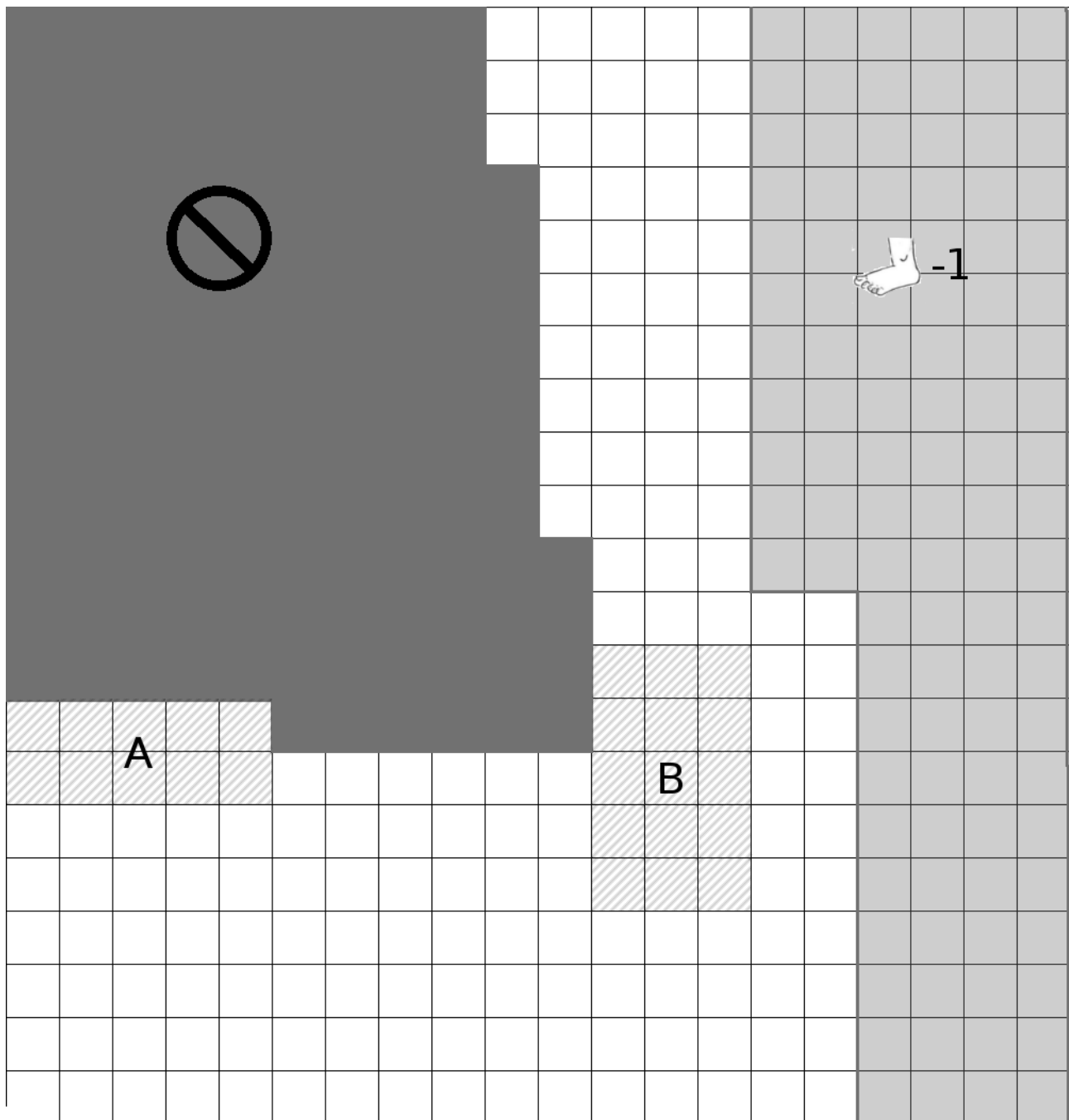
Taistelun häviö:

”Lohikäärme nauraa ilkeästi: ’Kuten arvelinkin. Ei teistä mitättömistä olennoista ole minulle vastusta. Olette herättäneet minussa voimakkaan nälän. Taidankin mennä syömään muutaman prinsessan. Hähähää!’ Lohikäärme ryntää ylitsenne ja ulos luolasta. Viimeinen mitä kuulette on siipien huminaa ja lohikäärmeen karjaisu ennen kun menetätte tajuntanne”.

Kartat

Pelaajat aloittavat aina alueelta A ja vihollisten sijainnit määritellään kartan tekstissä.

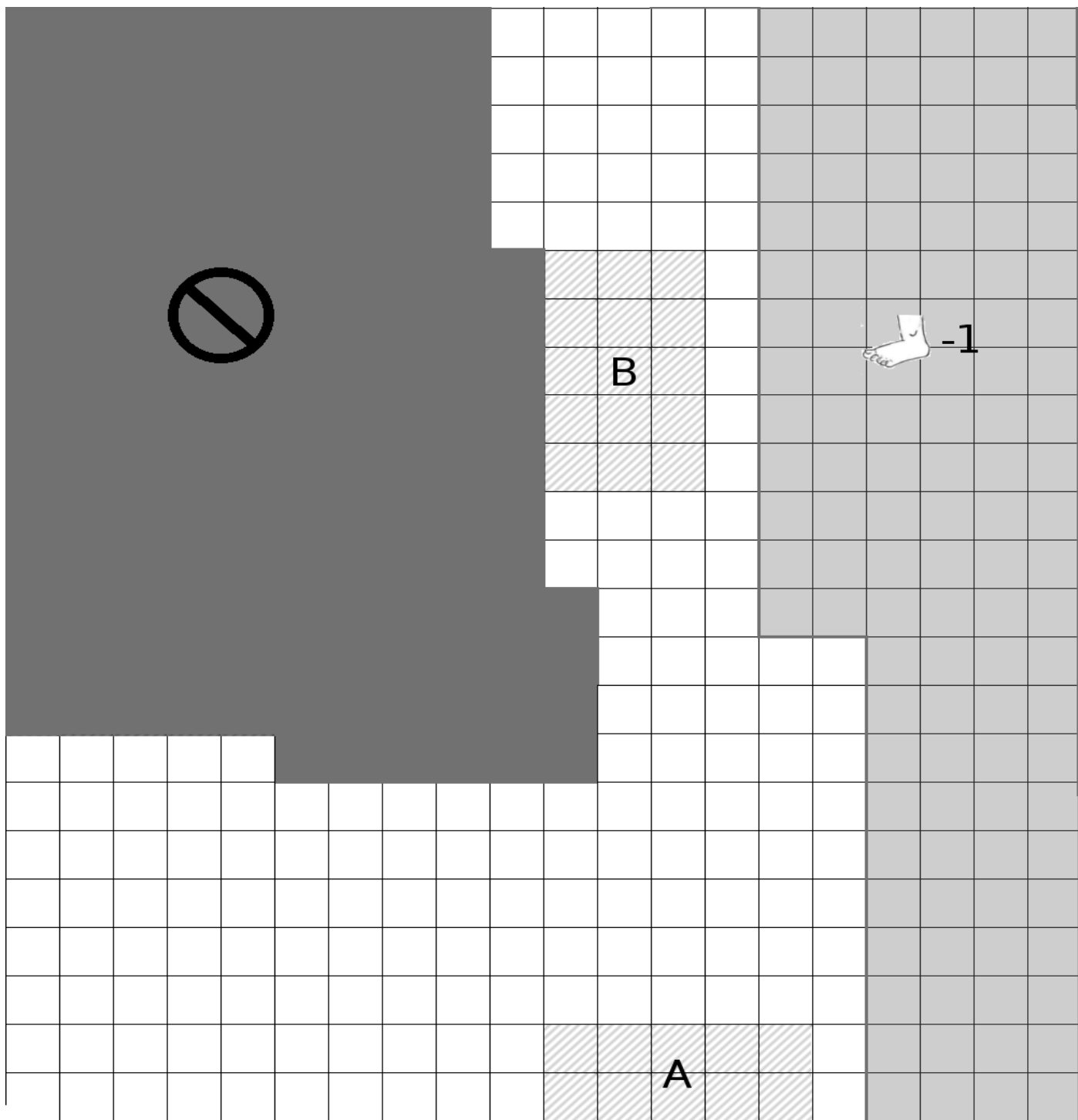
Pelaajat saavat itse sijoittaa hahmonsa aloitusalueelle haluamaansa kohtaan aluetta.



Kartta 1

Alueelle B sijoitetaan 10 Örkkiä.

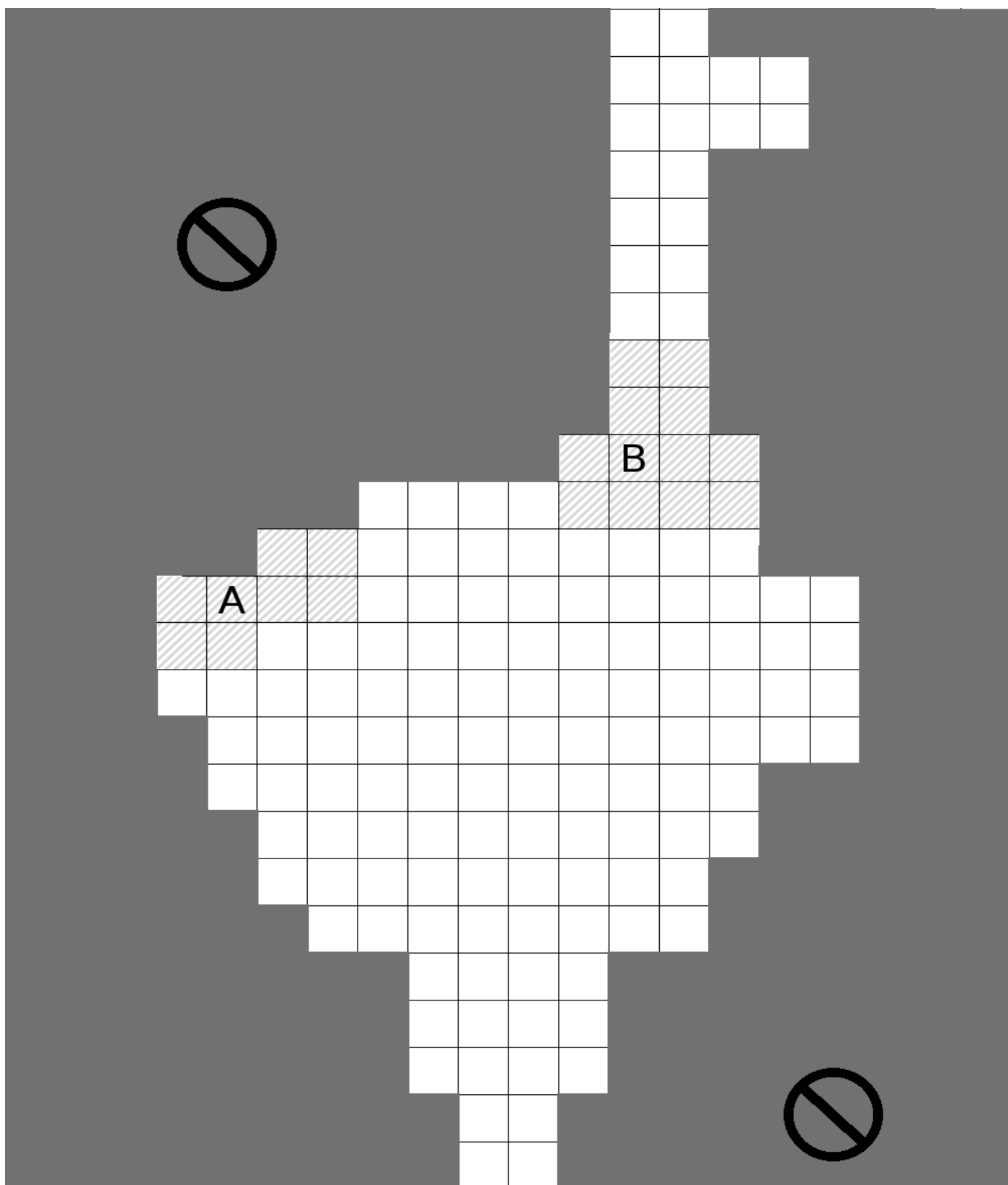
Kartan oikealla laidalla on suo, joka hidastaa perusliikkumisnopeutta yhdellä.



Kartta 3

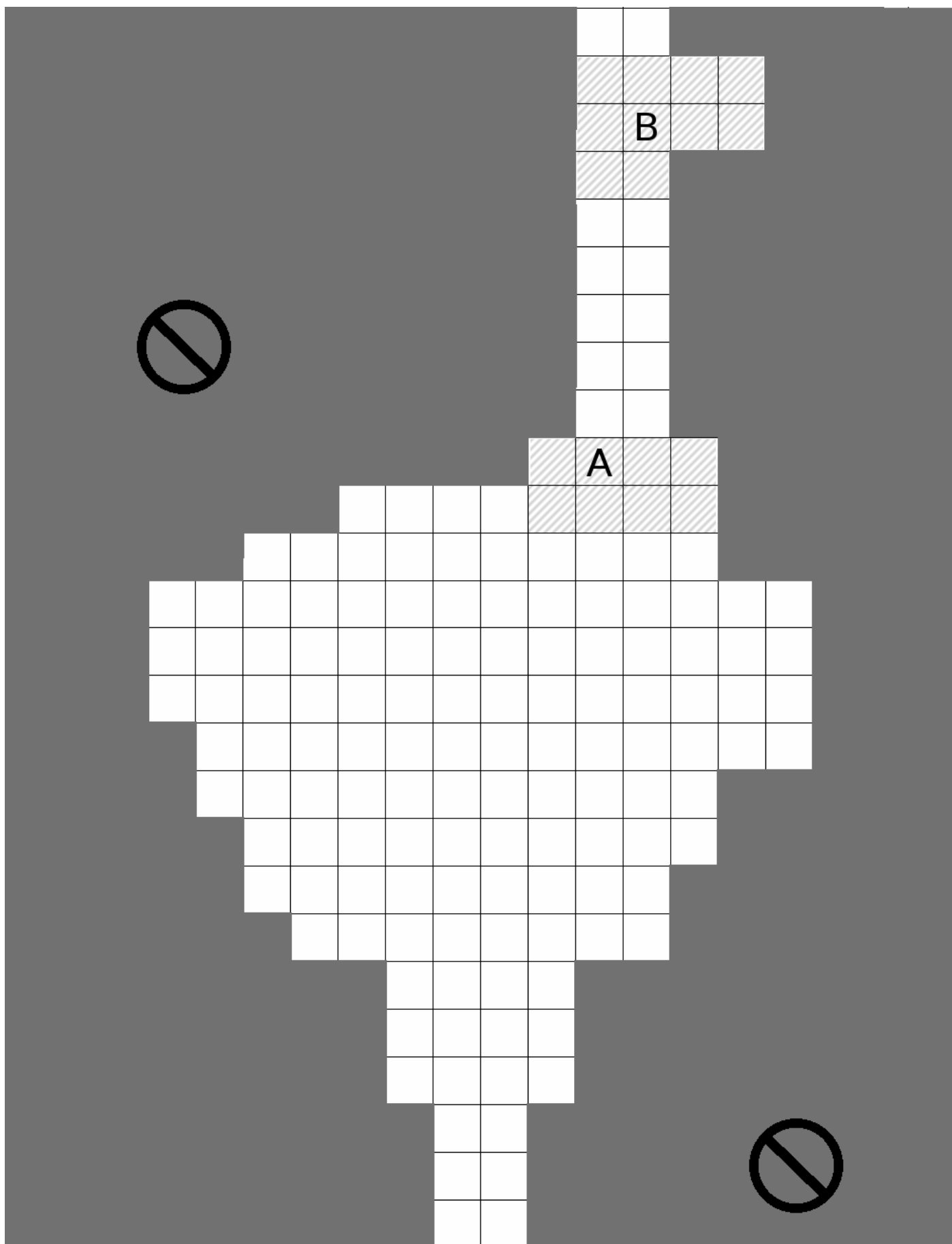
Alueelle B sijoitetaan 10 Örkkiä.

Kartan oikealla laidalla on suo, joka hidastaa perusliikkumisnopeutta yhdellä.

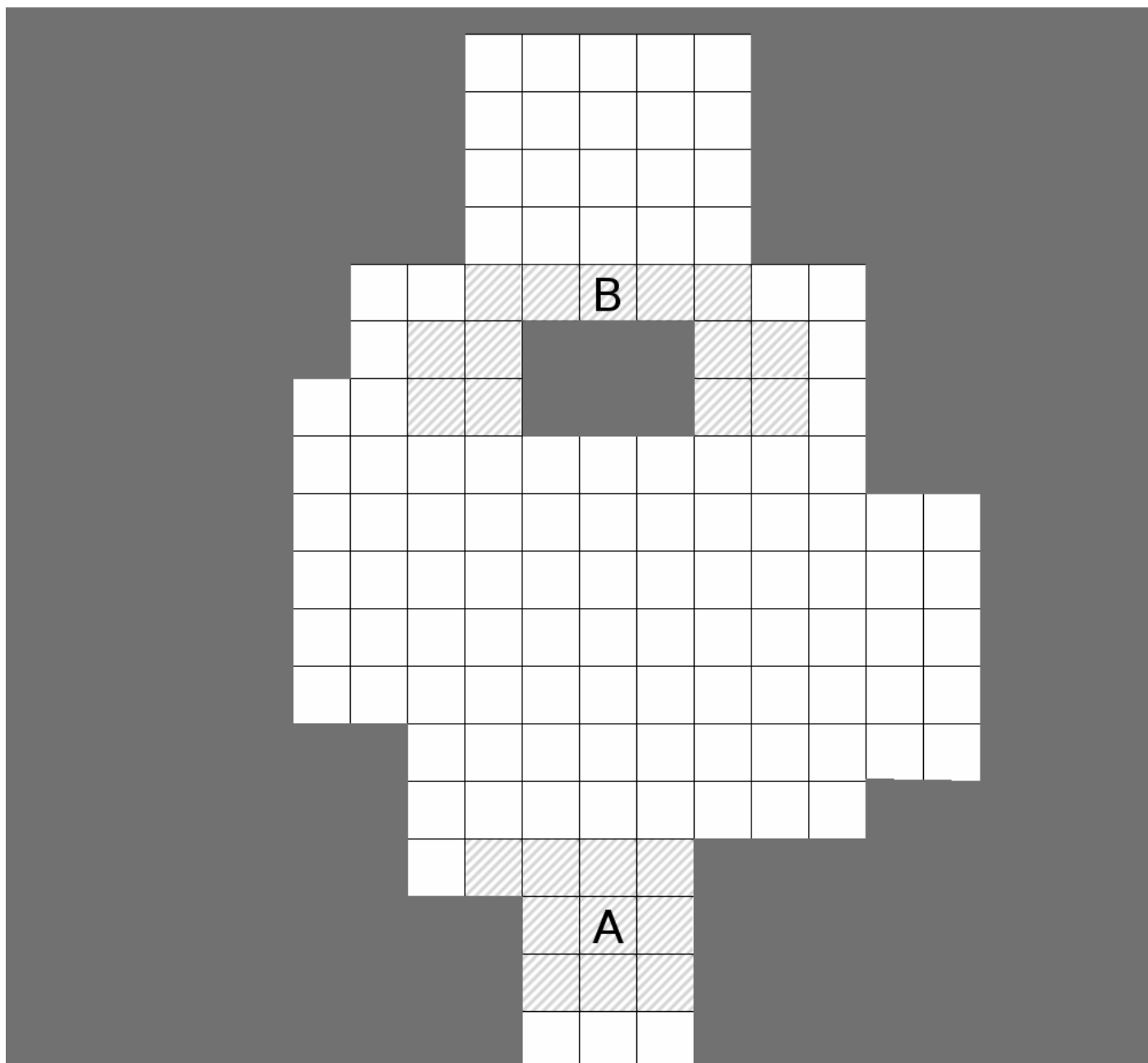


Kartta 4

Alueelle B sijoitetaan 10 Örkkä.



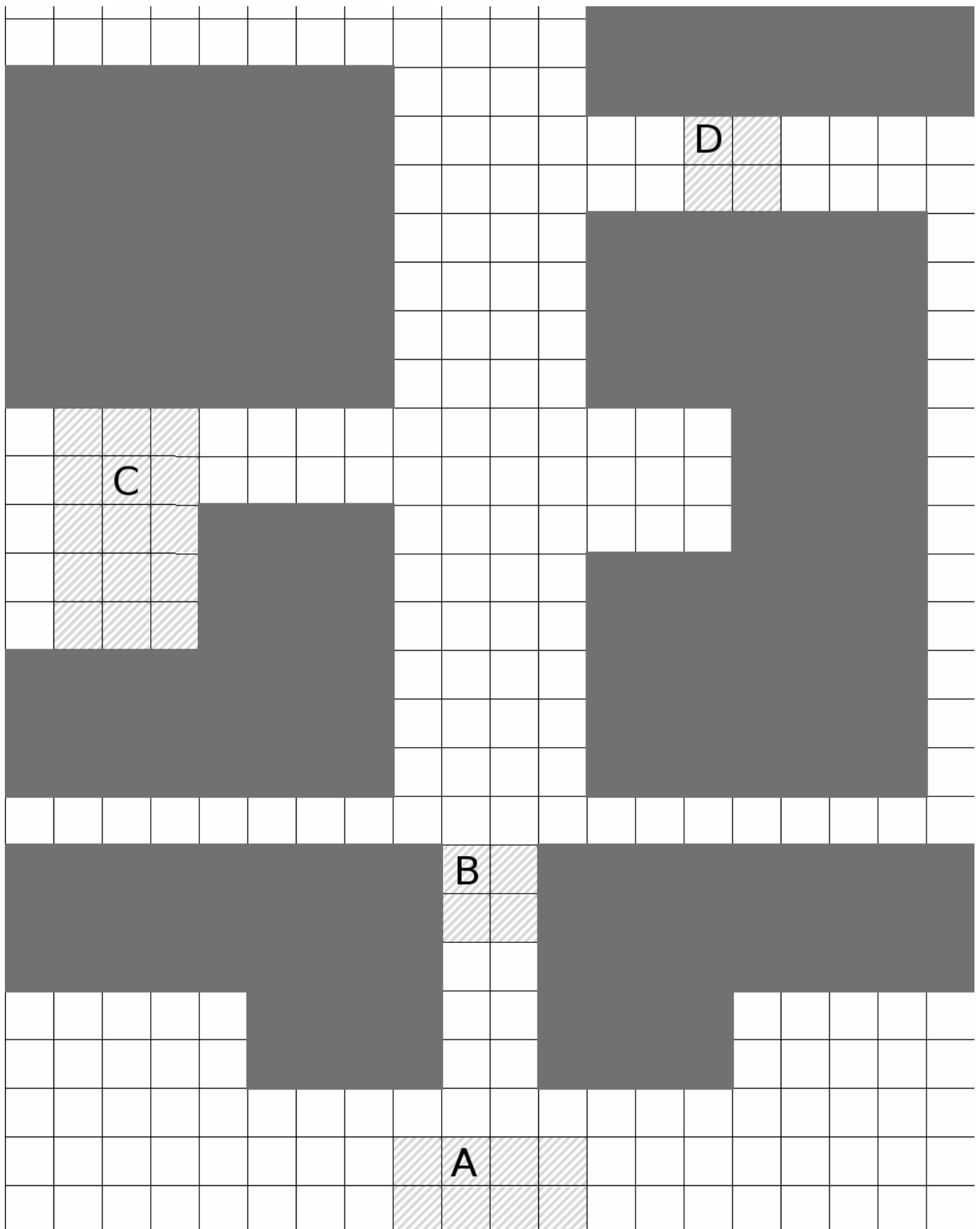
Kartta 5
Alueelle B sijoitetaan 10 Örkkiä.



Kartta 6

Sijoita Kablah Altтарin taakse keskelle.

Sijoita 4 örkkiä, 4 örkki jousiampujaa ja 2 örkki velhoa alueelle.

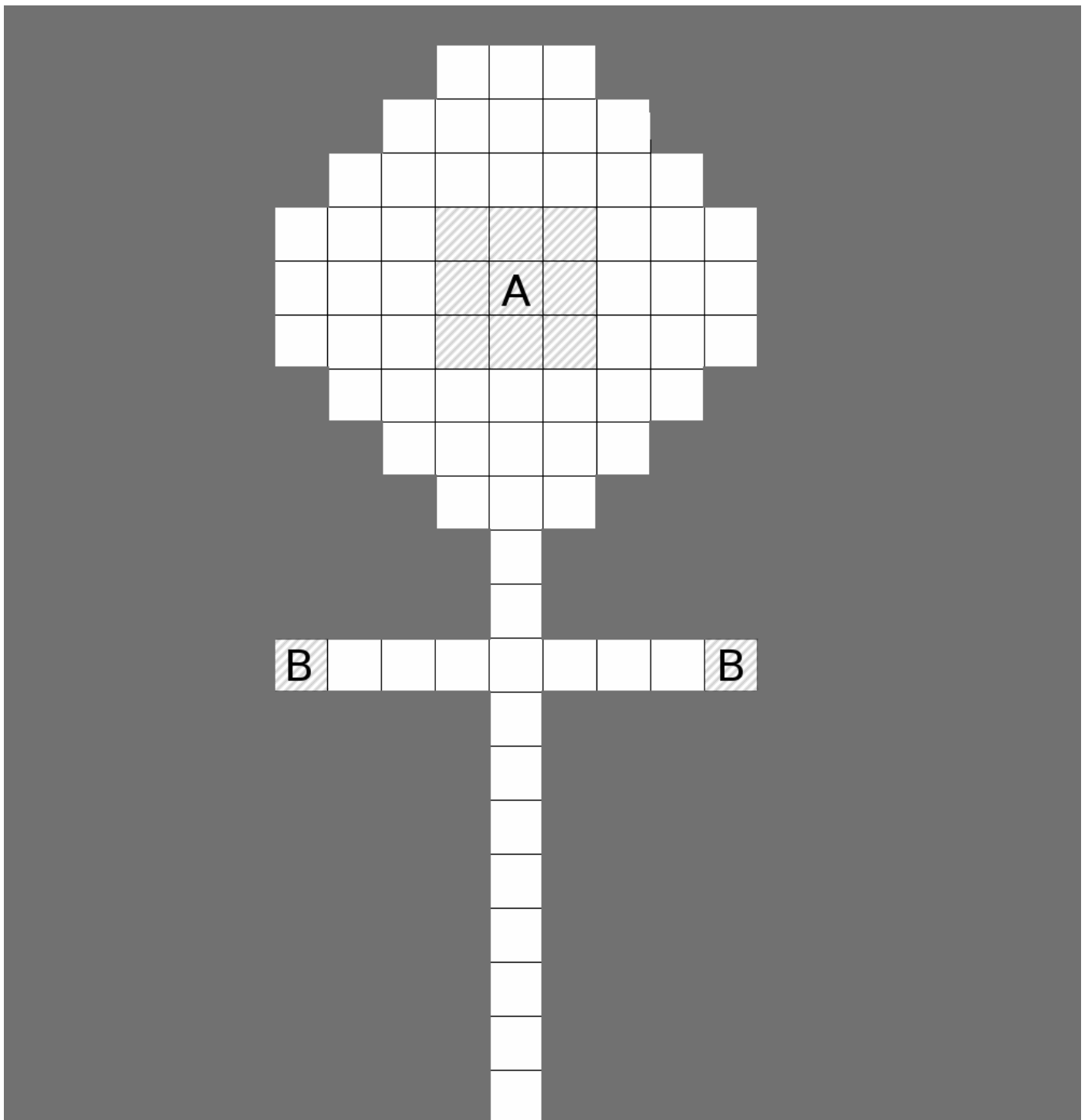


Kartta 7

Sijoita 4 kaartilaista alueelle B ja 4 kaartilaista alueelle D

Joka 4. kierros, lisää 4 kaartilaista alueelle D

Pelaajat voittavat kun kaikki ovat alueella C

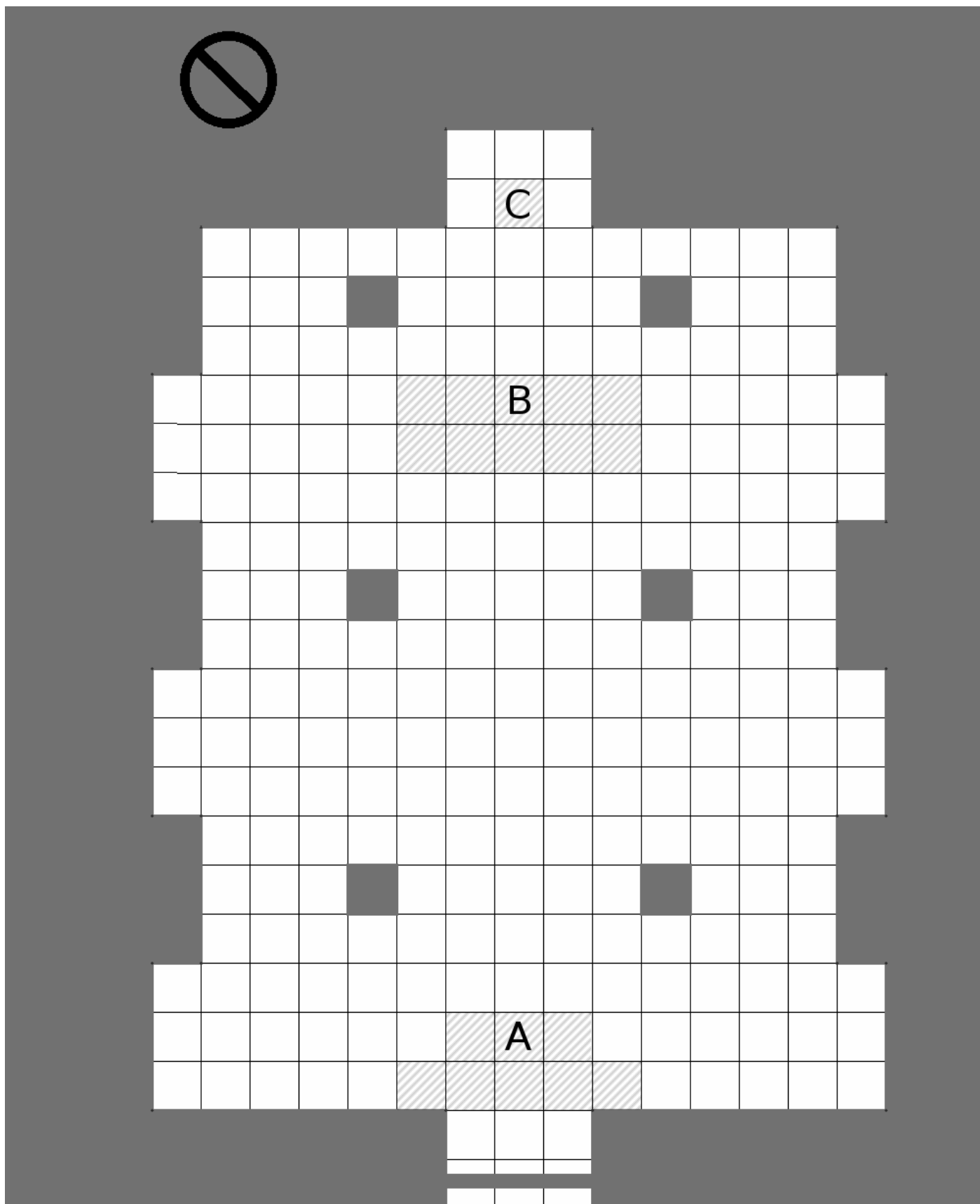


Kartta 8

Aseta 2 rottaa alueille B

Joka kierros, lisää 2 rottaa alueilla B, jos nissä on tilaa.

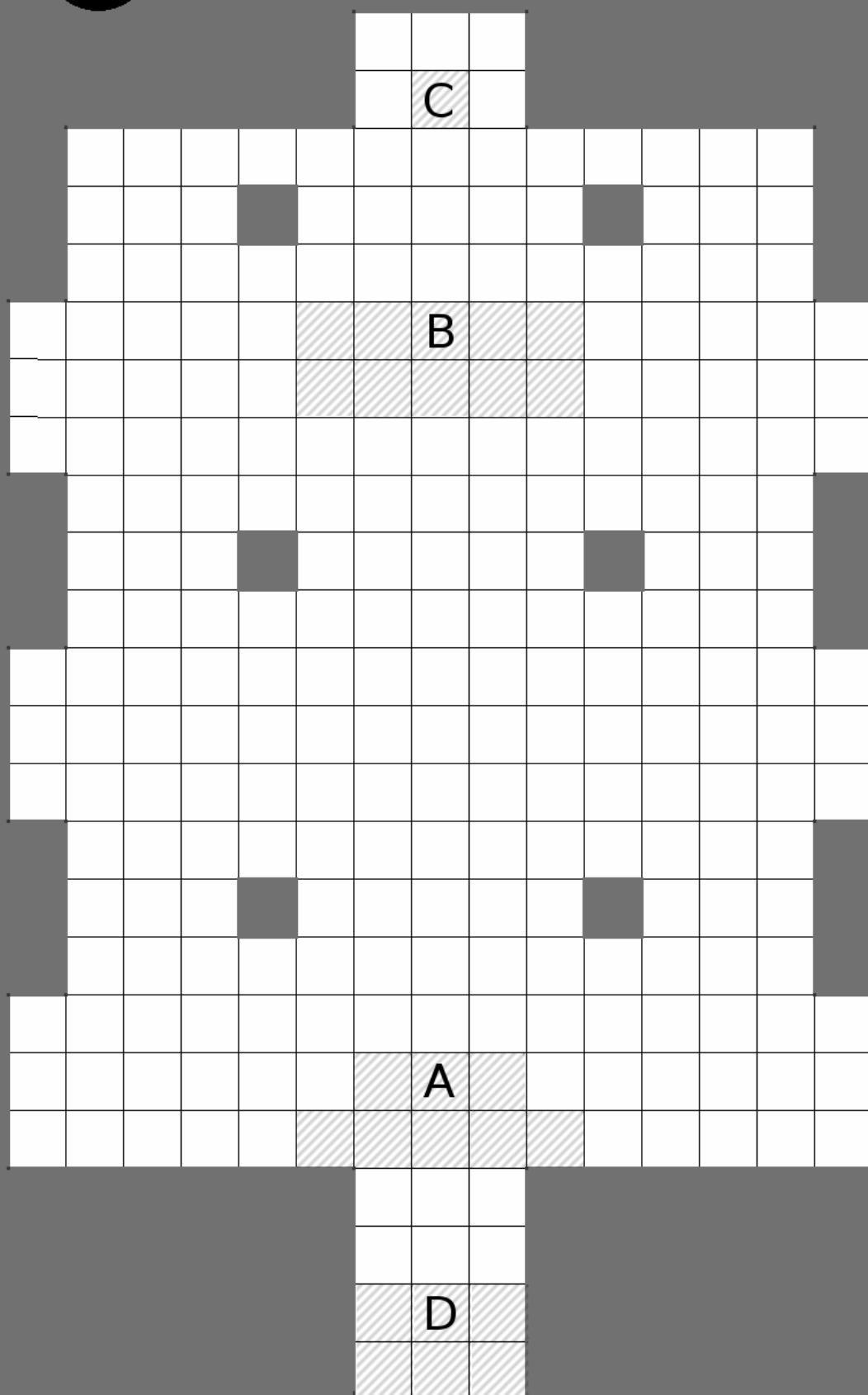
Pelaajat voittavat, kun molemmat B-alueet on tukittu (pelaaja seisoo päällä).



Kartta 9

Aseta Lordi Mostal alueelle C

Aseta 4 kaartilaista ja 4 velhoa alueelle B



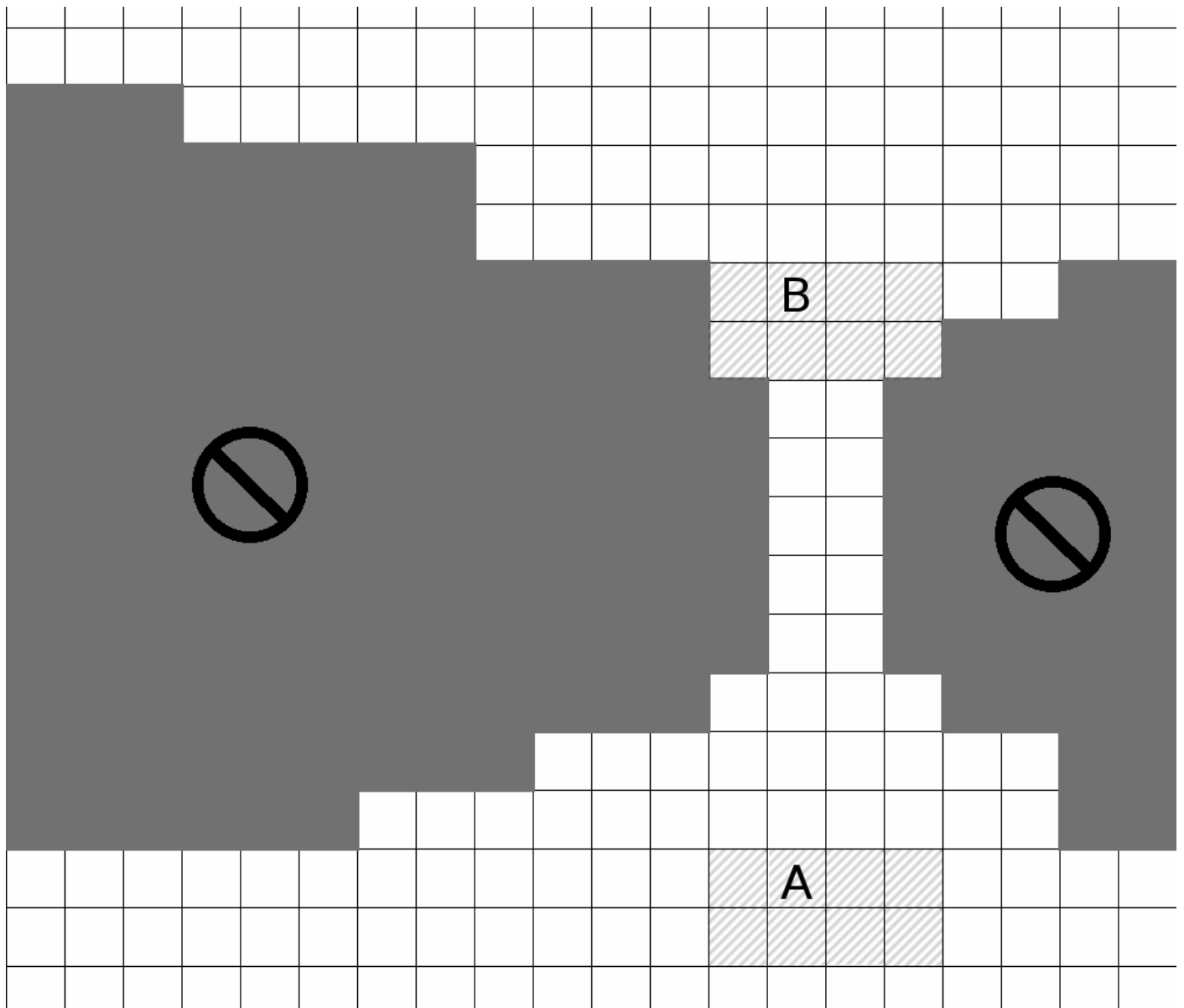
Kartta 10

Aseta Lordi Mostal alueelle C

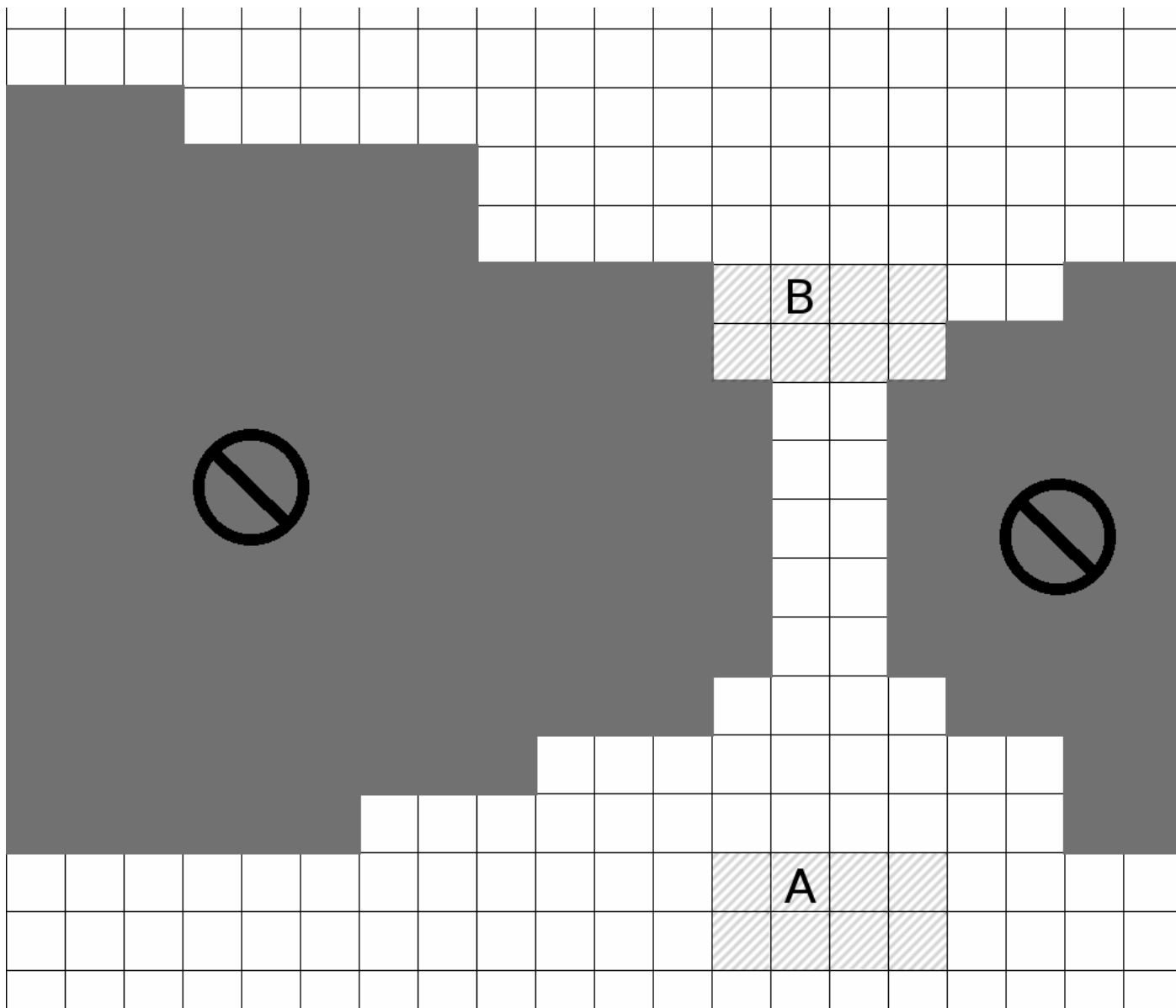
Aseta 4 kaartilaista ja 4 velhoa alueelle B

Aseta 4 kaartilaista alueelle D joka 4. kierros

Pelaajat voittavat kun Lordi Mostal on kukistettu.



Kartta 11
Aseta 4 örkkiä ja 4 örkki jousiampujaa alueelle B



Kartta 12
Aseta 2 Peikoa alueelle B

Kartta 13

Tässä kartassa on salaovia ja ansoja. Asiasta voi vihjata pelaajille, mutta ansat he havaitsevat aika pian, jos lähtevät ryntäämään örkkejä kohti.

Ansaan astuminen pysäyttää hahmon siihen ruutuun. Pelaaja heittää panssariheiton. Epäonnistumisella hahmo ottaa yhden haavapisteen. Kun ansa on kerran laukaistu, ei se enään vaikuta peliin. Vedä ruksi ylle.

Voro voi heittää taitoheiton. Onnistumisella hän näkee kaikkien ympäröivien ruutujen ansat ja voi purkaa yhden niistä. Voro ei voi tehdä muuta samalla vuorolla paitsi liikkua yhden ruudun.

Kääpiö voi heittää taitoheiton löytääkseen salaoven. Kääpiön pitää olla salaoven numeron päällä, jotta onnistunut taitoheitto paljastaa sen.

Ansarit ovat ruuduissa:

01, 10, 25, 28, 37, 40, 43, 52, 55, 58

02, 05, 11, 14, 17, 20, 23, 29, 32, 35, 41, 50, 53, 56, 59

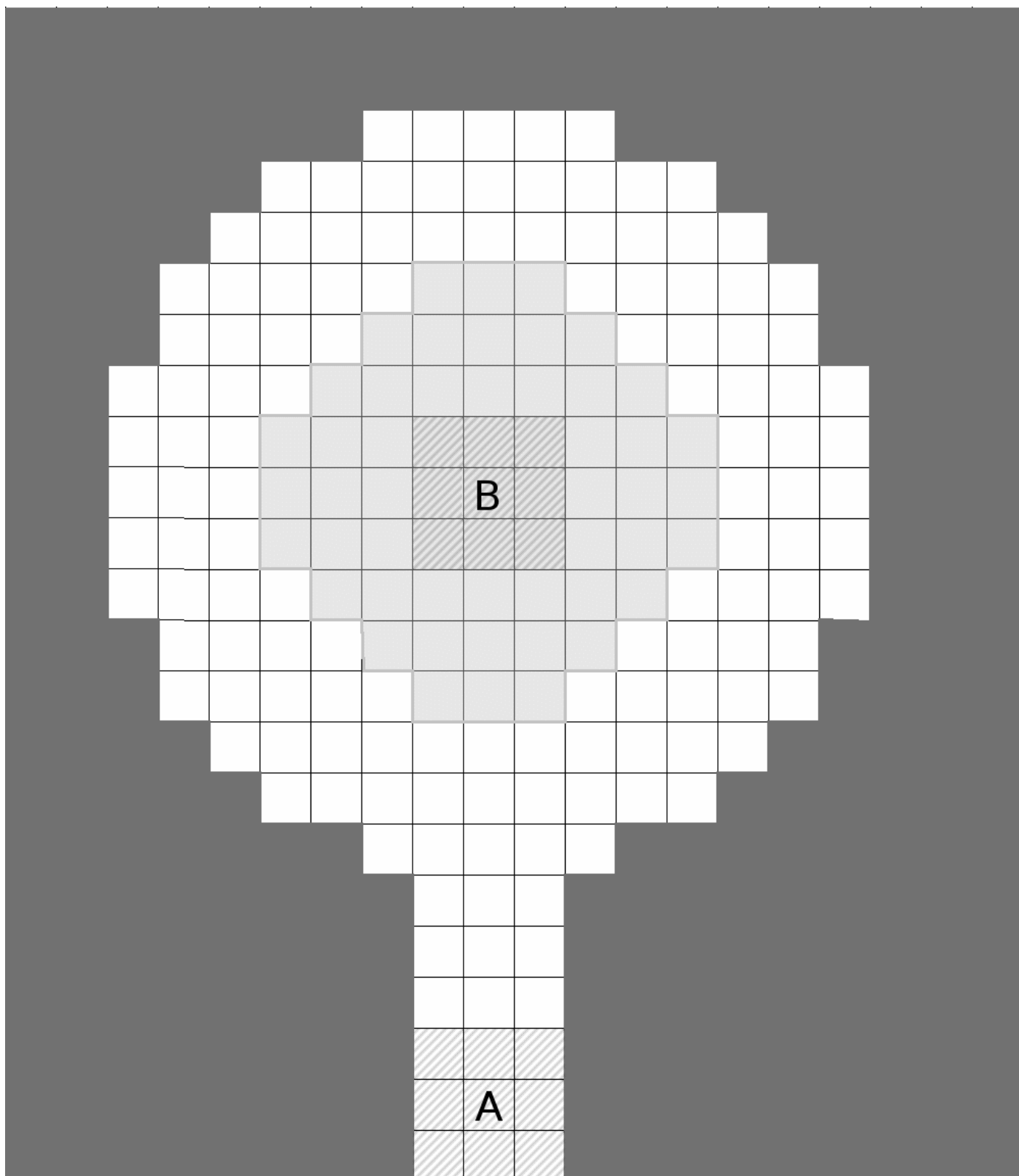
03, 09, 12, 15, 18, 21, 27, 36, 39, 45, 51, 54, 57, 60.

Salaovi paikkaan X on ruudussa 22. Salaovi paikkaan Y on ruudussa 33.

Salaoven X ruutuun 22 astumisen jälkeen hahmo tulee ruutuun X neljän kierroksen jälkeen.

Salaoven Y ruutuun 33 astumisen jälkeen hahmo tulee ruutuun Y kolmen kierroksen jälkeen.

Jos kaikki hahmot ovat yhtäaikaan salakäytävissä, pakenevat örkit välittömästi ja vievät aarteen mukanaan.



Kartta 14

Kad'Hul sijaitsee alueella B.

Ympäröivä alue on hänen aarteensa, joka aiheuttaa -1 liikkumisnopeuteen sillä alueella.

Aarteet:

Aarre 1:

Örkkien leiristä löytyy yhteensä 900 kultaa (150 jokaiselle).

Aarre 2:

Hylätystä talosta löytyy kasa parannusjuomapulloja (6kpl) ja 600 kultaa (100 jokaiselle).

Aarre 3:

Suoliskomiehillä oli kätkö lahistöllä, jota he yrittivät varjella. Sieltä löytyy onnen eliksiiriä (6kpl) ja parannusjuomapulloja (6kpl).

Aarre 4:

Örkkien vartiopaikalta löytyy 1200 kultaa (200 jokaiselle).

Aarre 5:

Kablahilla on suuri kirstu pöydän takana. Kirstusta löytyy 3000 kultaa (500 jokaiselle).

Aarre 6:

Rotat ovat keränneet koloihinsa kultarahoja. 600 kultaa löytyy hetken etsimisen jälkeen (100 jokaiselle).

Aarre 7:

Kuningas palkitsee teidän urheuden antamalla jokaiselle voimakkaan haluamansa taikaesineen (arvo 250 kultaa).

Aarre 8:

Sillan takaa löytyy kirstu, jossa on parannusjuomapulloja (6kpl) ja rahaa 900 kultaa (150 jokaiselle).

Aarre 9:

Örkeillä oli mittava rahakätkö pienessä onkalossa. Laskettte yhteensä 1260 kultaa (210 jokaiselle).

Aarre 10:

Sankarit keräävät niin paljon kultaa, mitä jaksavat kantaa lohikäärmeen luolasta. 2000 kultaa jokaiselle.

Vastustajat:



Suoliskomies:

4 6 6 4 4 6

Suoliskomiehet yrittävät pitää etäisyyttä vihollisista, ampuen sousillaan kaukaa. He yrittävät kaataa ryhmän lyhyessä ajassa ja poistuvat jos he osoittautuvat liian koviksi paloiksi purra. Varusteina heillä on keihäs, ranne kilpi ja lyhytjousi.

Örkki:

6 4 6 4 4 4

Örkit yrittävät hyökätä lähitaisteluun lähimmän vihollisen kanssa. Heidän lempitaktiikkansa on yrittää piirittää vihollinen ja lyödä tämä määrällä eikä taidolla. Örkit välttävät joutumasta eroon muista eikä heissä ole rahtuakaan sankaruutta. Vahvan ylivoiman edessä he saattavat yrittää paeta, mutta ei antautua.

Varusteinaan heillä on karkea miekka, heittoveitsiä ja likaiset nahkavaatteet.

Örkki jousiampuja

4 6 4 6 4 4

Örkkien jousiampujat pysyttelevät mielellään kaukana lähitaistelusta ja pakenevat mielummin kuin ottavat iskun vastaan.

Varusteina heillä on pieni kirves, lyhytjousi ja likaiset nahkavaatteet.

Örkki velho

4 4 4 6 6 4

Örkit eivät koskaan ole olleet voimakkaita taikuudessa, sen tähden heidän velhojen loitsut tekevät vain yhden haavapisteen osumalla. Kuten muutkin örkit, he pakenevat helposti kohdatessaan ylivoiman.

Varusteinaan heillä on tikari, teräviä kiviä ja karkeata kankaasta tehty kaapu.

Kablah

8 4 8 6 6 X

Kablah on suurikokoinen örkki, joka johtaa joukkojaan pelolla. Yksikään örkki ei uskalla paeta hänen ollessa vielä elossa.

Kablahin kestokyky määräytyy tarinan aikana. Varusteinaan hänellä on valtava kirves, karkea levypanssari, pieni kilpi ja heittokeihäitä. Kablah antaa alamaistensa hoidella viholliset aina siihen saakka, kunnes ne ovat vähentyneet tarpeeksi.

Rotta

4 0 4 8 2 2

Rotat hyökkäävät lähimmän vihollisen kimppuun.

Kaartilainen

8 8 6 6 4 6

Kaartilaiset ovat tavallisia ihmisiä. He yrittävät pitää itsensä hengissä niin pitkään kuin mahdollista ja pakenevat, jos heillä on enään muutama kestopiste jäljellä. He myös yrittävät kantaa kaatuneet pois, jos se on turvallista. (Käyttää hyökkäyksen kaverin nostamiseen ja liikkuu sen jälkeen -1 liikenoiteen).

Varusteina lyhytmiekka, kilpi, ketjupaita, jalkajousi ja **parannusjuomapullo**

Velho

4 4 4 8 8 4

Velhot ovat tavallisia ihmisiä, jotka osaavat taikoa. He yrittävät pitää itsensä hengissä niin pitkään kuin mahdollista ja pakenevat, jos heillä on enään muutama kestopiste jäljellä. He myös yrittävät kantaa kaatuneet pois, jos se on turvallista. (Käyttää hyökkäyksen kaverin nostamiseen ja liikkuu sen jälkeen -1 liikenoiteen). Varusteina tikari, kaapu, rannesuojat, kivilinko ja **parannusjuomapullo**

Lordi Mostal

10 4 8 4 4 8

Kunnianhimoinen ja häikäilemätön ihminen. Hänen kaartinsa suojelee hänen henkeään niin pitkään kuin se on mahdollista.

Kaartilaiset ja velhot eivät pakene ellei heillä ole vain yksi kestopiste jäljellä. He yrittävät kuitenkin auttaa kaatuneita tovereitaan.

Varusteinaan kapea pistomiekka, vaakuna kilpi, levy rintapanssari, heittoveitsiä ja **3 kpl parannusjuomapulloa**

Peikko

8 4 8 4 2 10

Peikot ovat valtavia örkkimäisiä otuksia, jotka ovat saaneet hieman hidasälyisen maineen. Peikot vievät 2x2 ruutua kartalla ja niiden perusliikenoiteus on 4. Peikot myös parantuvat itsestään (he poistavat yhden haavapisteen oman vuoronsa alussa, jos he tekevät vain yhden toiminnon sillä vuorolla. Esim liikkuvat tai torjuvat tai hyökkäävät vain kerran). Varusteina heillä on suuri puinen nuija, maasta noukittu kivet, eläimen talja 'vaatteet'

Kad'Hul

8 8 10 6 8 25

Kad'Hul on muinainen lohikäärme, joka on viekas, mutta ahne. Sen suomet kimmeltävät punaisina ja sen sieraimista nousee jatkuvasti savua. Kad'Hul taiselee puremalla tai syöksemällä tulisen pallon suustaan.

Kad'Hul on 3x3 ruutua iso. Kad'Hul liikkuu nopeudella 5 kaikkialla luolassa.

HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Soturi

Hahmon nimi: Jukka Pellonpoika
Sukupuoli: Mies

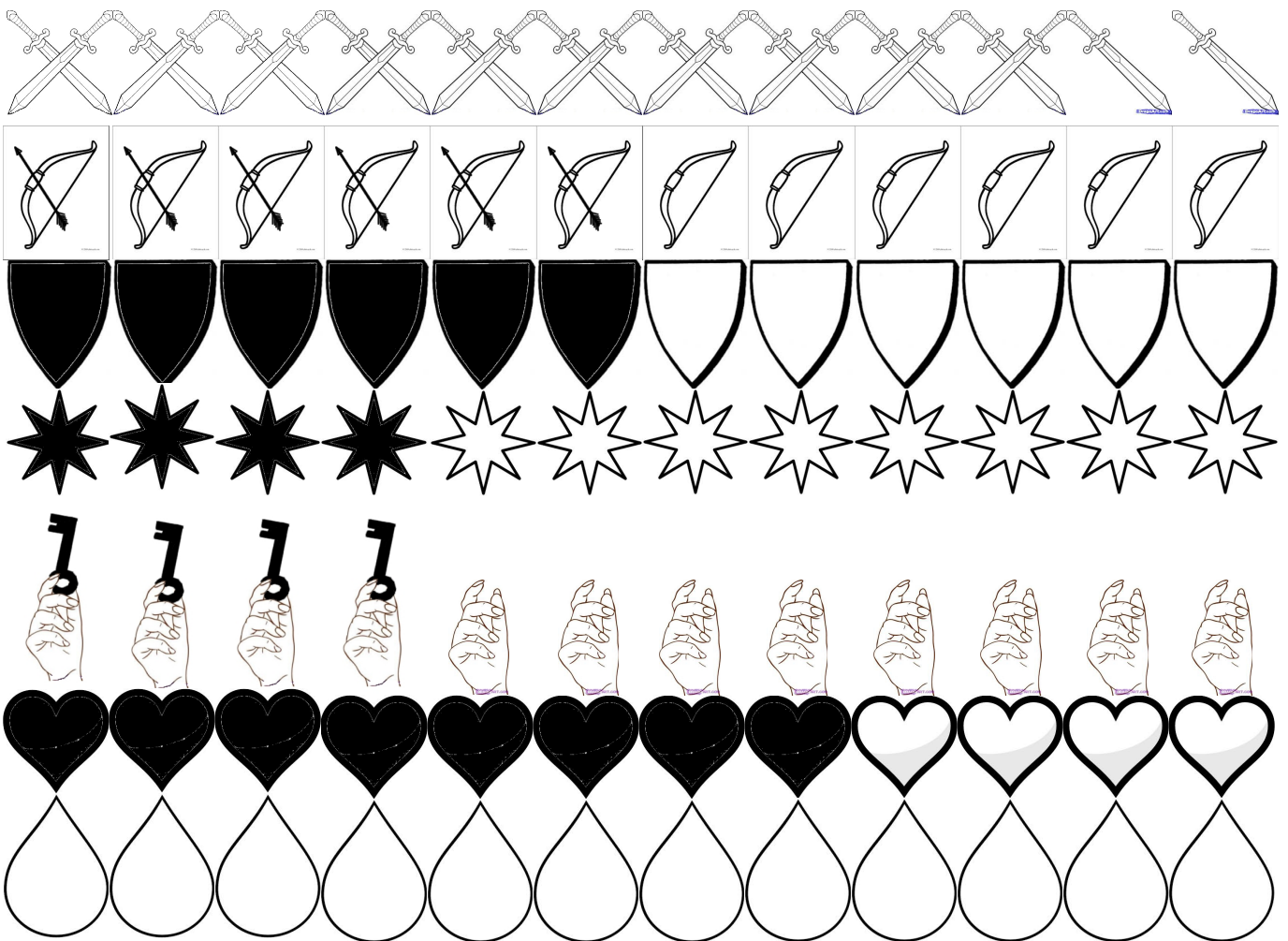
Taito: Voimakkuus. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehty hyökkäys on erittäin voimakas. Soturin seuraavalla rierroksella tekemän hyökkäyksen tekemät haavapisteet kaksinkertaistuvat.

Esim. Soturi heittää 8 + 10(lähitaisteluarvo) ja puolustaja saa lopputulokseksi 16, tulisi normaalisti kaksi haavapistettä, mutta voimakkuuden käytön jälkeen tuleekin 4 haavapistettä.

Voimakkuuden käyttö vie kierroksen ja jos soturi ei saa haavapisteitä aikaiseksi, ei taidolla ole vaikutusta. Voimakkuuden voi yhdistää tarkkuuteen.

Taika: Tarkkuus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen tehty hyökkäys (ei tarvitse olla seuraavalla kierroksella, mutta täytyy olla samassa taistelussa) saa soturi heittää kolmea noppaa ja ottaa pienimmän nopan pois tuloksesta.

Esim. Soturi heittää 1, 3 ja 6, on lopputulos $3+6=9$



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Soturi

Hahmon nimi: Laura Siniahde
Sukupuoli: Nainen

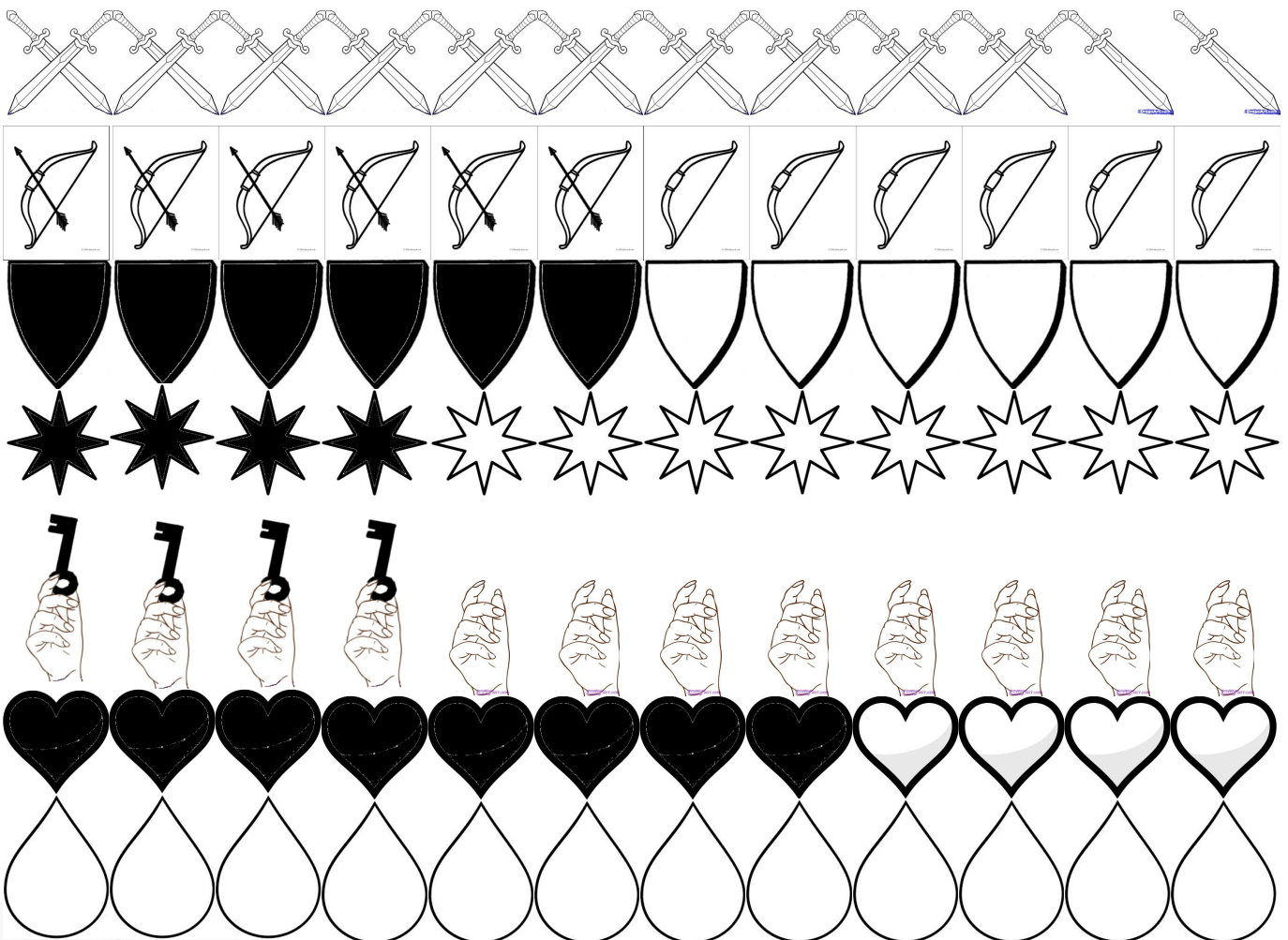
Taito: Voimakkuus. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehty hyökkäys on erittäin voimakas. Soturin seuraavalla rierroksella tekemän hyökkäyksen tekemät haavapisteet kaksinkertaistuvat.

Esim. Soturi heittää 8 + 10(lähitaisteluarvo) ja puolustuoja saa lopputulokseksi 16, tulisi normaalisti kaksi haavapistettä, mutta voimakkuuden käytön jälkeen tuleekin 4 haavapistettä.

Voimakkuuden käyttö vie kierroksen ja jos soturi ei saa haavapisteitä aikaiseksi, ei taidolla ole vaikutusta. Voimakkuuden voi yhdistää tarkkuuteen.

Taika: Tarkkuus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen tehty hyökkäys (ei tarvitse olla seuraavalla kierroksella, mutta täytyy olla samassa taistelussa) saa soturi heittää kolmea noppaa ja ottaa pienimmän nopan pois tuloksesta.

Esim. Soturi heittää 1, 3 ja 6, on lopputulos $3+6=9$



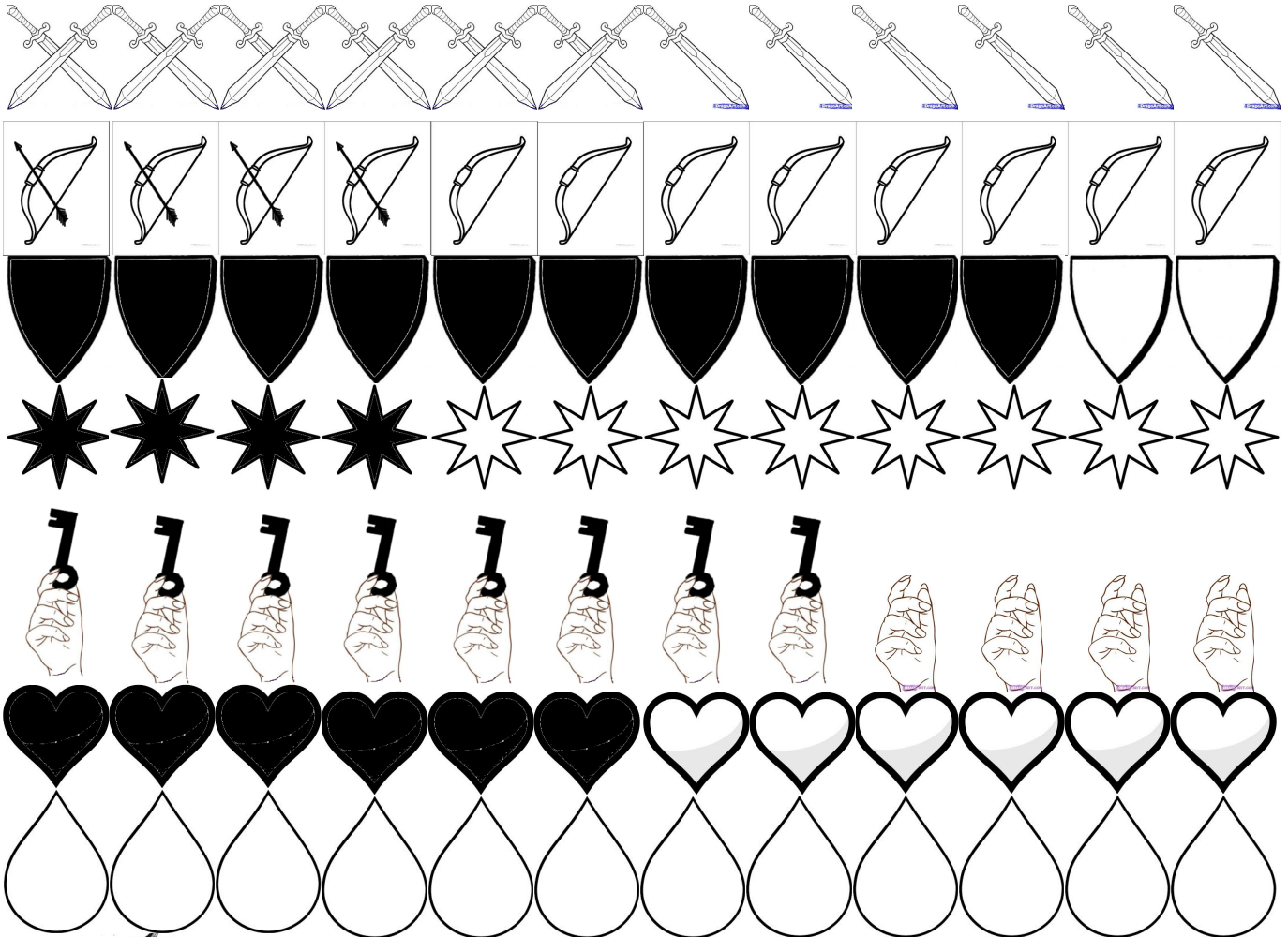
HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Kääpiö

Hahmon nimi: Margor Teräspolvi
Sukupuoli: Mies

Taito: Havainnointi. Kääpiö voi kierroksen alussa heittää taitoheiton. Jos heitto onnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa suurimman tuloksen. Jos taitoheitto epäonnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa pienimmän tuloksen. Tämä taito ei vie kierrosta.

Taika: Kilpisuojaus. Kääpiö voi kierroksen alussa sanoa suojelevansa jotakin hahmoa. Onnistuneen taikaheiton jälkeen hän vähentää 2 omasta puolustuksestaan ja lisää sen kohteen puolustukseen. Tämä taika ei vie kierrosta eikä poista kummankaan hahmon puolustuskykyä kierrokselta.



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____

Ammatti/Rotu: Kääpiö

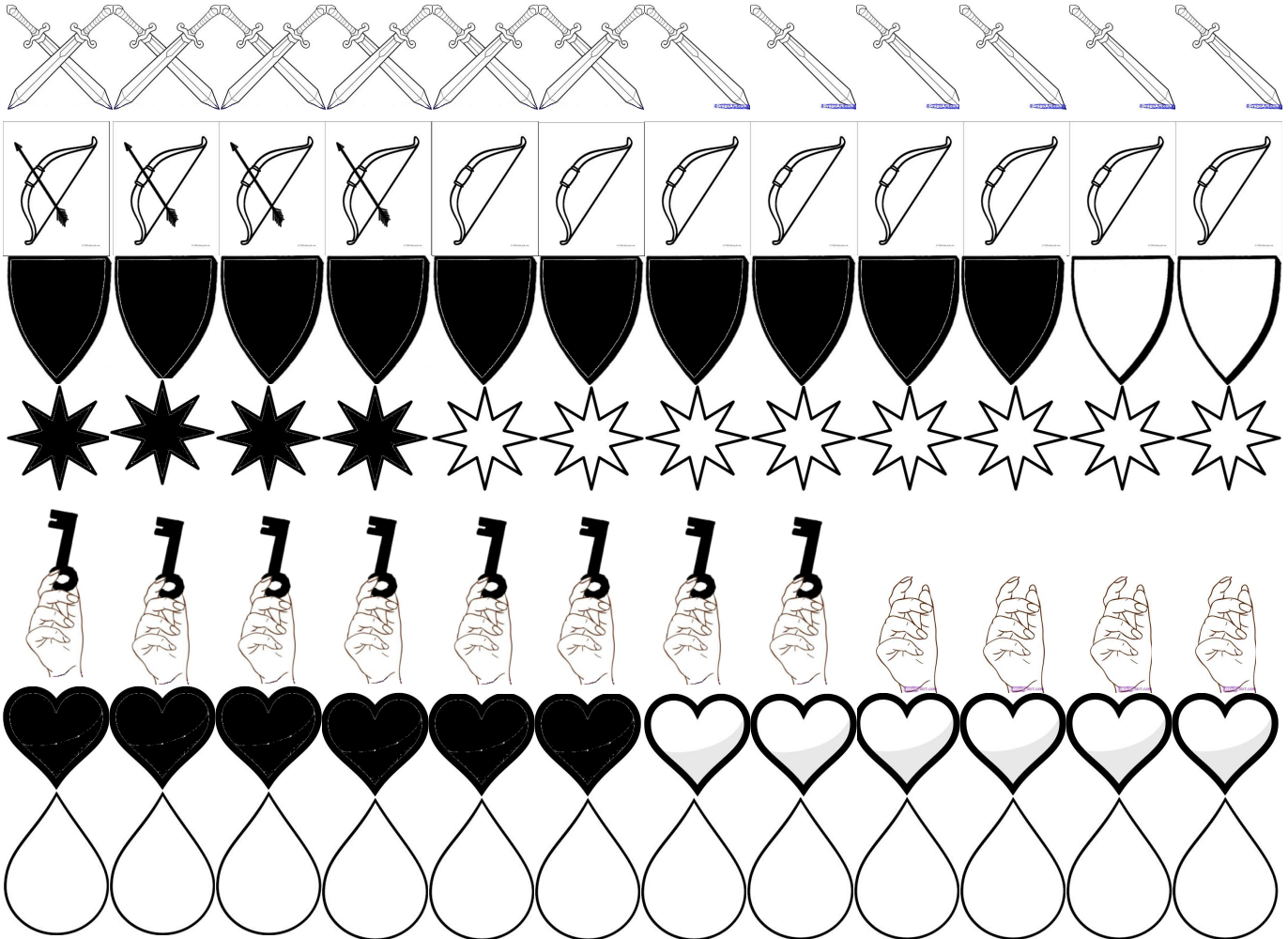
Hahmon nimi: Grig Kiventytär

Sukupuoli: Nainen

Taito: Havainnointi. Kääpiö voi kierroksen alussa heittää taitoheiton. Jos heitto onnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa suurimman tuloksen. Jos taitoheitto epäonnistuu, ensimmäinen häntä vastaan hyökkäävä vihollinen sillä kierroksella heittää kolmea noppaa ja poistaa pienimmän tuloksen. Tämä taito ei vie kierrosta.

Taika: Kilpisuojaus. Kääpiö voi kierroksen alussa sanoa suojelevansa jotakin hahmoa.

Onnistuneen taikaheiton jälkeen hän vähentää 2 omasta puolustuksestaan ja lisää sen kohteen puolustukseen. Tämä taika ei vie kierrosta eikä poista kummankaan hahmon puolustuskykyä kierrokselta.



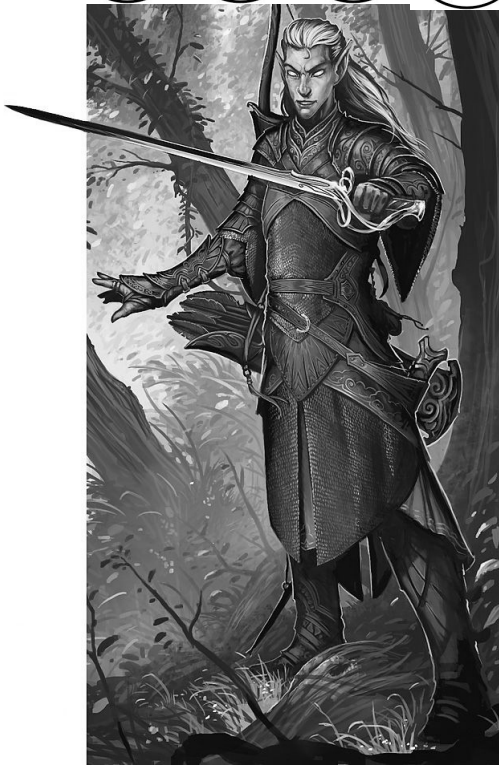
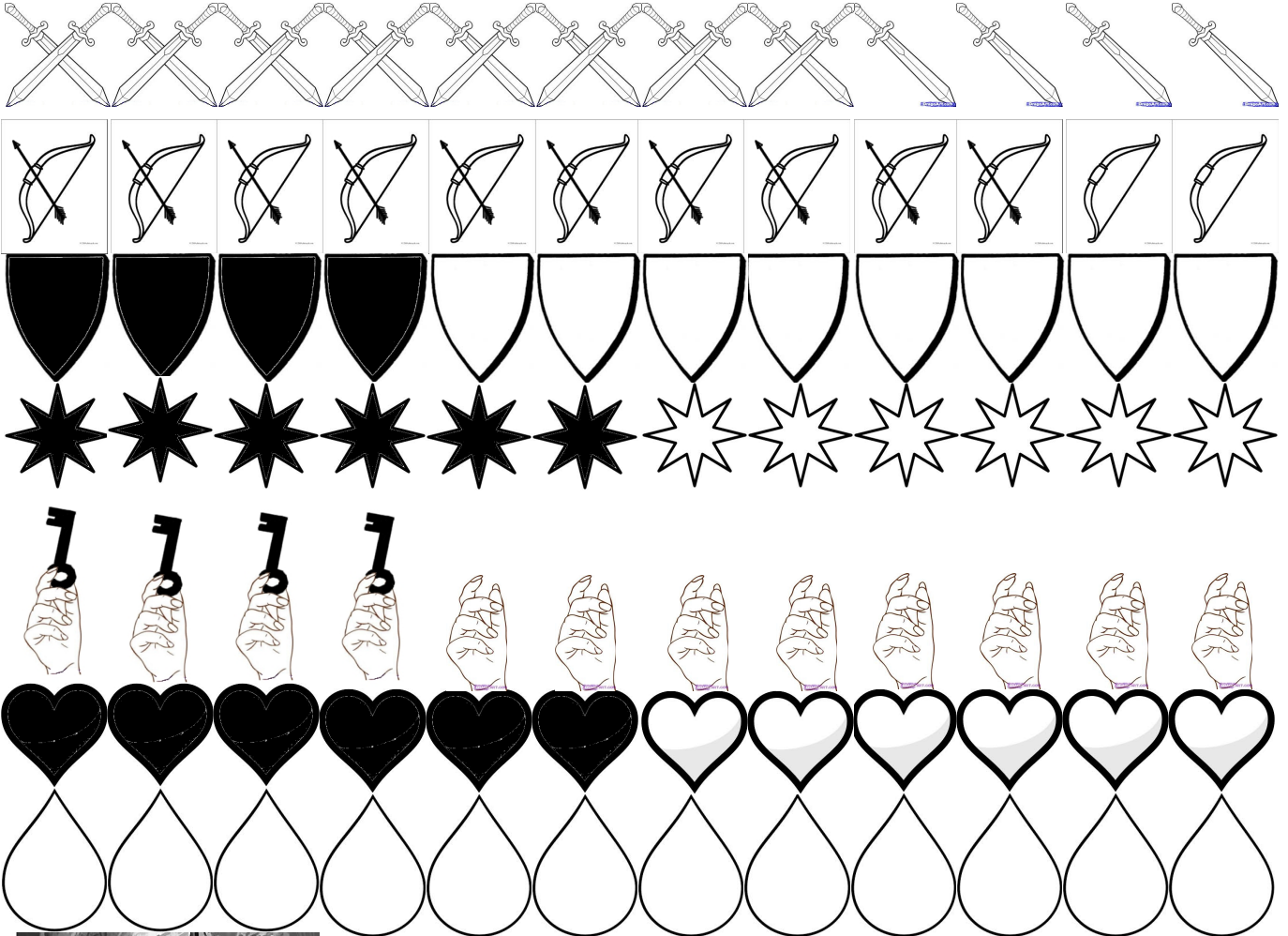
HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Haltia

Hahmon nimi: Elellil Siipisilmä
Sukupuoli: Mies

Taito: Ketteryys. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehdyt väistöt lasketaan kaksinkertaisella taitoarvolla lopputaistelun ajan.

Taika: Nopeus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen haltia liikkuu kaksinkertaista liikkumanopeutta. Jos haltian liikkumanopeus on muuttunut alkuperäisestä, muuttuu se taian alla kaksinkertaisesti.



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____

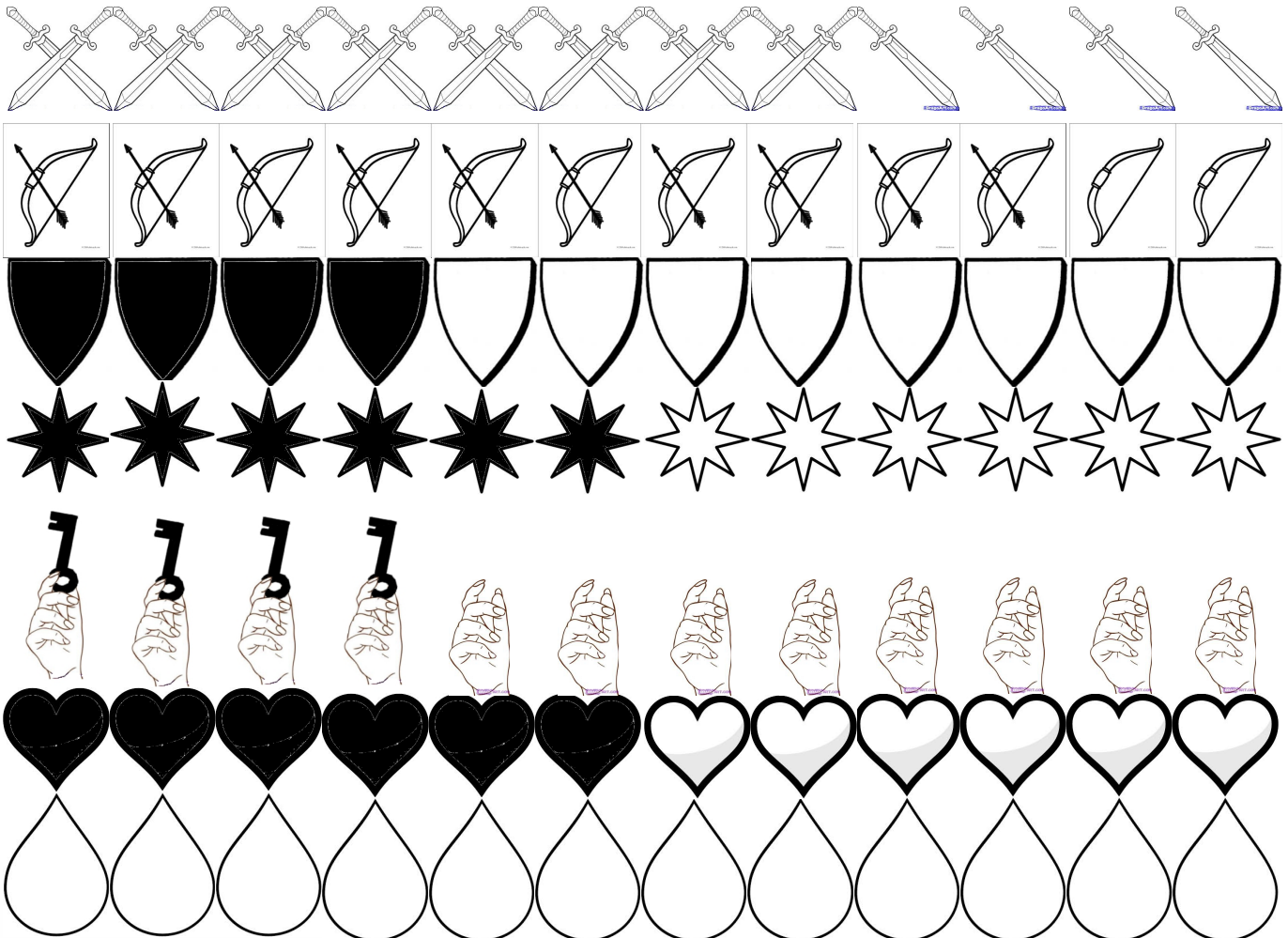
Ammatti/Rotu: Haltia

Hahmon nimi: Ilvar Kedonkukka

Sukupuoli: Nainen

Taito: Ketteryys. Onnistuneen taitoheiton jälkeen tehdyt väistöt lasketaan kaksinkertaisella taitoarvolla lopputaistelun ajan.

Taika: Nopeus. Onnistuneen taikaheiton jälkeen haltia liikkuu kaksinkertaista liikkumanopeutta. Jos haltian liikkumanopeus on muuttunut alkuperäisestä, muuttuu se taian alla kaksinkertaisesti.



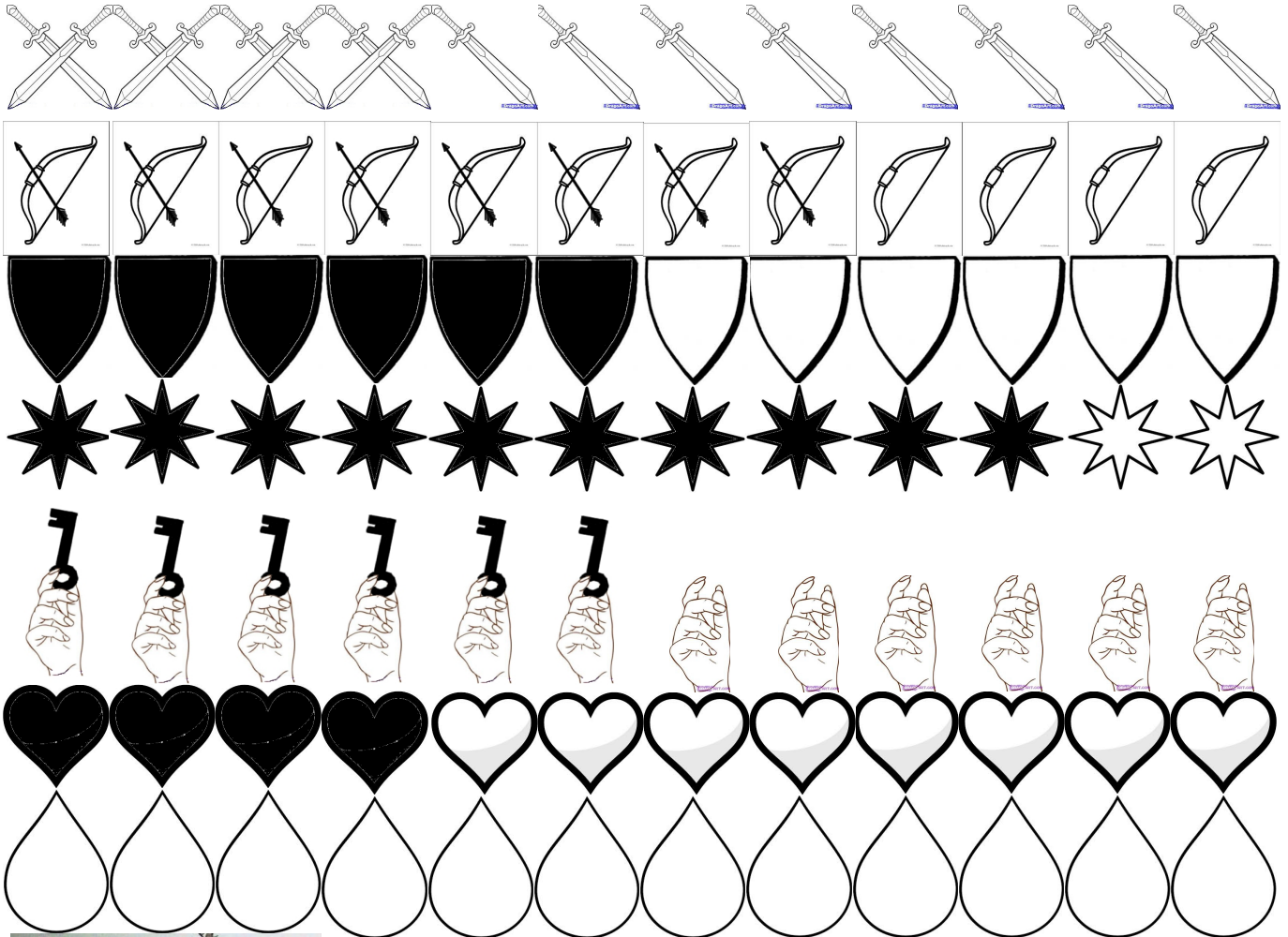
HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Velho

Hahmon nimi: Ulrich Musta
Sukupuoli: Mies

Taito: Taikatieto. Velho voi käyttää kierroksen keskittyen taikuuteen. Tällöin velho ei saa liikkua, hyökätä tai puolustautua mitenkään. Jos velho onnistuu, hän saa ylimääräisen nopan seuraavaan taikaheittoonsa. Tätä heittoa saa käyttää niin usein kuin haluaa ja se lisää jokaisella onnistuneella heitolla yhden nopan seuraavaan taikaheittoon. Tällätavoin kerätyt nopat poistuvat taistelun loputtua tai velhon heittäessä taikuusheiton.

Taika: Taikanuoli - Taikoja heittää 2d6 ja lisää taikaarvonsa sitten vastustajaan heittää 2d6 lisää taikaarvonsa. Taika onnistuu jos taikojan arvo on suurempi, kuin vastustajan arvo. Taika tekee vahinkoa pisteen jokaista noppaa kohden, jonka tulos on 2 tai enemmän.



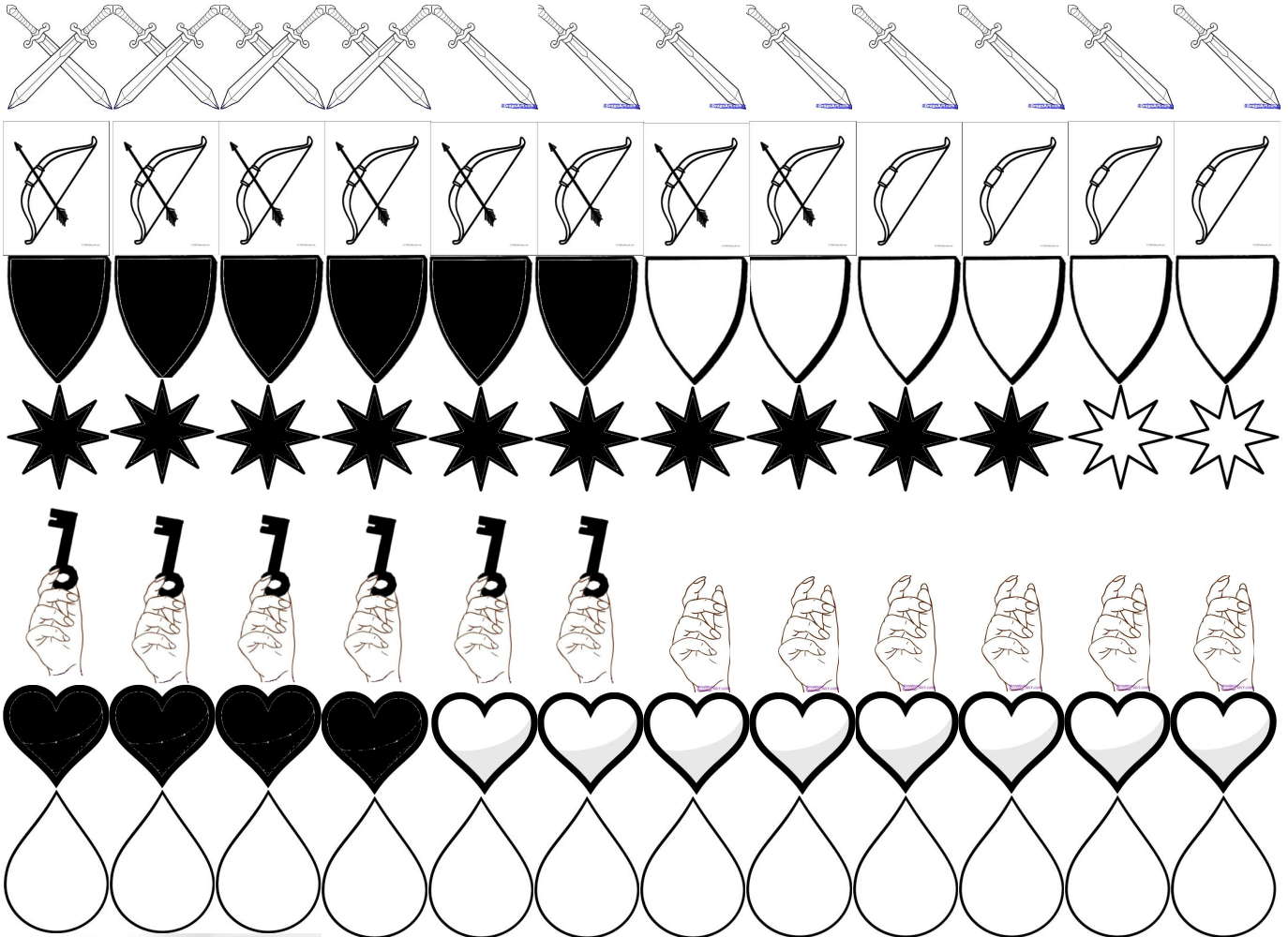
HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Velho

Hahmon nimi: Magda Kimalle
Sukupuoli: Nainen

Taito: Taikatieto. Velho voi käyttää kierroksen keskittyen taikuuteen. Tällöin velho ei saa liikkua, hyökätä tai puolustautua mitenkään. Jos velho onnistuu, hän saa ylimääräisen nopan seuraavaan taikaheittoonsa. Tätä heittoa saa käyttää niin usein kuin haluaa ja se lisää jokaisella onnistuneella heitolla yhden nopan seuraavaan taikaheittoon. Tällätavoin kerätyt nopat poistuvat taistelun loputtua tai velhon heittäessä taikuusheiton.

Taika: Taikanuoli - Taikoja heittää 2d6 ja lisää taikaarvonsa sitten vastustajaan heittää 2d6 lisää taikaarvonsa. Taika onnistuu jos taikojan arvo on suurempi, kuin vastustajan arvo. Taika tekee vahinkoa pisteen jokaista noppaa kohden, jonka tulos on 2 tai enemmän.



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Voro

Hahmon nimi: Rami Suoraselkä
Sukupuoli: Mies

Taito: Ansat. Voro voi heittää taitoheiton asentaakseen ansan ruutuun jossa hän on ja sen jälkeen liikkuu yhden ruudun haluamaansa vapaaseen suuntaan. Voro ei ole saanut liikkua ennen ansan asettamista. Seuraava joka astuu ruutuun ottaa automaattisesti vauriota sen verran kuinka paljon voron heitto alitti hänen taitoarvonsa plus yksi. Esim. Voron taitoarvo on 6 ja hän heitti tulokseksi 4. Tällöin ansa tekee $6 - 4 + 1 = 3$ vauriota.

Taika: Näkymättömyys. Onnistuneella taikaheittolla voro muuttuu näkymättömäksi ja saa liikkua vapaasti kentällä ilman, että kukaan saa hyökätä hänen kimppuun (Viholliset, jotka olivat jo nähneet hänet saavat lähestyä vain näkyviä kohteita ja sijaintia josta voro katosi). Voro tulee välittömästi näkyväksi jos hän päättää vuoronsa vihollisen viereen tai jos hän hyökkää lähitaistelulla vihollisen kimppuun. Näkymättömyyden taikominen lopettaa voron vuoron, joten hän ei saa enään liikkua tai hyökätä.



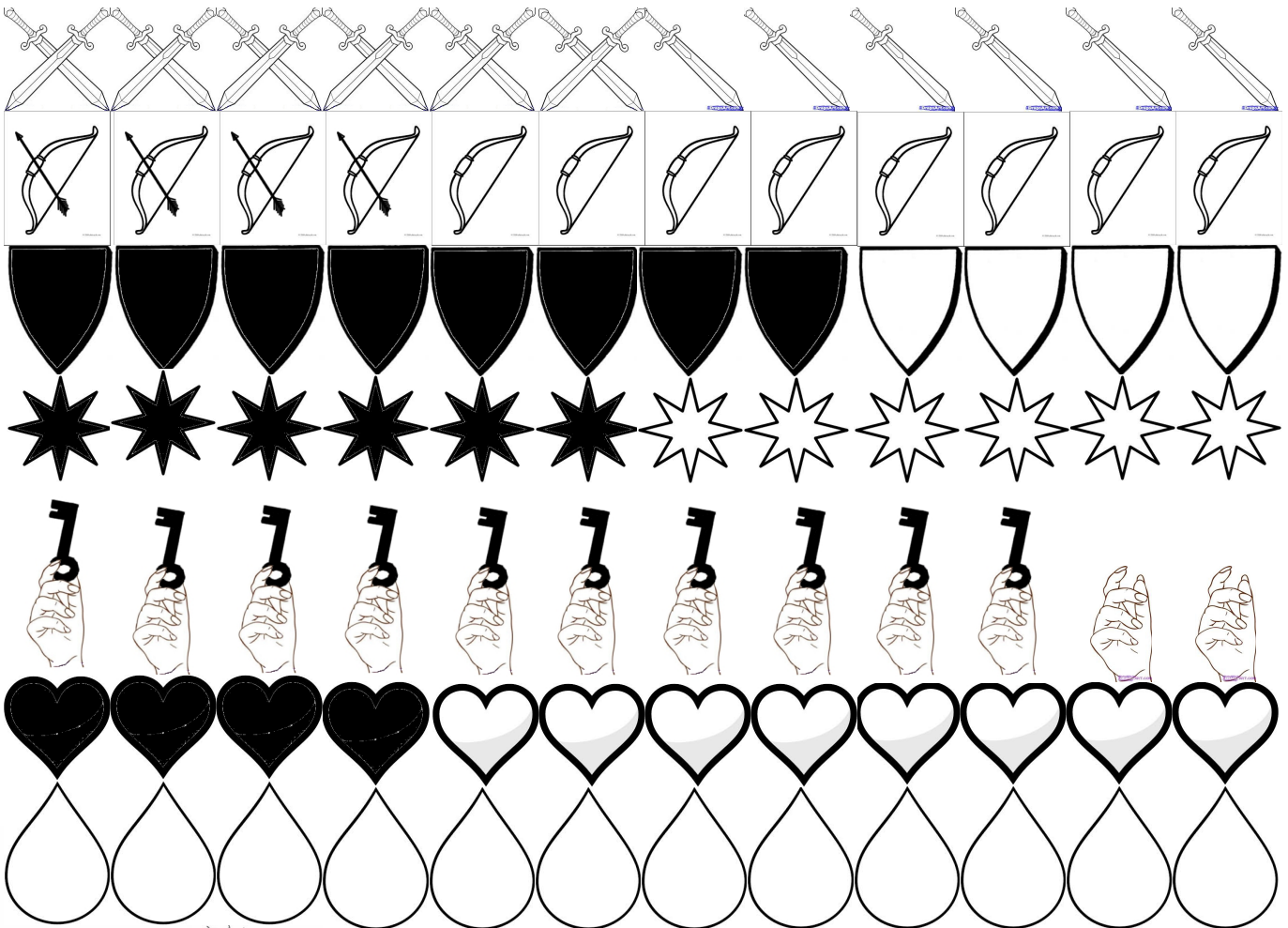
HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Voro

Hahmon nimi: Tiina Rehti
Sukupuoli: Nainen

Taito: Ansat. Voro voi heittää taitoheiton asentaakseen ansan ruutuun jossa hän on ja sen jälkeen liikkuu yhden ruudun haluamaansa vapaaseen suuntaan. Voro ei ole saanut liikkua ennen ansan asettamista. Seuraava joka astuu ruutuun ottaa automaattisesti vauriota sen verran kuinka paljon voron heitto alitti hänen taitoarvonsa plus yksi. Esim. Voron taitoarvo on 6 ja hän heitti tulokseksi 4. Tällöin ansa tekee $6 - 4 + 1 = 3$ vauriota.

Taika: Näkymättömyys. Onnistuneella taikaheittolla voro muuttuu näkymättömäksi ja saa liikkua vapaasti kentällä ilman, että kukaan saa hyökätä hänen kimppuun (Viholliset, jotka olivat jo nähneet hänet saavat lähestyä vain näkyviä kohteita ja sijaintia josta voro katosi). Voro tulee välittömästi näkyväksi jos hän päättää vuoronsa vihollisen viereen tai jos hän hyökkää lähitaistelulla vihollisen kimppuun. Näkymättömyyden taikominen lopettaa voron vuoron, joten hän ei saa enään liikkua tai hyökätä.



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____
Ammatti/Rotu: Parantaja

Hahmon nimi: Gustav Naava
Sukupuoli: Mies

Taito: Luonnon tuntemus. Onnistuneella taitoheitolla parantaja saa vieressä olevan kohteen hämmentymään paikalleen. Kohde ei voi tehdä mitään ennen kuin joku seuraavista tapahtuu.

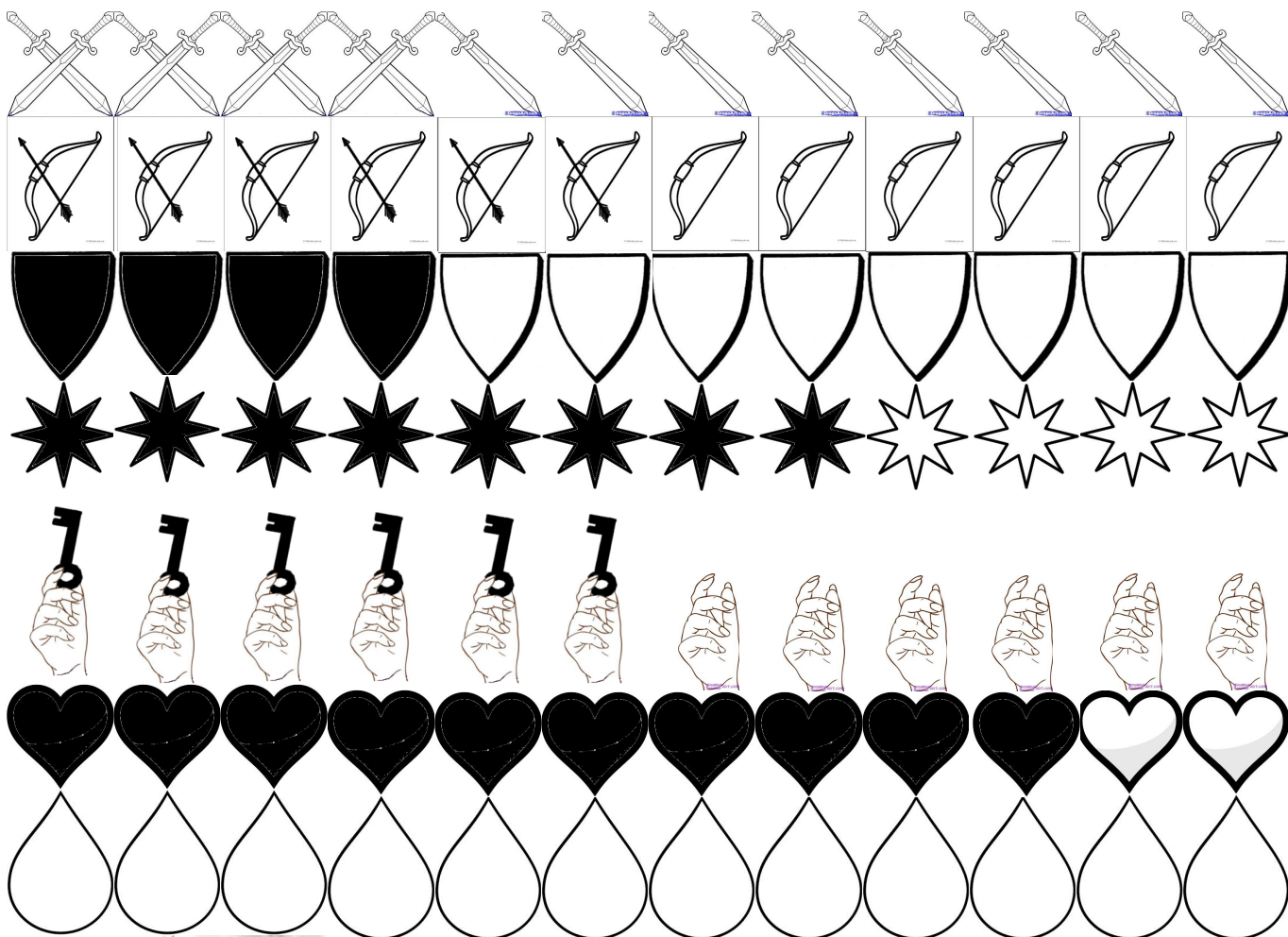
-Kohteen ystävä käyttää vuoron hänen herättelyyn.

-Kohde saa haavapisteen.

-Kohde onnistuu kierroksen alussa taikuusheitossa.

Tällöin kohde saa puolustautua omalla vuorollaan tämän kierroksen aikana (jos se ei ole jo mennyt ohi), mutta ei hyökätä tai liikkua.

Taika: Parannus. Parantajan tulee olla kohteensa viereisessä ruudussa ja heittää taikaheitto. Onnistuneella heitolla kohde poistaa kaksi haavamerkkiä.



HAHMOLOMAKE

Pelaaja: _____

Ammatti/Rotu: Parantaja

Hahmon nimi: Ella Suonsilmä

Sukupuoli: Nainen

Taito: Luonnon tuntemus. Onnistuneella taitoheitolla parantaja saa vieressä olevan kohteen hämmentymään paikalleen. Kohde ei voi tehdä mitään ennen kuin joku seuraavista tapahtuu.

-Kohteen ystävä käyttää vuoron hänen herättelyyn.

-Kohde saa haavapisteen.

-Kohde onnistuu kierroksen alussa taikuusheitossa.

Tällöin kohde saa puolustautua omalla vuorollaan tämän kierroksen aikana (jos se ei ole jo mennyt ohi), mutta ei hyökätä tai liikkua.

Taika: Parannus. Parantajan tulee olla kohteensa viereisessä ruudussa ja heittää taikaheitto. Onnistuneella heitolla kohde poistaa kaksi haavamerkkiä.

