

Vera Finnilä & Tuotantoryhmä

Luolia & Lohikäärmeitä

Muinaisen Sarsan salaisuudet



Harjula Production Oy Ltd.
Muinaisen Sarsan Salaisuudet

Tähän alkuun ensin muutama tärkeä huomio:

Tämä valmispeli toimii Dungeons&Dragons 5 editionin säännöillä, mutta ei sisällä niiden käännöksiä. Säännöt löytyvät internetistä ja virallisista D&D kirjoista.

Pelin suomennetut käsitteet ja sanastot eivät ole ammattikäntäjien tekemiä, jonka vuoksi nissä voi olla virheitä. Osa sanastosta löytyy sekä suomeksi että englanniksi tiedonhakua helpottamaan.

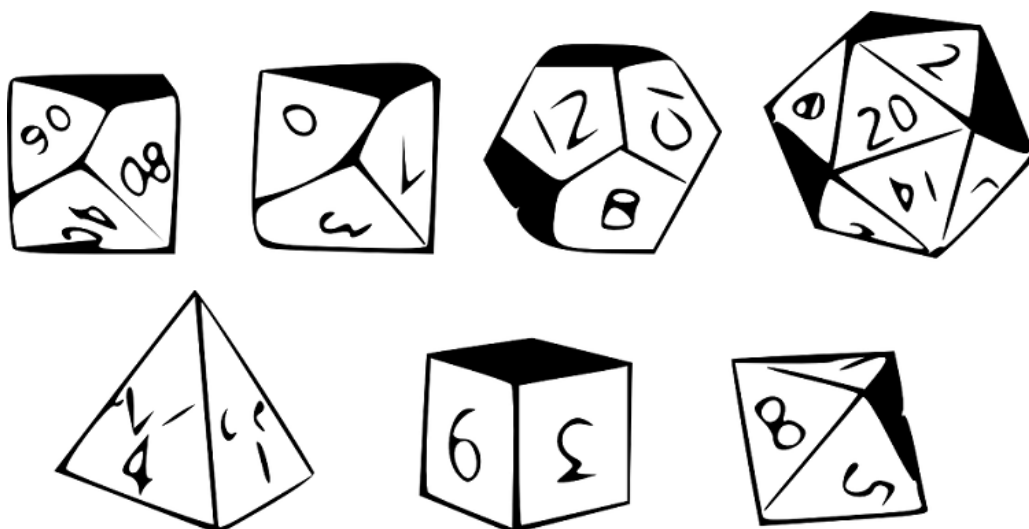
Sarsan maailma on sekä todellisuuteen perustuva että kirjoittaja Vera Finnilän luoma. Maailman lisäksi löydät näiltä sivuilta tiedot pelin juonesta, valmishahmot pelaajille, sivuhahmot ja paljon muuta omaa peliäsi varten.

Tekijät ja roolit:

Vera Finnilä	Käsikirjoittaja, pelin luoja
Jutta Vikeväinen	Tuottaja
Nea Peltola	Hahmojen luoja
Jenni Raitia	Tiedonhakija
Milla Hakkarainen	Tiedonhakija
Vilma Jäppinen	Graafikko
Sonja Kallio	Graafinen avustaja
Heikki Mäenpää	Vastaava tuottaja

Sisällys

Tervetuloa Sarsaan!.....	s. 3
Muinaisen Sarsan Maailma.....	s. 4
Pelaajille.....	s. 8
Sivuhahmot.....	s. 12
Tarina ja tapahtumapaikat.....	s. 16
Loitsut.....	s. 20
Eläimet ja Vastustajat.....	s. 34
Kiitokset.....	s. 42
Kartta.....	s. 43



Luku 1

Tervetuloa Sarsaan!

Tervetuloa tänne Suomen pieneen kolkkaan, joka vaikuttaa ensisilmäyksellä rauhalliselta paikalta. Alue kuitenkin kätkee sisäänsä tarinoita sodista ja kartanon väestä sekä kertomuksen Pohjoismaiden suurimmasta luonnonmullistuksesta, Sarsankosken katoamisesta.

Tämä peli keskittyy kosken katoamiseen, mutta se ei tarkoita ettetkö voisi käyttää Sarsan maailmaa aivan uusiin seikkailuihin! Tähän tiedostoon kootaan pääosin kosken katoamisen ajankohtaan liittyvät asiat ja lisää tietoa löydät esimerkiksi osoitteesta <http://www.muinainensarsa.fi>.

Peli on suunnattu aloitteleville pelaajille ja pelinjohtajille. Peliä voi pelata vähintään 3 hengen porukalla, jossa on 2 pelaajaa ja 1 pelinjohtaja (tällöin suosittelen pelinjohtajaa harkitsemaan sivuhahmon luomista pelaajien hahmojen jatkoksi). Kuitenkin ihannekoko on 1 pelinjohtaja ja 3 pelaajaa. Pelinjohtajan on hyvä olla perillä D&D 5 editionin säännöistä, jotta kykenee johtamaan peliä. Pidä hauskaa Muinaisen Sarsa maailmassa!





Luku 2

Muinaisen Sarsan Maailma

Eletään 1600-lukua. Kristinusko on levinnyt Ruotsin kautta laajasti Suomeen, Mikael Agricola on luonut suomen kirjakielen ja nuijasota on päättynyt. Sarsa sijaitsee Länsi-Suomessa, Kangasalla. Se on ikivanha asutusalue, josta on löydetty merkkejä Suomen historian eri vaiheista. Sarsa kätkee sisäänsä tuhansia tarinoita, ja tämä peli on yksi niistä.

Pelin paikat, kartta ja osa hahmoista ovat todellisia, mutta pelin maailmasta löytyy myös magiaa ja mystiikkaa. Kangasala-talolla pelatussa demopelissä magiaa oli rajoitettu mm. hahmoluokkien osalta niin, että esimerkiksi pelaajien ei ollut mahdollista olla taikuri (sorcerer) tai velho (wizard). Peli pyrkii imitoimaan todellista maailmaa niin faktan kuin magian osalta. Samasta syystä valmishahmojen rotuna käytettiin ainoastaan ihmistä.

Sinä voit silti käyttää kaikkia hahmoluokkia ja rotuja pelissäsi!

Luonto ja ympäristö

Sarsan alueella on harjuja, jotka 1600-luvun maailmassa toimivat siltoina vesistöjen yli. Puusto sekä kasvusto olivat hyvin samankaltaisia kuin nykyään, metsät täyttyivät männyistä, kuusista ja koivuista. Oravat mellastivat puissa ja majavat rakensivat patojaan. Susia, karhuja ja muita suurpetoja oli enemmän ja niillä oli kunnioitettu asema Suomen vanhoissa uskonnoissa.

Sarsankoski oli voimakas eikä jäänyt umpeen edes talvella, joten sen varteen rakennetut myllyt kykenivät toimimaan vuoden ympäri. Myllyjä itsessään kosken varrella oli 12, joista 7 oli suuria ratasmyllyjä ja loput pienempiä jalkamyllyjä ja ne sijaitsivat pääosin kosken alajuoksulla.

Wääksyn kartano sijaitsee suuressa saarella, Sarsansalmen rannalla. Salmen toisella puolen sijaitsee Sarsankoski ja sen myllyt. Tätä myllyjen keskittymää kutsuttiin myllykyläksi.

Uskonto ja kulttuuri

Kristinusko oli rantautunut Suomeen ja sen vaikutuksesta Suomi oli saanut oman kirjakielen kiitos Mikael Agricolan. Suurin osa kansasta oli kuitenkin vielä lukutaidotonta. Vaikka kirkko oli jo pysyvä osa kulttuuria, saatettiin syrjäseuduilla edelleen harjoittaa Ukko ylijumalan ja muiden Suomen mytologian jumalten palvontaa. Tämän pelin maailmassa on käytössä Suomen Wanhat jumalat. Niiden palvonta on hyvä pitää kristilliseltä kirkolta salassa, sillä tuohon aikaan katsottiin Wanhojen olevan epäjumalia ja siksi epäpyhiä, joiden palvonta oli kiellettyä.

Perheet olivat perinteisesti suuria, mutta lapsikuolleisuus oli yleistä. Elettiin myös sääty-yhteiskunnassa, jolloin ihmisen säädyn näki ensisilmäyksellä vaatteista. Esimerkiksi talonpoikien vaatteet olivat yksinkertaisia, karkeita ja värittömiä (harmaita), kun taas ylempi sääty pukeutui kauniisti värjättyihin, kalliista kankaista valmistettuihin asuihin.

Säätyjä olivat ylimmästä alimpaan seuraavat: aatelisto, papisto, porvaristo ja talonpojat. Lisäksi oli suuri joukko säädyttömiä, jotka toimivat mm. palvelusväkenä. Valuuttana toimi Kustaa Vaasan hallituskaudella käyttöön otettu markka, mutta pääosin elettiin vaihtokaupalla. Rahan saattoi korvata mm. suolakaupoissa oravannahat.



Wanhat jumalat

Suomessa toimi useita Wanhoja jumalia, jotka kristinuskon myötä katosivat kansan tietoudesta. Jumalia kutsuttiin myös haltijoiksi, ja osalla heistä on ollut useita eri nimiä ja vaihtelevia hallintoaloja. Listatut ovatkin siis yleissummauksia.

Ukko: Ukko ylijumala. Taivaan, sään ja ukkosen jumala. Ukon kunniaksi pidettiin "vakkajuhliksi" kutsuttuja menoja, jossa uhrattiin vakallinen hyödykkeitä (esimerkiksi ruokaa) Ukolle, jotta jumala soisi hyviä ilmoja. Pitoihin kuului myös rituaalista tanssia ja juhlaa varten pyhitetyn oluen juomista. Juhla järjestettiin useimmiten kevätkylvöjen yhteydessä.

Akka: Ukon puoliso, hedelmällisyyden jumalatar. Kutsutaan toisinaan myös Maaemoseksi, luonnon naiselliseksi puoleksi.

Tapio: Metsän hallitsija (puhutaan joskus myös metsänhaltijana), jonka valtakuntaa kutsuttiin Tapiolaksi. Tapiolta pyydettiin usein apua metsästykseseen. Tapion puoliso oli Mielikki ja heillä oli lapsia Tellervo, Tyytikki ja Tuulikki.

Mielikki: Metsän jumalatar, Tapion puoliso. Saattoi antaa saalista häntä imarteleville metsästäjille.

Ahti: Veden jumala, vedenhaltija, joka auttoi kalastajia. Meri ja järvet ovat Ahdin valtakuntaa.

Vellamo: Ahdin vaimo, veden feminiininen hallitsija. Saattoi nostattaa aaltoja tai purjehdukseen sopivaa tuulta.

Hippa: Metsästyksen jumala, jonka valtakunta oli myös metsän uumenissa. Hippa saattoi jahdata myös ihmisiä (erityisesti naisia) sille päälle sattuessaan. Tunnetaan myös nimellä Kuippana.

Hongas: Jumalatar, joka piti karhut kurissa (niin halutessaan). Karhujen herratar.

Jumi: Kuolemaan ja Tuonelaan liittyvä jumalolento. Sanotaan, että jos kuulee kolme Jumin kurikkaa eli kolme kopausta talon seinän takaa, on yhden talossa olevista pian aika lähteä Tuonelaan.

Väinämöinen: Tunnettu sankari, jumalolento ja jälkipolvien opettaja.

Kivutar: Väinämöisen tytär, jonka tehtävänä oli ottaa Kipumäelle manatut kivut ja säryt kantaakseen.

Kouvo: Paholaiseen vertautuva olento, metsän ilkeä mörkö.

Kytöläinen: Metsähaltija, jonka kyynelistä kasvoi puita. Myös matojen ja käärmeiden haltija. Käytti käärmeitä piiskana kyntäessään maitaan.

Puhuri: Pakkasen isä, kylmän ja talven jumala.

Tursas: Sodan jumala, alkuolento, joka näyttäytyy pahana hirviönä.

Lisäksi muita olentoja, joita muinaisessa mytologiassa esiintyi:

Kalevanpojat: muinaisjättiläisiä ja alkuolentoja, vaarallisia, tosin näitä ei esitetä pelkästään kielteisessä valossa. Tunnetuin Kalevanpojista lienee Kullervo.

Ilmattaret: Korkeisiin olentoihin lukeutuvia hahmoja, jotka istuskelevat taivaankannella. Ovat useimmiten neutraaleja, etäisiä olentoja. Kutsutaan myös Kapeiksi.

Ihtiriekko: Kummitteleva lapsivainaja.

Horkka: Tauteja, erityisesti malariaa, aiheuttava olento.

Hiisi: Palvottu olento, jonka avulla metsäläiset (metsässä elävät olennot, vrt. peikkoihin) voitettiin. On sekä jumala ja pyhä paikka, myöhemmin kuitenkin kristinuskon leimaamana paha paikka ja paha olento.

Luku 3

Pelaajille

Tästä luvusta löydät valmiita hahmoja niille, jotka eivät halua tai kerkeä niitä itse kehittämään. Hahmoista on koottu lyhyet tiivistelmät heidän luonteestaan ja menneisyydestään sekä mahdollisista yhteyksistä toisiinsa. Hahmoja saa venyttää ja pelata kuten itse parhaaksi kokee. Kaikki hahmot ovat 2. tasolla hahmoluokissaan, ja heidän hahmolomakkeet löytyvät tiedoston lopusta. Jos haluat tehdä itse hahmon, löytyy tyhjiä hahmolomakkeita sääntöjen virallisilta sivuilta sekä sähköisen lomakkeen linkki tämän tiedoston yhteydestä. Hahmon nimen perässä lukee hahmoluokka sekä suomeksi että englanniksi tiedonhakua helpottamaan.

Jos haluat pelata täysin tarinan mukaisesti, suosittelemme jättämään hahmoluokista taikuri (sorcerer), velho (wizard) ja munkki (monk) -luokat pois. Luokat soturi (fighter) ja pyhä ritari (paladin) ovat melko harvinaisia, mutta tarinan kannalta mahdollisia hahmoluokkia.

Agnes, Druidi (eng. Druid), nainen

Stereotyyppinen kaunis vaaleaverikkö. Ujohko, hiljainen ja tarkkaileva luonne. Hyräilee itsekseen, lumoava lauluääni. Kukaan ei tiedä miten Agnes eksyi Sarsan alueelle, eikä Agnes juuri kerro taustoistaan, mutta keneltäkään ei jäänyt huomaamatta Agnesin saapumisen ajankohta, sillä hän saapui juuri Sarsankosken katoamista edeltävinä päivinä.

Salaisuutena hän pitää menneisyyttään, koska todellisuudessa hän on pakosalla perheeltään. Agnes karkasi kotoaan juuri ennen järjestetyn avioliiton vihkimispäivää. Kukaan ei ymmärtänyt miksi Agnes kieltäytyisi avioliitosta, koska se takaisi turvallisen ja vakaan elämän, mutta tämä ei kuitenkaan ollut Agnesin haaveena.

Agnes halusi elämän täydeltä seikkailuja, jännitystä ja jopa vaaraa. Kaikkea tätä on vaikea uskoa Agnesin ulkoista olemusta perusteella. Agnesia voisi luulla jopa keijukaiseksi ja odottaa hänen lähtevän lentoon voimakkaan tuulen puhaltaessa.

Agnesin lempipuuhaa on ratkoa tai luoda itse pieniä pulmia ja sanalorujen arvoituksia.

Kaarina Jaakontytär, Kelmi (eng. Rogue), nainen

Ei näe totuuden muokkaamista valehteluna. Tietää kaikesta vähäsen ja oppinut “kauppatatkoiltaan” yhtä sun toista vaikka ei kovin viisas olekaan. Puhuu sujuvasti ruotsin kieltä, mutta huono hyödyntämään taitojaan, koska ei pärjää hyvin sosiaalisissa tilanteissa.

Kaarina on ketterä ja nopea liikkeissään ja taitoa hän hyödyntää tilaisuuden tullessa näpistelemällä milloin mitään. Kaarina kantaa mukanaan isoa nahkaista reppua, johon hän ahkerasti etsii sisältöä.

Alunperin Kaarina on Vesijärven rannalta kotoisin kalastajaperheestä ja siellä vietti nuoruutensa pääosin yksin veden äärellä, joko töitä tehden tai leikkien. Näin ollen hän on omassa elementissään veden äärellä, hän on loistava uimari sekä vahva soutaja. Kaarina tuntee Kössin entuudestaan, mutta ei näe hänessä muuta kuin vanhan tutun.

Kustaa “Kössi” Hannunpoika, Samooja (eng. Ranger), mies

Sulavaliikkeinen, näppärä käsistään, osaa esim. punoa koreja ja rakentaa ansoja hyvin. Hienosti luonnon armoilla pärjäävä, metsästää arvokkaita oravia ja vastaavia.

Hiljainen, hieman sosiaalisesti ujo. Vaikuttaa muiden mielestä jopa mystiseltä.

Vähäsanainen. Pitkä ja solakka vartaloltaan. Loistava jousiampuja.

Kössi on kotoisin kauempaa, mutta Sarsankoskelta löytyvät metsästysmahdollisuudet pitävät Kössin lähellä. Talveksi Kössi on monesti matkannut etelämpään, muttei ole löytänyt sieltä koskaan mitään jäämisen arvoista.

Kössi ja Kaarina tuntevat toisensa entuudestaan tutustuttuaan eräällä hurjalla reissulla idässä. Paljon he eivät puhu yhteisestä matkastaan ja Kössi jopa nolostuu hieman, kun aihe on otettu puheeksi.

Mylläri-Matti, Barbaari (eng. Barbarian), mies

Matti on vahva, mutta hitaamman puoleinen sekä kömpelö liikkeissään että tilanteiden lukemisessa. Matti saattaa möläytellä arkojakin asioita eikä tajua, koska olisi parempi olla hiljaa. Isokokoinen, pitkä ja vatsakas myös. Matalääninen, eikä omaa lukutaitoa. Matti tulee pitkästä myllärien suvusta ja on ylpeä periessään suvun myllyn itselleen, koska hänen vanhempi veljensä lähti paremman elämän toivossa Ruotsiin.

Matti on Kerttu-tädin (sivuhahmo) veljen lapsenlapsi.

Teirij Pihjalava, Loitsija (eng. Warlock), nainen

Kylän “noita”, rohdosten keittäjä; mytologian ja “lääketieteen” tutkija. Kiertävä shamaani. Teirij teki sopimuksen maagisen olennon Vetehisen kanssa retkellään pohjoisessa ja sai itselleen magian käyttöönsä. Sopimusta tehdessään hän joutui luopumaan mahdollisuudesta saada ikinä omaa perhettä, mutta näki sen välttämättömänä uhrauksena.

Teirij on aina kauhulla miettinyt vanhentumista ja tekeekin kaikkensa löytääkseen toimivia rohtoja tai loitsuja pitkäikäisyyteen. Maine kulkee edellä ja kaikki tietävät henkilön, mutta kukaan ei tiedä mitkä huhuista ovat totta. Osaa olla karismaattinen ja manipuloiva, helppo saada tahtonsa läpi pienen pelottelun avulla. Helposti malttinsa menettävä, kiivas.

Kulkeutunut Sarsan alueelle vanhojen uskomusten takia, joiden mukaan alueen mudalla on parantavia vaikutuksia ja jäänyt tutkimaan asiaa löydettyään uskomusta vahvistavia tuloksia. Teirij saattaa vaikuttaa pahansuovalta henkilöltä, mutta tilaisuuden tullessa auttaa ennemmin kuin lietsoo pahaa oloa.

Tomas, Bardi (eng. Bard), mies

Lempinimeltään “Tomuhousu”, (ruotsin kielestä “Thomhousu, Tomuhaussu”), koska Tomas on aina liannut vaatteensa rymytessään. Hän on nuori, nokkela ja nopea. Mielenkiintoa hänellä riittää kaikkeen uuteen, mutta hän unohtaa nopeasti mielenkiinnon kohteensa. Pienikokoinen, jopa heiveröinen, mutta se on etu, kun kiipeilee puissa ja katoilla. Puhelias ja omatekoisen huilusoittimen mestarisoittaja. Hän asuu Kerttu-tädin (sivuhahmo) hoivissa, koska jäi orvoksi vanhempiensa kadottua jäljettömiin erään sumuisen kevätaamun soutumatkalla. Tomas ei halua aikuiseksi kasvettuaan jäädä Kerttu-tädin leipomoon töihin, vaan haaveilee kiertävän soittajan urasta.

Hän on kuullut tarinoita Ruotsin aatelisten hovisoittajista ja se kuulosti Tomasin korvaan maanpäälliseltä taivaalta.



Turskar Egele, Pappi (eng. Cleric), mies

Kylän epävirallinen pappi. Viisas ja vanha, arvostettu henkilö, retkeillyt nuorempana myös kauempana ja oppinut paljon. Tukeutuu puukeppiin (joka tehty taikapuusta, johon liittyy taruja ja vanhoja uskomuksia).

Turskar on iältään jo lähempänä 80 vuotta ja siksi liikkuu huonosti eikä ikinä kulje kauas kävelykepistään. Hän on vahva muinaisen mytologian puolestapuhuja eikä perusta kristinuskosta.

Turskar pukeutuu paksuun ja painavaan karhuntaljaan, jota hän ei ole ottanut pois päältään vuosikymmeniin. Talja merkitsee Turskarille paljon enemmän kuin vain erinomaista lämmikettä, vaan näiden välille on muodostunut henkinen yhteys.

Vaikka Turskarin olisi paljon helpompi kulkea ilman raskasta taljaa selässään, ei hän kuitenkaan taljaa jätä. Turskar on vannoutunut uhrilahjoihin uskoja ja karhu edustaa korkeinta ja arvokkainta lahjaa, jonka voi uhrata.

Turskar on ainoa elossa oleva verisukunsa edustaja yleisen tiedon mukaan. Turskar on elänyt pidempään kuin hänen omat lapsensa ja vaimonsa. Vaimon aika jätti toistakymmentä vuotta sitten ja leskeksi jäämisen jälkeen Turskar omisti elämänsä papillisille tarkoituksille ja jätti maanviljelyn sikseen.



Luku 4

Sivuhahmot

Seuraavaksi on tärkeiden sivuhahmojen luonne-, ulkonäkö- ja muut tiedot. Statistiikat löydät luvusta 7.

Nimi: Anna Larsintytär, Wääksyn Rouva

Laji: Ihminen

Ulkonäkö: Kaunis, hyvässäytyinen nainen, jolla ei ole ikää vielä liikaa mittarissa.

Luonne: Ylhäinen, rauhallinen, vahvatahtoinen

Asema: Wääksyn kartanon emäntä, seurueen liikkeellepanija

Motivaatio: Haluaa kylän myllyjen jälleen toimivan, sillä niiden kautta tulee myös heidän jauhonsa.

Nimi: Uruanam, möllykkä

Laji: Harmaa elävä mutaotus

Ulkonäkö: Harmaa massa, joka on alati liikkeessä silloin kun ei esitä muuria tai kiveä. Voimakas maan ja suon hajuinen, tuntuu käsissä sileältä ja vetiseltä. Kehräävä ja kommunikoi pulputtaen ja “slurp slurp” -ääntein.

Luonne: Arka, lojaali, vähään tyytyvä

Asema: Lumdumin lemmikki, vartioi vanhaa kotia ja toimi Lumdumin katon reiän tukkeena.

Motivaatio: Haluaa päästä takaisin kotiin, mieluiten Lumdum-isännän kanssa. Puolustaa isäntäänsä kuolemaan asti

Historia: Eräs vanhan kansan poppamiehen pieleen menneen taian sivutuote.

Uruanamia heiteltiin aluksi sinne tänne, pelättiin, lyötiin, pidettiin hirviönä. Matkallaan etelään Lumdum löysi pieneksi pilkotun Uruanamin ja otti hoiviinsa. Mutaotus kiintyi tuohon ystävälliseen olentoon ja on siitä asti kulkenut Lumdumin mukana. Ystävystymisen jälkeen Uruanam on ollut lojaali ainoastaan Lumdumille.

Nimi: Lumdum

Laji: Peikko

Ulkonäkö: Isokokoinen humanoidi, jolla on valtava kyömynenä, metsänharmaat pienet silmät, pienet suippokorvat. Tukka on takkuinen valtava pehko, jota on koristeltu lehdillä ja kävyillä. Köyryssä oleva selkä, kädet suhteettoman pitkät ja vahvat, jalat taas lyhyemmät, mutta vahvat nekin. Kourat kuin lapiot, pää keikkuu kävellessä puolelta toiselle kuin olisi juuri putoamassa paikoiltaan. Haisee mullalle, suolle ja homeelle. Puhuu hoonoa soomea (natiivikieli kun on hiisininen) "Minä Lumdum, sinä lintu" -tyylisesti. Ääni karhea ja matala kuin kivinen sammal vierimässä. Vaatetus on vähäistä. Lumdum käyttää vain karhun nahasta valmistettua liiviä ja harmaasta juuttikankaasta ommeltua lannevaatetta. Pituus noin 2 m hujakoilla, ihmisen iässä vastaisi 60-vuotiasta miesoletettua.

Luonne: Erakko, inhoaa muita eläviä olentoja, paitsi eläimiä ja Uruanamia. Äkkipikainen ja hieman äreä. Lepertelee kuitenkin lemmikilleen ja asettaa Uruanamin oman henkensä edelle. On hidasjärkinen.

Asema: Uruanamin isäntä, vanha erakko, näennäinen kosken tukkija

Motivaatio: Tahtoo elää rauhassa ja yksin Uruanamin kanssa. Palaisi mieluiten vanhaan kotiinsa.

Historia: Kyllästyttyään suuren perheeseensä kaukana pohjoisessa muutti etelään erakoitumaan. Pysytelty kaukana ihmisistä ja muista metelöivistä olennoista, hoitaen kotiaan ja pientä nokkospuutarhaansa.

Nimi: Airi

Laji: Luonnonhenki (Sarsan suojelija)

Ulkonäkö: Muodoltaan majava. Turkki ja häntä valkoiset, silmät heleän punertavat, noin 90cm pitkä. Ääni pehmeä ja lievästi nakshteleva, feminiininen.

Luonne: Rauhallinen, ymmärtäväinen, äidillinen. Hieman ailahteleva.

Asema: Opas, auttaja

Motivaatio: Haluaa suojella Sarsan alueen olentoja

Historia: Iätön, pyhä olento, jonka on lähettänyt Wanhat Suomen jumalat auttamaan ihmisiä ja muita elollisia. Auttanut usein eksyneitä löytämään pois metsänpeitosta ja siunannut pienten kyläyhteisöjen pyrkimyksiä.

Nimi: Lilea

Laji: Luonnonhenki (vedenhenki)

Ulkonäkö: Humanoidi, läpikuultava olento, jonka hiukset ovat vesiheinää. Silmät hurjat kuin pauhaava vesi, ääni soljuva ja uhkaava kuin saapuva hyökyaalto. Kurlaa sanojen r-kirjainten kohdalla kuin hänellä olisi vettä suussaan. Tuoksuu myrskylle, kosken kuohuille, raikkaan kylmälle. Sormien välissä poimut, tehden käsistä räpylämäiset. Pituudeltaan n. 295cm. Vaatteiden sijasta päällä erilaisia vesikasveja aseteltuina hamemaisesti. Feminiininen.

Luonne: Ilkikurinen, herkästi ärsyyntyvä, ei anna juurikaan armoa jos joku kohtelee Lilean vettä huonosti tai hänelle epämieluisalla tavalla. Pitkävihainen, vihaa ihmisiä ja heidän rakennelmiaan

Asema: Sarsankosken entinen suojelija ja ylläpitäjä. Nyt syypää kosken kuivumiseen.

Motivaatio: Kosta ihmislle hänelle aiheutettua kärsimystä.

Historia: Eli Sarsan alueella jo ensimmäisten ihmisten tullessa sinne. Piti huolta koskesta ja leikki lohien kanssa onnellisena. Lilean viha alkoi kasvaa kun ihmiset alkoivat rakentamaan kosken varteen myllyjä. Lilea suuttui ja yritti rikkoa yhden myllyistä, mutta epäonnistui ja jäikin jumiin sen rattaisiin useiksi vuosiksi. Päästyään lopulta irti myllyn huoltohetken aikana ja varasti kosken vedet, aikoen asettaa ne virtaamaan toisaalle. Valloitti sitten Lumdumin kodin voidakseen vahtia uutta koskea ja pitämään Kostianvirran ihmisiltä kiellettynä alueena.

Nimi: Leila

Laji: Luonnonhenki (vedenhenki)

Ulkonäkö: Humanoidi, jolla läpikuultava iho ja hiukset ahvenruohoa. Silmät kuin uhkaavan tyyni lampi ja väriltään violetit. Leilan ääni on vain hieman Lilean ääntä matalampi ja rauhallisempi. Kurlaa sanojen r-kirjaimet ja painottaa s -äänteitä. Tuoksuu vesikasveille ja kalalle. Sormien välissä poimut, tehden käsistä räpylämäiset. Pituudeltaan 165cm. Vaatteiden sijasta pukeutunut lumpeenlehdistä koottuun asuun. Feminiininen.

Luonne: Ilkikurinen, mutta pidättyväinen, vedenhengeksi melko rauhallinen. Puolustaa läheisiään henkensä kaupalla.

Asema: Lisävastus Lilean rinnalle, voidaan jättää pois pienelle pelaajahahmojen ryhmälle.

Motivaatio: Puolustaa Lileaa kuolemaan asti, haluaa kosta ihmisille Lilean vangitsemisen.

Historia: Sarsansalmen vedenhaltija, joka on elänyt Lilean kanssa hyvin pitkään

Nimi: Vanha Mies

Laji: Ihminen(?)

Ulkonäkö: Pitkän pitkä harmaa sammaloitunut parta ja lähes kalju päälaki. Kulkee hieman kumarassa, pukeutunut ryysyihin, jotka ovat myös jo sammaloituneet. Hyvin harmittoman oloinen, mutta äänessä on kaukaisten aikojen voimaa. Puhuu pitkittäin eikä pidä kiirettä. Kasvoissa muutama maksaläiskä ja vaikuttaa väsyneeltä

Luonne: Mystinen, tasainen, mutta voimakas luonne. Omaa vahvan auktoriteetin, jolla voisi kaataa kuninkaatkin.

Asema: Seurueen matkan hidastaja, mutta myös auttaja; hipaisu Wanhoihin jumaliin.

Motivaatio: Tuntematon

Historia: Pitkä ja kiemurainen menneisyys suomalaisten vanhana metsänjumalana, Tapiona. Luullaan kadonneeksi, ei enää paljoa näyttäydy.

Nimi: Kerttu-täti

Laji: Ihminen

Ulkonäkö: Muorimainen ja tukevahko naisihminen,

Luonne: Maalaisjärkeä täynnä ja sydämellinen ”äitihahmo”. Tuoreen sämpylän tuoksuinen tarinankertoja. Avulias ja neuvoja antava. Vahvatahtoinen ja luja puolustamaan, mutta omaa huonohkon tilannetajun ja saattaa siksi töksähtävillä mielipiteillään toisinaan loukata muita.

Asema: Jos pelaajia on liian vähän tehtävään, voi Kerttu-täti lähteä avustamaan pelinjohtajan ohjaamana.

Motivaatio: Pitää nuorista ja vanhoista huolta sekä haluaa saada leipomonsa jauhot riittämään. Pulla ilman jauhoja on vain mutavelliä.

Historia: Synnyttänyt seitsemän lasta, joista vain esikoinen, toiseksi vanhin ja kuopus elivät aikuisiksi asti. Kerttu-täti kasvatti myös monta orpoa perheensä lisäksi, monet heistä jäivät työskentelemään leipurina Sarsan alueelle. Kerttu-täti on leski menetettyään myllärimiehensä koskionnettomuudessa vielä lastensa ollessa nuoria. Huolehtii nykyään Tomasista.



Luku 5

Tarina ja tapahtumapaikat

On kesäkuu 1604, ja Sarsankoski on kuivunut yön aikana kuin taika-iskusta. Huhut kertovat, että kuivuneessa uomassa majailee jokin hirviömäinen otus, joka lienee syypää veden katoamiselle. Wääksyn kartanon Rouva on koonnut nopeasti yhteen pienen tiimin, joka lähetetään tutkimaan kosken kuivumisen syytä ja saamaan vesi virtaamaan uudelleen. Työstä luvataan kohtuullinen korvaus (rahaa, maata viljeltäväksi, suosituskirje, oravannahkoja tms). Kartano varustaa joukon asianmukaisesti kohtaamaan mahdollisen hirviön mm. nahkaisilla suojilla ja aseilla.

Itse Wääksyn kartano on kaunis valkea yksikerroksinen rakennus, jossa on 7 huonetta (kun lasketaan mukaan kuistin yläpuolella oleva yötupa). Pää- ja sivurakennusten keskellä on umpipiha, ja päätalon alta löytyy kellari. Sisällä suurimmassa tuvassa katossa roikkuu messinkinen kattokruunu ja tilaa valaisee kruunun lisäksi pari tusinaa kynttilöitä. Tilassa ei juuri huonekaluja ole, vain pitkä pöytä ja seinien vierustoilla kiinteitä istuimia. Nuo istuimet, seinät, katto ja pöydät on verhoiltu kauniisti värjätyin, kalliin kankain.

Koski on elintärkeä läheisille ja kaukaille kylille ja alueille, sillä kosken rannoilla pyöri useita myllyjä, joissa jauhettiin monien ihmisten viljat. Jos myllyt eivät toimi, jää moni ihminen ruuatta talvella – ja sitähan ei kukaan toivo. Wääksyn kartano sijaitsee Sarsankosken yläjuoksun lähellä, Sarsansalmen toisella puolen. Myös tuo salmi kuivui kosken mukana, joten nyt sen voi ylittää jalan tai kiertää jäljelle jääneitä vesiä pitkin veneellä. Kävellessä maasto on vaikeakulkuista (difficult terrain) mutaa, joten matkaaminen on puolet hitaampaa.

Kosken uomassa odottaa harmaa ”muuri” ja lähistöllä nokkosia keräämässä valtava peikko, Lumdum. ”Muuri” on oikeasti mutaolento Uruanam, joka on asettunut keskelle kosken kuivaa uomaan näyttäen siltä, kuin sen olisi tarkoitus tukkia koski – vettä ei kuitenkaan ole patoutuneena kummallekaan puolelle Uruanamia. Peikko, Uruanamin isäntä, aikoo asettua uomaan asumaan, kaivaa siihen mukavan kolon ja kasvattaa nokkosia. Uruanam odottelee unisesti isäntäänsä, mutta hyökkää jos siihen kosketaan. Se on arka olento ja säikähtää helposti, koska sitä on menneisyydessään kohdeltu erittäin kaltoin.

Lumdumin jalanjälkiä voi löytää ja seurata metsään (Perception tai Survival, DC 10), josta se on tulossa takaisin Uruanamin luokse.

Riippuen siitä, syntykö taistelua ja menehtyykö Lumdum ja/tai Uruanam, pelaajat saavat informaatiota kosken todellisesta kuivattajasta joko Lumdumilta tai taistelun jälkeen paikalle ilmaantuneelta valkoiselta majavalta Airilta. Lumdum osaa kertoa, että sen koti vallattiin, muttei osaa ilmaista suomeksi kuka valtaaja oli. Lumdum kertoo, että koski oli ennen sen koti ja siksi se valtaa nyt kostoksi kosken omakseen, mutta lupaa palata oikeaan kotiinsa jos tunkeilija poistetaan. Airi taas kykenee kertomaan vedenhenki Lilean surullisen karmean tarinan ja että Lilea on valitettavasti syypää Sarsankosken kuivumiseen. Airi osaa myös opastaa missä Lumdumin koti sijaitsee, jossa Lilea nykyään pitää majaansa. Jos Uruanam jää henkiin, se jää Airin seuraan ja Airi lupaa toimittaa olennon kotiinsa, jos pelaajien ryhmä onnistuu häätämään Lilean.

Reitti Sarsankoskelta Lumdumin kodille Iharinkosken rantaan kulkee harjua pitkin järvien ympäröimänä, ja noin puolivälissä harjua maa laskeutuu aivan järven tasolle. Tuossa paikassa on majavan rakentama pato ja jos pelaajat ovat onnistuneet sivuttamaan Lumdumin tiedonannon tappelematta sen kanssa, löytyy Airi-majava tuolta padolta. Tässä tapauksessa se tulee matkaajien luokse kertomaan Lileasta ja varoittamaan eksymästä metsänpeittoon.

Harjun jälkeen edessä on pitkätkö matka metsässä. Hetken aikaa kuljettuaan pelaajien hahmot voivat huomata lintujen laulun loppuneen ja ympärillä näkyvän vain puita. Tie, jota he kulkivat, on äkkiarvaamatta kadonnut ja jäljellä on enää vain eteenpäin vievä ruohottunut polku. Taaksepäin ei näy enää minkäänlaista tietä tai polkua jota seurata takaisin. Aurinko tuntuu vähän himmenneen. Jos pelaaja tutkii ympäristöä (Arcana, DC 12), voi todeta olevansa voimallisen magian kuvun sisällä, eräänlaisessa metsän loputtomassa taskussa, metsänpeitossa. Myös Taian havaitseminen (Detect Magic) -loitsulla voi tutkia ja huomata kaiken olevan neutraalia magiaa, jonka lähde on valtavan voimakas ja tuntematon asia.

Hetken metsänpeitossa harhailun jälkeen onnistuneella tarkkavaisuus (Perception, DC 15) heitolla voi huomata kauempana metsässä ryhmää kohti tulevan vanhan miehen. Miehellä kestää kulkea hetken aikaa, mutta lopulta hän pääsee ryhmän luo. Vanha mies tarjoutuu auttamaan ryhmän ulos metsänpeitosta, jos häntä autetaan ratkaisemaan arvoitus.

Arvoitus menee näin: Maanomistajalla on 10 kanaa, 20 hevosta ja 40 lammasta. Jos kutsuisimme lampaita hevosiksi, kuinka monta hevosta maanviljelijällä olisi?

Vastaus: Edelleen 20. Ei lampaat muutu hevosiksi vaikka niiden nimi vaihdettaisiin.

Vastauksia hyväksytään vain yksi. Jos arvoitukseen vastataan oikein mies heilauttaa sauvaansa ja vie porukan suoraan Iharinkosken rannalle, josta näkee kosken toisella puolen olevan Lumdumin kodin. Jos taas vastaa väärin, vanha mies muuttuu valtavaksi karhuksi ja hyökkää. Karhu muuttuu takaisin vanhaksi mieheksi kun sen elämänpisteet

putoavat 0, ja sen jälkeen sekä mies että metsä katoavat ja joukkio huomaa olevansa Iharinkosken lähellä, korkean kallion päällä. Kallion alla on Lumdumin koti, ja kallion päällä on reikä josta kotiluolan sisälle näkee.

Lumdumin koti on yksinkertainen luola kalliossa, ja luolan suuaukon edessä on matala-aitainen piha. Pihassa kasvaa kauniisti aseteltuina nokkosia kahdessa eri palstassa.

Luolassa taas on vain sammalein pehmustettu puinen suuri sänky, suuri pukeille nostettu lankkupöytä ja heinäkasveja siellä täällä. Pöydällä on kivisiä ja puisia astioita ja nokkosista tehtyjä ruokia ja juomia.

Jos pelaajien hahmot lähestyvät Lumdumin kotia Iharin suunnalta maata pitkin, hyökkää luolasta ulos pienempi vedenhaltia, Lilean puoliso Leila, joka puolustaa kumppaniaan loppuun asti. Leilan menehdyttyä on Lilean vuoro, joka on suurempi ja voimakkaampi vedenhenki ja kaiken lisäksi vihaa jo valmiiksi ihmisiä. Jos Lilea saadaan kaadettua, voi luolaa mennä rauhassa tutkimaan.

Jos Lumdumin kotia lähestytään luolan katon reiän kautta, voi nähdä sisällä pöydän ääressä istuvan Leilan ja edessä seisovan Lilean, jotka puhuvat keskenään vedenhaltjoiden kauniin myrskyisellä kielellä. Eleistä ja äänenpainoista voi päätellä keskustelun olevan iloinen, jopa toiveikas (Wisdom DC 12). Luolaan voi laskeutua, mutta molemmat vedenhenget hyökkäävät silloin yhtä aikaa ensimmäisen laskeutujan kimppuun (Stealth DC 18). Jos vedenhenkiä harhauttaa ennen laskeutumista, pääsee koko porukka laskeutumaan alas ennen hyökkäystä.

Vedenhenkien tuhoamisen jälkeen on mahdollista tutkia luolaa tarkemmin; pöydältä löytää nokkosmehun ja -teen lisäksi yhden kultaista nestettä sisältävän pullon (parantavaa lientä, potion of healing, jonka juomalla saa 2D4+2 elämänpistettä takaisin) (Investigation DC 10). Heinien seasta voi löytää pienen pienen palan Uruanamia (Investigation DC 15), joka elää ihan itsenäisesti. Se kiintyy ystävällisesti sitä kohtelevaan olentoon, tai yrittää päästä karkuun jos sitä kiusataan. Ajan mittaan siitä kasvaa Uruanamin kaltainen ja kokoinen olento.

Sängystä sammaleiden välistä löytyy piilotettuina 3 maagista kuulaa (Investigation DC 19). Kuulat eivät ole jäässä tai tunnu kovilta, vaan ne tuntuvat käsissä siltä kuin pitelisi kuohuvaa koskea, joka on kuitenkin kiinteytetty kuulan muotoon. Kuuliin Lilea keräsi Sarsankosken vedet ja oli ollut aikeissa laskea ne Iharinkoskeen. Jos kuulat palautetaan Sarsankoskelle ja rikotaan yläjuoksulla, palaavat vedet takaisin ja myllyt käynnistyvät jälleen.

Jos Lumdum on elossa ja kykenevä, hän tarjoaa koko myllykylän porukalle tekemäänsä nokkosteetä, jonka sanotaan jälkikäteen jopa parantaneen sitä juoneiden kuntoa (2D4+2 osumapistettä takaisin jokaisesta juodusta mukillisesta).

Jos kosken kuulia ei löydetä ja palauteta, joutuvat pelaajien hahmot kävelemää takaisin Wääksyn kartanolle tyhjin käsin. Tästä kolmen päivän päästä paikalle ilmestyy Airi paikalle ja kehottaa siirtämään myllyt Iharinkoskelle, se kun on alkanut kuohua.



Luku 6

Loitsut

Seuraavilta sivuilta löytyy valmishahmojen loitsut, jotka on käännetty suomeksi. Mittayksikköinä toimii jalka (feet, ft), tuuma (inch, in) ja maili (mile) D&D sääntöjen mukaisesti.

Loitsuissa on erilaisia valmistusosia, joiden suomennokset ovat seuraavanlaiset:

Sanallinen (verbal) (S)

- Loitsu vaatii ääneen lausuttuja sanoja ja äänteitä

Elehdintä (somatic) (E)

- Loitsu vaatii vapaita käsiä ja niillä elehdintää

Aines (material) (A)

- Loitsuun tarvitaan erilaisia materiaaleja, kuten tuhkaa tai linnunluita (nämä voidaan korvata loitsujohtimella (spellcasting focus) niin kauan kuin määrätylle aineelle ei ole asetettu hintavaatimusta (esim, jalokivi, joka on vähintään 1000 rahayksikön arvoinen)



Pikaloitsut:

Avustus (Guidance)

Pikaloitsu, ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: S E

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Kosketat yhtä suopeaa olentoa. Kunnes loitsu raukeaa, olento voi kerran liittää taitoheittoon lisäksi yhden D4 ja lisätä sen luvun heittoon. Lisänopan voi heittää ennen tai jälkeen taitoheiton. Lisänopan käytön jälkeen loitsu raukeaa.

Druiditaito (Druidcraft)

Pikaloitsu, muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Kuiskaillet luonnon hengille ja luot näin jonkun seuraavista asioista kantomatkan sisällä:

- Luot pienen harmittoman efektin, josta kykenet kertomaan millainen sää tulee olemaan alueellasi seuraavan 24h aikana. Efektillä voi ennustaa säätä niin, että esimerkiksi kultaisena leijuva pallo ennustaa poutasäätä, pilvi sadetta ja lumuhiutaleet lunta. Tämän kesto on 1 taistelukierroksen.
- Saat kukan välittömästi kukkimaan, siemenen puhkeamaan tai lehden aukeamaan.
- Luot harmittoman efektin, kuten lehtien tippumisen, pienen tuulenpuuskan, pienen eläimen äännähdyksen tai heikon haisunäädän tuoksun. Efektin on mahdollista 5 ft. kuution sisälle.
- Sammutat tai sytytät välittömästi kynttilän, soihdun tai pienen nuotion.

Energia-räjähdy (Eldritch Blast)

Pikaloitsu, luomisloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Rätisevä energiasäde sähähtää olentoa päin käsistäsi. Tee lähitaistelun loitsuhyökkäys-heitto kohdetta vastaan. Osuessaan kohde ottaa 1D10 pistettä energiavahinkoa.

Kuolevain säästö (Spare the Dying)

Pikaloitsu, kuolemaloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Kosketat elossa olevaa olentoa, jolla on 0 osumapistettä. Olennon tila tulee vakaaksi.

Tämä loitsu ei tehoa epäkuolleisiin tai rakennettuihin olentoihin.

Okaruoska (Thorn Whip)

Pikaloitsu, muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (Piikikkään kasvin juuri)

Kesto: Välitön

Luot pitkän, köynnösmäisen ruoskan, joka on piikkien peittämä, joka käskystäsi ruoskaisee kantomatkan sisällä olevaa olentoa. Tee lähitaistelun loitsuhyökkäys-heitto olentoa vastaan. Jos osut, olento ottaa osumaa 1D6 pistovahingon verran. Vedät kokoluokaltaan suuren tai siitä pienemmän olennon 10 ft. lähemmäs itseäsi.

Tanssivat tuikut (Dancing Lights)

Pikaloitsu, luova loitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E A (Hyppysellinen fosforista jauhetta/vuorijalavaa/kiiltomatoja)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Luot korkeintaan neljä valotuikkua kantomatkan alueelle haluamaasi kohtaan. Valot ilmestyvät joko soihtuina, lyhtyinä tai leijuvina valopalloina. Voit myös koota valot yhdeksi hohtavaksi ihmisen kokoiseksi humanoidiksi. Huolimatta siitä, minkä kokoisia valot ovat, valaisee yksi tuikku 10 ft. kokoisen alueen hämärästi.

Voit bonustoimintona siirtää valoja 60 ft. uuteen kohtaan kantomatkan sisällä. Eri valojen on oltava korkeintaan 20 ft. päässä toisistaan ja ne katoavat, jos ajautuvat toisistaan tai loitsijasta liian kauas.

Tulikipuna (Fire Bolt)

Pikaloitsu, luomisloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Heität tulihiukkasia olentoon tai esineeseen. Tee kaukostaistelun loitsuhyökkäys-heitto kohdetta vastaan. Osuessaan kohde ottaa 1D10 pistettä tulivahinkoa. Loitsu sytyttää tuleen myös sytyttävät esineet ja asiat.

Valo (Light)

Pikaloitsu, luova loitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: S A (Tulikärpänen tai aarnisammalta)

Kesto: 1 tunti

Kosketat yhtä esinettä, joka on alle 10 ft. kokoinen kaikilta suunniltaan. Loitsun raukeamiseen asti esine hohtaa kirkasta valoa 20 ft. säteellä ja lisäksi vielä hämärää valoa siitä 20 ft. säteellä. Valon värin pystyt itse valitsemaan. Peittämällä esineen läpikuultamattomalla asialla valo peittyy. Loitsu päättyy, jos luot sen uudestaan tai lopetat sen toimintana.

Jos yrität loitsia esinettä, joka on vastustajan käsissä, on vastustajan heitettävä Ketteryys (Dexterity) pelastusheitto välttääkseen loitsun lankeamista esineeseen.

Viesti (Message)

Pikaloitsu, muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E A (Pätkä kuparivaijeria)

Kesto: 1 kierros

Osoitat sormella kantomatkan sisällä olevaa olentoa ja kuiskaat viestin. Vain tuo olento kuulee viestisi ja kykenee vastaamaan siihen niin, että vain sinä kuulet sen. Kykenet tekemään tämän loitsun kiinteiden asioiden läpi, jos olet tuttu olennon kanssa ja tiedät sen olevan kiinteän asian toisella puolen. Maaginen hiljaisuus, 1 ft kiveä, 1 inch metallia, lyijylevy tai 3 ft. paksu puu torjuu loitsun. Loitsun ei tarvitse mennä suoraa linjaa, vaan se kykenee vapaasti kiertämään esteitä.

Ystävät (Friends)

Pikaloitsut, lumousloitsut

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: E A (Pieni sipaisu meikkiä kasvoissa)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Loitsun keston ajan sinulla on etulyöntiasema kaikkiin Karisma (Charisma) heittoihin yhtä valitsemaasi olentoa vastaan, joka ei ole vihamielinen sinua kohtaan. Loitsun rautessa kohde tiedostaa sinun käyttäneen magiaa sitä kohtaan ja saattaa suuttua.

Väkivaltaan kallistuva olento saattaa hyökätä loitsun rauettua kimppuusi tai olento saattaa reagoida jollain muulla tavoin tapahtuneeseen (pelinjohtaja määrittää tämän.)

Loitsut:

Artturin suoja (Armor of Agathys)

1. tason suojausloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S E A (kupillinen vettä)

Kesto: 1 tunti

Suojaava maaginen energia ympäröi sinut ja kantamuksesi, näkyen pienenä hohtena ääri viivoissasi.

Saat 5 väliaikaista elämäpistettä tunnin ajaksi. Jos olento osuu sinuun lähitaisteluhyökkäyksellä (ei maagisesti) ja sinulla on väliaikaisia elämäpisteitä, hyökkääjä ottaa 5 pistettä kylmävahinkoa.

Eläinten kieli (Speak with Animals)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S E

Kesto: 10 min

Saat kyvyn ymmärtää ja verbaalisesti kommunikoida eläinten (beast) kanssa keston ajan. Petojen tieto ja ymmärrys on rajoitettua niiden oman älykkyyden myötä, mutta minimissään pedot voivat antaa sinulle tietoa lähialueista ja sen hirviöistä, mukaanlukien mitä ikinä he kokevat tai ovat kokeneet viime päivinä. Saatat pystyä suostuttelemaan pedon suorittamaan pienen palveluksen itsellesi pelinjohtajan harkinnan mukaisesti.

Eläinystävyys (Animal Friendship)

1. tason lumousloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (Puun murunen/sahanpurua)

Kesto: 24 tuntia

Tällä loitsulla kykenet vakuuttamaan eläimille (beast) ettet tahdo niille pahaa. Valitse eläin, jonka kykenet näkemään ja joka on kantomatkan alueella. Eläimen täytyy nähdä ja kuulla sinut. Jos eläimen Älykkyys (Intelligence) on 4 tai korkeampi, loitsu epäonnistuu, muutoin eläimen täytyy onnistua Viisaus (Wisdom) pelastusheitossaan. Jos se epäonnistuu, se lumoutuu loitsun vaikutuksesta seuraavaksi 24 tunniksi. Jos sinä tai kukaan ryhmästäsi vahingoittaa lumottua eläintä, loitsu raukeaa.

Haavain parannus (Cure Wounds)

1. tason luovaloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: V S

Kesto: Välitön

Olento, jota kosketat, saa lisää elämäpisteitä 1D8+ sinun magiankäyttökyvyn bonuksen (modifierin) verran. Magia ei tehoa epäkuolleisiin tai rakennettuihin olentoihin.

Haavain tuotto (Inflict Wounds)

1. tason kuolemaloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Luot kosketuksen välityksellä siirtyvän loitsun. Tee lähitaisteluloitsu-hyökkäys olentoa vastaan. Osuessaan olento ottaa 3D10 pistettä kuolinvahinkoa.

Havaitse myrkyt ja sairaudet (Detect Poison and Disease)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S E A (Marjakuusen lehti)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 10 min

Magian keston ajan pystyt aistimaan myrkyn, myrkyllisten olentojen tai sairauden olemassaolon ja sijainnin 30 ft. päässä sinusta. Pystyt myös selvittämään mikä myrkky, myrkyllinen olento tai sairaus on kyseessä.

Magia pystyy läpäisemään suurimman osan esteistä, mutta ei pääse läpi 1 ft kivistä, 1 inch metallista, ohuesta lyijylevyistä tai 3 ft puusta tai mullasta.

Kamppaavat kasvit (Entangle)

1. tason manausloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 90 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Ahneet rikkaruohot ja köynnökset versovat maasta 20 ft. neliön muotoiselle alueelle, jonka keskikohta on osoittamassasi paikassa kantomatkan sisällä. Kasvit tekevät alueesta hankalan paikan liikkua: maasto muuttuu vaikeakulkuiseksi (difficult terrain).

Alueella loitsun langetessa olevan olennon on heitettävä Voima (Strength) pelastusheitto onnistuneesti tai jäätävä jumiin jalkojen ympärille kietoutuviin ahneisiin kasveihin loitsun raukeamiseen saakka. Jumiin jäänyt olento voi käyttää toimintansa ja yrittää päästä irti uusimalla pelastusheittonsa sinun loitsupelastustasi vastaan.

Onnistuessaan olento pääsee irti.

Loitsun rauettua maasta ylös kasvaneet kasvit vetäytyvät takaisin.

Kietomisisku (Ensnaring Strike)

1. tason manausloitsu

Loihtimisaika: 1 bonusisku

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Seuraavan kerran, kun isket olentoa aseella ennen tämän loitsun raukeamista, valtava määrä piikikkaita köynnöksiä ilmestyy iskettyyn kohtaan. Olennon on onnistuttava Voima (Strength) pelastusheitossa tai köynnökset kietovat sen paikoilleen (restrained). Kokoluokaltaan suuret ja sitä suuremmat olennot saavat etulyöntiaseman näihin heittoihin. Jos olento onnistuu heitossa, loitsu raukeaa.

Ollessaan sotkeutuneena näihin köynnöksiin, olento ottaa jokaisen vuoronsa alussa 1D6 pistettä pistovahinkoa. Köynnöksissä ja/tai niiden ulkopuolella oleva olento voi käyttää toiminnan tehdäkseen Voima (Strength) tavallisen noppaheiton sinun loitsupelastustasi vastaan. Onnistuessaan olento pääsee irti.

Luo tai tuhoa vettä (Create or Destroy water)

1. tason muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (Pisara vettä, jos vettä luodaan tai muutama hippu hiekkaa, jos sitä tuhotaan)

Kesto: Välitön

Sinä joko luot tai tuhoat vettä.

Luo vettä: voit luoda maksimissaan 10 galloonia puhdasta vettä kantomatkan sisällä avoimeen astiaan. Vaihtoehtoisesti, vettä sataa 30 ft. kuution sisällä, tukahduttaen liekit kuution alueella.

Tuhoa vettä: Voit tuhota maksimissaan 10 galloonia vettä avoimessa astiassa kantaman sisällä. Vaihtoehtoisesti, voit tuhota sumua 30 ft. kuution alueelta.



Magian havaitseminen (Detect Magic)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S E

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 10 min

Keston ajan sinä aistit magiaa 30 ft. ympärilläsi. Kun tutkit magiaa tällä loitsulla, voit käyttää toiminnan nähdäksesi heikon auran minkä tahansa maagisen olennon tai esineen ympärillä ja opit sen magialuokan.

Tämä magia pääsee läpi useimmista esteistä, mutta ei 1 ft. paksusta kivistä, 1 inch tavallisesta metallista, ohuesta kerroksesta lyijyä tai 3 ft. paksusta puusta tai mullasta.

Mahtimarja (Goodberry)

1. tason muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantoalue: Kosketus

Valmistusosat: S E A (mistelinoksa)

Kesto: Välitön

10 marjaa ilmestyy käsiisi. Sinä itse tai mikä tahansa muu olento (liittolainen tai vastustaja) voi käyttää toiminnan syödäkseen yhden marjoista. Yksi marja antaa 1 osumapisteen takaisin, ja täyttää ravinnontarpeen 1 päiväksi. Marjat menettävät magiansa, jos niitä ei ole syöty 24 tunnin kuluessa niiden luonnista.

Marjan hirmuinen nauru (Tasha's Hideous Laughter)

1. tason lumousloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (pieniä torttuja ja ilmassa heilutettava sulka)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Sinun tahdostasi olento, jonka kykenet näkemään ja joka on loitsun kantomatkan alueella kokee kaiken hirmuisen hauskaksi ja putoaa maahan nauramaan hysteerisesti. Olennon on heitettävä onnistunut Viisaus (Wisdom) pelastusheitto tai kaaduttava maahan makaamaan naurusta lamaantuneena, kykenemättä nousemaan loitsun keston aikana. Olentoon, jonka Älykkyys (Intelligence) on 4 tai alle, loitsu ei vaikuta. Olento voi jokaisen vuoronsa lopussa, ja aina kun sitä vahingoitetaan, heittää pelastusheittonsa uudestaan. Vahingoitettaessa sillä on etulyöntiasema pelastusheittoon. Onnistuneen heiton jälkeen loitsu raukeaa.

Metsästäjän merkintä (Hunter's Mark)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 bonustoiminta

Kantomatka: 90 ft.

Valmistusosat: S

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 tunnin

Valitset olennon, jonka voit nähdä ja joka on loitsun kantomatkan alueella. Merkitset magialla olennon saaliiksesi. Loitsun raukeamiseen asti teet lisävahinkoa 1D6 verran tuohon olentoon aina kun osut aseellasi siihen. Sinulla on myös etulyöntiasema olennon jäljittämisesä Havaintokyky- (Perception) ja Selviytyminen- (Survival) heitoissa. Jos olento menehtyy tai menee tajuttomaksi (0 osumapistettä), voit käyttää bonustoiminnan siirtääksesi merkinnän toiseen olentoon.

Noidan vasama (Witch Bolt)

1. tason luomisloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantoalue: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (Pieni oksa puusta, johon salama on iskenyt)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Sininen sähköinen säde sähköttää kohti valitsemaasi olentoa, pakottaen välillenne pitkäkestoisen sähkökaaren. Tee kaukohyökkäysloitsu-heitto olentoa vastaan ja osuessasi se ottaa 1D12 sähkövahinkoa. Tämän jälkeen voit käyttää toimintasi osuaksesi automaattisesti olentoon ja tehdäksesi 1D12 sähkövahinkoa joka kerta uudelleen. Loitsu raukeaa, jos teet vuorollasi minkä tahansa muun toiminnon. Loitsu raukeaa myös, jos olento on hetkenkään kantoalueen ulkopuolella tai jos menetät näköyhteyden siihen.

Näkymätön palvelija (Unseen Servant)

1. tason manausloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 60 ft.

Valmistusosat: S E A (pala narua ja vähän puuta)

Kesto: 1 tunti

Tämä loitsu luo läpinäkyvän, tahdottoman ja hahmottoman voiman, joka suorittaa pieniä tehtäviä komennuksestasi kunnes loitsu raukeaa. Palvelija herää eloon tyhjiin ruutuun kantaman sisällä. Sen haarniskaluokka on 10, sillä on 1 osumapistete ja sen Voima (Strength) on 2, mutta se ei voi hyökätä. Jos palvelijan elämäpisteet tippuvat 0, loitsu raukeaa.

Voit käyttää bonustoiminnan ja mentaalisti määrätä palvelijan liikkumaan 15 ft. ja

olemaan vuorovaikutuksessa esineen kanssa. Palvelija voi suorittaa yksinkertaisia tehtäviä, joita ihmispalvelija voisi tehdä, kuten hakea asioita, siivota, korjata, viikata vaatteita, sytyttää tulen, tarjoilla ruokaa ja kaataa viiniä.

Annettuasi komennon, palvelija suorittaa tehtävän parhaan kykynsä mukaisesti kunnes on valmis, ja sitten odottaa seuraavaa käskyäsi. Jos käsket palvelijaasi suorittamaan tehtävän, jossa se liikkuu yli 60 ft. päähän sinusta, loitsu raukeaa.

Ohjattu salama (Guiding bolt)

1. tason luovaloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: 1 vuoron

Valonvälähdys osuu valitsemaasi olentoon kantomatkan sisällä. Tee kaukostaisteluloitsu-heitto. Heiton onnistuessa, olento ottaa 4D6 pistettä säteilyvahinkoa ja seuraava kohteeseen tehty hyökkäysheitto, ennen seuraavan vuorosi loppua, saa etulyöntiaseman, kiitos olennessa mystisesti välkkyvän valon.

Parantavat sanat (Healing Word)

1. tason luovaloitsu

Loihtimisaika: 1 bonustoiminta

Kantomatka: 60 ft.

Valmistusosat: S

Kesto: Välitön

Valitsemasi olento, jonka pystyt näkemään, parantuu 1D4+ sinun magiankäyttökyvyn bonuksen (modifier) verran. Tämä magia ei toimi epäkuolleisiin tai rakennettuihin olentoihin.

Puhdista ruoka ja vesi (Purify Food and Drink)

1. tason muutosloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 10 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Välitön

Kaikki ei-maaginen ruoka ja juoma, joka on 5 ft. säteisen kehän sisällä valitsemastasi kohdasta, puhdistuu myrkyistä ja sairauksista.

Riitasointuinen kuiskaus (Dissonant Whispers)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 60 ft.

Valmistusosat: S

Kesto: Välitön

Kuiskaat riitasointuisen melodian, jonka yksi valitsemasi olento kantaman alueella voi kuulla, saaden sen kokemaan hirvittävää kipua. Olennon täytyy heittää Viisaus (Wisdom) pelastusheitto. Epäonnistunut heitto tuottaa 3D6 psyykkistä vahinkoa ja sen täytyy käyttää vastareaktionsa heti, jos mahdollista, ja liikkua mahdollisimman nopeasti niin kauas sinusta kuin kykenee. Olento ei tietenkään tule liikkumaan vaarallisiin kohtiin, kuten tuleen tai rotkoon. Onnistuneella heitolla olento saa vain puolet vahingosta, eikä sen tarvitse liikkua. Kuuro olento automaattisesti onnistuu pelastusheitossa.

Siunaus (Bless)

1. tason lumousloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 30 ft.

Valmistusosat: S E A (Ripaus pyhää vettä)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Voit siunata maksimissaan kolme olentoa kantoalueen sisällä. Kun olento heittää hyökkäysheiton tai pelastusheiton, ennen kuin loitsu raukeaa, voi se lisäksi heittää D4 ja lisätä heiton numeron aikaisempaan heittoonsa.

Sumupilvi (Fog Cloud)

1. tason manausloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 120 ft.

Valmistusosat: S E

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 tunnin

Luot 20 ft. säteen alueelle sumupilven, jonka keskus on osoittamassasi paikassa kantomatkan sisällä. Pilvi leviää ja alueella on hankala nähdä. Sumu pysyy alueella, kunnes loitsu raukeaa tai jos voimakas tuuli (joka kulkee vähintään 10 mailia tunnissa) vie sen mukanaan.

Suoja pahoilta ja hyviltä voimilta (Protection from Evil and Good)

1. tason suojausloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Kosketus

Valmistusosat: S E A (Pyhää vettä tai hopeapölyä, jonka loitsu kuluttaa pois)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 10 min

Kosket yhtä halukasta olentoa ja suojaat sen seuraavanlaisilta olennoilta: mieleen vaikuttavilta olennoilta, taivaalliselta olennoilta, elementtiolennoilta, keijuilta, piruilta ja epäkuolleilta. Suojaus antaa seuraavia etuja: Luetelluilla olennoilla on haittaa (disadvantage) hyökkäysheitoissa suojattua vastaan. Olennot eivät myöskään voi lumota, pelotella tai vallata suojatun kehoa. Jos suojattu on jo ennen tätä loitsua ollut lumottu, peloteltu tai hänen keho on vallattu, saa suojattu etulyöntiaseman kaikkiin uusiin pelastusheittoihin näitä tiloja vastaan.

Uskon kilpi (Shield of Fate)

1. tason suojausloitsu

Loihtimisaika: 1 bonustoiminta

Kantomatka: 60 ft.

Valmistusosat: S E A (pieni pala paperia, jossa on vähän pyhää tekstiä kirjoitettuna)

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 10 min

Kimalteleva suoja ilmestyy ja ympäröi valitsemasi olennon kantaman sisällä, antaen sille +2 bonusta haarniskaluokkaan loitsun keston ajaksi.

Värilieska (Faerie Fire)

1. tason luomisloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: 60 ft.

Valmistusosat: S

Kesto: Keskittymistä vaativa, korkeintaan 1 min

Jokainen esine 20 ft kokoisen kuution alueella saa hohteen reunoilleen. Hohde on joko sininen, vihreä tai violetti, valinta on sinun. Jokaisen loitsun alussa alueella olevan olennon on heitettävä Ketteryys (Dexterity) pelastusheitto tai heille myös piirtyy sama hohde kuin esineisiin. Loitsun alla olevat esineet ja olennot hohtavat hämärää valoa 10 ft alueelle.

Kaikki hyökkäysheitot hohtavia esineitä ja olentoja kohtaan ovat etulyöntiasemassa, kunhan hyökkääjä näkee hohtavan kohteensa. Hohtava olento ei hyödy näkymättömäksi muuttumisesta, hohde paljastaa silloinkin sen olinpaikan.

Ymmärrä kieliä (Comprehend Languages)

1. tason ennustusloitsu

Loihtimisaika: 1 toiminta

Kantomatka: Itseen tehty

Valmistusosat: S E A (Hyppysellinen nokea ja suolaa)

Kesto: 1 tunti

Tunnin ajan ymmärrät mitä tahansa puhuttua kieltä jonka kuulet. Ymmärrät myös mitä tahansa kirjoitettua tekstiä, mutta sinun täytyy koskea tekstiä kyetäksesi lukemaan sitä. Sinulta vie noin minuutin verran lukea yksi sivu tekstiä. Loitsu ei paljasta salaisia viestejä tekstien sisällä, kuten maagisia symboleita, jotka eivät ole osa kirjoitettua kieltä.



Luku 7

Eläimet ja vastustajat

Tästä luvusta löydät статистиikat eläimille jotka on tehty erityisesti valmishahmo druidia varten sekä sivuhahmoille ja tarinassa kohdattaville vastustajille. Druidin eläinmuotojen статистиikat eivät valitettavasti sovellu muuhun käyttöön.

Kerttu-täti on olemassa siltä varalta, että pelaajien hahmot tarvitsisivat sivuhahmon kokoaikaista apua matkalleen. Häntä voi käyttää myös elävöittämään myllykylää tai tarinaa.

Kerttu-täti

Keskikokoinen ilminen

Haarniskaluokka: 13
Osumapisteeet: 35
Nopeus: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Vaistot: Passiivinen tarkkailu 10
Kielet: Suomi, ruotsi

Hurjapäisyys: Vuoronsa alussa Kerttu kykenee saamaan etulyöntiaseman (advantage) kaikkiin lähitaisteluhyökkäyksiin tuolle vuorolle, mutta sen jälkeen seuraavan vuoroonsa asti vastustajilla on etulyöntiasema (advantage) häneen takaisin.

Toiminnot

Suuri kaulin: Lähitaisteluhyökkäys, +5 osumiseen. Yksi kohde 5 ft. säteellä. Tekee 1D6+3 pistettä lyöntivahinkoa.

Paljaat nyrkit: Lähitaisteluhyökkäys, +5 osumiseen. Yksk kohde 5 ft. säteellä. Tekee 1D4+3 pistettä lyöntivahinkoa.

LUMDUM

Keskikokoinen humanoidi (peikko), kaoottinen neutraali

Haastavuusluokka: 1 (250xp)

Haarniskaluokka: 14

Osumapisteeet: 40

Nopeus: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Taidot: Pelottelu (intimidation) +2

Vaistot: Pimeänäkö 60 ft., passiivinen tarkkailu 10

Kielet: Peikko, vähän suomea ja ruotsia

Aggressiivinen luonne: Bonustoimintana peikko kykenee liikkumaan 30 ft. uhkaavan olennon, jonka se näkee, luokse.

Toiminnot

Suuri nuija: Lähitaisteluhyökkäys, +5 osumiseen, yksi kohde 10 ft. alueella. Tekee 1D12+3 pistettä lyömisvahinkoa.

Uruanamini heitto: Lumdum kykenee nostamaan Uruanamini ja heittämään sen päin yhtä vastustajaa 20 ft. säteellä. Tekee 1D6+3 pistettä lyömisvahinkoa sekä 2D6 pistettä happovahinkoa.



URUANAM

Keskikokoinen mutaotus, neutraali

Haastavuusluokka: 1 (200xp)

Haarniskaluokka: 10

Osumapisteeet: 32

Nopeus: 10 ft., kiiveten 10 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12(+1)	6(-2)	16(+3)	9(-1)	10(+0)	2 (-4)

Taidot: Hiipiminen (stealth) +2

Puolitehoiset vahingot: Haplo, kylmä, tuli

Tehottomat olotilat: Sokeus, kuurous, uupumus, kaataminen (prone)

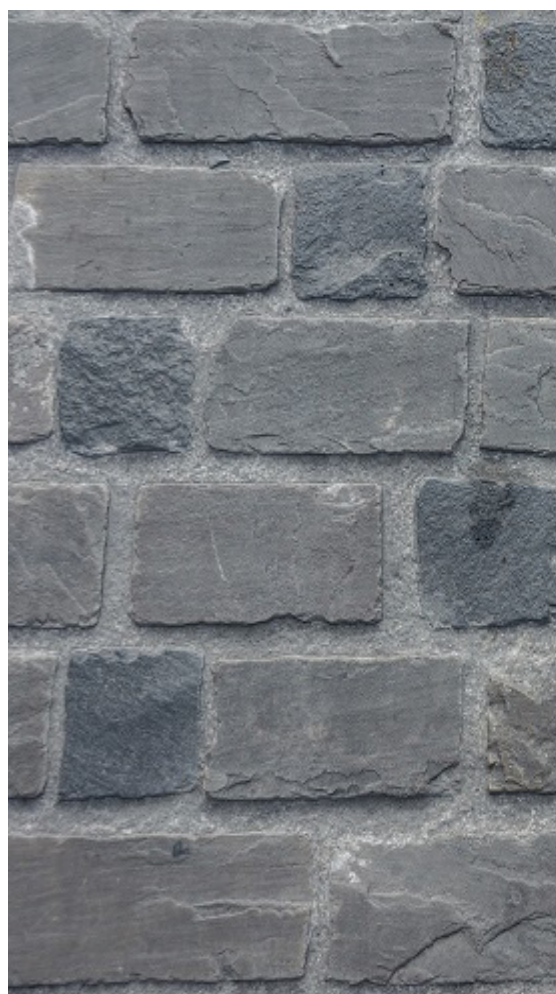
Vaistot: Sokeänäkö 60ft (sokea tämän alueen ulkopuolelle), passiivinen tarkkaavaisuus 8

Uruanam kykenee menemään 1 inch kokoisesta raosta. Se kykenee myös näyttämään liikkumattomana harmaalta muurilta tai kivelta.

Metallin ruostuttaja: Taiattomat metallimiekat ruostuvat Uruanamini osuessaan. Tehtyään mutaotukseen vahinkoa, ase ottaa pysyvää ruostumisvahinkoa -1 per isku. Jos ase ottaa yhteensä -5 ruostevahinkoa, se hajoaa. Ei-maaginen nuoli tai muu kaukohyökkäysase tuhoutuu osuttuaan Uruanamiin.

Toiminnot

Muodoton nyrkki: Lähitaisteluhyökkäys, +3 osumiseen, yksi kohde 5 ft. alueella. Tekee 1D6+3 pistettä lyöntivahinkoa ja lisäksi 2D6 happovahinkoa. Jos kohteella on päällään taiaton metallihaarniska, se ruostuu pysyvästi ja ottaa -1 ruostumisvahinkoa. Haarniska tuhoutuu, jos ruostuminen alentaa sen haarniskaluokan 10 tai alle.





Haastavuusluokka: 1 (250xp)

KARHU(VANHA MIES)

Suurikokoinen peto (eläin), laukusiainen neutraali

Haarniskaluokka: 13
Osumapisteeet: 35
Nopeus: 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20(+5)	12(+1)	17(+3)	15(+2)	19(+4)	20(+5)

Taidot: Tarkkaavaisuus (perception) +7
Vaistot: Pimeänäkö 120 ft., passiivinen tarkkaavaisuus 16

Hyvä näkö- ja kuuloaisti: Karhuna Hän saa etulyöntiaseman (advantage) tarkkaavaisuus (Perception) heittoihin joihin vaaditaan näkö- tai hajuaistia.

Toiminnot

Moninkertainen hyökkäys: Karhu tekee 2 hyökkäystä: yhden hampaila ja yhden kynsillä.

Hampaat: Lähitaisteluhyökkäys, +6 osumiseen, yksi kohde 5 ft. säteellä. Tekee 1D10+4 pistettä pistovahinkoa.

Kynnet: Lähitaisteluhyökkäys, +6 osumiseen, 1 kohde 5 ft. säteellä. Osuessaan tekee 2D8 pistettä leikkaavaa vahinkoa.

Haastavuusluokka: 1 (200xp)

LEILA

Keskikokoinen humanoidi (vedenhenki), neutraali

Haarniskaluokka: 11

Osumapistheet: 35

Nopeus: 30 ft., uiden 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10(+0)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	14(+2)	17(+3)

Taidot: Tarkkaavaisuus (perception) +3, hiipiminen (stealth) +5

Vaistot: Pimeänäkö 60 ft., passiivinen tarkkailu 13

Kielet: Vedenhenkien kieli, suomi

Luontainen magian käyttäjä: Leila käyttää karismaa (charisma) loitsuhinsa (DC 14). Hän kykenee tekemään seuraavia loitsuja ilman materiaaleja:

Tahdosta: Druiditaito (Druidcraft)

3 kertaa/päivä: Kampapaavat kasvit (Entangle), Mahtimarja (Goodberry)

Kyky puhua eläimille ja kasveille: Leila osaa kommunikoida eri eläinten ja kasvien, erityisesti vesieläinten ja -kasvien kanssa.

Yhtä veden kanssa: Kerran vuorossa Leila kykenee maagisesti astumaan veteen ja muuttumaan yhdeksi sen kanssa (vaatii vähintään 10 ft. x 10 ft. kokoisen vesialueen) käyttämällä 10 ft. nopeudestaan. Tämän tehtyään hän kykenee teleporttaamaan 60 ft. päähän toiseen vähintään samankokoiseen vesialueeseen tai vesialueen sisällä, jonka jälkeen se ilmestyy 5 ft. vesialueen viereen.

Toiminnot

Taistelusauva: Lähitaisteluhuökkäys, +2 osumiseen, yksi kohde 5 ft. sisällä. Tekee 1D4+1 pistettä lyömisvahinkoa.

Luonnonhengen hurma: Leila katsoo yhtä ihmistä tai eläintä 30 ft. säteellä. Jos kohde näkee Leilan, täytyy hänen heittää Viisauts (Wisdom) pelastusheitto, DC 14. Epäonnistuessaan kohde hurmaantuu maagisesti Leilasta. Hurmatu pitää Leilaa lähimpänä ystävänänsä jota täytyy suojella ja puolustaa. Kohde ei ole tahdoton, mutta tottelee mielellään Leilan pyyntöjä kuten parhaiten pystyy.

Kohde voi uusia pelastusheittonsa jokaisen taisteluvuoronsa alussa, ja onnistuessaan pääsee irti hurmasta. Hurma loppuu myös jos Leila kuolee tai päättää hurmaamisen bonustoimintana. Jos kohde pääsee itsenäisesti hurmasta pois, on hän immuuni Leilan hurmalle seuraavan 24h ajan. Leila kykenee hurmaamaan kerralla vain 1 ihmisen tai 3 eläintä.

LILEA

Suurikokoinen humanoidi (vedenhenki), kaaottinen neutraali

Haastavuusluokka: 2 (400xp)

Haarniskaluokka: 14

Osumapistteet: 70

Nopeus: 30 ft., uiden 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10(+0)	12(+1)	11(+0)	14(+2)	15(+2)	18(+4)

Taidot: Tarkkaavaisuus (perception) +4, hiipiminen (stealth) +5

Vaistot: Pimeänäkö 60 ft., passiivinen tarkkailu 14

Kielet: Vedenhenkien kieli, suomi, ruotsi ja saame

Luontainen magian käyttäjä: Leila käyttää karismaa (charisma) loitsuihinsa (DC 14). Hän kykenee tekemään seuraavia loitsuja ilman materiaaleja tai loitsunohdinta: Tahdosta: Druiditaito (Druidcraft)

3 kertaa/päivä: Kamppaavat kasvit (Entangle), Mahtimarja (Goodberry)

1 kerran/päivä: Tuohinahka (Barkskin), Peiksevä sauva (Shillelagh)

Magian vastustuskyky: Lilealla on etulyöntiasema (advantage) pelastusheittoihin magiaa vastaan.

Kyky puhua eläimille ja kasveille: Lilea osaa kommunikoida eri eläinten ja kasvien, erityisesti vesieläinten- ja kasvien kanssa.

Yhtiä veden kanssa: Kerran vuorossa Lilea kykenee maagisesti astumaan veteen ja muuttamaan yhdeksi sen kanssa (vaatii vähintään 10 ft. x 10 ft. kokosen vesialueen) käyttämällä 10 ft. nopeudestaan. Tämän tehdyään hän kykenee teleporttaamaan 60 ft. päähän toiseen vähintään samankokoiseen vesialueeseen tai vesialueen sisällä, jonka jälkeen se ilmestyy 5 ft. vesialueen viereen.

Toiminnot

Taistelusaava: Lähitaisteluhyökkäys, +2 osumiseen, yksi kohde 5 ft. sisällä. Tekee 1D4+1 pistettä lyömisvahinkoa.

Taistelusaava jossa Shillelagh: Lähitaisteluhyökkäys, +6 osumiseen, yksi kohde 5 ft. sisällä. Tekee 1D8+4 pistettä lyömisvahinkoa.

Luonnonhengen hurma: Lilea katsoo yhtä ihmistä tai eläintä 30 ft. säteellä. Jos kohde näkee Lilean, täytyy hänen heittää Viisaus (Wisdom) pelastusheitto, DC 15. Epäonnistuessaan kohde hurmaantuu maagisesti Lileasta. Hurmaantunut pitää Lileaa lähimpänä ystävänsä jota täytyy suojella ja puolustaa. Kohde ei ole tahdoton, mutta tottelee mielellään Lilean pyyntöjä kuten parhaiten pystyy.

Kohde voi uusia pelastusheittonsa aina kun Lilea tai joku muu vahingoittaa sitä, ja onnistuessaan pääsee irti hurmasta. Muutoin kohde on seuraavat 24h hurmaantunut. Hurma loppuu myös jos Lilea kuolee tai päättää hurmaamisen bonustasointana. Jos kohde pääsee itsenäisesti hurmasta pois, on hän immuuni Lilean hurmalle seuraavan 24h ajan. Lilea kykenee hurmaamaan kerralla vain 1 ihmisen tai 3 eläintä.

KISSA

Pienempi peto (eläin)

Haastavuusluokka: 0

Haarniskaluokka: 12

Osumapistee: 3

Nopeus: 40 ft., kiiveten 30 ft.

STR	DEX	CON
3(-4)	15(+2)	10(+0)

Taidot: Hiipiminen (stealth) +4

Vaistot: Pimeänäkö 30ft

Hyvä hajuisti: Kissana sinulla on etulyöntiasema (advantage) havaintokykyheittoihin (perception) kun haluat haistella.

Toiminnat

Kynnet: Lähitaisteluhyökkäys, +0 osumiseen, yksi kohde 5 ft. alueella. Tekee 1 pisteen leikkaavaa vahinkoa.



MÄYRÄ

Pienempi peto (eläin)

Haastavuusluokka: 0

Haarniskaluokka: 10

Osumapistee: 5

Nopeus: 20 ft., kaivautuen 5 ft.

STR	DEX	CON
4(-3)	11(+0)	12(+1)

Vaistot: Pimeänäkö 30 ft.

Hyvä hajuisti: Mäyränä sinulla on etulyöntiasema (advantage) havaintokykyheittoihin (perception) kun haluat haistella.

Toiminnat

Pureminen: Lähitaisteluhyökkäys, +2 osumiseen. Yksi kohde 5 ft. sisällä. Tekee 1D4 pistettä pistovahinkoa.

Haastavuusluokka: 0

PEURA

Keskikokoinen eläin

Haarniskaluokka: 16

Osumapistee: 5

Nopeus: 50 ft.

STR	DEX	CON
11(+0)	16(+3)	11(+0)

Toiminnat

Pureminen: Lähitaisteluhyökkäys, +2 osumiseen. Yksi kohde 5ft. alueella. Tekee 1D4 pistettä pistovahinkoa.

Sarvilla huitaisu: Lähitaisteluhyökkäys, +2 osumiseen. Yksi kohde 5 ft. alueella. Tekee 1D4+1 pistettä lyömisvahinkoa. Jos kohde on olento, sen pitää heittää Voima (Strength) pelastusheitto (DC 5) ja epäonnistuessaan kaaduttava maahan.



RUSKEAKARHU

Suurikokoinen peto (eläin)

Haastavuusluokka: 1

Haarniskaluokka: 11

Osumapistee: 34

Nopeus: 40 ft., kiiveten 30 ft.

STR	DEX	CON
19(+4)	10(+0)	16(+3)

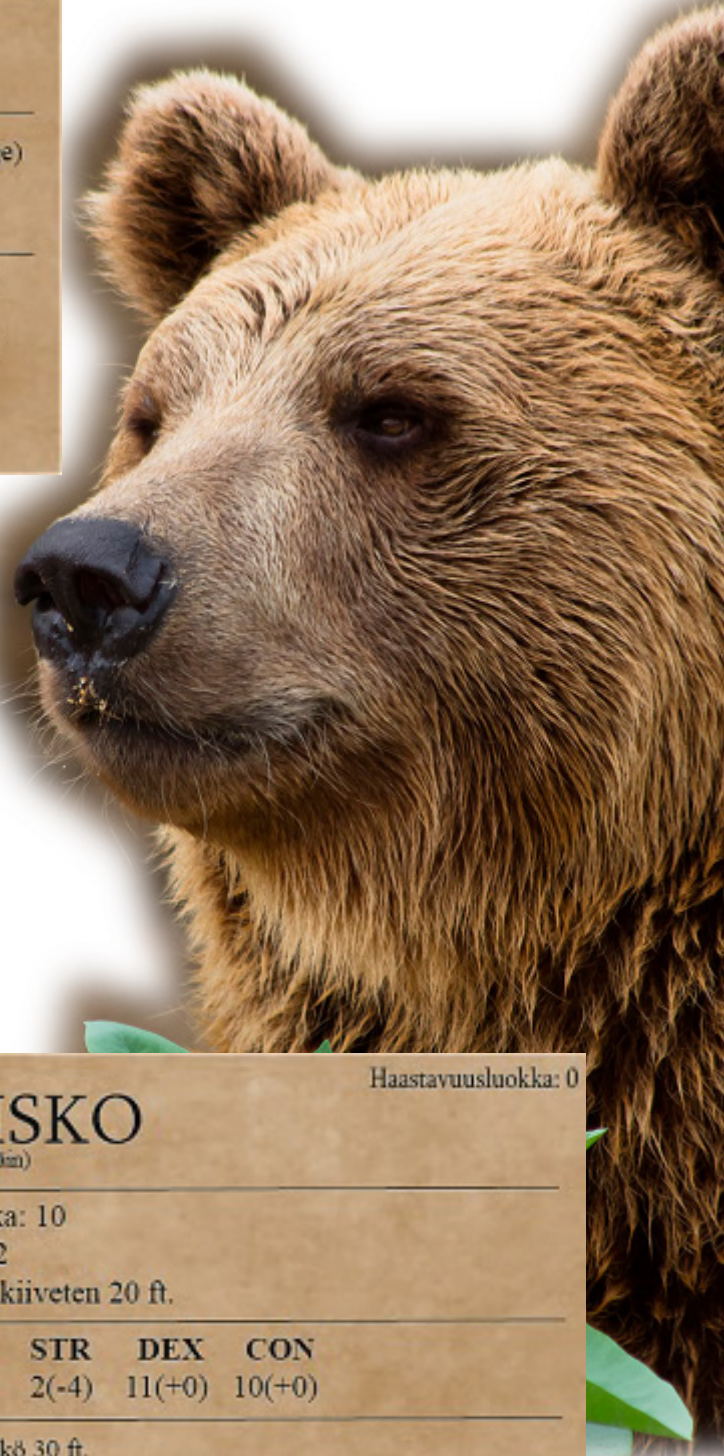
Hyvä hajuaisti: Karhuna sinulla on etulyöntiasema (advantage) havaintokykyheittoihin (perception) kun haluat haistella.

Toiminnot

Moninkertainen hyökkäys: Karhuna teet 2 hyökkäystä vuorossa: yhden puremalla ja yhden kynsillä.

Pureminen: Lähitaisteluhyökkäys, +5 osumiseen, yksi kohde 5 ft alueella. Tekee 1D8+4 pistettä pistovahinkoa.

Kynnet: Lähitaisteluhyökkäys, +5 osumiseen, yksi kohde 5 ft alueella. Tekee 2D6+4 pistettä leikkaavaa vahinkoa.



SISILISKO

Pienempi peto (eläin)

Haastavuusluokka: 0

Haarniskaluokka: 10

Osumapistee: 2

Nopeus: 20 ft., kiiveten 20 ft.

STR	DEX	CON
2(-4)	11(+0)	10(+0)

Vaistot: Pimeänäkö 30 ft.

Toiminnot

Pureminen: Lähitaisteluhyökkäys, +0 osumiseen. Yksi kohde 5 ft säteellä. Tekee 1 pisteen pistovahinkoa.



SUSI

Keskikokoinen peto (eläin)

Haastavuusluokka: 1/4

Haarniskaluokka: 13

Osumapistheet: 11

Nopeus: 40 ft.

STR	DEX	CON
12(+1)	15(+2)	11(+1)

Taidot: Hiipiminen (stealth) +4

Hyvä kuulo- ja hajuaisti: Sutenä sinulla on etulyöntiasema (advantage) havaintokykyheittoihin (perception) kun haluat haistaa tai kuulla.

Laumaeläin: Sutenä sinulla on etulyöntiasema (advantage) hyökkäysheittoihin vastuksia kohtaan, joiden vieressä (5ft. päässä) on tovereitasi, jotka eivät ole liikuntakyvyttömiä.

Toiminnot

Pureminen: Lähitaisteluhyökkäys, +4 osumiseen. Yksi kohde 5 ft. säteellä. Tekee 2D4+2 pistettä pistovahinkoa. Jos kohde on olento, sen täytyy heittää Voima (Strength) pelastusheitto (DC 11) ja epäonnistuessaan kaaduttava maahan.





Luku 8

Kiitokset

Tämä luku on omistettu niille, jotka ovat olleet tätä pelikokonaisuutta toteuttamassa ja mahdollistamassa.


Peliä ei olisi tapahtunut ilman Heikki Mäenpäättä ja Harjula Production Oy Ltd.'tä. Pelin streamauksesta taas ei olisi tullut mitään ilman Jania, Ismoa (Ristimediä) ja Petrusta. Pelin kartasta iso kiitos Simolle.

Demopeli, jonka löydät myös osoitteesta muinainensarsa.fi, sai kauneutensa upeasti mukaan heittäytyneistä pelaajista J.P. Leskinen, Kari Nopanen ja Joona Jokilampi. Kiitos teille kun annoitte pelille niin upeasti elämän!

Myös Kangasala-talo ja Business Kangasala ansaitsevat kunnon kiitokset tiedotuksesta sekä tilojen tarjoamisesta demopelin streamaukseen.

Suurin kiitos menee muille peliä valmistaneille; Nealle, Jutalle, Jennille, Millalle, Vilhalle ja Sonjalle. Kirjaimellisesti Dream Team.

Viimeisimpänä muttei vähäisimpänä kiitokset ansaitsette juuri Te, katselijat ja lukijat, jotka hyppäätte omaan tarinaanne tämän pelin pohjalta.



Tämä on pelinjohtajalle
tarkoitettu kartta, josta nä-
kee missä mikäkin otus ja
tapahtuma on.

Wääksyn kartano,

Sarsankoski

Airin pesä



Lumdumin koti

Iharinkoski

Vanhan Miehen metsä



