

The Secret
Treasure
of Raquoc
in the Scirenia
Durgeons

by NORDIC ADVENTURES * 1986

Satoja vuosia sitten sattui Korkeitten Vuorten Maassa aivan tyrmistyttävä tapaus. Kuninkaallisen aarrekkamion ylimmäinen päällikkö Raguoc varasti eräänä yönä Kuninkaan arvokkaimmat aarteet. Apunaan hänellä oli vartijoita, jotka yhdessä Raguocin kanssa kuljettivat kalleudet yön pimeydessä varmaan piiloon.

Tuo piilo oli Acirema-vuoren synkkä onkaloverkosto, jossa oli satoja jos ei tuhansia pimeitä luolia, tunkkaisia käytäviä ja luojaties mitä olioita!

Tuonne kammottavaan kätköön Raguoc kuljetti aarteet, surmasi sen jälkeen apunaan olleet toverinsa ja hävisi!

Kun hirveä varkaus tuli ilmi, lähetti kuningas tietysti suuren joukon sotilaita Raguocin perään. Vaikka monia eri joukkoja lähti Acirema-vuoren onkaloihin, ei yksikään Raguocia etsineistä palannut takaisin...

Tapaus houkutteli tietysti monia seikkailijoita koettamaan onneaan, mutta yksikään ei palannut ihmisten ilmoille Acireman synkistä käytävistä!

Lähiseudulla alkoi liikkua huhu, jonka mukaan Raguoc olisi mahtavilla voimillaan ja osaamillaan loitsuilla saanut luolien kammottavat asukkaat valtaansa. Nyt hän sitten käytti niitä aarteiden suojelemiseen tunkeilijoita vastaan!

Ainoa kerta kun joku palasi hengissä onkaloista, oli eräs rohkea ritari jostakin kaukomailta. Neljä vuorokautta luolissa kuljettuaan hänen hahmonsä nähtiin tulevan ulos päivänvaloon. Mutta lähemmäs päästyään ihmiset kauhistuivat; miesparka oli aivan kauheasti raadeltu ja kulki kuin unissäkävelijä. Sanaakaan hän ei pystynyt sanomaan eikä tuntunut tajuavan mitään. Jokin Raguocin kammottavista kumppaneista oli silponut miehen pahoin, mutta pakoon hän oli ilmeisesti päässyt. Tämäkin onneton uhri kuoli sitten seuraavana yönä, joten Acireman salaisuus säilyi koskemattomana...

Nyt on vuosisatoja kulunut noista tapahtumista. Raguoc itse on jo kuollut, mutta hänen kauheat vartijansa lymyävät yhä Acirema-vuoren sisuksissa. Yhä kerrotaan tapauksista, jolloin luolissa kulkijat ovat menehtyneet salaperäisesti tai kadonneet kokonaan. Raguocin valta vaikuttaa yhä vuoren onkaloissa eikä moni sinne uskalla vieläkään.

Sinulla ja kumppaneillasi on nyt ainutlaatuinen tilaisuus onnistua tehtävässä jossa kukaan muu ei ole vielä menestynyt; Voit löytää Raguocin salaisen aarteiden Acireman onkaloista!

THE SECRET TREASURE OF RAGUOC
IN THE ACIREMA DUNGEONS II

BY NORDIC ADVENTURES * 1986

Tämä rooliseikkailupeli perustuu osittain samannimisen pelin I-osaan. Säännöt ovat kuitenkin niin paljon poikkeavat, että tämän ohjevihkon tietoja ja taulukoita ei voi suoraan käyttää I-osan Aciremaa pela-
tessa. Suotavampaa on opetella kaikki uudet säännöt ja jatkaa peliä niillä.

Suositteltava pelaajamäärä 2 - 7 henkilöä.

Keskimääräinen peliaika 2 - 4 tuntia.

Pelätessä tarvitaan paperia, kyniä
pistekortit tms.
ohjevihkoset
12-siv. noppa

Emme vastaa peliin liiaksi uppoutuneiden tai pelihahmoihinsa samaistuneiden pelaajien aiheuttamista vahingoista itselleen tai muille.

SEIKKAILU

Lienee parasta aloittaa seikkailemisen opiskelu käytännön harjoituksella. Tässä on aivan pieni ja yksinkertainen seikkailukertomus, johon voit osallistua.

Tarvitset palan paperia, kynän, kumin ja nopan(t).

Kun seikkailun aikana luet "heitä noppaa", tarkoittaa se yhtä heittoa 12-siv. nopalla tai 2 heittoa tavallisella 6-siv. nopalla yhteenlaskettuna.

ÄLÄ LUE ETUKÄTEEN koko seikkailua, koska siitä ei ole mitään hyötyä, se vain sekoittaa sinut.

Kirjoita paperille pelihahmosi nimi, ja merkitse paperiin:

VOIMA taikavoima

ASEET aarteet

Sitten heität noppaa 3 kertaa (12-s.) ja valitset kaksi isointa lukua. Laske ne yhteen voimapisteiksi ja merkitse paperiin.

Heitä 2 kertaa noppaa ja valitse isompi taikavoimaksi ja merkitse paperiin.

Nyt sinulla on voima- ja taikavoimapisteet valmiina. Aseita sinulla ei ole, eikä aarteita.

Valmis astumaan Acireman onkaloihin? Selvä....

- - - - -
Astut sisään ensimmäiseen luolaan. Se näyttää tyhjältä lukuunottamatta joitakin vanhoja laudankappaleita nurkassa. Mitä teet?

- jatkat eteenpäin
- tutkit luolaa tarkemmin
- siirry kohtaan 2
- siirry kohtaan 3

- - - - - KOHTA 2

Saavut seuraavaan pieneen luolaan. Kävellessäsi sen poikki kuuluu sihisevä ääni ja huomaat katossa roikkuvan käärmeen! Se tähyilee sinua sihisten mutta ei hyökkää. Mitä teet?

- jatkat eteenpäin
 - hyökkäät käärmeen kimppuun
 - palaat takaisin alkuun
 - siirry kohtaan 5
 - siirry kohtaan 4
 - siirry kohtaan 1
- - - - -

KOHTA 3

Tutkit lautakasaa ja huomaat alla jotakin kiiltävää. Kas vain, sieltähän paljastuu teräksinen miekka! (kirjoita MIEKKA paperiisi ASEET-kohtaan).

Kuinka aiot jatkaa?

- kuljet eteenpäin
- siirry kohtaan 2
- tutkit vielä luolaa
- siirry kohtaan 6

- - - - -

KOHTA 4

Jos sinulla on miekka, on osumavoimasi 5.

Jos taistelet paljain käsin, on osumavoimasi 1.



Otit aloitteen ja hyökkäät ensin. Heitä noppaa.

Jos tulos on 6 tai parempi, iskusi osuu ja käärme heikkenee osumavoiman verran (miekalla 5, käsin 1)

Merkitse paperiisi käärmeen alkuperäinen voima, 7 pistettä, ja vähennä siitä aina tarvittavan osuman verran.

Nyt on käärmeen vuoro. Heitä sille kerran. Jos tulos on 8 tai suurempi, osuu käärmeen isku ja heikket 3 pistettä. Merkitse vähennys voimapisteyksiin jos käärme osui!

Jälleen on sinun vuorosi. Heitä, ja jos tulos on 6 tai isompi, vähennä käärmeen pisteistä osuman voima.

Jos sinulla on miekka, kaksi osumaa riittää käärmeen tappamiseen. Käsin niitä tarvitaan seitsemän.

Näin jatkat taistelua vuorotellen. Aina kun toinen saa riittävän suuren (sinä 6, käärme 8) luvun, osuu isku vastustajaan ja tämä heikkenee.

Taistelu jatkuu kunnes toinen menehtyy.

Jos sinä voitat, heitä taistelun jälkeen noppaa ja lisää tulos voimapisteyksiin (ns.vahvistumisheitto).

Ja sitten mitä?

- jatkat matkaasi eteenpäin
- siirry kohtaan 7
- palaat takaisin
- siirry kohtaan 1

- - - - -

KOHTA 5

Aikoessasi ohittaa käärmeen se kuitenkin pudottautuu päällesi ja iskee sinua. Heikket 3 pistettä, merkitse se vähennyksenä

voimapisteyksiisi ja - siirry kohtaan 4

KOHTA 6

Tutkit luolaa innokkaasti, mutta mitään ei enää löydy.

- siirry kohtaan 2

- - - - -

KOHTA 7

Nyt tulet matalaan luolaan, jossa joudut kulkemaan aivan kumarassa. Seinän lähellä huomaat pienen lätäkön. Vesi näyttää mustalta ja haisee mädäntyneeltä. Mitä teet?

- jatkat matkaasi - siirry kohtaan 8
- maistat vettä - siirry kohtaan 9
- koetat vettä kädelläsi - siirry kohtaan 10
- koetat vettä miekalla (jos on) - siirry kohtaan 11

- - - - -

KOHTA 8

Edessäsi avautuu suuri luola, jonka vastakkaisella seinällä on jyrkä puinen ovi. Muuten luola on tyhjä. Mitä teet?

- palaat takaisin - siirry kohtaan 7
- koetat avata oven miekalla(jos on) - siirry kohtaan 12
- avaat oven avaimella (jos on) - siirry kohtaan 13
- koputat oveen lujasti - siirry kohtaan 14

- - - - -

KOHTA 9

Maistat vettä varovasti. Se ei maistu oikeastaan millekään. Ainakaan et kuollut myrkytykseen. Siirry kohtaan 7.

- - - - -

KOHTA 10

Koetat varovasti synkännäköistä nestettä. Kätesi osuu johonkin ja huomaat lätäkön pohjalla pienen avaimen. Merkitse se paperiin varusteiksi. Jatka kohdasta 7.

- - - - -

KOHTA 11

Työnnät miekan terän nesteeseen. Ei se ainakaan syöpynyt rikki, joten lieneekö tuo vaarallista? Jatka kohdasta 7.

- - - - -

KOHTA 12

Isket ovea lujasti miekalla, mutta ainoa tulos on, että lopulta miekkasi terä katkeaa.(pyyhi MIEKKA yli).Jatka kohdasta 8.

- - - - -

KOHTA 13

Avaat suuren oven löytämälläsi avaimella. Hitaasti ovi aukeaa ja sen takaa näet suuren luolan, jonka keskellä seisoo keltainen lohikäärme! Mitäs nyt?

- palaat takaisin
- hyökkäät lohikäärmeen kimppuun
- koetat puhua lohikäärmeelle
- siirry kohtaan 8
- siirry kohtaan 15
- siirry kohtaan 16

- - - - -

KOHTA 14

Koputuksen jälkeen on hiljaista, sitten kuuluu mahtava karjaisu sisältä luolasta! Ovi ei silti aukea...

- jatka kohdasta 8

- - - - -

KOHTA 15

Taistelet siis lohikäärmeen kanssa! Osumavoimasi miekalla on 5 ja käsin 1.

Lohikäärmeen voimapisteeet ovat 19.

Heitä noppaa. Jos tulos on 6 tai enemmän, iskusi osuu ja vähennät lohikäärmeeltä joko 1 tai 5 pistettä voimasta.

Heitä noppaa lohikäärmeelle. Jos tulos on 8 tai enemmän, sen tulinen henkäys osuu ja kärvennyt 4 pisteen verran!

Jatka näin kunnes toinen on kuollut!

Ilamn miekkaa todennäköisesti kuolet ensin, mutta miekalla varustautuneena sinulla on mahdollisuuksia...

Jos voitit lohikäärmeen, heitä vahvistumisheitto ja lisää se pisteisiin. Jatka kohdasta 17.

KOHTA 16

Lohikäärme karjaisee kerran ja henkäisee tulisen lieskan kasvoillesi. Vähennä 2 pistettä voimastasi ja siirry kohtaan 13.

- - - - -

KOHTA 17

Lohikäärmeen luolan perältä löydät suuren arkun, jonka saat auki avaimellasi! Valtava kullan kimallus häikäisee silmäsi ja tyytyväisenä alat mättää koruja taskuihisi....

- - - - -

--LOPPU--

Noin! siinä se oli, ja ehkäpä jopa voitit. Oikeassa pelissä on erona mm. se, että valmiita vaihtoehtoja ei ole. Sinun on itse ratkaistava mitä teet ja kuinka menettelet!

Mutta periaate on samanlainen kuin tässä mallipelissä.

Koko pelaamistapahtumahan perustuu mielikuvitukseen ja pelaajien keskinäiseen kommunikointiin (yhteyderpitoon).

Seikkailu tapahtuu mielikuvitusmaailmassa, jonka puitteet Raguoc on luonut. Kukin pelaaja 'ohjaa' omaa, valitsemaansa pelihahmoa tässä seikkailuissa.

Raguocin tehtävä on toimia tuomarina, neuvojana ja tilanteiden kertojana.

Pelaajan täytyy ikäänkuin samaistua omaan pelihahmoonsa, ja toimia pelissä niinkuin tämä hahmo toimisi 'oikeasti' vastaavassa tilanteessa. Jos joku pelaajista aikoo menestyä pelissä nokkeluudellaan ja terävillä ratkaisuilla, ei hänen kannata ottaa ainakaan Zombien hahmoa. Se kun ei pysty kovin kummoisia ajatusrakennelmia hallitsemaan...

Jos taas joku aloitteleva pelaaja ei halua joutua liikaa miettimään, ja suostuu välillä muiden johdatettavaksi, sopii hänelle hyvin mainittu Zombien hahmo.

Taikavoimista kiinnostuneet valitsevat Velhon muodon, ja riippuen sitten jokaisen omasta mausta, lopuille riittää valittavaksi Metsästäjän, Seikkailijan ja Taistelijan hahmot.

Kaikki hahmot toimivat pelissä yleisesti ottaen samalla tavalla, mutta joka hahmolla on myös tiettyjä erikoiskykyjä, joita ei muilla ole. Tarkemmin näistä hahmojen esittelyssä.

Yksi pelaajista ottaa siis Raguocin hahmon, ja hänen tehtävänsä on rakentaa seikkailun puitteet. Apuna omana mielikuvitus, järki ja Raguocin ohjekirja.

Tämä seikkailun luominen kestää useita tunteja, joten mitään kiirettä ei kannata pitää ensimmäiseen seikkailuun valmistautuessa. Raguocina toimivalle pelaajalle on annettava työrauha. Ja kun seikkailun kuluessa sitten ilmenee joitakin Raguocin tekemiä virheitä, ei niistä kannata suuttua eikä hermostua. Koettakoon jokainen vuorollaan toimia Raguoc'n roolissa niin näkee kuinka helppoa se on!

Acirema-vuoren valtiaana Raguocilla on täysi päätösvalta seikkailun sääntöjä koskevista asioista. Siksi pelaajat eivät turhan takia saa ruveta arvostelevaan hänen päätöksiään ja toimiaan. Mikäli eteen sattuu pulmatilanne, johon ei ratkaisua löydy säännöistä eikä yhdessä miettimällä, ottakaa yhteyttä Nordiciin ja saatte ratkaisun.

PELAAMINEN

=====

Käytännössä itse pelaaminen tapahtuu siten, että vuorotellen pelaajat ja Raguoc kertovat toisilleen mitä pelihahmot tekevät ja mitä tapahtuu.

Pelin alussa hahmot ovat Acirema-vuoren ulkopuolella onkaloihin johtavan suuaukon luona. He ovat hankkineet varusteet ja heittäneet tarvittavat pisteheitot.

Nyt joku pelaajista sitten aloittaa kertomalla Raguocille mitä he tekevät seuraavaksi:

- Nordic astuu sisään luolaan ja katselee ympärilleen.

Toisetkin voivat seurata. Raguoc kertoo:

- Luola on pieni ja matala. mitään erikoista ei näy.
Itäänpäin johtaa käytävä.

Nyt pelaajat voivat keskenään pohtia mitä tekevät.

Joku ilmoittaa sitten:

- Defia Taistelija tutkii luolaa tarkemmin.

Ja Raguoc voi vastata, tarkistettuaan muistiinpanonsa:

- Luolasta ei löydy mitään.

Jälleen pelaajien vuoro.

- Jatkamme käytävää eteenpäin, ensimmäisenä on Defia.

On hyvä kertoa järjestys, että Raguoc tietää kuka on kärjessä alttiina hirviöiden hyökkäyksille.

Raguoc kertoo:

- Saavutte toiseen, suurempaan luolaan. Yhtäkkiä katon rajasta syöksyy suuri, musta vampyyri: Defian kimppuun. Sinun on taisteltava!

Nyt seuraa taistelutilanne, jossa Defian käyttämä ase, voimapistet ja napanheitot ~~matkaisevat~~ matkaisevat kuinka hän selviää vampyyrin hyökkäyksestä. Todennäköisesti hän voittaa sen, mutta varmaa se ei koskaan ole...

Kun vampyyri on voitettu, jatkuu seikkailu ja pelaajat voivat tutkia uutta luolaa, tai jatkaa toiseen suuntaan tai mitä nyt keksivätkin. Tietysti Raguoc tarkistaa papereistaan että toiminta on mahdollista. Pelaajat eivät voi kulkea pohjoiseen johtavaa käytävää, jollei sellaista ole!

=====

Pelin viidellä eri tyypillä on jokaisella omat erityiset kykynsä ja ominaisuutensa. Tässä lyhyesti kuvaus jokaisesta perustyyppistä:

ZOMBIE

=====

Voima keskimäärin 24 - 32, ei taikavoimaa.

Voi käyttää kaikkia aseita, paitsi jousta ja nuolia.

Käsivoimin saa aikaan saman vahingon kuin tikarilla (2 p.)

Zombie on suurikokoinen, kaksimetrinen jyhkeä olento. Se ei ajattele liikaa, mutta toimii tehokkaasti kun on kyse voiman käytöstä. Zombien hahmo sopii hyvin pelaajalle, joka ei aina pysty olemaan pelissä mukana itse ohjaamassa hahmoaan, koskapa Zombieta voivat toiset hahmot ohjata. Zombie tottelee määräyksiä paitsi jos ne ovat täysin typeriä tai vahingollisia sille itselleen.

Zombie ei pärjää hyvin ongelmapaikoissa, koska se ei kykene mutkikkaaseen ajatteluun. Mutta voimiltaan parhaana siitä on usein korvaamatonta apua...

Vaikka Zombie on tyhmäkö, se voi silti olla hyvä kumppani tottelevaisuutensa ja uskollisuutensa vuoksi.

TAISTELIJA

=====

Voima keskimäärin 19 - 27, taikavoimaa 3 - 6 pistettä.

Voi käyttää kaikkia aseita, kirvestä ja miekkaa käyttäessä on osumaluku 1 pienempi kuin muilla.

Voi koettaa muutamia loitsuja.

Saattaa saada arkun tai oven auki pelkillä voimilla, jos ei omaa avainta.

Taistelija on tehokas ja pelättävä kulkija, ja jos pelaajia on useampia, on ainakin yksi taistelija hyvä olla joukossa. Pienehkö taikojen käyttömahdollisuus lisää taistelijan mahdollisuuksia, ja sillä on hyvät edellytykset selvittää, kunhan ei innostu turhiin taisteluihin.

Taistelija ei mietiskele kovin syvällisiä, mutta ei ole mikään puupääkään. Lähinnä se toimii tehokkaasti.

=====

Voima keskimäärin 17 - 25, taikavoimaa 4 - 8 pistettä.

Seikkailija voi koettaa muutamia loitsuja ja pystyy käyttämään kaikkia aseita.

Erikoinen kyky löytää salaovia ja -luokkuja kuuluu seikkailijan hahmolle.

Myös joidenkin salaperäisten merkkien tai tekstien tulkitseminen saattaa onnistua seikkailijalta.

Nokkelana tyyppinä seikkailija on hyvä ratkaisemaan pulmatilanteita ja selviämään ongelmista. Tietysti tämä taito edellyttää jotain myös pelaajalta!

Voimaltaan seikkailija on 'tavallinen' ja koska se pystyy taikomaan hiukan, on se monipuolinen hahmo.

Jos ei mikään erityinen kyky kiinnostaa, kannattaa harkita tämän hahmon omaksumista.

METSÄSTÄJÄ

=====

Voima keskimäärin 16 - 24, taikavoima 5 - 10 p.

Puolisenkymmentä loitua käytettävänä.

Kaikki aseet sopivat metsästäjän käteen, ja jousiampujana menestyy parhaiten (osumaluku jousella 1 pienempi kuin muuten).

Tuntee monet yrtit ja kasvit sekä eläinten jäljet.

Metsästäjä pelihahmona ei tarkoita mitään jahtaavaa pyssymiestä, vaan nimenomaan metsän eläjää, luonnontuntijaa, joka selviää hyvin alkeellisissäkin oloissa ja vähin varustein. Metsästäjä osaa taistellakin, mutta ei kamppaile turhan vuoksi.

Metsästäjä toimii harkiten ja rauhallisesti eikä hosu turhia. Loitsujen käyttökyky toiseksi paras velhon jälkeen.

Metsästäjän ulkoinen olemus on menninkäisen ja ihmisen välimuoto, noin puolitoistametrinen, vanterra hahmo, mutta ei toki kömpelö.

VELHO

=====

Voima keskimäärin 12 - 20, taikavoima 8 - 15 p.

Kaikki loitsut käytettävissä, aseista velho ei voi käyttää jouta eikä keihästä. Ainoana hahmoista pystyy sumujauheen käyttöön.

Velho on salaperäinen ihmismäinen hahmo, joka selviää usein ongelmatilanteista loitsujen tai sumujauheen avulla. Taistelussa velho ei turvaudu mielellään tavallisiin aseisiin, mutta osaa toki käyttää niitäkin. Velholla on paljon tietoa ja viisautta ja hyvä joukko sisältääkin aina yhden velhon. Usein retkikunnan 'johtaja'.

VOIMA, TAIKAVOIMA JA RAHAT
 =====

Nämä ovat kolme perusasiaa, joita yleensä jokaisella hahmolla tulee olla alussa (poikkeuksena Zombiella ei taikavoimaa).

Kun pelaajat ovat valinneet hahmonsaa, suoritetaan voima- ja taikavoimapisteyden arvonta.

Niin kauan kuin pelaaja jatkaa samalla hahmolla eri peleissä, jatkaa hahmo jo kerätyillä pisteillä ja rahoilla, eikä heitä näitä heittoa pelin alussa.

Jos uusi pelaaja tulee mukaan peliin, jossa muut pelaajat pelaavat jo entisillä hahmoillaan, heittää uusi pelaaja pisteet omalle sankarilleen ja liittyy mukaan.

Voima- ja taikavoimapisteydet heitetään seuraavasti:

- Heitä noppaa (tavall. 6-siv.) 8 kertaa ja kirjaa tulokset paperille.
- Järjestä ne suuruusjärjestykseen vasemmalta oikealle, esim: 6 5 4 4 3 2 2 1
- Katso seuraavasta taulukosta mitkä pisteet kuuluvat taika- ja mitkä taistelu voimaan omalla hahmollasi.

heitot suuruusjärjestyksessä (suurin - pienin)

ZOMBIE	V	V	V	V	V	V	V	V
TAISTELIJA	V	V	V	V	T	T	T	
SEIKKAILIJA	V	V	V	V	T	T	T	V
METSÄSTÄJÄ	V	V	V	V	T	T	T	T
VELHO	V	V	V	T	T	T	T	T

V = voimapisteyksiin T = taikavoimapisteyksiin

Aikaisemman lukusarjan perusteella olisi esim. Taistelijan

voimapisteyksi tullut $6 + 5 + 4 + 4 + 3 = 22$

ja taikavoimaksi $2 + 2 + 1 = 5$

Velholla olisi samoista luvuista tullut voimaksi 15

ja taikavoimaksi 12

Voima- ja taikavoimaheittoja EI SAA UUSIA, vaikka tulokseksi tulisi pelkkiä ykkösiä!

RAHAT

=====

Pelissä käytettävä raha- ja arvoyksikkö on 1 kultaraha(KR).
Kaikkien aarteiden ja esineiden arvot voidaan ilmoittaa kultarahoina.

Suorituspisteissä kymmenen KR = 1 suorituspiste.

Alussa pelaajat heittävät rahaheitot:

- Jokainen heittää noppaa kaksi kertaa.
- Isompi luku kerrotaan kymmenellä, jolloin se ilmaisee pelaajan saaman rahamäärän.
- esim. heitot 5 ja 9, jolloin 9 kertaa 10 = 90 KR.
- jos molemmat heitot ovat alle 5, saa pelaaja yhden lisäyrityksen. Jos sekin on alle 5, ei voi mitään!

HUOMattavaa!

- Jos Raguoc päättää, että pelissä kuuluu lähes välttämättömiin varusteisiin saappaat ja puku (tai haarniska), voidaan alussa molemmat rahaheitot laskea yhteen ja kertoa summa kymmenellä. Äsken olisi siis tulos ollut $50 + 90 = 140$ KR.

Jos saappaat ja asusteet tarvitaan, on ne jokaisen melkein ensimmäisenä hankittava. Paljain jaloin ja ilman mitään suojavaa on aika hankala selvitä kovinkaan pitkälle. Jos joku pelaaja tahtoo silti yrittää, hän voi sen tehdä...

Seuraavat rahat pelaajat löytävätkin sitten aarrearkuista tai lohikäärmeiden luolista. Matkalla kun ei palkkaa makseta.



ACIREMA-VUOREN ASUKKAAT

Niin monia huhuja ja kertomuksia liikkuu näistä kammottavista olioista, että kukaan ei voi tarkkaan tietää, mikä on totta ja mikä tarua.

Seuraavassa kuitenkin joukko olentoja, joita Acireman onkaloissa esiintyy enemmän tai vähemmän.

- VAMPPYYRI - Suuri, verenhimoinen lepakko, joka voi hyökätä äkkiä ja yllättäen.
- JÄTTILÄISROTTA - Kiukkuinen ja peloton pikkupeto, pituutta noin puoli metriä .
- KÄÄRMEET - Useita erilaisia, harvoin myrkyllisiä. Voivat toimia vartijoina...
- LISKOT - Myös useita lajeja, toiset myrkyllisiä. Eivät yleensä hyökkää ensimmäisenä.
- ACIREMASKORPIONI - Lähes metrin mittainen jättiläisötökkä. Ei myrkyllinen mutta puree kipeästi.
- LUOLASUSI - Pimeässä viihtyvä suurisilmäinen ja kauhean näköinen saalistaja.
- GRANIITTIHIRVIÖ - Kivikovan panssarin omaava jätti. Erittäin voimakas mutta kömpelö.
- LOHIKÄÄRMEET - Voimakkaampia eläimiä. Jotkut hyvin älykkäitä. Toiset jopa ystävällisiä. Vartioivat usein aarretta tms.
- 'KUOLLEET'
- LUURANKO - Raguocin taikavoimien herättämä kamotus, johon kaikki aseet eivät tepsii.
- MUUMIO - Voimakkaampi 'elävä kuollut'. Kammottava taistelija.
- SURMAHENKI - Kirottu henkiolento, johon kirveet ja miekat eivät tee jälkeäkään. Surmahengen uhri muuttuu S:ksi kuoltuaan.
- POLTTAVA AAVE - Voimakas hirviöhenki, joka polttaa nopeasti vastustajansa. Ilmestyy vaikka seinän läpi. Loitsut tehoavat.
- VELHOT (PIMEYDEN, VALON, TULEN, MUSTA)
- MUUT VELHOT - heikompia, liikkuvat missä tahansa onkaloissa.
- KÄÄPIÖT, JÄTTILÄISET ja MAAHISET ovat vielä seuranasi.

OLENTOJEN KOHTAAMINEN

Valtaosa seikkailijoiden ja Acireman olioiden välisistä tapaamisista päättyy jonkinmoiseen kahakkaan.

Kuitenkin myös muunlainen menettely on mahdollista. Pelaajat voivat koettaa tervehtiä olentoa, jutella sille, käskää sitä tai pelotella sitä.

Myös kauppaa voi koettaa hieroa, mikäli olennolla on jotakin kiinnostavaa mukanaan.

Näissä kohtaamisissa on käytettävä järkeä sekä pelien tuomaa kokemusta.

On turha ruveta lepertelemään luurangolle joka hyökkää kimppuusi kirves kädessä.

Mutta yhtä turhaa voi olla rynnätä kultaisen lohikäärmeen kimppuun vahvoin asein. Ensinnäkin todennäköisesti häviät taistelun, ja toiseksi lohikäärme olisi voinut antaa hyviä neuvoja jos olisit käyttäytynyt kohteliaasti.

Pienemmät lohikäärmeet, punainen ja keltainen, eivät juuri juttele. Ne syöksyvät kimppuun.

Suuremmat voivat olla juttutuulella, tai ainakin lausua jonkin viisauden ennenkuin murskaavat sinut.

Kaksipäinen voi kertoa kaksimielisiä juttuja, ja kultainen ON AINA periaatteessa hyväntahtoinen, mutta vain jos sitä kunnioitetaan!

Kääpiöt voivat usein auttaa jos haluavat, ne kun kulkevat onkaloissa edestakaisin ja näkevät kaikenlaista.

Kuolleet hirviöt harvoin pukahtavat, velhot sitävastoin enemmänkin, mutta eivät mitään ystävällistä!

Vampyyrit, rotat ym. eivät osaa mitään inhimillistä kieltä, joten ainoa tapa ymmärtää niitä on opetella niiden tavat tai käyttää taikuutta...

Jos ja kun kuitenkin kohtaat olion, jonka kimppuun aiot rynnätä, on hyvä tietää hiukan aseista ja taisteluista.

Niinpä siirrymme hiiden pariin...

=====

Lista esineistä joita taistelussa joudut käyttämään:

TIKARI	teho 2
MIEKKA	5
KIRVES	4
JOUSI + NUOLET	3
KEIHÄS	6
SUMUJAUHE	3
HAARNISKA	alentaa hirviön iskun voimaa -1 p.
KILPI	körottaa hirviön osumalukua +1 p.
SURMAX-loitsu	jos onnistuu, teho 3 x nopanheitto (12-siv.)

PALJAIN KÄSIN voi myös taistella, jolloin voima on 1.

Tikari, miekka ja kirves ovat lähitaisteluaseita. Jos ne eivät rikkoudu taistelussa, voi niitä käyttää niin kauan kuin henki taistelijassa pihisee.

Keihään voi heittää kerran taistelussa, sen jälkeen sen voi taas ottaa huostaansa seuraavaa kamppailua varten.

Nuolia voi ampua niin kauan kuin hirviö on jonkin matkan päässä, mutta ei enää kun se on lähietäisyydellä. Ammutut nuolet ovat käyttökelvottomia.

Normaalisti yksi hahmo kerrallaan taistelee hirviötä vastaan. Kahden tai useamman osallistuminen on kuitenkin mahdollista. Tällöin pelaajan vuorolla MOLEMMAT TAI KAIKKI taistelijat (siis pelaajahahmot) heittävät taisteluheittonsa, ja tehokkaimman aseensa omaava huomioidaan. Hirviön heittäessä se tapahtuu normaalisti, mutta jos sen isku osuu, jaetaan osuman voima pelaajien lukumäärällä ja jokainen saa 'osa-osuman'.

Tarkempi selostus tästä Raguocin vihossa.

Toisen taistellessa voi sivussa oleva osallistua taisteluun myös taioin. Tällöin taistelu jatkuu normaaliin tapaan, mutta välillä saa loitsija koettaa onnistuuko hänen loitonsa. Jos se onnistuu, sen vaikutus alkaa heti ja saattaa siis lopettaa taistelun siihen paikkaan (jos hirviö vaikka kuolee Surmax-loitsulla).

Esineitähän saa vapaasti vaihtaa pelin aikana, mutta taistelun alettua ei taistelussa mukana oleva voi ottaa, antaa eikä vaihtaa aseita kenenkään toisen kanssa.

Omia aseitaan voi vaihtaa. Jos esimerkiksi ammut ensin jousella, ja sitten olet jo lähellä hirviötä, voit ottaa käyttöösi miekan tai kirveen, jos sinulla sellainen on.

Pelaajan on muistettava kertoa ajoissa Raguocille mitä asetta hän aikoo käyttää, ja Raguocin on muistettava tarkistaa, että pelaajalla on mainittu ase tai vaikka nuolia, jos hän niitä ampuu.

Jos tilanne näyttää pahalta, voi taistelusta koettaa paeta. Raguoc kertoo, onnistuuko se. Aina se ei onnistu, eikä turhaan kannata mennä kokeilemaan ja sitten paeta jos näyttää käyvän hupsusti.

Vain voitettun taistelun jälkeen saa pelaaja heittää vahvistumis- eli lepoheiton.

Hän heittää kerran 12-sivuista noppaa ja saatu tulos lisätään voimapisteisiin. Jos tulos on 1 tai 12, uusitaan heitto kerran.

Näin taistelussa heikkoja olioita vastaan saattaa jopa vahvistua, mutta varmaahan se ei koskaan ole.

Jos hirviö yllättää sinut, saa Raguoc heittää ensin hirviön taisteluheiton.

Yleensä valinta jää pelaajalle, mutta joskus joutuu yllättäen hyökkäyksen kohteeksi, eikä siinä auta muu kuin tapella.

TAISTELUN KULKU

Pelaajan käytyä kahinoimaan jonkin luolien asukin kanssa on jatko tämännäköinen kokoelma:

- Pelaaja ilmoittaa Raguocille mitä asetta hän käyttää.
- Raguoc tarkistaa listastaan osumaluvut ja muut tiedot.
- Pelaaja heittää noppaa. Jos hänen tuloksensa on vähintään vaadittava osumaluku (usein 6 tai 7), onnistuu hän haavoittamaan hirviötä. Osuman voima riippuu aseesta.
- Raguoc vähentää hirviön voimapisteistä ko. pisteet.

- Seuraavaksi on Raguocin vuoro heittää hirviön taisteluheitot.
- Jos tulos on vähintään hirviön osumaluku, osuu sen isku tai puraisu pelaajahahmoon, ja tämä loukkaantuu.
Osuman voima riippuu hirviöstä ja pelaajan varusteista.
- Pelaaja vähentää voimapisteistään osuman määrän.
- Jos toinen saa vuorollaan liian pienen luvun, ei hänen iskunsa osu lainkaan ja vuoro siirtyy toiselle.
- Taistelu jatkuu kunnes toinen on kuollut tai pakenee.

On huomattava että osumaluvut ovat erilaiset pelaajilla ja hirviöillä. Hirviön osumaluku on usein korkeampi, varsinkin jos pelaajalla on kilpi suojana.

Suurilla hirviöillä taas osuman voima voi olla puolitoistakertainen pelaajan iskuun, joten heikko hahmo voi menehtyä parista iskusta!

Raguoc ei saa kertoa (eivätkä pelaajat urkkia) hirviön voimapisteitä tai osumalukuja. Ne selviävät taistelun aikana.

Eikä sitäpaitsi 'oikeastikaan' voi tietää kuinka helposti lohikäärme sinuun osuu; se on kokeiltava!

=§=

LOITSUT

Tärkeän ja salaperäisen osan seikkailusta muodostavat taikavoimat ja niiden käyttö.

Lähinnä taikuutta voi hyödyntää loitsuja lähettämällä, mutta muitakin käyttötapoja tulet huomaamaan.

Paras hahmo loitsujen käytössä on tietysti Velho, ja Zombie taas kehnoin. Muut siltä väliltä.

Jokainen loitsunkäyttö kuluttaa pelaajan taikavoimaa. Tämän takia on niitä käytettävä viisaasti ja harkiten, koska myös epäonnistunut yritys kuluttaa hiukan taikavoimaa.

Jos taika ei onnistu, voi sitä koettaa uudelleen seuraavalla vuorolla. Samaa loitsua ei voi koettaa kahta kertaa enempää peräkkäin.

Loitsuja voi käyttää taistelussa, pulmatilanteissa, ystävän auttamisessa jne. Hyvä mielikuvitus auttaa suuresti.

Joitakin rajoituksia tietysti on, mutta Raguoc kertoo kyllä milloin loitsu ei tehoa tai milloin sitä ei voi käyttää.

KORKEITTEN VUORTEN MAAN LOITSUT

Tunnetut loitsut, joita kaikkia velho voi käyttää, ovat seuraavat:

SUOJAX	-	suojaa yöllä tai leiriydyttäessä
NUCUS	-	vaivuttaa kohteen uneen
PYSYZ	-	jähmettää kohteen liikkumattomaksi
SURMAX	-	tappaa kohteen (tai vahingoittaa)
POIEZ	-	tekee kohteen näkymättömäksi
HAJOX	-	räjäyttää kohteen, ei elollisia
NOUSEZ	-	poistaa painovoiman vaikutuksen
TERWEX	-	parantaa tai vahvistaa kohdetta
KILPIZ	-	antaa näkymättömän suojan
MUSTAX	-	sokaisee lohikäärmeen
TACAZ	-	herättää henkiin kuolleen

Pelin alussa pelaajat eivät tiedä loitsuista juuri muuta kuin nimet ja tarkoituksen. Käytäntö opettaa kyllä...
Tässä lyhyesti hiukan salaisilta lehdistä kerättyä tietoa:

Suojax kohdistuu paikkaan tai ryhmään. Muut loitsut joko olentoon tai esineeseen, myös loitsijaan itseensä.
Seuraavat poikkeukset ovat:

Hajoxia ei voi kohdistaa elolliseen kohteeseen.

Mustax tehoaa vain lohikäärmeisiin.

Tacazia ei voi kohdistaa itseensä!

Poiezin, Nousezin ja Nucusin vaikutus kestää tietyn ajan, joka riippuu kohteesta.

Kilpiz kestää kunnes kohde itse lyö jotain tai heittää jotakin.

Tarkemmat tiedot ovat Raguocin vihossa, ja hän kertoo vaikutukset tarvittaessa.

AINA ONNISTUNEEN LOITSUN JÄLKEEN saa pelaaja heittää kerran. Jos tulos on isompi kuin LOITSUN ONNISTUMISEKSI SAATU, saa pelaaja lisätä erotuksen taikavoimaansa.

Esimerkki: Velho koettaa Suojax-loitsua, joka vaatii vähintään nelosen onnistuakseen. Hän heittää seiskan, ja niin loitsu onnistuu. Taikavoima väheni 3 pistettä

Nyt velho heittää uudelleen, ja saa kymmenen. Tämä luku on isompi kuin seiska, joten velho sai taikavoimaa takaisin 10 - 7 pistettä, eli 3. Näin hän sai loitsun 'ilmaiseksi'.

LOITSUJEN KÄYTTÖ

Vaadittavat luvut loitsun onnistumiseksi eri hahmoilla. Suluissa loitsun vaatima taikavoima onnistuessa ja epäonnistuessa.

LOITSU		taist.	seikk.	mets.	velho
SUOJAX	(3/1)	-	-	8	4
NUCUS	(4/2)	8	7	7	5
PYSYZ	(5/2)	9	8	9	6
POIEZ	(5/2)	-	-	10	7
HAJOX	(4/2)	9	-	-	6
NOUSEZ	(6/3)	-	-	-	7
TERWEX	(4/1)	-	9	8	5
SURMAX	(10/4)	12	-	-	9
KILPIZ	(9/4)	-	-	-	8
MUSTAX	(7/2)	-	-	-	9
TACAZ	(12/5)	-	12	-	10

Esimerkki: Hajox-loitsun onnistumiseksi on taistelijan saatava vähintään 9. Velholle riittää samaan loitsuun kuutonen. Metsästäjä ja Seikkailija eivät voi käyttää Hajoxia ollenkaan.

- - - - -

Loitsujen lisäksi saattaa pelissä ollakin muitakin mahdollisuuksia käyttää taikavoimaa.

Luolista saattaa löytyä vaikka taikapeili, jolla näkee seinän läpi. Taikavoima kuluu kuitenkin 1 pisteen aina peiliä käytettäessä.

Tai sitten voi löytyä loihdittu miekka. Sen isku on kaksi kertaa voimakkaampi kuin tavallisen(!), mutta joka isku kuluttaa taikavoimaa 1 tai 2 pistettä.

Raguoc kertoo taikaesineiden ominaisuuksista, mutta vasta kun niitä käytetään. Kun pelaaja löytää omituisen miekan lattialta, ei hän voi tietää kuinka se toimii, jos ei sitten paikalle satu kaikkitietävä kääpiö...

VARUSTEET JA ASEET

Aseet, niiden käyttö ja hinnat kultarahoina:

TIKARI	30	tehokas lähitaistelussa
KIRVES	50	hyvä ja voimakas taisteluase
MIEKKA	60	voimakkain lyöntiaseista
KEIHÄS	70	tehokas heittoase, vain kerta/taistelu
JOUSI ja	40	
NUOLET	10/kpl	kätevä kaukotaistelussa, nuolet vain kerran käytettävissä.

'PAKOLLISET VARUSTEET' OVAT

KANKAINEN PUKU	40	lähes välttämätön kylmissä luolissa
SAAPPAAT	30	ilman on paha kulkea...
LYHTY	80	pimeässä tosi tarpeellinen

SEKÄ JOUKKO MUITA HYÖDYLLISSIÄ

KEVYT HAARNISKA	60	suojaa taistelussa iskuilta
KILPI	50	vaikuttaa vastustajan osumista
KÖYSI	80	moneen tarkoitukseen hyödyllinen
LAPIO	60	kaikenlaiseen kaivamiseen (myös aseena jolloin voima = 3)
VOIMISTAVAT YRTIT	30	kohottavat taisteluvoimaa 2 pist.
AVAIMET	100/kpl	oviin, arkkuihin ym.. (useita erilaisia)
SUMUJAUHE	30	velhon erikoiskäyttöön

Kaikki hahmot voivat ostaa kaikkia esineitä, mutta eivät silti käyttä. Vain velho käyttää sumujauhetta, ja Zömbie taas ei osaa käyttää jouta vaikka sen ostaisikin.

Yrttejä voi nauttia kuka tahansa, ja voima lisääntyy kaksi pistettä. EI KUITENKAAN taistelun aikana!

Avaimia voi olla useita erilaisia, eivätkä pelaajat koskaan voi tietää mikä sopii mihinkin. Raguoc kyllä kertoo...

Koska pelin aikana (paitsi taistelussa) on esineiden vaihtaminen ja antamienn sallittu, ei jokaisen kannata hankkia samoja varusteita. Onhan hullua jos jokaisella on lyhty mukana eikä kellään köyhtä!

SUMUJAUHE

=====

Velhon erikoisuutena on sumujauheen käyttömahdollisuus. Tämä aine on kimaltavaa, läpikuultavaa jauhetta, joka yleensä käytössä häviää tai tuhoutuu.

Sumujauhetta voi käyttää ainakin seuraaviin eri tehtäviin:

- elämän paljastamiseen lähistöllä
- taikakentän murtamiseen tai heikentämiseen
- parantamiseen tai vahvistamiseen
- myrkyllisen aineen paljastamiseen
- loitsun tapaisena aseena taistelussa

Elämää lähiluolissa paljastaessaan sumujauhe välkkyi, mutta ei tuhoudu. Muissa käyttötavoissa se yleensä tuhoutuu.

Tevehdyttävä vaikutus on yksi nopanheitto (12-siv.) jaettuna kahdella. Tulos pyöristetään tarvittaessa ylöspäin eli $9 = 5$, $3 = 2$ jne.

Aseena käytettäessä sumujauheen voima on sama kuin jousella ammutun nuolen. Sumujauhe tehoaa useimpiin olentoihin, mutta ei kaikkiin!

Joka kerran sumujauhetta käyttäessään velho heittää nopalla, jolloin tulos kertoo onnistuuko käyttö vai ei. Vaikka käyttö epäonnistuisi, häviää jauhe silti kuten onnistuessakin.

SUMUJAUHEEN KÄYTTÖ onnistumiseen vaad. luku

Elämän paljastaminen	6
Taikakentän murtaminen	5
Myrkyin paljastaminen	4
Parantamiseen	4
Aseena taistelussa	4

Sumujauheen käyttö ei vaikuta velhon taikavoimaan.

TASOJÄRJESTELMÄ

=====

Jos pelaajat niin haluavat, voivat he ottaa peleihin mukaan tasojärjestelmän. Se ei ole mikään välttämätön lisä peliin, eikä se vaikuta oleellisesti pelin kulkuun, mutta se saattaa tuoda lisää väriä seikkailuihin.

Varsinkin kokeneemmat roolipelaajat käyttävät taso-pisteitä peleissään.

Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kaikesta teke-mästään hyödyllisestä toiminnasta pelaaja saa suoritus-pisteitä. Tällaisia ansaitsemistilanteita ovat mm. aarteiden löytäminen, hirviöiden voittaminen ja ongelmien ratkaiseminen.

Kaikki kerätyt suorituspisteet kirjataan muistiin ja kun hahmolla on koossa tietty määrä pisteitä, siirtyy se seuraavalle tasolle.

Tasot edustavat eräänlaista arvo- tai kokemusjärjestelmää. Mitä korkeamman tason hahmo, sitä kokeneempi ja taitavampi pelaaja yleensä on.

Lisäksi aina uudelle tasolle noustessaan saa hahmo uusia kykyjä tai taitoja, joita se pystyy käyttämään heti tarpeelliset pisteet kerättyään.

Velho saa lisää maagisia kykyjä, tasitelijan taito käyttää voimiaan kasvaa jne.

Näin esimerkiksi viidennen tason metsästäjä omaa paljon useampia erikoiskykyjä kuin ensimmäisen tason metsäs-täjä.

Lisäksi tasojärjestelmä auttaa pelaajia saavuttamaan parempia tuloksia ja säilymään hengissä paremmin vaarojen keskellä. Sen lisäksi että tasot tuovat uusia taitoja, ne tekevät pelaajista (hahmoista) varovaisempia.

Jos olet viikkojen aikana useissa peleissä kerännyt hahmollesi 1500 pistettä ja päässyt kolmannelle tasolle, niin koetat varmasti välttää

(seur.sivulle..)

Jos käytätte tasojärjestelmää ja kun saatte kokoon tarvitta-van määrän pisteitä uudelle tasolle noustaksenne (tai kun alatte lähestyä rajaa), niin tilatkaa tasotaulukko, joka sisältää korkeampien tasojen antamat uudet kyvyt sekä lisättävät voima- ja taikavoimapistet.

turhia kuolemaan johtavia taisteluita. Yhdessä tynjämpäi-
väisessä ottelussa saattavat kadota sekä henkesi että kaikki
1500 pistettä ja koko homma alkaa alusta!

Uusi hahmohan aloittaa aina ykköstopolta ja tasan nollalla
suorituspisteellä!

Hermojaan ei silti kannata menettää, peliähän se vain on.
Ja kuolevat ne toisetkin hahmot ennen pitkää...

Eri tasojen nimitykset ja vaadittavat pistemäärät:

1.	Aloittelija	Beginner	0 - 500
2.	Vaeltaja	Wanderer	501 - 1000
3.	Etsijä	Seeker	1001 - 2000
4.	Säilyjä	Survivor	2001 - 3000
5.	Kamppailija	Struggler	3001 - 4000
6.	Tutkija	Explorer	4001 - 5000
7.	Sankari	Hero	5001 - 6500
8.	Lohikäärmeentappaja	Dragonkiller	6501 - 8000
9.	Velhonvoittaja	Wizardslayer	8001 - 10000

10. taso on Grandmaster - taso ja siitä edelleen on yhdeksän
GM-tasoa. 9.tason Grandmasteriksi pääsy edellyttää yli
25.600.000 pistettä, joten aivan heti et Grandmastereiden
kuninkaaksi pääse...

Jo nousu 3. tason Etsijäksi osoittaa hyvää seikkailutaitoa
ja tilanteiden arviointia.

Muista, että tasonimitykset eivät vaikuta hahmosi tyyppiin.
Toiselle tasolle noustessasi olet edelleen Taistelija tai
Metsästäjä kuten ennenkin, nyt vain Vaeltaja-tasoinen.

Tai 6.tasolle noustessasi voit olla tutkija-tason Velho
ja niin edelleen. Tasonimityksistä ei tarvitse tietenkään
välittää lainkaan jos ei halua. Nehän eivät pelin kulkuun
vaikuta mitenkään.

SUORITUSPISTEET =====

Suorituspisteitä (SP) pelaajat saavat mm. aarteiden löytämisestä, ongelmien ratkaisemisesta ja taistelujen voittamisesta.

Suurimmat pisteet tulevat Raguocin aarteen löytämisestä. SP:t saa aina se pelaaja, jonka hahmo löydön tai ratkaisun on tehnyt. Poikkeuksena on Raguocin aarre; sen löytyessä saavat kaikki hahmot suorituspisteitä, ei yksin löytäjä. Tämähän on jo reilun hengen mukaistakin.

Raguocin niin päätettyä, voi pelissä saada suorituspisteitä kaikesta hyödyllisestä toiminnasta. Tosin pisteet ovat vähäisiä, mutta lisänä kuitenkin.

Huomionarvoinen on seikka, joka rajoittaa löydettyjen kalleuksien 'kaksoiskäyttöä'. Jos löydät aarteen, voit pitää sen ja ostaa sen arvolla (kaikki lasketaan kultarahoina) vaikka aseita. Näin tehtyäsi et kuitenkaan saa enää suorituspisteitä ko. aarteesta, koska olet sen jo muuhun käyttänyt. Samaten jos muutat löytämäsi aarteen heti pisteiksi (10 kultarahaa \cong 1 SP), et enää myöhemmin voi ostaa tällä aarteellasi mitään. Se on muutettu pisteiksi eikä sitä enää rahallisessa mielessä ole. Raguoc selvittää asiaa tarpeen vaatiessa.

KESKINÄINEN TAISTELU =====

Harvoin eteen tuleva tilanne, paitsi ns. kaikki-kaikkia-vastaan pelissä. Mainittu peli vaatii Raguocilta paljon, joten en suosittelen. Tavallisessa pelissä tilanne tulee vastaan lähinnä silloin, kun pelaajat riitautuvat keskenään, ja erimielisyys siirretään pelihahmoihinkin! Tällöin on hyökkäävä osapuoli aina heikommalla, joten turhaan ei kannata kaveria kiusata. Raguoc kertoo tarkan menettelyn niin tarvittaessa.

LUOLISSA KULKEMINEN

(kertausta...)

Koska onkaloiden asukeista osa voi olla myös ystävällisiä, ei kaikkia kannata heti teilata.

Kääpiöt tietävät usein paljon asioita, ja heidän kanssaan voi tehdä joskus kauppaakin.

Kultainen lohikäärme on, kuten sanottu, periaatteessa aina oikeudenmukainen, ei pelkkä hirviö!

Aarteista saa aina joko rahaa hankintoihin, tai sitten niiden arvon voi muuttaa suorituspisteiksi. Pelaaja saa itse valita kuinka hän 'käyttää' aarteiden arvon.

10 KR= 1 suorituspiste, joten jos löydät 120 KR:n arvoisen aarteiden, saat siitä 12 suorituspistettä itsellesi.

MUTTA! silloin et voi enää käyttää rahoja ostoksiin, vaan ne ovat nyt ikäänkuin 'pankissa' pisteinä!

Joten aina kannattaa ensin miettiä paljonko aarteista tarvii rahaa käyttöön, ja vasta loppuosa muuttaa SP:ksi.

Ja voihan seikkailun loputtua muuttaa käyttämättömät rahavaransa SP:ksi jos haluaa.

Joku voi ajatella, että turhaahan se on SP:tä kerätä, kun kerran voi hankkia hyviä aseita ja varusteita niillä rahoilla. Näin onkin, mutta toisaalta suorituspisteitä kokoamalla housut korkeammalle tasolle, ja siten saat aivan uusia kykyjä joilla pärjät taas paremmin.

Lisäksi aina korkeammalle tasolle noustessa saa hahmo lisää voimapisteitä ja/tai taikavoimaa!

Ennen pelin alkua kannattaa sopia siitä kuinka aarteet jaetaan. Eräs mahdollisuus on se, että aarteiden löytäjä saa kaiken, mutta se on ehkä hiukan epäreilua.

Yhdessähän taistelut ja vaikeudet on voitettu, joten ehkä parempi on jakaa aarre tasan ja ylijäämän saa löytäjä.

Jos aarre on vain yksi esine, vaikka hopeakruunu, ei sitä tietenkään voi jakaa. Suorituspisteitä ei voi jakaa, jos aarteiden löytäjä on sen heti pisteiksi muuttanut.

Raguocin aarteiden löytämisestä tulee automaattisesti suorituspisteitä kaikille pelaajille, ja Raguocin aarretta EI VOI käyttää hankintoihin! Se tuo aina vain suorituspisteitä ja kunniaa!

PISTEKORTIT

Tilanteiden seuraamiseksi voidaan käyttää eri systeemejä. Yksinkertaisin on paperin käyttö. Kukin pelaaja kirjoittaa paperille (siististi!!) hahmonsä nimen, tason ja lajin:

NORDIC THE INCURABLE aloittelija SEIKKAILIJA

ja niiden alle lisätään aina tarvittaessa varusteet ja aseet joita pelissä tulee hankittua:

TIKARI JOUSI 4 NUOLTA
KILPI KÖYSI PUKU+ SAAPPAAT

kun pelaaja menettää tai löytää esineitä, pyyhkitään tarvittavat nimet pois tai kirjoitetaan uudet.

Taistelussa on aina muistettava että käytetty nuoli vähennetään paperista.

Voima- ja taikavoimapisteeet merkitään myös muistiin:


VOIMA 19 TAIKAVOIMA 7

ja niitä tietysti muutetaan tarpeen mukaan, eli taisteluiden jälkeen, taikoa käytettäessä jne. Huomaa vielä, että jos VOIMA laskee nolnaan, hahmo kuolee. Taikavoima saa olla nollassa, mutta ei sen alla!

Tuo on yksinkertaisin ja nopein tapa. Toinen vaihtoehto on tehdä pistekortit, joihin muutokset merkitään paperiliittimillä (klemmareilla). Alla malli kortin yläosasta;

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
TIKARI					TAIKAVOIMA							1
KIRVOS					NIMI: Ivy the Sorcerer							2
MIEKKA												3
JOUSI					TYYPPI: Velho							4
KEIHÄS												5
LAPIO					TASO: Etsijä (1220 p.)							6
KÖYSI											VOIMA	7
LYHTY					LOITSUT JOITA VOI KÄYTTÄÄ:							8
JNE...					Kaikki loitsut							9
											10	
											11	
											12	

Klemmareita siirretään tarpeen mukaan



Eräs siisti ja vaivaton pisteidenseurantatapa on magneettinappien käyttö. Jos niitä vain onnistuu jostain hankkimaan, ovat ne erittäin käteviä käyttää metallisella alustalla.

Metallilevyn päälle liimaat paperin, jossa on kaikki tarpeelliset kohdat ja pisteet. Magneetteja siirtelemällä on helppo pysyä ajan tasalla.

Ihan halpaahan tämä ei ole, mutta jos aikoo paljon pelata, on se suositeltava tapa.

Käytetäänpä mitä tapaa hyvänsä, on muistettava siisteys ja tarkkuus.

Sekä PELAAJIEN että RAGUOCin on pidettävä huolta siitä, että:

- pelaaja ei käytä asetta jota hänen hahmonsa ei voi käyttää tai jota hänellä ei ole
- käytetyt nuolet, sumujauheet, yrtit ym. vähennetään heti kortilta
- voima- ja taikapisteet pidetään ajan tasalla taisteluissa ja loitsiessa (unohtuu niihin helposti!!)
- aarteista saadut ja muuten saadut suorituspisteet lisätään välittömästi suorituspisteisiin.
Hahmo nousee heti korkeammalle tasolle tarvittavat pisteet saatuaan, eikä vasta seikkailun loputtua.
- pelaaja ei kannan mukana liikaa tavaraa (lista esineiden painosta jäljempänä)
- peli on reilua

Jos pelissä jollakin hahmolla käy jatkuva epäonni ja näyttää siltä kuin se menehtyisi kohta, voi Raguoc halutessaan auttaa hahmoa esim. asettamalla tämän löydettäväksi jonkin taikaesineen, josta saa voimaa. Tai antaa hahmon löytää kummallisia sieniä, jotka kaksinkertaistavat voimapisteeet.

Mutta EI SITEN, että jos hahmo kuolee taistelussa tai jossain tilanteessa, kuolema perutaan ja annetaan pelaajan yrittää 'vielä kerran'. Sellainen on väärää reiluutta eikä johda muuhun kuin sekasortoon, kun kaikki sitten vaativat samanlaista kohtelua. Kohta kaikki ovat kuolemattomia!

KULJETUS

Jokainen hahmo voi kuljettaa tietyn määrän tavaraa mukanaan. Jos omaisuutta kertyy liikaa, voi osan kätkeä jonnekin matkan varrelle ja hakea tarvittaessa.

Tai aarteet voi muuttaa suorituspisteiksi, jolloin ne eivät paina mitään (eikä niitä voi käyttääkään enää).

Vahvempi hahmo voi myös auttaa heikompaa, jos niin haluaa. Tavaroiden määrä ei vaikuta taistelukykyyn, koska ilmeisesti hahmo laskee nyyttinsä maahan alkaessaan taistella.

Kukin hahmo voi kuljettaa tavaroita oman voimapistemääränsä verran. Eli jos taistelijalla on voimaa 26 pistettä, voi hän kuljettaa 26 painoyksikön verran roinaa mukanaan. Kuitenkin hahmolla voi olla aina mukana vähintään 10 yksikön verran, vaikka voima olisi pienempi.

Esineiden keskimääräiset painot:

Puku, saappaat ja haarniska	yht.	2
Miekka		2
Keihäs		2
Kirves		2
Tikari		1
Kilpi		2
Lyhty		1
Lapio		2
Avaimet		-
Yrtit		-
Köysi		1
Jousi		2
Nuolet	5 kpl/ =	1
Sumujauhe	5 kpl/ =	1
Aarteet	100 kr arvo =	1
Muut esineet		0 - 2

Vähempi määrä nuolia tai sumujauhetta kuin 5 kpl ei siis aiheuta mitään painoa. Aarteissa aina 100 kr:n arvoinen määrä painaa 1 yksikön.

Heikkokin pelaaja voi siis kuljettaa mukanaan ainakin haarniskan, saappaat, miekan, kilven, lyhdyn, köyden ja vaikka lapion.

Muiden esineiden painon määrittelee Raguoc.

ESINEKORTIT

Yleensä yksi tapa pysyä selvillä mukana olevista tavaroista sekä niiden painosta, samalla kerralla.

Voit tehdä pahvista erikokoisia kortteja, joihin piirrät tai kirjoitat kunkin esineen nimen. Kortin koko osoittaa sen painon, joten kokonaispaino on helppo laskea.

Esim. 3 x 3 cm kortti on Tikarilla, lyhdyllä jne, jolloin paino on 1 yksikkö.

Kaksi kertaa suurempi kortti (3 x 6 cm) on kahden yksikön painoinen ja sopii esim. miekalle, keihäälle ym.

Aarteet voivat olla joko yhden tai kahden yksikön kokoisilla korteilla, mutta ehkä useita kortteja yhdessä aarteessa. Kortit on myös helppo jakaa suunnilleen tasan.

PULMIEN RATKAISU SEIKKAILLESSA

- Jos kyseessä on voimaa vaativa ongelma, antakaa vahvimman hahmon koettaa selvittää se.
- Joskus voi usean hahmon yhteistyö tuottaa hyviä tuloksia.
- Miettikää kuinka loitsuja voisi hyödyntää tilanteessa.
- Kuvitelkaa ongelmatilanne eteenne, aivan kuin olisitte todella hahmojanne. Mitä tekisitte itse?
- Jos pulma tuntuu liian hankalalta, älkää yrittäkö mitään epätoivoista. Ehkäpä siitä ei ole tarkoitus päästäkään eteenpäin!
- Jos näyttää siltä, että kova kamppailu odottaa, kannattaa käyttää yrtit tai Terwex-loitsu ennen taistelua. Jos hahmo kuolee taistelussa, ei loitsu eikä yrtit enää auta (paitsi ehkä Tacaz..).
- Yleensä on tarkoitus, että joka hahmolla on omat aseet, joita hän käyttää. Kuitenkin aseita voi lainata toiselta mutta ei taistelun alettua!
- Löytäessänne jotakin epämääräistä syötävää, nestettä, mitä tahansa; kokeilkaa varovasti! On turha tappaa hyvää pelihahmoa liian uteliaisuuden vuoksi!
- Huomioikaa hahmojen toiminta: Jõs edessä on vakava pulma, eikä kukaan muu keksi ratkaisua, ei Zombieta ohjaava pelaaja voi keksiä ratkaisua!(vaikka oikeasti voisikin) Zombie on tyhmä ja tyhmänä sen on pysyttävä! Raguoc voi hylätä jonkin ratkaisun sanoen: "Et sinä tuollaista voi keksiä!"

Jos et ole varma mikä hahmo sinua kiinnostaa, anna muiden valita ensin ja ota sitten joku jota ei pelissä vielä ole. Näin tulee ainakin monipuolisuutta peliin, ja saathan vaihtaa hahmoasi vaikka seuraavassa pelissä!

Vielä lyhyt kertaus eri ominaisuuksista:

ZOMBIE: Vahva, ei kovin älykäs, rauhallinen.
Ei voi käyttää loitsuja. Ei voi käyttää jouta. Voimakkaat kädet (2 p.)

Uskollinen ja kuuliainen seurueelleen. Ei voi ratkaista monimutkaisia ongelmia. Ei vaadi 'omaa' pelaajaa.

TAISTELIJA: Voimakas, nopea, innostunut.
Voi koettaa neljää loitsua. Kirveen ja miekan käytössä paras (os.luku -1). Voi avata lukitun arkun tai oven voimillaan. Paras taistelijana (!).
Pystyy ajattelemaan melko tehokkaastikin.

SEIKKAILIJA: Nokkela, tarkkanäköinen, keskivahva.
Voi käyttää 4 loitsua. Voi löytää salaovia tai tulkita erilaisia merkkejä.

Aarteensijöistä 'tavanomaisin' mutta monipuolinen hahmo. Pulmatilanteissa saattaa olla hyödyllinen mukana.

METSÄSTÄJÄ: Harkitseva, luotettava, reipas.
Voi kokeilla viittä loitsua. Jousella ampuessa tarkin (os.luku -1). Tuntee metsän olentojen tavat, jäljet sekä eri yrtit. Toimii kiireettä mutta tehokkaasti.
Tulee yleensä toimeen missä tahansa.

VELHO: Älykäs, ei kovin vahva, salaperäinen.
Voi käyttää 11 loitsua sekä sumujauhetta.
Ei pysty käyttämään jouta tai keihästä.
Taikojensa vuoksi suorituskykyinen hahmo. Hyvä miettimään ratkaisuja vaikeuksissa oltaessa. Velho on rehellinen, itsenäinen ja tyyni, mutta pystyy taistelemaankin.

HAHMON NIMI

Nimen voit hahmollesi valita täysin vapaasti. Yleisesti seikkailuissa käytetään vieraskielisiä nimiä, kai siksi että ne kuulostavat 'hienömmältä'. Ja mitäs minä siihen voisinkaan sanoa (Nordic the Incurable!).

Ensiksi on yleensä erisnimi, ja toinen osa osoittaa jotain hahmon ominaisuutta, kykyä, sukua tai rotua.

Esimerkkejä:

Ivy the Sorcerer	- Ivy loitsija
Defia the Challenger	- Defia Haastaja
Edrain, Lord of Northern Druids	- Edrain, pohjoisten druidien herra
Macko the Ironman	- Macko Rautamies
Pet'llah Laque	- ?

ja niin edelleen.

Nimi voi olla melkein mitä vain, mutta kannattaa koettaa valita pelin henkeen sopiva. Jokin Rambooz the Caratex kuulostaa ehkä hienolta, mutta ei oikein sovi lohikäärmeiden joukkoon...

Näiden lukemieni sääntöjen ja ohjeiden perusteella sinun pitäisi kyetä selviämään pelistä. Tietysti alussa tulee kömmähdyksiä ja erimielisyyksiä, mutta ajan mittaan saat toivottavasti roolipeleistä hyvän harrastuksen. Kehittyneet pelaajat voivat keksiä lisää sääntöjä, mutta niitä ei kannata tehdä heti. Vasta sitten kun nämä säännöt ovat tutut ja takana on useita pelejä.

Jos kaipaat paljon moni mutkaisempaa peliä, ja olet valmis opettelemaan useita uusia sääntöjä, kannattaa kokeilla amerikkalaista DUNGEONS & DRAGONS'ia.

Sitä voit tilata (samoin kuin lisätietoja) osoitteella:
Lauri Tudeer, Pohj.Rastitie 6 B 22, 01360 VANTAA

Ja apua ja neuvoja Aciremaan saat osoitteesta:
NORDIC ADVENTURES, PL 47, 36201 KANGASALA

Luettuanne nyt tämän pelaajien ohjekirjan,
sopikaa kuka toimii Raguocina.
Vain hän voi lukea Raguocin Dungeonbook'n.

Koska se sisältää paljon sellaista tietoa,
jota pelaajat eivät tarvitse, on parempi
pelin jännityksen säilymiseksi etteivät
muut lue sitä.

Jännittäviä seikkailuja Acireman luolissa!

Nordic

TASOTAULUKKO

uudet kyvyt ja voimat tasoilla 2-5 , voima- ja taikavoima-
pisteiden lisäykset

PELIHAHMO: ZOMBIE

- TASO 2: Pystyy murskaamaan puisen oven, arkun tms. jos saa nopalla 8 tai enemmän.
- TASO 3: Taistelussa vastustajan osuman voiman ollessa 3 tai pienempi, kärsii Z. vahinkoa vain 1 pisteen verran. Jos osuman voima on suurempi, on vahingon määrä normaali (=osuman voima).
- TASO 4: Pystyy kuljettamaan mukanaan 3 pisteen verran ylimääräistä kuormaa. (esim. jos voima= 24, voi kuljettaa mukanaan 27 p. painoiset tavarat)
- TASO 5: Jos toinen olento on hiljaa paikallaan noin minuutin ja Zombie katsoo tätä silmiin koko ajan, muuttuu toinen olentokin oman lajinsa Zombieksi. (muuttuu passiiviseksi ja tottelee useimpia käskyjä) HUOM! ei tehoa 'kuolleisiin' eikä henkiin tai velhoihin.

PELIHAHMO: TAISTELIJA

- TASO 2: Käyttäessään miekkaa tai kirvestä aseena ja saadessaan taisteluheitolla 12, tappaa vastustajan yhdellä iskulla! VAIN JOS vast. senhetkinen voima on korkeintaan 15 p.
- TASO 3: Saadessaan KUOLETTAVAN iskun vastustajaltaan, saa heittää kerran. Jos tulos on 11 tai 12, on T. onnistunut väistämään iskun ja taistelu jatkuu. Ei voi käyttää loitsuja vastaan!
- TASO 4: Käyttäessään miekkaa tai kirvestä aseena ja saadessaan taisteluheitolla 12, on aseensa osumavoima aina +2 pistettä.
- TASO 5: Ei erityiskykyjä.

PELIHAHMO: SEIKKAILIJA

- TASO 2: Osaa tulkita tai ymmärtää jonkin 'ihmisenmuotoisen' olion puhetta, JOS saa nopalla vähintään 8.
- TASO 3: Pystyy kiipeämään jyrkkää kallioseinää tms. (vaikka muut eivät pysty), JOS saa nopalla 8 tai enemmän. Jos pitkä kiipeäminen, on välillä heitettävä uusi yritys tai palattava.
- TASO 4: Osaa tulkita tai ymmärtää liskojen, käärmeiden ja lohikäärmeiden kieltä jos saa nopalla vähintään 8. Tason 2 kykyyn riittää nyt 7.
- TASO 5: Ei erityiskykyjä.

PELIHAHMO: METSÄSTÄJÄ

- TASO 2: Tuntee myrkyllisen kasvin tai sienen, jos saa nopalla vähintään 6. Taiottuun kohteeseen ei kyky tehoa lainkaan.
- TASO 3: Jousella ampuessaan ja saadessaan taisteluheitolla 12, osuu nuolella vastustajaa esim. silmään tappaen tämän heti. Ei tehoa jos vastustaja on esim. selin tai loitsun suojaama. Kuolema kohtaa vain jos vastustaja on korkeintaan 18 p. voimiltaan. Sitä voimakkaampiin vain norm. vahinko.
- TASO 4: Pystyy liikkumaan täysin äänettömästi lyhyen matkan (5-20 m.) jos saa nopalla väh. 7. Uusi yritys jokaiselle matkan osalle jos matka on pitkä.
- TASO 5: Ei erityiskykyjä.

PELIHAHMO: VELHO

- TASO 2: Pystyy käyttämään yhden POLTTAZ-loitsun seikkailun aikana. Loitsu aiheuttaa tulikuuman säteen jonka Velho voi kohdistaa muutaman sekunnin ajaksi haluamaansa kohteeseen. Etäisyys korkeintaan 15 m. Jos osuu elävään olioon, aiheuttaa vahinkoa yhden nopanheiton+ 4 pistettä. (esim. jos nopanheitto = 5, vahinko on 5+4 eli 9 pistettä.)
- TASO 3: Pystyy taikomaan jonkin esineen pienemmäksi ja halvemmaksi. Esimerkiksi miekan nuoleksi, köyden sumujauheeksi tms. Esineen on oltava Velhon hallussa. Taikavoimaa kuluu 2 p. ja kykyä voi käyttää useastikin.
- TASO 4: Voi YHDEN KERRAN seikkailun aikana vaipua transsitilaan ja saada sen aikana tietoja haluamastaan paikasta. (Kohteen täytyy olla tunnettu tai tiedetty paikka. 'kolmas luola edessäpäin' ei käy, jos ei siitä ole mitään aikaisempaa tietoa.
Yksi nopanheitto; tulos 10-12 = saa kaiken tiedon mitä Raguoc voi antaa,
tulos 6-9 = saa joitakin tietoja paikasta
tulos 1-5 = saa vain yhden tiedon tai ei mitään tietoa!
- TASO 5: Pystyy taikomaan tavallisen nuolen taikanuoleksi käyttämällä 2 p. taikavoimaansa. Taikanuoli aiheuttaa vahinkoa kolminkertaisen määrän. Jos nuoli ei osu (ampuja saa liian pienen numeron) on nuoli mennyt hukkaan. Loitsun voi toteuttaa useasti mutta nuoli on aina loitsittava ennenkuin se on ammuttu.

LOITSUJEN ONNISTUMISLUKIJEN MUUTOKSET TASOILLA 2-5

TASO 2:	Seikkailija	PYSYZ	7		
	Metsästäjä	TERWEX	7		
	Velho	NOUSEZ	6		
TASO 3:	Taistelija	HAJOX	8		
	Seikkailija	TERWEX	8		
	Metsästäjä	PYSYZ	8		
	Velho	NUCUS	4,	SUOJAX	3
TASO 4:	Velho	SURMAX	8		
TASO 5:	Taistelija	NUCUS	7,	SURMAX	11
	Seikkailija	NUCUS	6		
	Metsästäjä	NUCUS	6,	POIEZ	9
	Velho	KILPIZ	7		

VOIMA- ja TAIKAVOIMApisteiden lisäykset uudelle tasolle noustessa:

V = VOIMA TV = TAIKAVOIMA (V/TV)

Nousu tasolle	ZOMBIE	TAISTELIJA	SEIKKAILIJA	METSÄSTÄJÄ	VELHO
2	4/0	3/0	2/1	2/2	1/4
3	4/0	3/1	2/2	2/3	2/4
4	3/0	2/2	2/2	1/2	1/5
5	6/0	4/1	3/1	3/2	3/3

HUOMAA että kaikkia erikoiskykyjä kokeiltaessa on käytössä yksi yritys / kohde, jos ei toisin ole mainittu. Zombie voi siis koettaa kerran murskata ovea ja Taistelija voi kerran taistelun aikana koettaa välttää kuolettavan iskun jne.

Pelaajien on paras kirjoittaa pistekorttiinsa uudet kyvyt muistiin, koska pelitilanteiden aikana niitä kaikkia voi olla vaikea muistaa.

Erimielisyyksien sattuessa Raguoc (pelinjohtaja) päättää kuinka asia ratkaistaan.