

The Secret Treasure of Raquoc  
The Black Dragon

# Durgeon book of Raquoc

John W. Adams  
1912

# The Secret Treasure of Raguoc in the Acirema Dungeons II

\*\*\*\*\*  
\* DUNGEON BOOK OF RAGUOC \*  
\*\*\*\*\*

Tämä vihkonen ei ole tarkoitettu  
kaikkien pelaajien luettavaksi!

Pelin mielekkyyden kannalta on  
parasta, että vain RAGUOC'na  
toimiva pelaaja lukee tämän.

Tulevalle RAGUOC'lle

=====

Lue tämä Dungeon Book läpi hitaasti ja ajatuksella. Siten saat siitä parhaan hyödyn ja pystyt käyttämään taitojasi mielenkiintoisen ja jännittävän seikkailumaailman luomiseksi!

Jos jokin tilanne tai asia tuntuu hankalalta, kokeile sitä käytännössä ja yritä selvittää sen idea.

Raguoc

Ohessa 35 luolaa sisältävä malli luolaverkostosta.

Kuten huomaat, on pelaajilla useita eri mahdollisuuksia kierrellä luolissa ja valita haluamiaan reittejä.

Pari pientä umpikäytävääkin on, molemmissa tosin palkaksi jotain hyödyllistä.

RAGUOCin aarre on ruudussa 28. Sinne päästäkseen on pelaajien pakko kohdata tietty määrä hirviöitä.

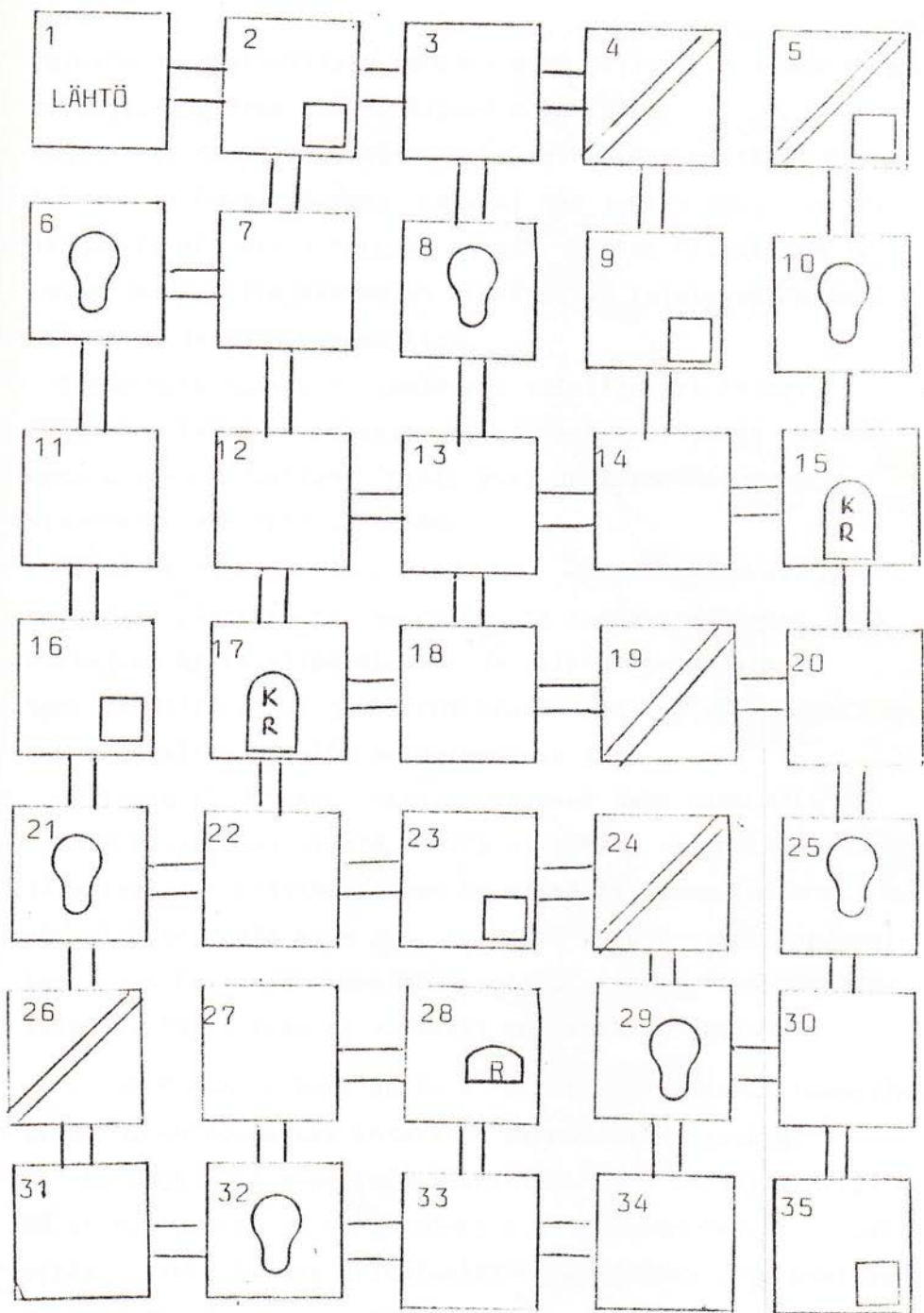
Reitti 2 - 7 - 12 - 17 - 22 - 23 - 24 jne. näyttäisi siltä kuin siitä selviäisi vain yhden olion kohtaamisella (29).

Mutta näin ei ole. Ruudussa 24 oleva ongelma pakottaa pelaajat kulkemaan muuallakin, jolloin he varmasti kohtaavat toisiakin hirviöitä.

Selityksiä:

PÄÄKALLO	=	jokin olento luolassa
LAATIKKO	=	jokin esine luolassa
VINOVIIVAT	=	jokin ongelmapaikka

<u>RUUTU</u>	<u>SELITYS</u>
2	Tässä luolassa on seinän raossa kätkeytyneenä tikari.
9	Luolan perällä on säkki, josta löytyy avain.
16	Luolassa olevan lammikon pohjalta löytyy lapio.
23	Lattialla hiekkaan hautautuneena on miekka.
35	Luolasta löytyy taikavoimaa antava eliksiiripullo.
5	Korkealla katosta roikkuu hyvä köysi!
4	Luolassa on petollista liejua, johon saappaat jäävät!
19	Luolassa on tainnuttavaa kaasua...
24	Tien katkaisee valtava sortuma. Lapio tarvitaan!
26	Rotkon yli pääsee vain köyden tms. avulla.
6,8	Jättiläisrottia                      10              Käärme
21	Skorpioni                                      25              Mumio
29	Jättiläinen                                      32              Pun.lohikäärme
28	Raguocin aarre lukitussa huoneessa (avain!).



15,17 = LÖYTY PARI KULTARAHAA



## RAGUOCIN TEHTÄVÄT

=====

Tärkein ja vastuullisin tehtävä koko pelissä on ilman muuta pelaajalla, joka toimii Raguoc'n roolissa.

Ensimmäkin hänen on luotava koko seikkailun puitteet karttoineen ja kuvauksineen. Lisäksi hän johtaa peliä, pitää kirjaa tapahtumista tarpeen mukaan, hoitaa hirviöiden ja muiden kuin pelaajahahmojen liikkeitä ja taistelut, toimii tuomarina ja apuna pelaajille.

Tämän koko homman hoitamiseksi asiallisesti täytyy Raguoc'na toimivan pelaajan tietää luonnollisesti enemmän kuin muiden pelaajien. Siksi tämä ohjevihkonen vain ja nimenomaan Raguocin käyttöön.

Tämä kirja ei sisällä mitään salaisia tietoja pelaajien päänmenoksi, mutta paljon sellaista tietoa jota pelaajien ei tarvitse tietää. Ja seikkaileminenkin on toki jännittävämpää ja todentuntuisempaa kun ei tarkasti tunne jokaisen hirviön ominaisuuksia jne.

Vihosta löydät mm. tarkat kuvaukset joka olennosta ja niiden taistelupisteistä. Näitä ei kukaan voi muistaa ulkoa, ja pelaajille riittääkin kun he tietävät suunnilleen kuinka vaarallinen jokin olio on. Käytännössä asiat oppii parhaiten. Kun kerran, on kokeillut voittaa vihreän lohikäärmeen pelkällä tikarilla, ei varmasti tee sitä toiste!

Koska Raguoc toimii pelin ylimpänä (ja ainoana) tuomarina, tulee hänen noudattaa ehdotonta oikeudenmukaisuutta. Kaikki puolueellisuus tai 'kostaminen' joko pelaajalle tai hänen hahmolleen on syytä unohtaa. Myöskään Raguoc ei saa ottaa jotakin hahmoa erityisesti 'hampaisiinsa' ja koettaa vainota nimenomaisesti tätä yhtä, jos ei sitten kuulu pelin juoneen jonkun ahdisteleminen jostakin syystä.

Koska Raguoc´n sana on laki, ei pelaajienkaan pidä aloittaa turhaa suukopua. Millään huutoäänestyksellä asioita ei ratkaista.

Alussa toki Raguoc´kin tekee varmasti virheitä, ja jos joku asiallisesti siitä huomauttaa, on virhe syytä korjata. Pelatessahan kaikki oppivat, eikä Raguockaan voi olla heti täydellinen pelinjohtaja.

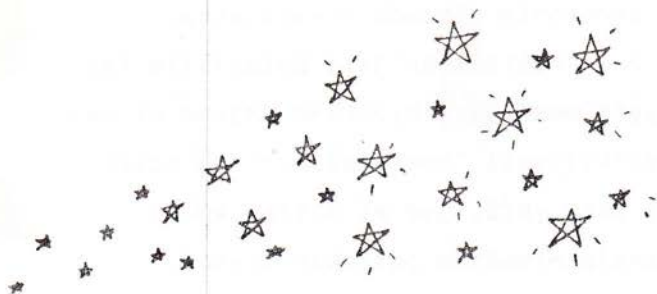
Kiperissä tilanteissa auttaa joskus kun pelaajat ja Raguoc miettivät kuinka tilanne ´oikeasti´ ratkeaisi.

Kaikissa pulmakysymyksissä ja sääntötulkinnoissa voitte kääntyä puoleeni, ja koetan vastata välittömästi.

Osoite on           NORDIC ADVENTURES  
                          PL 47  
                          36201 KANGASALA

Ajan mittaan useat pelaajat toimivat vuorollaan Raguocin roolissa ja tutustuvat näihin ohjeisiin, mutta se ei haittaa laisinkaan. Jokaisen Raguocin tehtävä on nimittäin keksiä yhä uusia ja entistä vaikeampia ansoja ja ongelmia seikkailijoiden tielle. Eikä silloin ole tämän vihon selaamisesta pelaajillekaan mitään hyötyä. Tarvitaan kekseliäisyyttä, loitsuja tai voimaa!

Aloitamme Raguocin roolin opettelemisen vaikkapa sokkeloiden suunnittelulla...



Ensimmäisiin peleihin ei kannata rakentaa liian suurta seikkailua. Tuollainen viidenkymmenen luolan onkaloverkosto on sopiva. Jos koko peli menee pieleen, ei hukkaan mennyt työ ole aivan valtava, ja uuden seikkailun saa suunniteltua kohtalaisen nopeasti.

Tässä kohtaa korostettakoon, että muuten seikkailun suunnittelussa ei kannata hosua turhia. Koko peli kärsii jos Raguoc on koettanut vain selvittää mahdollisimman nopeasti toimistaan. Hyvin tehty luolaverkosto ovelasti sijoitettuine aarteineen ja kauhuineen takaa kiinnostavan seikkailun niin pelaajahahmoille kuin Raguocillekin!

Ota siis iso paperi ja piirrä siihen usean kymmenen luolan onkaloverkosto. Sijoita luolat siten että niissä pystyy kiertelemään ja valitsemaan eri reittejä. Joitakin umpikujia voit myös laittaa mukaan. Numeroi luolat aloittaen valitsemasi suuaukon kohdalta. Tämä aukko on luoliin johtava käytävä vuoren ulkopuolelta, ja sen suulta pelaajat aloittavat seikkailunsa. Mahdollisimman kauas suuaukosta sijoitat sitten etsittävän Raguocin aarteen. Jos siis sisäänkäynti luoliin on kartan vasemmassa reunassa, sijoitat Raguocin aarteen jonnekin oikean reunan tuntumaan.

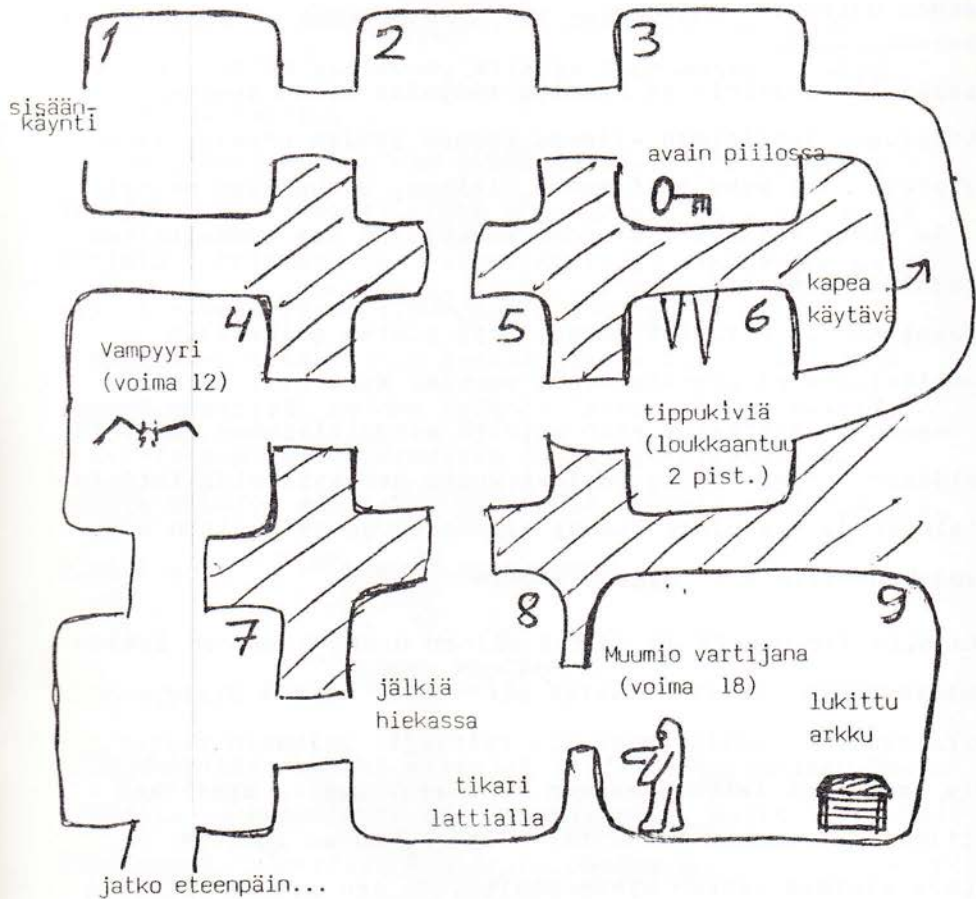
Ja siihen välille koetamme sitten kerätä sopivasti hirviöitä, aarteita, hyödyllisiä esineitä, aseita ja ansoja...

Seuraavalla sivulla on esimerkki luolien piirtämisestä.

Kuvassa on vain sokkelon alkuosa, ei suinkaan koko onkalomaailma. Luoliin on merkitty vain niiden sisältö, ei

tarkempia selostuksia. Ne ovat Raguocilla yleensä erillisellä paperilla tai vihossa, josta hän sitten etsii aina tarvittavan luolan tiedot.





Tässä mallissa nopein reitti eteenpäin kulkisi luolien 1,2,5,4 ja 7 kautta, mutta silloin seikkailijat jäisivät ilman avainta, tikaria ja aarretta!

Eli usein kannattaa sijoitella esineitä siten että pelaajien täytyy hiukan tutustua maisemiin.

Myös valinnaisia reittejä on hyvä olla, ettei pelaajien ole koko ajan seurattava samaa reittiä voimatta tehdä valintoja itse.

Tyhjiä luolia on välillä oltava useitakin, muutenhan pelistä tulee sekava jos joka luolassa on hirveä meno päällä..

## LUOLAT

Otetaanpa edellisestä kartasta vaikka luola numero 3. Sen kuvaus voisi Raguocin papereissa olla seuraavanlainen. "merkkien" välissä olevan tekstin Raguoc lukee pelaajille tarvittaessa.

### LUOLA 3

"Saavutte nyt pieneen ja pimeähköön luolaan. Käytävät johtavat länteen ja itään. Itään johtava kapea käytävä kääntyy etelän suuntaan eikä sinne näe kovinkaan pitkälle.

Luolan lattialla lojuu useita suuria harmaita kivenlohkareita."

jos pelaaja	-tutkii luolaa	"kivien takaa löytyy pieni rautainen avain"
	-etsii salaovea	"mitään salaovea ei löydy"
	-kuuntelee tarkoin	"ei kuulu mutta kuin omien tovereiden hengitys"
	-menee itäänpäin	- luola 6
	-menee länteen	- luola 2

-----

Ei se sen kummempi tarvitse olla. Halutessaan Raguoc voi tietenkin kuvailla luolaa vaikka kuinka laveasti, sehän vain lisää tunnelmaa. Lisäksi pelaajahahmot voivat ehdottaa jotain sellaista mitä ei Raguocin listassa ole lainkaan.

Silloin Raguoc keksii tilanteeseen sopivan ratkaisun.

Joku hahmo voi vaikka heittää kivenlohkareen seinään. Raguoc voi keksiä, että lohkare halkeaa ja sisältä löytyy timantti! Aina EI tietenkään voi tapahtua TÄLLAISTA SATTUMAA, mutta joskus käytettyinä ne ovat ihan mukavia yllätyksiä.

Usein ei tapahdu mitään muuta kuin lohkare osuu seinään ja kuuluu tömähdyks.

## LUOLIIEN ASUKKAAT

Kun pelaajat saapuvat uuteen onkaloon tahi luolaan, saattaa siellä olla jokin hirviö heitä vaanimassa. Silloin on aivan selvää, että tämä hirviö iskee ensin, eli aloittaa taisteluheitot.

Jos taas jokin olento seisoo, istuu tai muuten oleskelee luolassa, jää ratkaisu usein pelaajalle. Hän voi hyökätä, mutta joskus kannattaisi myös hillitä itsensä...

Pelaajahahmo voi koettaa kommunikoida koska tahansa jonkin hahmon kanssa (päitsi ehkä kesken taistelun). Hän voi tervehtiä, kysyä jotakin, uhkailla tai mitä vain mieleen juolahtaa. Raguocin tehtävänä on kertoa kuinka olio reagoi, jos se edes ymmärtää seikkailijan elkeitä.

Tämän vuoksi Raguocin on hyvä jo sokkeloita tehdessään miettiä mitkä oliot ymmärtävät puhetta ja kuinka ne sitten toimivat kun joku niille juttelee.

Monessa tilanteessa pelaajien menestymistä edistää suuresti jos he avaavat suunsa oikeaan aikaan. Kääpiö saattaa kertoa hyviä vinkkejä, Velho antaa viimeisen varoituksen jne...

Tietenkin on turhaa jos hahmot alkavat juttelemaan jollekin jättiläiskäärmeelle joka aikoo hyökätä heidän kimppuunsa. Käärme tuskin puhetta ymmärtää, eikä varmaan paljon välittäisi vaikka ymmärtäisikin!

Toisaalla taas tyhmä jättiläinen saattaa auttaa pelaajia raskaan oven avaamisessa jos nämä vain huomaavat kysyä sitä apuun. Jos Raguoc on suunnitellut jonkin tällaisen ratkaisun, eivätkä pelaajat sitä millään keksi, on hyvä antaa pieni vinkki ettei peli jumiudu turhan takia.







Karkeana sääntönä voidaan laskea, että kymmentä luolaa kohti sijoitat tavaraa ja olentoja seuraavasti:

- 2 elävää olentoa, hirviö, kääpiö, velho tms.
- 2 luolaa joissa on jokin ongelmapaikka tai este
- 2 luolaa joista löytyy jokin esine tai aarre
- 4 tyhjää tai muuten merkityksetöntä luolaa

Ota nämä määrät vain ohjeena, ei suinkaan matemaattisen tarkkana sääntönä!

Elävät olennot:



Voivat olla joko pahoja tai hyviä. Alkupään luoliin vain ja ainoastaan pieniä hirviöitä, kuten rottia ja vampyyreja. Myöhemmin pari isompaa, ja Raguocin aarteiden lähelle velhoja tai lohikäärmeitä!

Ongelmat ja esteet:



Näiden selvittämiseksi useimmiten tarvitaan jokin esine tai ase, tai sitten pelkkää kekseliäisyyttä. Ratkaistu ongelma antaa usein muutaman suorituspisteen.

Huolehdi siitä että jos ongelman ratkaisuun tarvitaan esim. köysi, sellainen on ollut jossakin löydettävissä. Tai jos jonkin puron tai rotkon yli on tehtävä silta, täytyy siihen löytyä aineita jostakin. Raguocilla täytyy olla aina ratkaisu ongelmapaikkaan, mieluiten useampiakin.

Tyhjät luolat:



Näiden ei tarvi olla sananmukaisesti tyhjiä. Päinvastoin, jossa-kin luolassa voi olla vaikka salaperäisiä merkkejä seinällä, käärmeen luurankoja, musta jälki katossa ja valtava saapas!

Idea on siinä että näillä ei ole mitään merkitystä! Mutta sitä pelaajat eivät tiedä, ja onkin hauskaa kun he kulkevat varovaisesti viisi seuraavaa luolaa peläten saappaan omistajan tulevan! Mutta EI sitten LIIKAA tällaistaakaan ettei maku mene!

Esineet ja aarteet:



Luolista saattaa löytyä aseita, muita esineitä ja aarteita. Alkupään luoliin sijoitat tietysti joitakin hyödyllisiä tavaroita, ehkä tikari, lapio ja avain. Loppupään luolista voi löytyä pieniä aarteita tai vahvempia aseita. Tai mitä vain sinne keksit sijoittaa, vaikka viiniruukku. Sen jos pelaajat tyhjentävät, tulevat hirviöt ja se on sitten menoa!

## Ongelmapaikoista

Hyviä ja tuttuja ongelmia ovat purot, rotkot, sortumat ja suuret kivilohkareet. Niihin tarvitaan joko voimaa tai taikuutta tai kovaa työtä!

Myös kummalliset kasvit ja eläimet voivat aiheuttaa vaivaa. Esimerkiksi suuri lihansyöjäkasvi joka seisoo keskellä kulkutietä! Jos sitä koskee, haavoittuu 3 pistettä. Kasvia ei voi katkaista miekalla, koska sen lähelle ei voi mennä. Hajoxia ei voi käyttää, koska kasvi on elävä. Mikä siis avuksi? No, joko nousex-taika, jos on tilaa kasvin yläpuolella, tai ehkä Nucus-loitsu. Tai sitten tarkka laukaus jousella jolloin kasvi katkeaa...

Raguocin täytyy miettiä etukäteen pari ratkaisua, ja jos pelaajat keksivät vielä jonkin, tulee se hyväksyä ilman muuta.

## AARTEET

=====

Pienessä seikkailussa ei tarvitse muita aarteita ollakaan kuin Raguocin aarre lopussa. Suuremmissa sen sijaan voi matkalla löytyä kaikenlaista pientä arvokasta, jolla sitten voi tehdä kauppaa tarvitessaan.

Kauppaa käymään sopii vaikka ahne kääpiö, jolla on myytävänä monia aseita, tai sitten pelaajat voivat välillä käydä jossain kylässä täydentämässä varusteitaan.

Myöhemmin on lista joistakin aarteista ja esineistä. Niiden perusteella on Raguocin helppo laskea arvo muille keksimilleen kalleuksille. Liikaa aarteita ei tule sijoittaa luoliin, koska pelaajat saavat helposti 'liikaa' rahaa ja suorituspisteitä. Onhan hassua jos heti alussa kaikilla on täydelliset varusteet, voimakkaat aseet ja vielä rahaa yllin kyllin! Tällaisessa tilanteessa Raguoc voi tietysti lähettää vaikka varastelevan menninkäisen verottamaan seikkailijoiden varastoja. Mikään sääntö ei estä Raguocia tasapainottamasta tilannetta. Turhan takia ei pelaajia saa 'kiusata', mutta jos pelin kulku sitä vaatii, on Raguocilla täysi vapaus vaikka päättää, että pelaajan miekka katkeaa seuraavassa taistelussa, tai että juuri tapettu lohikäärme heräsikin henkiin ja on jälleen jonkun kimpussa!

Musta Velho tai jokin pienempi velho vartioi aina Raguocin aarretta. Samoin lohikäärmeet usein toimivat jonkin asian vartijoina.



## SUORITUSPISTEET

=====

Aarteiden ja muiden löydettyjen arvoesineiden arvot laske-  
taan aina KULTARAHOINA (kr).

Myös suorituspisteiden saanti perustuu kr-arvoon.  
KYMMENEN kultarahaa antaa YHDEN suorituspisteen (SP).

Jos siis löydät kultakruunun, jonka arvo on 150 kr, saat  
siitä halutessasi 15 suorituspistettä lisää.

Jos pelaaja vaihtaa jonkin aarteensa suorituspisteiksi, ei  
hän voi enää myöhemmin käyttää esineen arvoa esim. ostoksiin.

Siksi kannatta pitää aarteet mukana seikkailun ajan (pape-  
rille merkittyinä), ja vasta pelin päätyttyä tarkastaa mikä  
on tilanne.

Jos pelaaja tarvitsee aseita tai varusteita, hän voi hankkia  
niitä aarteiden arvolla. Jos hän taas haluaa suorituspisteitä  
noustakseen nopeammin korkeammalle tasolle, voi hän nyt  
vaihtaa aarteiden sp:ksi.

**Esimerkki:** Seikkailija Nordic the Incurable on löytänyt  
seikkailun aikana kultarahoja 50 kpl, sekä  
kaksi hopeista asetusta, joiden kummankin arvo  
on 70 kr. Yhteensä hänellä on siis aarteita  
190 kr:n edestä (50 + 70 + 70).

Pelin loputtua hän vaihtaa suorituspisteiksi  
100 kr, joista hän saa siis 10 sp:tä.

Loput 90 kultarahaa hän käyttää varustehankin-  
toihin seuraavaa seikkailua varten.

Pelaaja saa itse päättää kuinka paljon hän kalleuksistaan  
pitää rahana ja kuinka paljon muuttaa suorituspisteiksi.

Raguocin aarteiden löytyminen antaa aina sp:itä, ja sen  
arvolla EI KOSKAAN VOI OSTAA tai HANKKIA tavaroita.

Suorituspisteitä saa myös taistelun voittamisesta. Jos  
taisteluun osallistuu monta hahmoa, jaetaan sp:t heidän  
lukumäärällään, eli jokaiselle osa. VAIN VOITETTU taistelu  
antaa pisteitä.

Lisäksi sp:itä voi saada ongelmien ratkaisemisesta ja  
luolissa tehdyistä ansiokkaista teoista. Jälleen on  
Raguocilla jonkin verran harkintavaltaa, mistä kaikesta  
pisteitä saa. EI kuitenkaan jokaisesta arkun avaamisesta  
tai avaimen löytämisestä!

# ARVOTAULUKKO JA SUORITUSPISTEET

=====

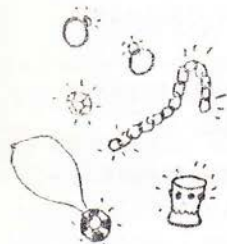
esine	ARVO KULTARAHOINA		jalokivi- koristuksin
	hopeisena	kultaisena	
RAHA	(5 hr= 1kr)	1	-
KORU	5	10	20
KETJU	10	25	50
PIKARI	20	50	100
KRUUNU	60	150	250
MIEKKA	60	180	300
-----			
TIMANTTI	30		
KRISTALLIPALLO	20		
TIMANTTIVALTIKKA	200		

RAGUOCIN AARRE      alle 50 luolaa sis. seikkailu:      1000 KR,  
josta löytäjälle 50 sp , muille 25 sp

51 - 150 luolaa sis.seikkailu:      2000 KR  
josta löytäjälle 80 sp , muille 50 sp

151 - 300 luolan seikkailu:      3000 KR  
josta löytäjälle 110 sp , muille 70 sp

yli 300 luolan sis.seikkailu:      5000 KR  
josta löytäjälle 150 sp , muille 100 sp



Raguocin aarteen arvoa ei siis voi käyttää, eikä muuttaa sen kummemmin rahaksi. SP:t ovat aina nämä listalla mainitut!

## Suoritus pisteet elollisten olentojen voittamisesta:

VAMPHYRI, ROTTA	2	KÄÄRME, LISKO, KÄÄPIÖ	4
SUSI, SURMAHENKI	6	LUURANKO, SKORPIONI, MAAHINEN	5
JÄTTILÄINEN, MUUMIO	7	POLTtava AAVE, GRANIITTIH.	8
TAV. VELHOT	10	SUURI L. 18	KULTAINEN L. 20
PUNAINEN L.	10		
KELTAINEN L.	12	PIMEYDEN VELHO, VALON VELHO	15
KAKSIP. L.	14	TULEN VELHO	20
VIHREÄ L.	16	MUSTA VELHO	25

## LOITSUT JA NIIDEN KÄYTTÖ

Loitsujen käyttö saattaa aluksi tuntua hankalalta ja monimutkaiselta. Se on kuitenkin varsin selkeää pienen totuttelun jälkeen.

Ainoa vaikeus on Raguocilla mahdollisesti siinä, että hänen on päätettävä onnistuuko jonkin loitsun käyttö johonkin määrättyyn tarkoitukseen. Pelaajat saattavat keksiä mitä erikoisempia tapoja loitsujen hyödyntämiseksi.

Sen takia on ohessa selostus loitsuista ja joistakin niiden käyttökohteista. Tätä listaa ei pidä lukea tai näyttää pelaajille. Pelaajahahmot tietävät loitsuista vain hiukan, ja oppivat lisää kokemuksen myötä.

## LOITSUT, NIIDEN KULUTTAMA TAIKAVOIMA JA KÄYTTÄJÄT

Loitsun nimi	kulutus taikavoimaa		Taist.	Seikk.	Mets.	Velho
	onnist.	epäonnist.				
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

.....

Onnistuneen loitsun jälkeen yksi heitto. Jos se on suurempi kuin äskeinen 'onnistunut' heitto, lisätään erotus taikavoimaan.







## SURMAX



tarkoitettu tappamaan kohde. Normaalisti Surmax'ia käytettäessä pelaaja heittää ensin loitsun onnistumisheiton. Jos se on riittävä, eli loitsu onnistuu, heittää hän KOLME KERTAA NOPPAA. Tämä tulos vähennetään uhrin voimapisteistä. Maksimivoima on siis  $3 \times 12 = 36$ , joten Surmax ei tapa täysivoimaista Velhoa tai suurta lohikäärmettä. Lisäksi vahvoilla velhoilla on vastaloitsu Surmaxiin, mutta se on selostettu Velhojen yhteydessä. Kaikki pienet oliot, kuten VAMPYYRI, ROTTA, KÄÄRME, LISKO, SKORPIONI, KÄÄPIÖ ja MAAHINEN kuolevat aina Surmaxin uhrina (3 heittoa ei tarvita). Surmax ei vaikuta kasveihin, elottomaan luontoon eikä kuolleisiin (luuranko ja mummio).

==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==§==

## POIEZ



tekee kohteen näkymättömäksi. Samaten esim. kohteen kädessä olevat aseet. Jos näkymätön pelaajahahmo ottaa kiven maasta, muuttuu se näkymättömäksi niin kauan kuin se on hänellä. Taika kestää kunnes sen tekijä peruu sen, tai hahmon kuollessa tai joutuessa toisen taian alaiseksi. Kohde voi liikkua ja toimia aivan normaalisti. Hänet voi myös tuntea, koska hahmo on vain näkymätön, ei olematon. Taistelussa on vastustajan (hirviön) osumaluku kolme (3) pistettä suurempi kuin normaali osumaluku. Täten näkymättömään taistelijaan on vaikea osua, esimerkiksi Acirema-skorpionilla olisi osumaluku 12 ! Monta kertaa se ei ehtisi osua taistelun aikana! Poiez vaikuttaa myös elottomaan materiaan.



HAJOX



aiheuttaa kohteen 'räjähtämisen' tai hajoamisen. EI VOI käyttää ELOLLISIIN olentoihin. Hajoxia voi tehokkaasti ko-

keilla mm. kiviesteisiin, sortumiin, oviin, arkkuihin ym. On huomattava, että Hajoxin voima riippuu myös saadusta luvusta (onnistumisheitolla). Velholla riittää kuutonen onnistumiseksi. Jos velho käyttää Hajox'ia ja saa 12, on loitsun teho valtava. Jos velho koetti hajottaa aarrearkun saadakseen kalleudet käsiinsä, ovat ne nyt atomeina ympäri luolaa!

Samoin jos edessä on jyrkvä kivinen este, ja velho saisi vain juuri kuutosen, alimman luvun jolla loitsu onnistuu; Kiviesteestä kyllä sortuisi pala, mutta kokonaan se ei luhistuisi! Hajoxia ei siis voi suoranaisesti käyttää taisteluun, mutta kyllä välillisesti. Luolan katon voi koettaa sortaa hirviön päälle tai sillan hajottaa sen alta.

---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---0---

NOUSEZ



poistaa painovoiman vaikutuksen siksi aikaa kunnes taika perutaan. Kohde nousee ilmaan 'leijumaan' eikä voi liikkua

maassa. Ilmassa hän voi ohjailta itseään seinistä ponnistamalla tai jollain apuvälineellä. Taian kohde voi taistella, mutta koska liikkeiden ohjailu on hankalaa, nousee oma osumaluku AINA yhdellä pisteellä. Nousez'ia voi käyttää esineisiin tai eläviin olentoihin. Sillä voi myös nostaa hirviön ilmaan, jolloin SEN osumaluku NOUSEE yhdellä. Nousez ei tehoa henkiin eikä velhoihin lainkaan.

---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---

TERWEX



voimistaa kohdetta milloin tahansa, mutta ei taistelun aikana. Voimapistet lisääntyvät seuraavasti: YKSI HEITTO, mutta aina vähintään KUUSI pist.

---

## KILPIZ



antaa kohteelle suojan fyysistä voimaa vastaan. Vaikutus kestää kunnes taika perutaan tai kunnes kohde itse heittää

jotakin tai iskee jollakin. Hirviö ei voi vahingoittaa Kilpiz'n alaista seikkailijaa, jollei tämä itse halua taistella.

Kilpiz toimii yleensä kaikkia olentoja vastaan, sekä myös luonnon aiheuttamia 'iskuja' vastaan. Päälle syöksyvä lohkare ei vahingoita Kilpiz'n alaista hahmoa laisinkaan.

Jos jokin esine on suojattu Kilpiz'llä, ei kukaan voi vahingoittaa sitä eikä esim. avata väkivalloin. Jos kohde on pieni, voi sen nostaa mukaan, mutta ei hajottaa!

~~~~~

## MUSTAX



vaikuttaa ainoastaan lohikäärmeisiin.

Loitsu sokaisee ne taistelun ajaksi niin, että niiden osumaluku nousee kolmella

pisteellä. Vaikutus kestää vain yhden taistelun ajan.

Loitsua voi käyttää kesken taistelunkin, jolloin sen voima kestää sen taistelun loppuun asti.

~~~~~

## TACAZ



vahvin ja vaikuttavin loitsu. Saattaa palauttaa menehtyneen seikkailijatoverin takaisin elävien pariin. Loitsu on käytettävä viimeistään neljän tunnin kuluttua siitä kun kohde on

saanut surmansa. Jos loitsu epäonnistuu, voi uutta yrittää vasta kahden tunnin kuluttua. Ääritapauksessa on siis mahdollista koettaa loitsua jopa kolme kertaa : Heti hahmon kuoltua, ja sitten kahden tunnin välein. Tosin harvoin löytyy näin paljon taikavoimaa, mutta mahdollisuus on...

Tacazia ei voi kohdistaa itseensä, mutta muuten mihin tahansa elolliseen.

## SUMUJAUHEEN KÄYTTÖ

Vain velhon käyttöön sopivalla sumujauheella on normaalisti viisi eri käyttömahdollisuutta. Raguoc voi keksiä niitä lisää, mutta aluksi riittänevät nämä viisi:

### ELÄMÄN PALJASTAMINEN

6 (säilyy)

SUMUJAUHE alkaa välkkyä, jos lähistöllä olevissa luolissa on joitakin elollisia olioita.

Kasvit eivät vaikuta sumujauheeseen. Mitä suurempi olento on, sitä kirkkaammin välkkyä jauhe. Jauhe ei koskaan itseksensä ala välkkyä, vaan Velhon on vartavasten ilmoitettava että hän koettaa käyttää sumujauhetta apunaan. Tuloksen saamiseksi on velhon heitettävä kuutonen tai enemmän, muuten jauhe ei toimi. Vaikutusta voi kokeilla kerran luolaa kohti.

### TAIKAKENTÄN TAI -VOIMAN MURTAMINEN

5 (häviää)

Sumujauhe aiheuttaa taikavoiman heikkenemisen tai häviämisen valitusta kohteesta. Esi-merkkeinä mm. taialla suljettu

ovi tai arkku, loitsulla suojattu aarre tms. Vihollisvelhon lähettämää taistelutaikaa ei sumujauhe voi estää, mutta omat taitat (nucus ja pysyz) sillä voi keskeyttää. Myös jonkun kirotun(loitsitun) olion sillä ehkä voi vapauttaa taiasta.

### VOIMISTAMINEN

4 (häviää)

Sumujauhe vahvistaa kohdetta milloin tahansa, mutta ei taistelun aikana. Vaikutuksen ratkaisee nopanheitto: Yksi heitto,

joka jaetaan kahdella. Pyöristys tarvittaessa ylöspäin. Esim: 9 = 5 pist. 12 = 6 pist. Velho voi käyttää sumujauhetta myös itsensä vahvistamiseen.



## MYRKYN PALJASTAMINEN

4 (häviää)

Sumujauhe ilmaisee välkkyen, jos jokin aine tai neste on myrkyllistä. Jauhe on käyttökelpoton käytön jälkeen. Jauhe ei poista

myrkyllisyyttä, vain ilmaisee sen! Vain yksi yritys yhteen kohteeseen. Jauhetta on ripoteltava epäillyn aineen päälle, joten matkan päästä sitä ei voi käyttää.

## ASEENA TAISTELUSSA

4 (häviää)

Sumujauhe on kuin heikko taisteluloitsu. Sen voima on kolme (3) pistettä, ja se tehoaa useimpiin olioihin. Sen voima

EI VAIKUTA Graniittihirviöön, Kultaiseen Lohikäärmeeseen, eikä Tulen Velhoon. Kaikkiin muihin sen vaikutus on 3 pistettä (pois hirviön voimapisteistä). Sumujauhetta voi käyttää taistelussa useampia, mutta aina välillä on normaalisti hirviön taisteluheittojen vuoro.

Sumujauhetta voi käyttää kesken toisen hahmon taistelunkin, mutta tällöin hirviö saa yhden ylimääräisen taisteluheiton Velhoa vastaan.

Sumujauheen käyttö ei vaikuta mitenkään Velhon taikavoimaan. Sumujauhetta voi hankkia kuka tahansa, mutta vain Velho pystyy sitä käyttämään.

5 sumujauhetta painaa 1 yksikön, vähempiä määriä ei tarvitse laskea painoksi lainkaan.

Veteen joutuessaan sumujauhe menettää tehonsa lopullisesti!

## TAISTELUN KULKU

- Taistelun aloittaja (yleensä pelaajahahmo) heittää osumalukua varten.
- Jos tulos on vähintään sama kuin hänen osumalukunsa, isku osuu vastustajaan.
- Iskun voima on aseiden voima (esim. kirves 4) tai hirviöillä osuman voima (yleensä 2 - 7).
- Tämä määrä vähennetään vastustajan pisteistä.
- Vastustajan (hirviön) vuoro suorittaa sama heitto.
- Jos tulos on väh. hirviön osumaluku, isku osuu pelaajaan ja vahingoittaa tätä osuman voiman verran.
- Jos jompikumpi saa pienemmän luvun kuin vaadittu osumaluku, menee isku ohi ja vuoro siirtyy toiselle.

**HUOM!** Kilven käyttö suurentaa hirviön osumalukua USEIN yhdellä ( tekee osumisen vaikeammaksi sille).

Haarniskan käyttö vähentää USEIN hirviön iskun voimaa yhdellä.

**Esimerkki:** Jos Luolasusi kohtaa taistelijan, on taistelijan osumaluku (vast.osumaluku) 6 ja osuman voima aseiden mukainen (miekalla 5). Huomaa, että normaali osumaluku olisi 7, mutta taistelijalla se on miekan kanssa vain 6!

Luolasuden osumaluku on 6 (7 jos taistelijalla on kilpi) ja osuman voima 5 (4 jos taistelijalla on haarniska).

Hiukan taulukoita opiskelemalla oppii oikeat luvut etsimään nopeasti. Tarkkuutta vaatii huomioida kilven ja haarniskan käyttö.

Taistelijahahmon on myös itse muistettava, että miekalla ja kirveellä hänen osumalukunsa alenee yhdellä (samoin kuin Metsästäjällä jouta käytäessä).





## ASEET JA TARVIKKEET

Raguocin tehtävä on siis myös valvoa, että:

- pelaajilla on ase, jota he aikovat käyttää.
- pistekortteihin tehdään muutokset välittömästi.
- aarteita ei käytetä 'kahteen kertaan'.
- pelaajat eivät kannu liian paljon tavaraa mukanaan.
- hahmo ei käytä asetta jota se ei 'voi käyttää'.

Tietysti pelaajien itsensä tulee pitää huoli näistä asioista, eikä kaikkea saa jättää Raguocin vastuulle.

Jos Raguoc huomaa, että joku yrittää tahallaan 'pinnata' jossakin piste- tms. asiassa, on syytä selvittää pelin henki, tarkoitushan on pitää hauskaa sääntöjen puitteissa, eikä koettaa menestyä hinnalla millä hyvänsä!

Luettelo esineistä hintoineen ja painoineen

				paino	
TIKARI	30	kaikki voivat käyttää	voima 2	1	
KIRVES	50	kaikki voivat käyttää	voima 4	2	
MIEKKA	60	kaikki voivat käyttää	voima 5	2	
KEIHÄS	70	velho ei voi käyttää	voima 6	2	
JOUSI	40	velho&zombie ei voi käyttää	voima 3	2	
NUOLET	10/kpl				-
SUMUJAUHE	30	vain velho voi käyttää	voima 3		-
KILPI	50	kaikki voivat käyttää			2
HAARNISKA	60	kaikki voivat käyttää			1
LAPIO	60	voi käyttää myös aseena	voima 3		2
KÖYSI	80				1
LYHTY	80				1
KANGASPUKU	40				1
SAAPPAAT	30				
YRTIT	30	vahvistavat hahmoa 2 p.			-
AVAIMET	100/kpl	useita erilaisia Raguocin valinnan muk.			-

5 nuolta painaa 1 yksikön, samoin 5 sumujauhetta.

Saappaat, puku ja haarniska= yhteensä 2 yksikköä.

Minimikantokyky voimista riippumatta = 10 yksikköä.

Muuten kantokyky = voimapisteidien määrä.

## ACIREMAN OLENNOT

Kuvaus = selostus olennosta ja sen tavoista.

Voima = olennon voimapisteeet (taisteluvoima), valittavissa ilmoitetulta väliltä.

Osumaluku = luku, jonka saadessaan nopalla hirviö osuu pelaajahahmoon, joka haavoittuu.

Suluissa oleva luku ilmaisee osumaluvun siinä tapauksessa, että pelaaja käyttää kilpeä.

Osuman voima = Määrä, jolla pelaajahahmon voimapisteeet vähenvät hirviön osuessa häneen.

Suluissa oleva luku ilmaisee osuman voiman silloin, kun pelaajalla on haarniska.

Vastustajan  
osumaluku

= Se luku nopalla, jonka saadessaan pelaaja osuu hirviöön.

(osuman voima riippuu aseesta jota pelaaja käyttää)

Tehoavat loitsut on ilmoitettu myös. Jos mitään mainintaa ei ole, tehoavat kaikki taisteluloitsut (NUCUS, PYSYZ, SURMAX) normaalisti hirviöön. Jos jokin ase ei käy, on se mainittu.

Sumujauhe tehoaa aseena aina, jos ei sitä ole erikseen mainittu.

-----  
VAMPHYRYRI kuvaus: suuri, musta lepakkolaji, joka imee verta ja puree kiukkuisesti. Hyökkää helposti eikä pelkää ihmisiä. NUOLET JA KEIHÄS eivät tehoa vampyyriin lainkaan. Vampyyri ei ymmärrä puhetta.

VOIMA: 7 - 12 OSUMALUKU: 6 OS.VOIMA: 2 (1)

VAST.OSUMALUKU: 6 (ei nuolet ja keihäs) (ei käsin)

-----  
JÄTTILÄISROTTA kuvaus: puolimetrisen ärhäkkä peto, joka elää luolien koloissa ja kulkee käytävissä. Ei välitä ihmisistä paitsi hyökkäyskohteena.

VOIMA: 8 - 14 OSUMALUKU: 7 OS.VOIMA: 3 (2)

VAST.OSUMALUKU: 6 (ei nuolet)

KÄÄRME useita lajeja puolimetrisistä jättiläiskäärmeisiin. Harvoin myrkyllisiä. Vartioivat joskus aarretta tms. Eivät ymmärrä ihmisen kieltä.

VOIMA: 10 - 21 OSUMALUKU: 7 OSUMAN VOIMA: 4 (3)

VAST.OSUMALUKU: 7 (ei käsin)

-----

LISKO erilaisia lajeja, jotkut rauhallisia, toiset hyökkääviä. Elävät usein veden lähellä. Eivät ymmärrä puhetta. Voivat paeta kesken taistelun, jos tilanne näyttää huonolta.

VOIMA: 12 - 20 OSUMALUKU: 7 (8) OSUMAN VOIMA: 4 (3)

VAST.OSUMALUKU: 6

-----

ACIREMA-  
SKORPIONØ suuri, melkein metrin pituinen vaarallinen luolaolio. Puree kipeästi ja lujaa. Skorpioni on hidas, mutta voimakas, eikä sen kanssa voi taistella ilman asetta.

VOIMA: 13 - 17 OSUMALUKU: 9 OSUMAN VOIMA: 5 (4)

VAST.OSUMALUKU: 7 (ei käsin)

-----

LUOLASØSI LUOLAELÄMÄÄN ERIKOISTUNUT lihansyöjä. Näkee hyvin pimeässä, liikkuu äänettömästi. Ei ymmärrä puhetta, ei pelkää ihmisiä.

VOIMA: 18 - 26 OSUMALUKU: 7 (8) OSUMAN VOIMA: 5 (4)

VAST.OSUMALUKU: 7

-----

GRANIITTI-  
HIRVIØ Jättimäinen olio, jolla suojana kivikova panssari. Voimakas mutta kömpelö. Pienetraseet eivät vaikuta lainkaan, ei myöskään sumujauhe. Saattaa ymmärtää hiukan puhetta, mutta ei ole ainakaan ystävällinen. Vaarallinen vastustaja.

VOIMA: 20 - 30 OSUMALUKU: 8 OSUMAN VOIMA: 7 (6)

VAST.OSUMALUKU: 6 (ei tikari, nuolet, eikä käsin)  
(ei sumujauhe)

-----





**MAAHINEN**

KUVAUS: pieni omituinen puoliksi henki-  
maailman olento. Voi ilmestyä ja hävitä  
äkkiä jonnekin...

Voivat olla ystävällisiä tai vihaisia,  
riippuen tilanteesta. Koska maahisten olemus on niin kummalli-  
nen, eivät aseet vaikuta kuin puolella tehollaan niihin.

Lisäksi nuolet ja keihäs eivät vaikuta laisinkaan.

Kaikki loitsut tehoavat maahisiin, samoin sumujauhe.

Voivat puhua ihmisten kieltä ja olla hyödyksikin.

VOIMA: 11 - 18

OSUMALUKU: 8

OS.VOIMA: 5 (4)

VAST.OSUMALUKU: 6

(aseet puoli tehoa, ei keihäs, nuolet)

**KÄÄPIÖ**

Kuvaus: nokkelia, pieniä ja vilkkaita  
luolaihmiisiä. Käytökseltään voivat olla  
lähes mitä tahansa. Usein tietävät

paljon asioita kulkiessaan onkaloissa edestakaisin. Voivat  
myös mielellään hieroa kauppoja, tai auttaa muuten maksua  
vastaan. Kääpiö ei ole paha vastustaja taistelussa.

VOIMA: 9 - 16

OSUMALUKU: 7 (8)

OS.VOIMA: 4 (2)

VAST.OSUMALUKU: 5

**JÄTTILÄINEN**

Suuri ja vahva, ihmisenmuotoinen luola-  
olento. Hidas ja typerähkö, joskus  
helppo puijata. Voi olla hyvinkin

aggressiivinen, mutta myös välinpitämätön ihmisistä. Käsien ei  
jättiä vastaan voi taistella. Ei vartioi aarteita juuri koskaan.

VOIMA: 19 - 27

OSUMALUKU: 9 (10)

OS.VOIMA: 7 (6)

VAST.OSUMALUKU: 7 (ei käsin)

**TAVALLINEN VELHO**

salaperäisiä aarten vartijoita. Huppu-  
päisiä noitia, joiden aseena usein  
vahvat loitsut. Tavalliset velhot voi-

vat liikkua missä tahansa onkaloissa. Osaavat ihmisten kielen.  
Hyvin harvoin muuta kuin vihamielisiä. Kaikki aseet ja taikat  
vaikuttavat tavallisiin velhoihin.

VOIMA: 30 - 34

OSUMALUKU: 6 (7)

OS.VOIMA: 5

VAST.OSUMALUKU: 5

## KUOLLEET OLENNOT:

### LUURANKO

kuvaus: liikkuva ja taisteleva luuranko on kammottava vastustaja. Se ei puhu eikä kuuntele, se vain hiljaisesti kamppailee

joko omaan tai vastustajan loppuun asti. Pistoaseet eivät vaikuta siihen lainkaan, vain reilut iskut tai PYSYZ-loitsu.

Luurankoon vaikuttaa myös NOUSEZ ja POIEZ-loitsut, mutta ei SURMAX, NUCUS eikä HAJOX. Sumujauhe tehoaa luurankoon.

Luuranko voi toimia jonkin vartijana, ja niitä voi olla muutamia yhdessä.

VOIMA: 20 - 25

OSUMALUKU: 7 (8)

OS.VOIMA: 4 (3)

VAST.OSUMALUKU: 8 (ei tikari, keihäs, nuolet, surmax )

---

### MUUMIO

kuvaus: Raguocin taikavoimien herättämä kääreissään kulkeva ruumis. Hirvittävä olio, jonka kanssa on vaikea taistella.

Muumio ei välitä juuri ihmisten puheista eikä muustakaan. Se taistelee kaikkea vastaan mikä sen eteen osuu. Muumioon tepsivät kaikki aseet, ja samat loitsut kuin luurankoonkin.

VOIMA: 22 - 28

OSUMALUKU: 6

OS.VOIMA: 4 (3)

VAST:OSUMALUKU: 6 (ei surmax)

---

### SURMAHENKI

kuvaus: kirouksen alainen pahahenki, joka kiertelee luolissa uhreja etsien. Surmahengen tappama muuttuu itsekin

Surmahengeksi hyökäten heti lähimmän ihmisen kimppuun!

Vain sumujauhe ja Surmax-loitsu vaikuttavat tähän kammatukseen.

Kilpiz tai Suojax-taikaa se ei pysty läpäisemään.

Hajox, Pysyz, Nucus eivät tehoa siihen.

Jos pelaajahahmo yrittää paeta Surmahenkeä, se onnistuu jos hän saa yhdellä heitolla 8 tai enemmän. Vain yksi yritys yhtä taistelua kohti.

VOIMA: 10 - 16

OSUMALUKU: 5

OS.VOIMA: 4 (4)

VAST.OSUMALUKU: - aseet eivät vaikuta

---

### POLTTAVA AAVE

saattaa ilmestyä seinän läpi tulisia kielekkeitä leimuten. Polttaa pahasti vastustajansa. Ei juurikaan puhele turhia, vaan koettaa tuhota muut oliot. Vettä se ei kestä, mutta yksi vesikauhallinen ei sitä pysäytä. Loitsut ja aseet kuten

edellisellä hirviöllä.

VOIMA: 15 - 19

OSUMALUKU: 5(8)

OS.VOIMA: 4(4)



## LOHIKÄÄRMEET

suuria, voimakkaita ja usein myös älyk-  
käitä liskomaisia petoja. Elävät suu-  
rissa onkaloissa ja vartioivat hyvin

usein jotakin, joko aarretta tai tietoa...

Kultainen lohikäärme on aina 'puolueeton', ei aggressiivinen.

Punainen lohikäärme on kiukkuinen, ei välitä puheesta.

Keltainen lohikäärme on vahvempi, usein kulta-aarteen vartija.

Kaksipäinen lohikäärme on viisas, mutta myös ovela ja ilkeä.

Vihreä lohikäärme kuuluu suurimpaan lajiin ja on melko älykäs.  
Se voi kuunnella ihmisten juttujakin, ja saattaa vastatakin,  
mutta on harvoin hyväntahtoinen. Yleensä se aikansa leikit-  
tyään hyökkää ja kärventää uhrinsa.

Suuri lohikäärme on vihreän kuningasmuoto. Niitä voi olla  
vain yksi sokkeloa tai vuorta kohti (samoin kuin kultaista).  
Suuri l. on aina viisas, mutta valitettavasti Raguocin  
uskollinen palvelija, joten sitä on syytä VARO!

Kultainen l. on hyväntahtoinen jos sitä kohdellaan kunnioit-  
tavasti. Erityisesti se on kiinnostunut kultalahjoista!  
Jos sitä ärsyttää tai uhmaa, se hyökkää ja silloin on  
yleensä edessä enää ruumiin kantaminen takaisin..

Kultaisen lohikäärmeen taisteluvoima on suuri, eikä sitä  
pidä missään nimessä huvikseen ärsyttää.

Lohikäärmeisiin tehoavat kaikki aseet, ja kaikki loitsut.

\* PAITSI suureen ja kultaiseen, joihin tepsii vain Surmax ja  
Mustax, ei edes sumujauhe.

Käsin ei kai kukaan edes yrittäisikään niiden kimppuun?

Laji	Voima	Osuma luku	Os.voima	Vast.os.luku
PUNAINEN	25 - 29	7 (8)	6 (5)	6
KELTAINEN	28 - 33	7 (8)	7 (6)	6
KAKSIPÄINEN	31 - 38	7 (7)	6 (5)	7
*KULTAINEN	35 - 40	7 (8)	9 (8)	7
VIHREÄ	39 - 45	6 (7)	7 (6)	6
*SUURI	45 - 50	7 (8)	10 (8)	6

Kuten huomaat, ovat isommat lohikäärmeet todella vahvoja ja  
niiden osuman voima on suuri. Älä käytä liian aikaisin niitä!



## HAHMOJEN KESKINÄINEN TAISTELU

=====  
Jos niin hullusti käy, että pelaajat riitautuvat ja käyvät taisteluun hahmojensa välityksellä, se käy näin:

HYÖKKÄÄVÄ osapuoli aloittaa taistelun, aivan normaalisti aseita tai loitsuja käyttäen.

PUOLUSTAVAN hahmon osumaluku alenee yhdellä.

Keskinäisessä taistelussa taistellaan AINA mies miestä vastaan, ei ammuta salakavalasti nuolella tms.

TAISTELIJAN ja METSÄSTÄJÄN erikoiskyvyt (eri aseilla) eivät vaikuta keskinäisessä taistelussa.

Eri hahmojen osumaluvut ovat seuraavat:

ZOMBIE	9
TAISTELIJA	8
SEIKKAILIJA	7
METSÄSTÄJÄ	7
VELHO	5

Nämä osumaluvut siis vain KESKINÄISESSÄ TAISTELUSSA !!!

Osuman voima riippuu aseesta. Jos hahmolla on haarniska, on osuman voima yhden pisteen pienempi kuin normaalisti.

=====  
USEAMMAN HAHMON TAISTELU HIRVIÖTÄ VASTAAN

Tiukassa taistelussa voivat useat hahmot hyökätä hirviön kimp-  
puun. Selvintä on, jos lukumäärä päätetään taistelun alussa,  
niin ettei kesken taistelun voi tulla mukaan.

Omalla (pelaajien) vuorolla jokainen heittää normaalisti taisteluheiton (osumalukua varten), ja sen tulos otetaan käyttöön, joka heitti parhaan (ase huomioon ottaen).

Jos taistelija ja seikkailija kamppailevat luolasutta vastaan, ja taistelija käyttää tikaria ja saa 9, ja seikkailija saa miekkaa käyttäessä 8, lasketaan seikkailijan luku, koska hänellä on voimakkaampi ase. Näin miekanisku osuu suteen.

Hirviöllä on vuorostaan normaali 1 heitto. Jos se on riittävä, eli osuma tulee, jaetaan osuman voima pelaajien kesken. Luolasuden osuman voima on 5, joten kumpikin hahmo saa 3 pisteen osuman (vähennyksen voimapisteisiin).

Jakolaskun tulos pyöristetään aina ylöspäin!



## ASEET JA NIIDEN KÄYTTÖ

Raguocin on huomioitava aina tilanne jossa asetta käytetään. Vaikka jousen käyttö olisi sallittu jotain olentoa vastaan, ei se onnistu jos hirviö on aivan pelaajahahmon vierellä!

Keihään voi heittää kohti, mutta se on sitten menetetty kunnes taistelu on ohi ja pelaaja saa sen jälleen itselleen!

Nuolia voi ampua tilanteesta riippuen hirviötä kohti, eikä hirviö tällöin saa taisteluheittoa, koskapa on liian kaukana iskeäkseen tai purrakseen. Raguoc päättää etukäteen, kuinka monta nuolta pelaaja voi ampua oliota kohti, ennenkuin tämä on liian lähellä.

Keihäällä voi myös lyödä tai pistää, jolloin sen voima on 2 pistettä. Lapiota voi myös käyttää lyömäaseena, ja sen voimahan on 3 pistettä.

Luolien asukkaat voivat myös käyttää joko jousipyssyä tai vaikka heittää kiviä tai veitsiä. Tällöin hahmo voi loukkaantua ennenkuin edes ehtii ajatella taistelua.

(Raguoc heittää taisteluheitot nähdäkseen osuiko heitetty esine)

---

### RAGUOCILLE LOPUKSI:

Älä tee sokkeloista liian vaikeita, mutta älä liian helppoja-kaan. Pelaa 'koepeli' suunnittelemallasi seikkailulla. Laske kuinka monta asetta kullekin keskimäärin löytyy, ja kuinka monta hirviötä heidän on voitettava. Jos olentoja on paljon, sijoita myös vahvistavia yrttejä jonnekin. Tai anna pelaajien löytää ruukku, joka sisältää taikanestettä. Se voi korottaa nauttijansa taikavoimaa 4 pistettä!

Koeta miettiä eri vaihtoehtoja jo etukäteen, niin ettet joudu 'sorssi suuhun' kun pelaajat keksivät jonkin ovelan toimintatavan välttääkseen vaikeuksia.

Ja kirjoittele jos pelissä esiintyy epäselvyyksiä tai ongelmia. Tai jos haluat kertoa hyvistä peleistä tai mahtavista taistelijoistanne!



