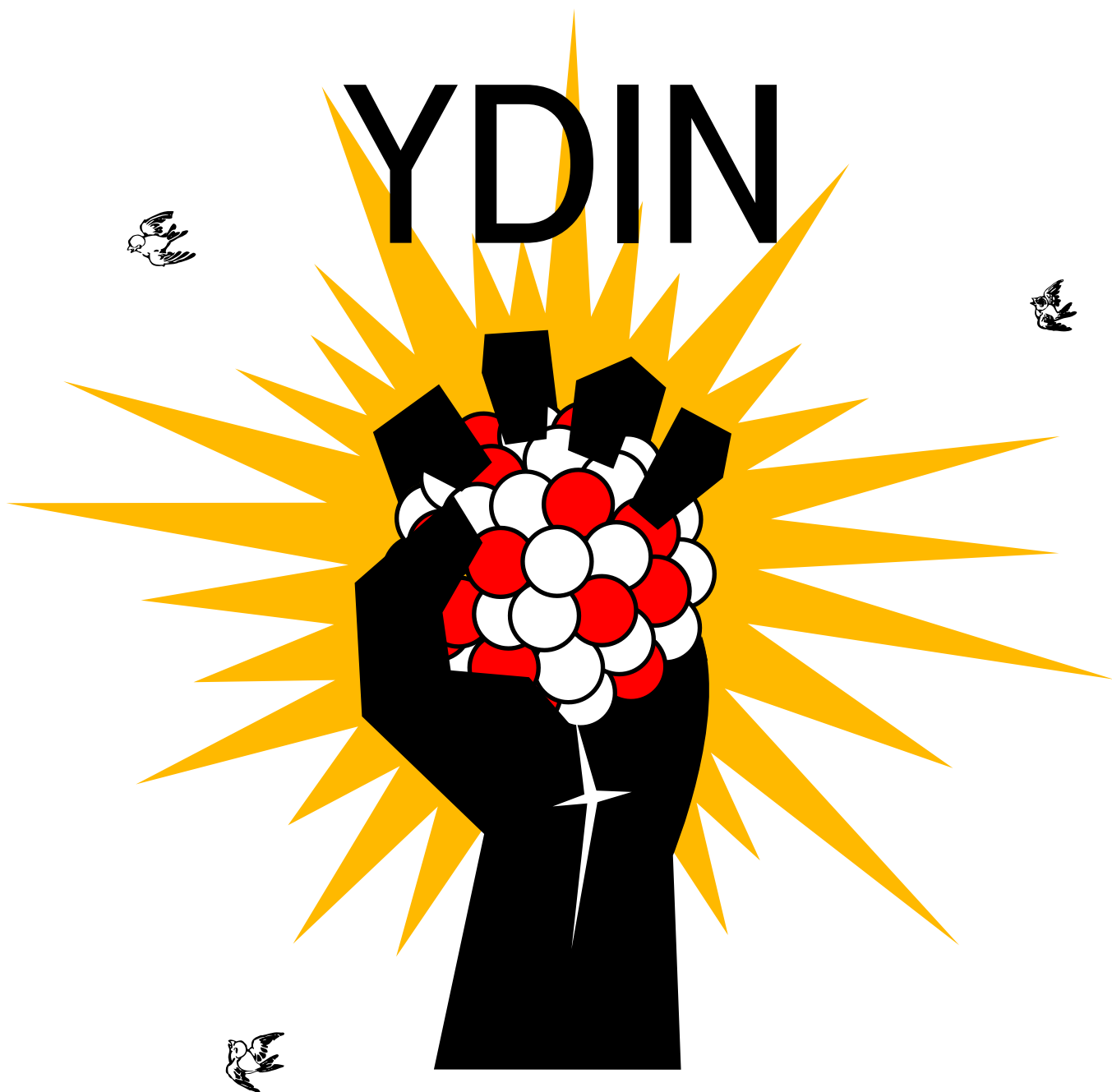


Roolipelisäännöstö

YDIN



Fantasia

Antti Leppä ja Leevi Heinonen

# Julkaisutiedot

## Tekijät

Antti Leppä ja Lævi Heinonen

## Lisenssi

YDIN -roolipelisäännöstö on lisensoitu Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

## Taitto

Antti Leppä

## Verkosta

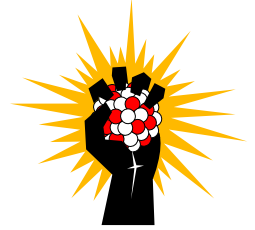
Teos on saatavissa verkosta osoitteesta:

[https://www.forgeandillusion.net/gamelibrary/ydin\\_roolipelisaann](https://www.forgeandillusion.net/gamelibrary/ydin_roolipelisaann)

# Sisällysluettelo

YDIN	3
Mikä YDIN -roolipelisäännöstö (Fantasia) on?	3
Mitä roolipelaaminen on?	3
Taidot	5
Taidot yleisesti	5
Ominaisuudet	5
Taitojen muodostaminen ominaisuuksista	5
Taitolista	6
Taitojen käyttäminen	7
Taito vs. haastavuus	7
Taito vs. taito	8
Kehittyminen	9
Hahmot	10
Yleisesti	10
Hahmolomake	10
Kuvaavat tiedot	10
Ominaisuudet ja taidot	10
Kestot ja mahti	10
Esineet, varusteet sekä loitsut	11
Heikkoudet ja erikoisuudet	11
Hahmon luonti	12
Taistelu	13
Taistelukierros	13
Hyökkäys ja Puolustus	14
Taisteluarvo	14
Peluuttaminen	15
Marssijärjestys	15
Kartoittaminen	15
Liikkuminen maastossa	15
Liikkuminen luolastoissa	16
Liikkuminen kaupungeissa	16
Materiaalipankki	17
Rahan merkitys ja käyttäminen	17
Aseet	17
Oman aseiden luominen	18
Haarniskat	19
Oman haarniskan luominen	20
Esineet	20
Omien esineiden luominen	22
Maagiset esineet	23
Oman maagisen esineen tekeminen	23
Loitsut	24
Omien loitsujen luominen	25
Olennot	26
Oman olennon luominen	28
Heikkoudet	29
Hahmolomake	30
Kiitokset	32
Kiitokset	32
Käytetyt kuvat ja fontit	32

# YDIN



## Mikä YDIN -roolipelisäännöstö (Fantasia) on?

YDIN on roolipelisäännöstö.

YDIN-säännöstön ideana on olla mahdollisimman yksinkertainen ja helppo säännöstö pelata roolipeliä. Peli sopii niin aloittelijoille, nuoremmille pelaajille kuin niille, jotka ovat kyllästyneet polkemaan sääntökirjojen ja taulukoiden suossa pelatessaan. Pelin säännöt antavat pelaamiselle raamit, joita voi sitten laajentaa lisäsääntöjen puitteissa tai ideoimalla uusia sääntöjä omiin tarpeisiin itse. Vaikka kyseessä on täysipainoinen säännöstö, sosiaalisille ratkaisuille jätetään runsaasti tilaa.

YDIN -roolipelisäännöstö (Fantasia) on suunniteltu fantasiaroolipelaamista varten, mutta säännöstöä on helppo soveltaa myös muunlaisissa peliympäristöissä.

Säännöstön eräänlaisena mottona voitaisiin pitää lausetta: "Ei anneta säännöstön seistä hyvän roolipelaamisen tiellä".

## Mitä roolipelaaminen on?

Roolipelissä on pelinjohtaja ja pelaajia. Pelinjohtaja johtaa peliä. Hän hallinnoi pelimaailmaa ja sen tapahtumia ja olentoja, kertoo mitä pelimaailmassa tapahtuu ja pelaajat reagoivat omien pelihahmojensa kautta näihin pelinjohtajan kertomiin tapahtumiin. Pelinjohtaja ei kuitenkaan voi tehdä aivan mitä tahansa: häntä sitovat kulloinkin pelattavan roolipelin säännöt. Kyseessä on eräänlainen elävä tarina, johon pelaajat voivat vaikuttaa omien pelihahmojensa tekemillä toimilla.



### *Esimerkki*

*Pelinjohtaja: "Astutte sisään Miekankahvan majatalon ovesta. Vastapäisellä seinällä on baaritiski, jonka takana seisoo vanhahko arpinen baarimikko.*

*Vasemmalla näette tulisijan, jonka edessä istuu hämäreperäisen näköinen mies kasvot syvällä hupun peitossa. Oikealta seinustalta nousee portaat yläkertaan. Mitä teette?"*

*Pelaaja1, jonka pelihahmon nimi on Zerk, sanoo: "Zerk menee baaritiskille tilaamaan tuopillista olutta."*

*Pelaaja2, jonka pelihahmon nimi on Izaak, sanoo: "Izaak siirtyy tulisijan ääreen lämmittelemään."*

*Pelinjohtaja: "Baarimikko kysyy Zerikiltä mitä saisi olla. Tulisijan ääressä oleva huppupäinen mies ei näytä reagoivan Izaakiin millään tavalla." Seuraavaksi pelaajat taas kertovat mitä heidän pelihahmonsensa tekevät pelinjohtajan kertoman perusteella.*



Roolipelit eroavat useista muista peleistä siten, ettei peli pääty siihen, että joku voittaa tai häviää. Peli jatkuu niin kauan, kuin pelinjohtaja ja pelaajat haluavat. Ideana on elää pelihahmojen kautta virtuaalimaailmassa, jota pelinjohtaja valottaa kertomalla mitä kulloinkin tapahtuu. Pelihahmot saavat kokemusta ja voivat kehittyvät eri osa-alueilla ratkaisemalla arvoituksia, tutkimalla uusia seutuja ja taistelemalla vihollisia vastaan. Usein pelinjohtaja on suunnitellut jonkin laajemman "kampanjan", joka on laajempi tarina useiden peli-iltojen taustalla.

### *Esimerkki*

*Pelimaailmassa voi olla käynnissä vallankaappaus tai perinteisesti paha yrittää ottaa tavalla tai toisella maailman hallintaansa. Pelaajien tekemiset eri peli-iltojen aikana voivat sitten vaikuttaa pelimaailmassa tapahtuviin asioihin. Perinteinen tapa rakentaa kampanja on rakentaa "ketjuseikkailu" jonkin maagisen esineen tai suuren aarteen etsimisen ympärille. Pelihahmojen täytyy suorittaa useita tehtäviä, ennen kuin tärkeä esine löytyy. Tähän voi mennä useita peli-iltoja riippuen pelinjohtajan tekemän kampanjan laajuudesta. Pelinjohtajan tekemiä uusia vihjeitä löytyy pelin edetessä ja pelaajien pelihahmot seuraavat niitä haasteesta toiseen.*



Pelihahmot kehittyvät väistämättä myös persoonina. Tämä onkin yksi roolipelaamisen tärkeimmistä ja hauskeimmista piirteistä: pelihahmot alkavat saada syvyyttä pelin edetessä ja pelihahmojen väliset suhteet luovat peliin lisää tapahtumia.

# Taidot

## Taidot yleisesti

YDIN on taitopohjainen säännöstö, jossa kaikki toimet tehdään jonkin taidon kautta. Taidot muodostetaan yhdistämällä kaksi ominaisuutta yhteen (esim. hyppy muodostuu voiman ja ketteryyden yhdistelmästä).



## Ominaisuudet

Säännöstössä käytettävät ominaisuudet ovat voima, sitkeys, ketteruus, näppäryys, älykyys, karisma, aistit ja maagisuus.

Ominaisuuksista puolet (voima, sitkeys, ketteruus ja näppäryys) ovat fyysisiä ominaisuuksia ja puolet henkisiä ominaisuuksia (älykyys, karisma, aistit ja maagisuus).

Fyysiset ominaisuudet muodostavat hahmon fyysisen keston. Fyysinen kesto kuvaa hahmon elinvoimaa ja fyysiikkaa.

Henkiset ominaisuudet muodostavat vastaavasti henkisen keston. Henkinen kesto kuvaa hahmon henkistä voimaa ja mana.

## Taitojen muodostaminen ominaisuuksista

*Voima* kuvaa hahmon fyysistä voimakkuutta. Voimaa käytetään erilaisissa voimaa vaativissa toimissa, kuten nostamisessa, murskaamisessa, jne.

*Sitkeys* kuvaa hahmon fyysistä kestävyyttä. Ominaisuutta käytetään erilaisissa fyysistä kestävyyttä vaativissa toimissa, kuten päivämarssissa ja vastustuskyvyssä.

*Ketteruus* kuvaa hahmon liikunnallisuutta. Ominaisuutta käytetään esimerkiksi kuvattaessa hyppyjä, heittoja, väistöjä, jne.

*Näppäryys* kuvaa hahmon käsityötaitoja ja sorminäppäryyttä. Ominaisuutta käytetään kuvattaessa esineiden laatimista tai esimerkiksi taskuvarkautta.

*Älykyys* kuvaa hahmon kykyä käyttää älyään. Älykyyttä käytetään esimerkiksi oivaltamisessa ja tietotaidoissa.

*Karisma* kuvaa hahmon vaikuttavuutta ja ulkoista olemusta. Ominaisuutta käytetään esimerkiksi puhetaidossa sekä esiintyessä.

*Aistit* kuvaa hahmon kykyä havainnoida ympäristöään aistejaan käyttäen. Aisteja käytetään esimerkiksi haistamiseen, kuuntelemiseen, jne.

*Maagisuus* kuvaa hahmon luontaista maagista voimaa. Maagisuutta käytetään esimerkiksi heitettäessä loitsuja tai suojauduttaessa niiltä.

## Taitolista

Alle on listattu tärkeimmät pelissä käytettävät taidot. Niiden jälkeen suluisa on taitojen muodostamiseen käytetyt ominaisuudet.



- Ampuma-ase (näppäryys + aistit)
- Antimagia (maagisuus + älykkyys)
- Arkkitehtuuri (älykkyys + aistit)
- Arvon arviointi (älykkyys + aistit)
- Eläintieto (älykkyys + älykkyys)
- Ensiapu (näppäryys + älykkyys)
- Esiintyminen (karisma + karisma)
- Haju (aistit + älykkyys)
- Havainto (aistit + älykkyys)
- Heitto (voima + ketteryyys)
- Hiippailu (aistit + ketteryyys)
- Hyppy (voima + ketteryyys)
- Ihmistieto (älykkyys + älykkyys)
- Kasvitieto (älykkyys + älykkyys)
- Kiipeily (voima + ketteryyys)
- Koodin purku (älykkyys + älykkyys)
- Kuuntelu (aistit + älykkyys)
- Kätkeminen (näppäryys + aistit)
- Laatiminen (näppäryys + älykkyys)
- Loitsu (älykkyys + maagisuus)
- Lukutaito (älykkyys + älykkyys)
- Lyömäase (voima + näppäryys)
- Maantieto (älykkyys + älykkyys)
- Magian tunnistus (maagisuus + aistit)
- Mineraalitieto (älykkyys + älykkyys)
- Musisointi (karisma + näppäryys)
- Oivaltaminen (älykkyys + älykkyys)
- Piileskely (aistit + ketteryyys)
- Puhetaito (karisma + älykkyys)
- Purkaminen (näppäryys + älykkyys)
- Päivämarssi (sitkeys + sitkeys)
- Salaoven avaaminen (näppäryys + älykkyys)
- Ratsastus (ketteryyys + ketteryyys)
- Suojautuminen (ketteryyys + aistit)
- Tahdonvoima (älykkyys + sitkeys)
- Tulen teko (näppäryys + näppäryys)
- Uinti (ketteryyys + sitkeys)
- Varastaminen (näppäryys + näppäryys)
- Vastustuskyky (sitkeys + sitkeys)
- Venezily (ketteryyys + älykkyys)
- Voimankäyttö (voima + voima)
- Väistö (ketteryyys + ketteryyys)
- Yleistieto (älykkyys + älykkyys)

## Taitojen käyttäminen

Yritys käyttää taitoa määräytyy kolmesta eri tekijästä:

- 1) Pelinjohtajan määrittelemästä bonuksesta (tai miinuksesta)
- 2) Hahmon taidosta
- 3) Sata sivuisen nopan heitosta (d100)

## Taito vs. haastavuus

Käytettäessä taitoa vaikeutta vastaan heiton onnistuminen määräytyy sen mukaan onko tekijöiden summa enemmän vai vähemmän kuin 100. Mikäli summa on sata tai yli on heitto onnistunut.

## Vaativuustaulukko

Pelinjohtaja määrittelee omasta mielestään sopivan vaativuuden (bonuksen / miinuksen). Hän voi käyttää apunaan seuraavaa suuntaa antavaa taulukkoa:

Toiminto vaatii...

- ei lainkaan taitoa (bonus +80)
- taitamattoman (bonus +40)
- heikohkon (bonus +20)
- keskinkertaisen (bonus 0)
- keskiverron (bonus -20)
- ammattitaitoisen (bonus -40)
- kovan luokan ammattilaisen (bonus -80)
- ekspertin (bonus -100)
- maailman kuulun ekspertin (bonus -150)

*Taulukko on suuntaa-antava, joten myös taulukosta puuttuvat bonukset ovat mahdollisia (esimerkiksi +35 tai -400)*

## Esimerkki

Hyppy on muodostettu kahdesta ominaisuudesta: ketteryydestä ja voimasta. Ominaisuudet määräytyvät siitä, että hyppyyn vaaditaan niin voimaa kuin ketteryyttäkin.

Musisointi on muodostettu käyttämällä karismaa ja näppäryyttä, sillä karismaa tarvitaan esiintyessä ja näppäryyttä instrumentin hallinnassa.

Oivaltaminen muodostuu taas kahdesta älykkyydestä. Tämä johtuu siitä, että oivaltaminen on puhtaasti älykkyyttä.

Ominaisuutta käytetään kaksi kertaa, sillä se vaikuttaa sekä onnistumiseen että kehittymiseen.

## Esimerkki

Zerik yrittää hypätä 2m rotkon yli.

Pelinjohtaja määrittelee hypyn vaikeuden olevan +25. Zerikin hyppy taito on 32 (voima 12 + ketteruus 20) ja hän heittää nopalla (d100) tuloksen 55.

Yhteistulos on bonus 25 + taito 32 + noppa 55 = 112. Tulos ylittää 100 eli Zerik onnistuu.



## Taito vs. taito

Käytettäessä taitoa toista olentoa tai hahmoa vastaan määräytyy onnistuminen siitä kumpi onnistuu yrityksessään paremmin.

Taidot voivat olla joko samoja tai eri taitoja riippuen siitä mitä hahmot tai olennot ovat tekemässä

Taistelussa sovelletaan omia sääntöjään ja niistä kerrotaan enemmän Taistelu -luvussa

## Esimerkki

Zerik yrittää vakuuttaa kauppiasta myymään kirveen hänelle halvemmalla. Zerik käyttää puhetaitoa kauppiaan puhetaitoa vastaan. Zerik heittää puhetaitoheiton (puhetaito 22 + d100) ja saa tulokseksi 55. Kauppias on ei-pelattava hahmo joten pelinjohtaja heittää kauppiaille puhetaitoheiton ja saa tulokseksi 76. Zerikin yritys on heikompi kuin kauppiaan, joten tinkiminen epäonnistuu.

## Esimerkki

Zerik yrittää varastaa ohikulkijan nahkakukkaroa. Zerik heittää taskuvarkausheiton ohikulkijan havaintoheittoa vastaan. Zerikin tulos on yhteensä 66 ja ohikulkijan 45. Ohikulkija ei huomaa ryöstöä.

## Esimerkki

Zerik yrittää hiippailla kahden vartijan ohi. Zerik heittää hiippailuheiton vartijoiden kuunteluheittoja vastaan. Zerikin tulos on yhteensä 80 ja vartijan #1 60 ja vartijan #2 97. Vartija #1 ei huomaa Zerikiä mutta vartija #2 huomaa.

## Kehittyminen

Käyttäessään taitoja hahmojen ominaisuudet kehittyvät.

Ominaisuudet kehittyvät jokaisella yrityksellä nopan osoittaman määrän. Taidot muodostuvat aina kahdesta ominaisuudesta, joten jokaisella heitolla kumpaankin ominaisuuteen lisätään nopan osoittama määrä kokemusta.

Kokemuksen ylittäessä sata pistettä ominaisuus nousee yhdellä pisteellä ja kokemuksesta vähennetään samalla 100 pistettä.

Ominaisuuksien kehittyessä myös fyysinen kesto ja henkinen kesto nousevat vastaavasti.

### Esimerkki

Zerik hyppää rotkon yli, jonka seurauksena Zerikin voima ja ketteryys kehittyvät.

Voima oli 22 ja hänellä oli siihen aiempaa kokemusta 12 pistettä.

Zerik heitti nopalla 42, joten hänen voimakokemuksensa nousi 54 pisteeseen. Zerikin voima-ominaisuus ei siis vielä noussut.

Zerikin ketteryys oli 32 ja hänellä oli siihen kokemusta 89.

Kun kokemukseen lisätään nopan osoittama 42 on hänen ketteryys-kokemuksensa 141. Hänen ketteryysominaisuutensa nousee siis tasolle 33 ja sen kokemus jää lukemaan 41.

# Hahmot

## Yleisesti

Jokaisella peliin osallistuvalla pelaajalla on oma pelihahmo, jota hän pelaa. Pelaaja ei pelaa roolipelissä itseään vaan hän katselee maailmaa pelihahmonsensa silmin. Hahmon ei tarvitse olla millään tapaa samanlainen kuin pelaajansa. Todellisuudessa iloinen ja ystävällinen hippityttö voi hyvin pelata verenhimoista örkkiä tai vastaavasti todellisuudessa verenhimoinen örkki voi hyvin pelata iloista ja ystävällistä hippityttöä.



## Hahmolomake

Hahmoa pelissä kuvataan hahmolomakkeella (lomake liitteenä). Hahmolomakkeelle on kerättyä kaikki olennaiset tiedot hahmosta, kuten hänen omaisuutensa, tuntemat loitsut sekä heikkoudet ja erikoisuudet.

## Kuvaavat tiedot

Hahmolla on kuvaavat tiedot: nimi, ikä, sukupuoli, pituus ja paino. Näillä tiedoilla ei ole suoraa säännöstöllistä vaikutusta peliin mutta ne kuvaavat sitä millainen hahmo on kyseessä.

Pelaaja ja pelinjohtajat voivat kuitenkin hyödyntää näitä tietoja pelin aikana.

## Ominaisuudet ja taidot

Hahmolomakkeella on merkittynä hahmon ominaisuudet sekä taidot. Ominaisuuksista ja taidoista on kerrottu enemmän Taidot luvussa.

## Kestot ja mahti

Hahmon fyysisen ja henkisen tilan määrittävät Fyysinen kesto sekä Henkinen kesto -arvot.

Fyysinen kesto kuvaa hahmon fyysistä kuntoa ja mikäli se laskee noltaan tai alle on hahmo kuollut.

Henkinen kesto kuvaa hahmon henkistä kuntoa ja sen laskiessa noltaan tai alle hahmo kärsii parhaimmillaan henkisen romahduksen ja pahimmillaan saa aivovaurion tai vaipuu koomaan.

Alhaiselle henkiselle tai fyysiselle kestolle ei ole olemassa mitään varsinaisia sääntöjä mutta esimerkiksi hahmon saadessa reilumman kolauksen henkiseen tai fyysiseen keston saattaa pelinjohtaja heittää hahmolla tahdonvoimaheiton pyörtymistä vastaan. Toivottavaa on myös, että pelaajat roolipelaavat alhaiset kestot "asiaan kuuluvalla tavalla", eli mikäli kyseessä on esimerkiksi arkajalkainen puolituinen saattaa hahmo haluta juosta karkuun ihan omasta tahdostaan. Tai jos kyseessä sattuu olemaan vaikkapa verenhimoinen peikko, saattaa se hyökätä entistäkin raivoisammin.



## Esimerkki

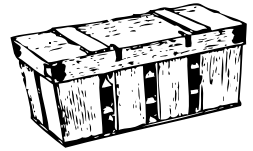
Zerik on 230 kg painoinen vuorenpaikko, jonka pitäisi ylittää laho silta. Säännöstö ei määrittele kantaako lahonnut silta Zerikiä mutta pelaaja voi silti jättää menemättä sillalle uskoen sen pettävän hahmon alla tai pelinjohtaja voi arpoa (tai päättää) kestääkö silta vai ei.

Henkisellä kestolla määritellään myös hahmon "mana" eli magiapisteet. Kestot määräytyvät ominaisuuksista. Fyysinen kesto lasketaan voiman, kestävyuden, ketteryyden ja näppäryyden summasta ja Henkinen kesto älykkyyden, karisman, aistien ja maagisuuden yhdistelmästä ja näitä arvoja tulee myös nostaa mikäli hahmon ominaisuus nousee.

Kaikkien ominaisuuksien yhteissummaa kutsutaan mahdiksi. Mahti kuvaa hahmon mahtavuutta katsomatta siihen onko hän fyysisesti vai henkisesti painottunut.

## Esineet, varusteet sekä loitsut

Hahmolomakkeelle merkitään mitä esineitä ja varusteita hahmolla on mukanaan. Mikäli jotakin ei ole merkitty lomakkeelle, ei sitä ole hahmolla mukana.



Varusteiden (aseet ja suojuukset) perään merkitään suluissa niiden vaurio (aseet) ja puolustusarvo (suojuukset).

Lomakkeella on myös lista hahmon osaamista loitsuista. Loitsujen perään merkitään suluissa niiden vaatiman manan määrä.

## Heikkoudet ja erikoisuudet

Useimmilla hahmoilla on heikkouksia. Heikkous voi olla himo, pakkomielle, pelko tai viha.



Hahmoilla voi olla myös erikoisuuksia. Erikoisuudet ovat yleensä jotain peliin vaikuttavia erityisominaisuuksia, kuten kyky nähdä pimeässä tai vaikkapa kyky puhua eläinten kanssa.

Mikäli pelaajalle on selvää minkälaisia heikkouksia hahmolla on hän voi päättää heikkoutensa itse. Hahmolla voi heikkouksien lisäksi olla myös erikoisuuksia mutta niistä on keskusteltava pelin aluksi pelinjohtajan kanssa. Nyrkkisääntönä voidaan pitää, että mikäli hahmolle otetaan alussa erikoisuuksia tulee hahmoille myös vastaavasti ottaa heikkouksia tasapainottamaan hahmoa.

Heikkoudet voi myös halutessaan arpoa (ks. materiaalit).

Heikkouksia vastaan voi halutessaan puolustautua tahdonvoimalla. Mikäli tahdonvoima epäonnistuu tai hahmo ei vastusta heikkouttaan tapahtuu hänelle seuraavaa:

Himo / pakkomielle: Hahmo toteuttaa himonsa tai pakkomieltensä seurauksista huolimatta.

Pelko: Hahmo ei pysty voittamaan pelkoaan eikä voi suorittaa haluttua toimenpidettä

Viha: Hahmo ei voi peitellä vihaansa, joka johtaa epäsosiaaliseen käyttäytymiseen tai jopa raivoon

## Hahmon luonti

Hahmon luomiseen kannattaa nähdä jonkin verran vaivaa, sillä mitä syvempi hahmo on pelin alkaessa, sitä vahvempi kokemus peli tulee olemaan.

Teknisesti hahmonluonti tehdään täyttämällä hahmolomakkeen kuvaavat tiedot, ominaisuudet, erikoisuudet ja heikkoudet sekä esineet ja loitsut.

Pelinjohtajalla on mahdollisuus valita ennen pelin alkua kuinka mahtavia aloittavat hahmot ovat. Tämä tapahtuu valitsemalla alussa jaettavat ominaisuuspisteet (mahti). Periaatteessa ominaisuuspisteet voivat olla mitä tahansa yhden ja äärettömän välillä mutta käytännössä määrän kannattaa olla jotakin 40 ja 200 välillä.

Säännöstössä keskivertoista ihmistä kuvaa pistemäärä 80. Käytännössä tämä tarkoittaa siis sitä, että keskivertoisella ihmisellä on keskiarvoisesti 40 fyysistä kestopistettä sekä 40 henkistä kestopistettä.

Hahmoille annettavat esineet riippuvat pelistä. Pelinjohtaja voi halutessaan esimerkiksi antaa hahmoille rahaa, joilla he voivat itse varustaa itsensä. Toinen suosittu vaihtoehto on antaa pelaajien valita hahmoilleen parhaiten soveltuvat varusteet ja esineet.

Myös loitsut riippuvat pelattavasta pelistä. Hahmoilla ei välttämättä ole niitä lainkaan tai jos peli niin vaatii voi niitä olla paljonkin. Pelinjohtaja voi myös antaa pelaajien päättää omat loitsunsa itse, rajoittamalla loitsuja esimerkiksi henkisen keston mukaan.

Hahmoluomisen tärkein osa on usein taustatarina, sillä se kuvaa minkälainen hahmo on pelin alkaessa. Taustatarinan luominen on varsinkin aloitteleville pelaajille yleensä jokseenkin haasteellista ja näin ne jäävätkin usein hyvin lyhyiksi.

Lyhyt taustatarina ei varsinaisesti estä peliä mutta mitä parempi on hahmon tausta ennen peliä, sitä immersivisempi kokemus peli tulee todennäköisesti olemaan. Hahmo ei silti ole mitenkään valmis pelin alkaessa ja usein alussa ohuistakin hahmoista kasvaa pelin kuluessa omia persooniaan.

Pelinjohtaja voi halutessaan helpottaa taustatarinan kirjoittamista esittämällä pelaajille avaavia kysymyksiä, jotka koskevat esimerkiksi hahmon lapsuutta, nuoruutta, aikuistumista, perheoloja ja niin eteenpäin.



### Esimerkki

Pelinjohtaja haluaa, että hahmot ovat nuoria kokemattomia juuri seikkailunsa aloittelevia seikkailijoita, joten hän antaa hahmoille alkupisteiksi 40 pistettä.

### Esimerkki

Pelinjohtaja on kirjoittanut pelin, jossa hahmot ovat taustaltaan hyvin kokeneita seikkailijoita, joten hän antaa hahmoille alkupisteiksi 140 pistettä.

### Esimerkki

Pelinjohtaja on kirjoittanut pelin, jossa hahmot ovat temppeliritareita. Hän antaa pelaajien valita hahmolleen sopivat loitsut ja varusteet. Hän oheistaa pelaajia valitsemaan joko miekan ja haarniskan tai veitsen ja loitsun, riippuen onko ritari maagisesti vai fyysisesti suuntautunut.

# Taistelu

YDIN-säännöstössä käytetään yhtäaikaista taistelusäännöstöä, jonka perusajatuksena on se, että jokainen taisteluun osallistuva toimija toimii yhtäaikaisesti eikä täten esimerkiksi kohdettaan voi muuttaa mikäli se sattuu kuolemaan samalla vuorolla.



## Taistelukierros

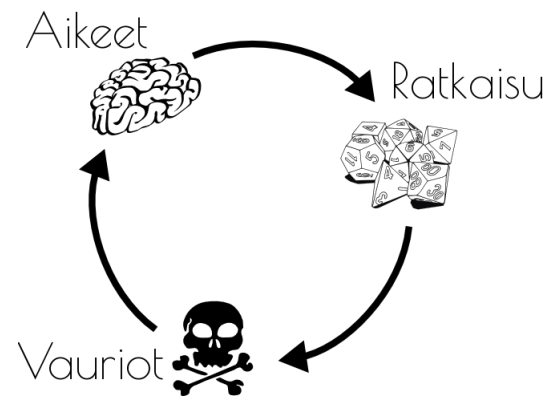
Ennen jokaista kierrosta käydään läpi aikierros. Aiekierroksella pelaajat päättävät mitä aikovat tehdä ja kertovat aikeensa pelinjohtajalle.

Aiekierroksen jälkeen ratkaistaan hyökkäykset. Hyökkäykset ratkaistaan puolustaja kerrallaan niin, että puolustaja heittää yhden heiton jokaista hyökkäystyyppiä (suojautuminen lyömäaseita, väistö ampuma-aseita ja antimagia loitsuja) vastaan.

Mikäli puolustusyritys on pienempi kuin hyökkäys tulee vaurio läpi.

Viimeisenä määritellään vauriot läpi menneistä hyökkäyksistä. Vaurion määrää käytettävä ase tai loitsu.

Mikäli hahmot haluavat tehdä jotain muuta kuin taistella (esimerkiksi puhua tai paeta) käsitellään tilanteet erikseen kierroksen jälkeen.



## Hyökkäys ja Puolustus

Lyömäaseilla hyökätessä hyökkäysbonus määräytyy voiman ja näppäryyden (lyömäase) yhdistelmästä ja niitä vastaan puolustaudutaan ketteryys + aistit heitolla (suojautuminen).

Ampuma-aseilla hyökätään yhdistelmällä näppäryys + aistit (ampuma-ase) ja hyökkäystä vastaan puolustaudutaan väistöllä (ketteryys + ketteryys).

Loitsuilla hyökätään yhdistelmällä äly + maagisuus (loitsut) ja niitä vastaan puolustaudutaan yhdistelmällä maagisuus + älykyys (antimagia)

## Taisteluarvo

Useimmilla olennoilla on määriteltynä hyökkäys ja puolustusarvojen sijaan vain taisteluarvo (TA). Pelinjohtaja voi halutessaan määritellä olennoille tarkemmatkin taidot.

Mikäli pelinjohtaja haluaa käyttää taisteluarvoa, käytetään sitä kuvaamaan kaikkia taistelussa esiintyviä arvoja.

Taisteluarvo on kätevä apuväline varsinkin taisteluissa, joissa on paljon pelinjohtajan ohjaamia osallistujia.

## Esimerkki

Zerik ja Foyt ovat miekkataistelussa keskenään. Kummallakin on aseenaan miekka, jonka vaurio on 2d20.

Aiekiirroksella Zerik päättää löydä Foytia ja Foyt päättää löydä takaisin. Seuraavaksi Foyt puolustautuu hyökkäystä 60 vastaan suojautumisella 40 ja Zerik Foytin hyökkäystä 50 suojautumisella 70. Zerikin hyökkäys siis onnistuu mutta Foytin ei. Zerik heittää miekaniskulle vaurion. Miekkan vaurio on 2d20, joten Zerik heittää 2 x 20-sivuista noppaa ja saa tulokseksi 22, joka tuottaa Foytille vauriota 22 pistettä.

## Esimerkki

Zerik on päätenyt nokitusten kahden örkin kanssa. Örkit taistelevat kummatkin kirveillä.

Aiekiirroksella Zerik päättää löydä örkkiä #1 ja kummatkin örkit päättävät löydä Zerikiä. Seuraavaksi Zerik puolustautuu hyökkäystä 20 ja 80 vastaan suojautumisella 40 ja örkki #1 hyökkäystä 90 väistöllä 70. Örkin #2 ja Zerikin hyökkäykset siis onnistuvat mutta örkin #1 ei.

# Peluuttaminen

## Marsijärjestys

Marsijärjestys kuvaa järjestystä, jossa hahmot liikkuvat. Järjestys saattaa muuttua milloin tahansa pelin aikana mutta pelin sujuvuuden kannalta on hyvä määritellä marsijärjestys ja muuttaa sitä vain silloin kun hahmot sitä haluavat muuttaa, eikä esimerkiksi erikseen jokaisessa tilanteessa.

## Kartoittaminen

Pelinjohtajalla täytyy itsellään olla tiedossa minkälaisessa ympäristössä kuljetaan. Toisin sanoen pelinjohtajan täytyy kartoittaa alueet, joilla seikkaillaan. Myös pelaajat voivat kartoittaa uutta ympäristöä pelinjohtajan kertoman perusteella. Kätevä ja yksinkertainen tapa kartoittaa maastoa on käyttää ruutupaperia niin, että kukin ruutu edustaa jotakin mittakaavaa. Ulkotiloissa yksi ruutupaperin ruutu voi olla esimerkiksi yksi neliökilometri. Hahmojen liikkumista alueella voi tällöin helposti seurata ja laskea kilometreissä.

Vastaavasti ruutupaperia voi käyttää sisätilojen ja luolien kartoittamiseen. Ruudun mittakaava voi tällöin olla esimerkiksi kolme neliömetriä. Pelaajien kannalta varsinkin isomman luolaston kartoittaminen pelitilanteessa auttaa heitä hahmottamaan ympäristöään.

## Liikkuminen maastossa

Mikäli pelinjohtaja on kartoittanut alueen tarkasti etukäteen voidaan maastossa liikkumista mallintaa tarkastikin vaikkapa liikkumalla maastossa kilometri kerrallaan ja arpomalla mitä matkalla tapahtuu. Usein kuitenkin riittää, että matkan varsinaisen mallinnus jätetään väliin ja pelinjohtaja vain arpoo mahdolliset satunnaiset kohtaamiset tai järjestää suunnitellusti hahmoille joitain tapahtumia.

Maastossa liikkuessa on hyvä käyttää apunaan etukäteen suunniteltua kohtaamistaulukkoa.

Mikäli hahmot liikkuvat tietä pitkin on tavallinen marssinopeus noin 40 km / päivä. Hevosella matka tuplaantuu. Maastossa liikkuessa liikkuminen on hitaampaa.

## Esimerkki kohtaamistaulukosta

Arenaksen kaupunkien lähialueiden kohtaamistaulukko (heitä d6):

1. Hirvi
2. Susi
3. Örkki
4. Peura
5. Jättilepakko
6. Ruskeakarhu

Päivittäinen kohtaamistodennäköisyys on 20%

## Esimerkki kohtaamisen arpomisesta

Zerik ja Kirez ovat kulkemassa Arenaksen kaupungista kohti Bartobaria. Kohtaamisen todennäköisyys on 20%. Pelinjohtaja heittää satasivuista noppaa (d100) saaden tulokseksi 88. Tulos on yli 80, joten hän arpoo kohtaamistaulukosta kohtaamisen. Hän heittää d6 saaden tuloksen 4. Tämän seurauksena pelinjohtaja kertoo pelaajille tien sivussa olevasta peurasta.

## Esimerkki liikkumisesta

Zerik ja Kirez lähtevät kulkemaan Arenaksen kaupungista kohti Bartobaria. Matkaa on noin 40 kilometriä, joten he tahtavat matkan päivässä.



Maastossa liikkussa on myös hyvä arpoa vallitseva säätila. Säätilan voi arpoa esimerkiksi käyttämällä seuraavaa taulukkoa:

Säätaulukko (heitä d6)

1. Aurinkoista ja tyyntä
2. Puolipilvistä ja kevyttä tuulta
3. Pilvipoutaa ja tuulista
4. Kevyttä sadetta ja tyyntä
5. Sadetta ja tuulta
6. Ukkosmyrsky

## Liikkuminen luolastoissa

Fantasiapeleissä tulee usein vastaan tilanteita missä seikkailijat tutkivat jotakin luolastoa. Pelinjohtamisen helpottamiseksi luolastot kannattaa kartoittaa etukäteen.

Luolaston huoneet ovat usein siinä määrin pieniä, että pelinjohtaja voi kertoa pelaajille huoneeseen saavuttaessa mitä tilassa on. Pelaajat käyttävät usein myös näissä tilanteissa aistejaan (havainto, hajua, kuulo), arkkitehtuuritaitoa ja magiantunnistusta tilan tarkempaan havainnointiin.

Näillä havainnoilla pelaajat saattavat löytää esimerkiksi ansoja tai salaovia.

Luolastoissa on hyvä huomioida myös mahdollinen valon puute. Osa olennoista pystyy näkemään pimeässä mutta esimerkiksi ihmisten on tuotava valo mukanaan lyhtyä, soihtuja tai magiaa käyttämällä.

Pelinjohtaja voi päättää haluaako hän mieluummin itse piirtää karttaa pelaajille vai kartoittavatko pelaajat vain halutessaan itse luolastoa.

## Liikkuminen kaupungeissa

Kaupungeissa liikkumista ei usein tarvitse mallintaa samalla tarkkuudella kuin luolastoissa liikkumista. Mikäli tällaista kuitenkin tarvitaan (mikäli hahmot eivät esimerkiksi saa liikkua vapaasti kaupungissa) sovelletaan liikkumiseen samoja sääntöjä kuin luolastoonkin.

Kaupungeissa riittää useimmiten tieto kiinnostavista kohteista, kuten tarinaan liittyvistä paikoista, kaupoista ja muista kiinnostavista rakennuksista sekä yleisempi kuvaus kaupungista.

## Esimerkki sään arpomisesta

Zerik ja Kirez ovat kulkemassa Arenaksen kaupungista kohti Bartobaria. Pelinjohtaja arpoo säätilan heittämällä kuusisivuista noppaa (d6). Hän saa tulokseksi 5 ja kertoo pelaajille, että ulkona vaikuttaisi satavan ja tuulevan.



## Materiaalipankki

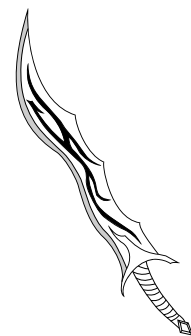
Materiaaliosiossa listataan tärkeimmät pelissä esiintyvät olennot, aseet, haarniskat ja niin edelleen. Listoissa kuvataan muun muassa hinnat, vauriot aseissa tai manan kulutus loitsuissa. Jokaisen osion yhteydessä kerrotaan kuinka pelinjohtaja voi itse luoda lisää materiaaleja omaan peliinsä.

### Rahan merkitys ja käyttäminen

Pelimaailmassa rahan perusyksikkönä toimii kultapala. Kultapalan kymmenesosa on hopeapala, ja kultapalan sadasosa on kuparipala. Hyvän käsityksen kultapalan merkityksestä antaa se, että normaali suhteellisen hyvin toimien tuleva käsityöläinen ansaitsee pelimaailmassa noin kolmekymmentä kultapalaa kuukauden aikana.

### Aseet

Tässä lyhyt lista tärkeimmistä aseista, joita löytyy lähes jokaisesta kaupasta. Aseet ovat karkeaa aseseppien ja jousentekijöiden tusinatyötä. Myös parempia aseita on mahdollisuus saada eri valmistajilta ja myyjiltä. Hinta nousee kuitenkin tällöin selvästi. Pelinjohtaja voi luoda näitä aseita itse.



#### Tikari tai puukko

Hinta 5  
Vaurio d20

Pistämiseen tarkoitettu yhden käden ase tai puun työstämiseen tarkoitettu työpuukko.

#### Miekka

Hinta 15  
Vaurio 2d20

Normaali yhden käden miekka.

#### Sotakirves

Hinta 20  
Vaurio 3d20

Sotimiseen tarkoitettu kahden käden ase. Kilven käyttö on mahdotonta tämän aseän kanssa.

#### Pitkäjousi

Hinta 20  
Vaurio 2d20  
Kantama 50 m

Pitkä kaarijousi. Kantama 50 m tehokkaana aseena. Pelinjohtaja voi soveltaa kantamaa seuraavasti: Jokainen 10 m tuo vaurioon ja osumiseen -1 rangaistuksen. Maksimikantama 80 m.

## Varsijousi

Hinta 25

Vaurio 2d20+4

Kantama 40 m.

Liipaisimella laukaistava jousiase. Ampuu varsijousen nuolia, tavalliset nuolet eivät käy tähän aseeseen. Kantama 40 m tehokkaana aseena. Pelinjohtaja voi soveltaa kantamaa seuraavasti: Jokainen 10m tuo vaurioon ja osumiseen -1 rangaistuksen. Maksimikantama 70 m.

## Oman aseenn luominen

Pelinjohtaja voi luoda omia aseita helposti. Hyviä vertailukohtia aseenn arvojen määrittelymiseksi ovat normaalin yksikätisen miekan vaurio, joka on 2d20. Vastaavasti kannattaa verrata uuden hahmon keskimääräistä kestoa luotavan aseenn vaurioon - esimerkiksi miekan kyseessä ollessa yksi lyönti voi tappaa tavallisen ihmisen tai vain haavoittaa tätä.



### Esimerkki - Linko

Hinta 3

Vaurio d20

Kantama 20 m

Linkoaa kiviä. Lingon kiviä voi ostaa tai kerätä maasta esimerkiksi jokien varsilta. Lingon kivien tulee olla pyöreähköjä ja pelinjohtaja määrittlee mistä niitä voi löytää. Kantama 20 m tehokkaana aseena. Pelinjohtaja voi soveltaa kantamaa seuraavasti: Jokainen 10 m tuo vaurioon ja osumiseen -1 rangaistuksen. Maksimikantama 40 m.

### Esimerkki2 - Sauva

Hinta 25

Vaurio 3d12

Pitkä puinen metallivahvisteinainen taistelusuuva. Suositettu itsepuolustuslajien harjoittajilla ja maageilla. Maageilla voi usein olla sauva, jolla on maagisia kykyjä, kuten jokin loitsuheittomahdollisuus.

### Esimerkki3 - Ruzandan aseseppän vartijansäilä

Hinta 125

Vaurio 2d20+d12

Yhden käden miekka, joka ei ole maaginen, mutta on muuten tavallista miekkaa laadukkaampi.

## Haarniskat

Perushaarniskoita on kuutta eri tyyppiä. Kullakin haarniskatyypillä on oma suojaavuuslukemansa. Tämä tarkoittaa sitä, että vaurio, jota pelihahmo tai olento saa vähenee haarniskan suojaavuuden mukaan.

Mikä tahansa pelihahmo tai olento voi käyttää mitä tahansa haarniskaa. Haarniskan käyttö vaikeuttaa kuitenkin heittoaseen käyttöä ja loitsimista. Jokainen haarniskan suojaavuuspiste vaikeuttaa heittoaseen käyttöä ja loitsimista vastaavasti.

Vastaavasti haarniskan suojaavuus on suhteessa erilaisiin hiipimis- ja piileskelykykyihin. Onhan varmasti selvää, että jos hahmolla on päällään järeä levyhaarniska, sen aiheuttama meteli on aivan toista luokkaa kuin vailla haarniskaa olevan hahmon vaatteiden kahina. Pelinjohtaja ratkaisee kuinka paljon haarniskat vaikeuttavat hiipimistä ja piileskelyä. Perusideana voidaan kuitenkin pitää sääntöä, joka on käytössä loitsujen ja heittoaseiden kanssa.

Haarniskoista ei ole apua loitsuja vastaan ja ne ovat suhteellisen kalliita. Tavallisilla kansalaisilla ei ole juuri varaa hankkia haarniskaa itselleen.

### Nahkahaarniska

Suojaavuus 3  
Hinta 100

Parkittua nahkaa.

### Kovetettu nahkahaarniska

Suojaavuus 6  
Hinta 200

Kovaa nahkaa.

### Suomupanssari

Suojaavuus 9  
Hinta 400

Metallisuomuista tehty haarniska.

### Ketjuhaarniska

Suojaavuus 12  
Hinta 800

Metalliketjuista tehty panssari.



### Esimerkki

Zerik Foyt saa örkinuolen rintaansa. Örkinuoli aiheuttaa 14 kestopistettä vauriota. Zerikillä on suomupanssari, jonka suojaavuus on 9. Nuoli tekee Zerikille vauriota viisi kestopistettä.

## Vannehaarniska

Suojaavuus 15  
Hinta 1600

Yhdistetyistä metallivanteista tehty haarniska.

## Levyhaarniska

Suojaavuus 18  
Hinta 3200

Metallilevyistä rakennettu raskas haarniska.

## Oman haarniskan luominen

Yllä oleva lista on suhteellisen kattava, mutta mikäli tarvetta tulee, omia haarniskoita voi luoda vastaavalla ajatuksella kuin yllä aseiden kanssa tehtiin. Tärkeää on huomioida, että järjettömän voimallisen haarniskan luominen evää mahdollisuuden haavoittaa sen kantajaa ja se saattaa olla pelin kannalta huono asia.

### Esimerkki - Ritarihaarniska

Suojaavuus 30  
Hinta 9500

Erittäin raskas haarniska, jota käytetään pääasiassa ratsailla taistellessa. Ritarihaarniska painaa paljon ja sen pukemiseen tarvitaan apua. Pukeminen ja riisuminen kestävät noin puoli tuntia. Ritarihaarniskan kantaja on automaattisesti hitaampi kuin kevyemmän haarniskan kantajat ja hänen näkökenttensä on rajoitettu. Toisaalta tavallisella miekalla haarniskan kantajaa on jo melko vaikea haavoittaa.

## Esineet

Pelihahmot voivat ostaa erilaisia esineitä, joista voi olla hyötyä seikkaillessa. Näitä esineitä myydään esimerkiksi toreilla ja kaupoissa, jotka ovat erikoistuneet myymään tavaraa matkalaisille.

### Säkki

Hinta 1

Jokaisen seikkailijan perustarvike on juuttisäkki. Säkin tilavuus on (noin) 1 x 1 x 1 metriä.

### Köysi

Hinta 1

15 m köyttä. Auttaa esimerkiksi kiipeilyssä.

## Kiinnityskoukku

Hinta 5

Kolmipäinen koukku, joka voidaan kiinnittää köyteen ja joka kiinnittyy pelinjohtajan päätöksistä riippuen heitettäessä esimerkiksi oksaan, rinteeseen jne. kiinnityskoukku auttaa kiipeilyssä.

## Leili

Hinta 1

Leili, johon mahtuu 2 litraa nestettä.

## Rautaisannokset

Hinta 7

Kuivattua ruokaa viikoksi. Pelitapahtumien kannalta voidaan ajatella tarpeelliseksi ravintomääräksi seitsemää päivää varten / pelihahmo.

## Soihdut

Hinta 1

Kolme soihtua. Kukin palaa 20 minuuttia. Sytytettävä esimerkiksi tuluksilla. Valaisee 6 m säteellä.

## Tulukset

Hinta 2

Tulen sytyttämiseen tarkoitetut välineet.

## Lyhty

Hinta 2

Lyhty, joka käyttää lyhtyöljyä ja valaisee ympäristönsä 9 m säteellä.

## Öljy

Hinta 1

Öljyä lyhtyyn, pullollinen. Kestää kaksi tuntia.

## Nuoliviini, jossa kaksikymmentä nuolta

Hinta 6

Nuolikotelo tavallisille nuolille. Viiniin mahtuu 20 nuolta. Jos ostajalla on jo viini, kaksikymmentä nuolta maksaa 3 Kp.

## Varsijousen vasamakotelo

Hinta 8

Varsijousen vasamille tehty kotelo, joka asetetaan vyölle. Vasamakoteloon mahtuu 30 vasamaa. Jos ostajalla on jo vasamakotelo, kolmekymmentä varsijousen vasamaa maksaa 4 Kp.

## Reppu

Hinta 2

Selkäreppu, joka jättää kädet vapaaksi. Koko 20 cm x 20 cm x 50 cm.

## Omien esineiden luominen

Pelin edetessä saattaa tulla eteen tarve luoda jokin esine. Pelinjohtaja voi luoda esineitä vapaasti. Olemassa olevista esineistä kannattaa ottaa mallia hintaa mietittäessä. Pelinjohtaja voi myös miettiä esineen saatavuutta - kaikkia esineitä ei välttämättä löydy joka paikasta.

### Esimerkki: Reppu

Hinta 2

Selkäreppu, joka jättää kädet vapaaksi. Koko 20 cm x 20 cm x 50 cm.

### Esimerkki 2: Valkosipuli

Hinta 1

Valkosipulia voi käyttää ruokana, mutta se on myös erittäin hyödyllinen, mikäli hahmot kohtaavat vampyyreja. Mikäli valkosipulia pidetään selvästi näkyvillä, vampyyri ei halua tulla hahmon lähelle.

### Esimerkki 3: Tiirikka

Hinta 5

Varkaille varta vasten luotu lukonavausväline. Saatavuus ei taattu kaikissa paikoissa.

## Maagiset esineet

Fantasiamaailmassa kun ollaan on magia sen luonnollinen osa. Korkean tason maagit pystyvät valmistamaan maagisia esineitä ja loitsuja. Maagiset esineet ovat erittäin arvokkaita, haluttuja ja hyödyllisiä. Yleensä maagisia esineitä ei ole yleisesti myynnissä mutta jos sellaiseen törmää, siitä saa maksaa tuhansia kultapaloja. Alla esimerkin omainen lista maagisista esineistä.



### Miekka + 10

Vaurio 2d20+10

Tämä maaginen miekka on kuin normaali miekka, mutta se tekee normaalin vaurion lisäksi maagista vauriota +10 pistettä. Lisäksi miekan käyttäjä saa osumishetkensä +10 bonuksen.

### Parantava juoma

Vaikutus: Parantaa juojan kestoa välittömästi d20 pistettä.

Tämä juoma löydetään poikkeuksetta pienissä syväsinisissä pulloissa. Se on juotava kokonaan vaikutuksen toteuttamiseksi. Juoma on kertakäyttöinen maaginen esine.

### Suojasormus + 5

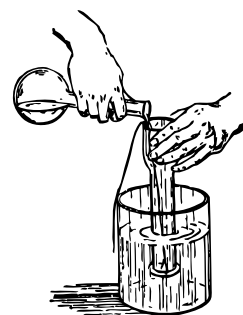
Vaikutus: Leikkaa käyttäjänsä saamaa vauriota viisi pistettä. Toimii myös maagista vauriota vastaan.

Paksuhko kultainen sormus, jossa on pieniä safiiriupotuksia. Sormuksen koko on vaihteleva - se osaa adaptoitua käyttäjänsä sormen paksuuteen ja on näin aina sopiva. Se leikkaa jokaisen hyökkäyksen kohdalla käyttäjän saamaa vauriota viisi pistettä vaurioitumatta siitä itse mitenkään. Sormus on pysyvä esine.

## Oman maagisen esineen tekeminen

Myös maagisia esineitä voi tehdä itse. Usein jonkin seikkailun palkkiona voi olla tällainen esine tai esineitä rahallisen palkinnon lisäksi.

Maagisten esineiden kirjo on lähes rajaton - esineitä voi tehdä parantamaan taistelutaitoa tai parantamaan suojausta. Jossakin esineessä voi olla maagisena piirteenä jonkin loitsun heittokyky, joka mahdollistaa tämän loitsun heittämisen kelle tahansa esineen käyttäjälle esimerkiksi kerran päivässä. Pelisysteemin kannalta hyviä esineitä ovat taitoja parantavat esineet, kuten vaikkapa kuuntelutaitoa parantava korvakoru.



Maagisia esineitä luotaessa kannattaa pitää mielessä, että liian voimalliset esineet voivat aiheuttaa todellista päänvaivaa pelinjohtajalle pelin edetessä.

### Esimerkki: Nahkahaarniska + 10

Tämä haarniska on kevyt mutta suojaa käyttäjänsä erittäin hyvin. Se leikkaa kaikesta vauriosta kymmenen pistettä mukaan lukien maagisen vaurion.



## Esimerkki 2: Nuoli + d20

Tämä nuoli tekee normaalin jousen vaurion lisäksi d20 pistettä vauriota osuessaan. On 66% mahdollisuus, että nuoli on käyttökelpoinen ampumisen jälkeenkin.

## Esimerkki 3: Kiipeilykengät + 15

Nämä kengät on suunniteltu parantamaan kiipeilijän taitoa haastavissa tilanteissa. Ne antavat +15 kaikkiin kiipeilyheittoihin.

## Loitsut

Kuka tahansa ei voi hallita loitsuja. Loitsunheittäjäksi täytyy kouluttautua. Pelimaailmassa magiankäyttäjät ja temppeliritarit pystyvät heittämään loitsuja. Temppeliritarit valikoivat mieluiten parantavia ja siunaavia loitsuja. Myös jotkut olennot voivat heittää loitsuja.



Alla olevassa listassa on muutamia esimerkkiloitsuja. Nimen jälkeen sulussa kerrotaan kuinka monta manapistettä loitsun heittäminen vie. Loitsija voi maksimissaan päivän aikana heittää loitsuja henkisen keustonsa (eli manan) osoittaman määrän. Jos loitsija päästää henkisen keustonsa nollaan, on seurauksena todennäköisesti tajuttomuus. Henkinen kesto (mana) palautuu maksimiinsa hyvin nukutun yön jälkeen.

### Suoja pahalta (10)

Kesto 10 sekuntia \* maagisuus  
Kantama Loitsija itse

Suojaa käyttäjänsä kuolemattomilta (kuten zombit ja vampyyrit). Käyttäjä voi liikkua normaalisti, muttei voi hyökätä tai loitsu purkautuu.

### Kilpi (10)

Kesto 10 sekuntia \* maagisuus  
Kantama Loitsija itse tai kosketus

Luo kohteen ympärille maagisen suojakentän, joka toimii kuten kymmenen pisteen haarniska.

### Paranna pienet haavat (10)

Kesto Pysyvä  
Kantama Loitsija itse tai kosketus

Parantaa pysyvästi kohteen saamaa vauriota d20 pistettä. Kesto ei voi nousta yli alunperäisen maksimin.

## Maaginen ohjus (10)

Kesto Pysyvä

Kantama Näköyhteys

Luo maagisen vasaman, joka osuu kohteeseen automaattisesti. Maagisen vasaman vaurio on  $d20+d10$  pistettä.

## Valo (10)

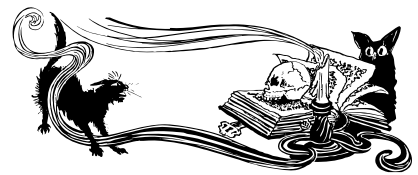
Kesto 10 sekuntia \* maagisuus

Kantama Näköyhteys

Luo 9 m halkaisijaltaan olevan valopallon. Pallon sisällä kaikki valaistuu kuin päivänvalossa.

## Omien loitsujen luominen

Pelinjohtaja voi luoda omia loitsuja yllä olevien esimerkkien perusteella. Näitä uusia loitsuja voi löytyä seikkailun edetessä tai niitä voi opiskella maagikilloissa tai temppeliritareiden kirkoissa. Myös loitsujen luomisessa kannattaa pitää mielessä liian voimakkaiden loitsujen epäterve vaikutus peliin - mikäli pelinjohtaja tekee voimakkaan loitsun, sen täytyy myös viedä paljon manaa tai vaatia jotakin muuta jotta magiaa käyttävät hahmot voivat hyödyntää sitä.



## Esimerkki - Tulipallo (30)

Kesto Välitön

Kantama Näköyhteys

Loitsu luo 9 metriä halkaisijaltaan olevan tulisen räjähdysen. Kaikki räjähdysen alueelle jäävät olennot saavat  $3d20$  vauriota. Onnistunut tahdonvoimaharjoitus puolittaa vaurion.

## Esimerkki 2 - Lentäminen

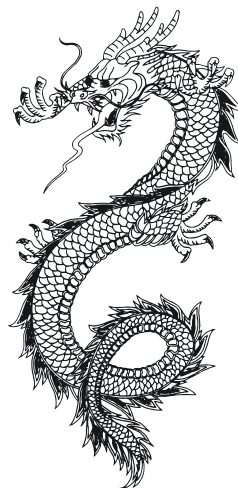
Kesto 10 sekuntia \* maagisuus

Kantama Loitsija itse

Loitsun avulla maagi voi lentää juoksunopeudella haluamaansa suuntaan loitsun keston ajan. Maagin täytyy keskittyä toimeen niin, että hän ei voi lentäessään hyökätä.

## Olennot

Alla kuvataan muutama maailmassa esiintyvä olento. Pelinjohtaja voi luoda lisää olentoja tarpeen mukaan. TA tarkoittaa olennon taisteluarvoa, eli arvoa jonka olento saa bonukseksen hyökätessään ja puolustautuessaan taistelussa. Yhdellä olennolla voi olla useita aseita tai joitakin alla mainituista aseista. Myös haarniska voi vaihdella pelinjohtajan päätöksellä. Haarniskan kuvauksen perässä on haarniskan suojaavuusarvo.



### Ihminen

TA: 10

Ase: Miekka tai pitkäjousi

Vaurio: 2d20, 2d20

Haarniska: Kovetettu nahkahaarniska (6)

Kesto: 40

Pelihahmot voivat kohdata hyvin erilaisia ihmisiä seikkaillessaan. Tämä on täysin pelinjohtajasta kiinni. Joillakin ihmisillä voi olla loitsuja, jotkut käyttävät aseenaan mieluummin esimerkiksi kirvestä tai tikaria. Myös kestot ja haarniskat voivat vaihdella. Yllä on siis vain perusmalli ihmisestä, jota voi käyttää vaikkapa kohtaamistaulukon arpoessa kohdattavaksi olennoksi ihmisen.

### Örkki

TA: 10

Ase: Sapeli, Keihäs

Vaurio: d20+d10

Haarniska: Nahkahaarniska (3)

Kesto: 36

Örkki on hieman ihmistä pienempi humanoidi. Se ei ole erityisen älykäs mutta on sitäkin pahantahtoisempi. Örkit pitävät erityisesti haltianlihasta, mutta myös ihmisestä valmistettavat ateriat maistuvat niille. Örkin erityiskyky on infranäkö, se kykenee näkemään lämpötilan muutoksia pimeässä - tätä kautta esimerkiksi kylmässä pimeässä luolassa kulkeva ihminen erottuu sen infranäössä selvästi.

### Hirvi

TA 15

Ase: Sarvet, kaviot

Vaurio: 3d20, 2d20

Haarniska: Ei

Kesto: 70



Hirvi on metsässä elävä keskimäärin neljäsataakiloinen hirvieläin. Se on yleensä arka ja välttelee kontakta. Joissakin tilanteissa se kuitenkin saattaa käyttäytyä aggressiivisesti. Tällaisia tilanteita ovat muun muassa tilanteet, joissa se kokee vasansa uhatuiksi.

## Ruskeakarhu

TA: 30

Ase: Hampaat, kynnet

Vaurio: 3d20+4, 3d20

Haarniska: Ei

Kesto: 80

Ruskeakarhu on yleinen metsäneläin pelimaailmassa. Ne eivät välttämättä ole aggressiivisia, mutta saattavat joskus käydä matkalaisten kimppuun. Poikasiaan suojeleva naaraskarhu on erityisen aggressiivinen.

## Pieni lohikäärme

TA: 80

Ase: Henkäisy, hampaat, kynnet

Vaurio: Lohikäärmeen kulloisenkin keston määrä, d100, 4d20

Haarniska: Luontainen suomunahka (12)

Kesto: 150

Lohikäärmeet ovat älykkäitä ja ne pyrkivät hyökkäämään ensimmäisenä henkäisemällä. Lohikäärmeen henkäys aiheuttaa kaikille sen henkäyksen tielle joutuneille lohikäärmeen kulloisenkin keston verran vauriota. Toisin sanoen haavoittunut lohikäärme kykenee tekemään vähemmän vauriota. Henkäysalue on alkupäästään metrin levyinen, loppupäästään kymmenen metrin levyinen ja kymmenen metriä pitkä. Se voi käyttää henkäisyasettaan kolme kertaa päivässä. Lisäksi sen kynnet ja hampaat ovat pelottavat aseet.

Yllä on kuvattu pieni ja harvinaisen heikko lohikäärme. Nämä olennot voivat kasvaa todella suuriksi ja vaarallisiksi, pelimaailman hurjimmiksi vastustajiksi. Vanhimmat näistä olennoista osaavat myös loitsia, pelinjohtaja voi rakentaa tällaisia yksittäisiä lohikäärmeitä. Tarujen mukaan lohikäärmeet ovat persoja aarteille.

## Oman olennon luominen



Pelinjohtaja voi luoda omia olentojaan yllä olevan mallin mukaisesti. Hyvänä vertailukohtana toimii tavallinen ihminen, jonka arvot yllä on kuvattu. Vastaavasti toisessa päässä on pieni lohikäärme, jonka voittaminen tavalliselle ihmiselle on käytännössä mahdotonta. Hahmot kuitenkin kehittyvät tässä pelisysteemissä nopeasti ja ovat piankin kykeneviä taistelemaan hurjempia vastustajia vastaan.

### Esimerkki: Ogre

TA: 25  
Ase: Nuija  
Vaurio: 4d20  
Haarniska: Ei  
Kesto: 75

Ogre on noin kaksi ja puoli metriä pitkä vihreänhkinen humanoidi. Se on vähintään yhtä typerä kuin örkki, mutta vaarallinen koska hyökkää aina nälkäisenä lähes kaiken itseään pienemmän kimppuun varmana voitostaan. Ogre taistelee nuijalla, jonka se on valmistanut itse puun juurakosta tai puun varresta.

### Esimerkki 2: Ilves

TA: 35  
Ase: Hampaat, kynnet  
Vaurio: 2d12, 2d10  
Haarniska: Ei  
Kesto: 30

Ilves on pohjoisissa olosuhteissa viihtyvä koiran kokoinen kissapeto. Se välttelee kontaktia mutta on valmis hätätilanteessa hyökkäämään jopa ihmisen kokoisen vastustajan kimppuun. Ilves ei kestä kovinkaan paljon iskuja, mutta sen etuna taistelussa on sen kissamainen nopeus, joka näkyy sen taisteluarvossa.

## Heikkoudet

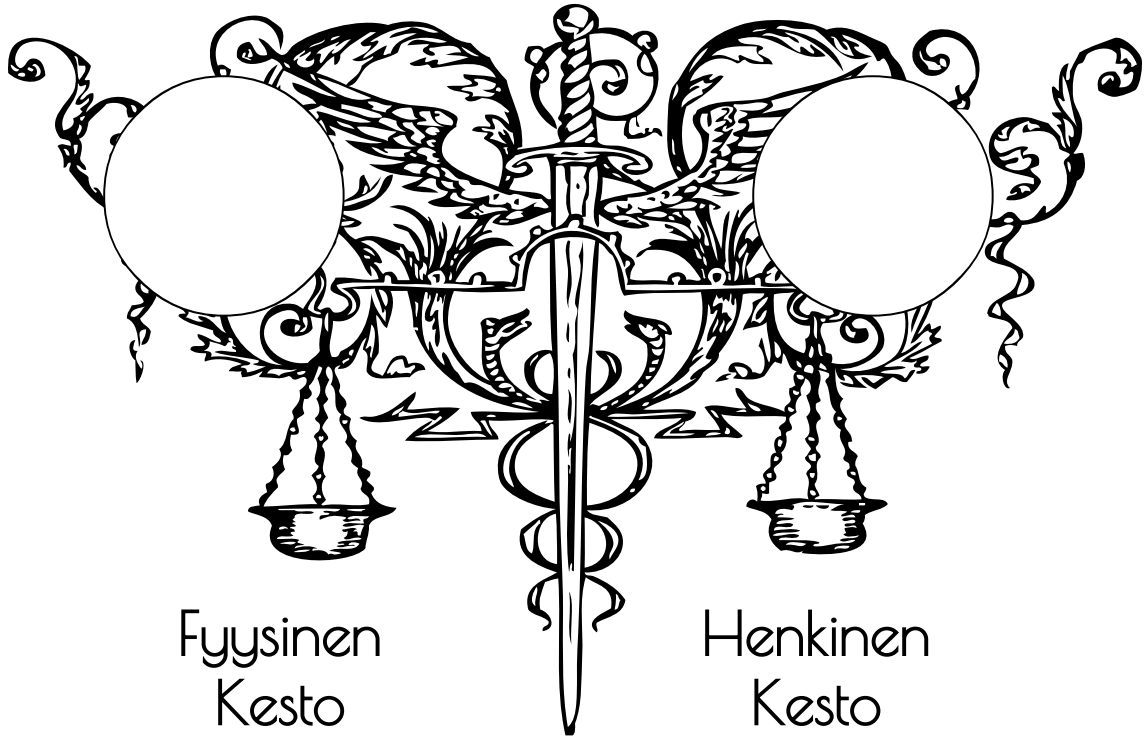
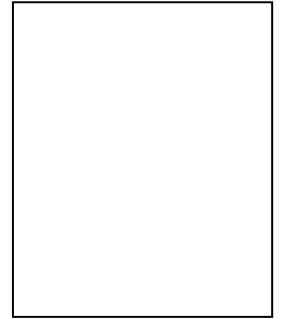
Arpominen tapahtuu heittämällä kuusisivuista noppaa (d6), jolla määritellään onko kyseessä:

- 1 - 2: himo tai pakkomielle
- 3 - 4: viha
- 5 - 6: pelko.

Seuraavaksi heitetään sata sivuisella nopalla (d100) heikkous seuraavasta listasta:

- |                          |                                |                     |
|--------------------------|--------------------------------|---------------------|
| 1. Syöminen              | 35. Valehtelu                  | 69. Tanssiminen     |
| 2. Juominen              | 36. Yökastelu                  | 70. Kasvit          |
| 3. Karvat                | 37. Sukup. alueiden koskettelu | 71. Kivet           |
| 4. Peseytyminen          | 38. Yliluonnolliset            | 72. Laivat          |
| 5. Seksuaalinen          | 39. Pistävät                   | 73. Linnat          |
| 6. Tavara                | 40. Niljakkaat                 | 74. Kerjäläiset     |
| 7. Esiintyminen          | 41. Hellyys                    | 75. Nukkuminen      |
| 8. Johtajuus             | 42. Humanoidi                  | 76. Kärpäset        |
| 9. Laulu                 | 43. Eläin                      | 77. Tarinat, sadut  |
| 10. Soitto               | 44. Vastakkainen sukupuoli     | 78. Valkosipuli     |
| 11. Miehet               | 45. Auktoriteetit              | 79. Sillat          |
| 12. Naiset               | 46. Ukkonen                    | 80. Mausteet        |
| 13. Pyromania            | 47. Hahmoluokka                | 81. Taisteleminen   |
| 14. Väkivalta            | 48. Vesi                       | 82. Kiipeäminen     |
| 15. Koskettelu           | 49. Tuli                       | 83. Ratsastus       |
| 16. Ruoka                | 50. Uiminen                    | 84. Piileskely      |
| 17. Juoma                | 51. Lentäminen                 | 85. Hiipiminen      |
| 18. Kleptomania          | 52. Klaustrofobia              | 86. Porkkanat       |
| 19. Rikkaus              | 53. Korkean paikan kammo       | 87. Hapan maito     |
| 20. Magia                | 54. Olento                     | 88. Home            |
| 21. Säästäminen          | 55. Linnut                     | 89. Taudit          |
| 22. Tuhlaaminen          | 56. Kalat                      | 90. Hämähäkit       |
| 23. Pelihimo             | 57. Sosiaaliset rituaalit      | 91. Salammat        |
| 24. Jalokivet            | 58. Veri                       | 92. Uhkapelit       |
| 25. Korut                | 59. Katoavaiset                | 93. Matkustaminen   |
| 26. Kynsien pureskelu    | 60. Lainkuulijat               | 94. Vanhuus         |
| 27. Raapiminen           | 61. Myrkky                     | 95. Loitsut         |
| 28. Hengellinen saarnaus | 62. Vaate                      | 96. Alkoholi        |
| 29. Syljeskely           | 63. Nenänkaivuu                | 97. Historia        |
| 30. Röyhtäily            | 64. Seksi                      | 98. Kepposet        |
| 31. Piereskely           | 65. Tuhlaaminen                | 99. Hampaiden lähtö |
| 32. Bulimia              | 66. Härski puhe                | 100. Opiskelu       |
| 33. Anorexia             | 67. Jalkahiki                  |                     |
| 34. Rykiminen            | 68. Pahanhajuinen hengitys     |                     |

Nimi \_\_\_\_\_  
Ikä \_\_\_\_\_  
Sukupuoli \_\_\_\_\_  
Pituus \_\_\_\_\_  
Paino \_\_\_\_\_



Fyysinen  
Kesto

Henkinen  
Kesto



Voima



Sitkeys



Ketteryys



Näppäryys



Älykyys



Karisma



Aistit



Maagisuus



Lyhyt kuvaus

\_\_\_\_\_



Varusteet

---

---

---

---

---

---

---

---



Esineet

---

---

---

---

---

---

---

---



Loitsut

---

---

---

---

---

---

---

---



Loitsut

---

---

---

---

---

---

---

---



Erikoisuudet

---

---

---

---



Heikkoudet

---

---

---

---



# Kiitokset

## Kiitokset

Kiitokset kaikille, jotka ovat mahdollistaneet tämän kirjan tekemisen. Erityisesti haluamme kiittää säännöstön testaamiseen osallistuneita Aki ja Elisa Riimukiveä, Vesa Partasta sekä Heikki Koposta sääntöehdotuksista, ensimmäisiin kahteen peluutukseen osallistuneita pelaajia sekä Otavan Opistoa peluutusten järjestämisistä.

## Käytetyt kuvat ja fontit

Kirjassa on käytetty kahta avointa fonttia:

- Poirer One (<https://www.google.com/fonts/specimen/Poirer+One>)
- Cabin Condensed (<https://www.google.com/fonts/specimen/Cabin+Condensed>)

Kirjan kuvituksessa käytetyt avoimet kuvat:

Kansikuva

- <https://openclipart.org/detail/216943/logo-for-roleplaying-game-ruleset-ydin>

Hahmolomake

- <https://openclipart.org/detail/10770/johnny-automatic-sword-of-justice>
- <https://openclipart.org/detail/185251/powerfist>
- <https://openclipart.org/detail/1771/johnny-automatic-bear-with-a-club>
- <https://openclipart.org/detail/9389/johnny-automatic-running-home>
- <https://openclipart.org/detail/28049/johnny-automatic-testing-for-flatness>
- <https://openclipart.org/detail/161701/oldmanandabook>
- <https://openclipart.org/detail/181801/dancingcouple>
- <https://openclipart.org/detail/1308/johnny-automatic-the-beer-snob>
- <https://openclipart.org/detail/3731/FunDraw-dot-com-Spooky-Swami>
- <https://openclipart.org/detail/182382/germansoliderwithahat>
- <https://openclipart.org/detail/6256/johnny-automatic-Elizabethan-soldier>
- <https://openclipart.org/detail/126829/wicca-white-pentagram>
- <https://openclipart.org/detail/126835/wicca-white-pentagram-reversed>
- <https://openclipart.org/detail/1372/AJ-robed-old-woman>
- <https://openclipart.org/detail/4382/johnny-automatic-playing-pipes>

## Kuvituskuvat

- <https://openclipart.org/detail/19507/brain>
- <https://openclipart.org/detail/172637/tabletop-rpg-dice-set-ii>
- <https://openclipart.org/detail/1011/skull-07>
- <https://openclipart.org/detail/166330/atomicfist>
- <https://openclipart.org/detail/201541/2-faced-woman>
- <https://openclipart.org/detail/185372/drinking-from-the-cask>
- <https://openclipart.org/detail/201539/diamonds-and-money>
- <https://openclipart.org/detail/22931/papapishu-Woman-playing-lute>
- <https://openclipart.org/detail/7361/johnny-automatic-books>
- <https://openclipart.org/detail/1300/johnny-automatic-mountain-climber>
- <https://openclipart.org/detail/4434/johnny-automatic-Viking-pointing-1>
- <https://openclipart.org/detail/6318/johnny-automatic-six-basket-nesting-crate>
- <https://openclipart.org/detail/18221/johnny-automatic-animal-friends>
- <https://openclipart.org/detail/185089/writer-baby>
- <https://openclipart.org/detail/189241/knightonawildhorse>
- [battleround2.png](#)
- <https://openclipart.org/detail/5033/johnny-automatic-giant-going-to-castle>
- <https://openclipart.org/detail/14907/johnny-automatic-flower-market-Marseilles>
- <https://openclipart.org/detail/176491/Sword-vector-VII>
- <https://openclipart.org/detail/15455/johnny-automatic-the-trip-hammer-drops-on-the-crankshaft>
- <https://openclipart.org/detail/15954/johnny-automatic-statu-of-St-George>
- <https://openclipart.org/detail/212766/booksandmagiclamp>
- <https://openclipart.org/detail/5074/johnny-automatic-liquid-experiment>
- <https://openclipart.org/detail/15650/johnny-automatic-the-whirlpool>
- <https://openclipart.org/detail/4376/johnny-automatic-spooky-scene>
- <https://openclipart.org/detail/216948/samuraiagency-Dragon-Vector-Art-2>
- <https://openclipart.org/detail/121045/Moose>
- <https://openclipart.org/detail/4531/johnny-automatic-war-eagle>

## YDIN -roolipelisäännöstö (Fantasia)



YDIN on roolipelisäännöstö.

YDIN-säännöstön ideana on olla mahdollisimman yksinkertainen ja helppo säännöstö pelata roolipeliä. Peli sopii niin aloittelijoille, nuoremmille pelaajille kuin niille, jotka ovat kyllästyneet polkemaan sääntökirjojen ja taulukoiden suossa pelatessaan. Pelin säännöt antavat pelaamiselle raamit, joita voi sitten laajentaa lisäsäntöjen puitteissa tai ideoimalla uusia sääntöjä omiin tarpeisiin itse. Vaikka kyseessä on täysipainoinen säännöstö, sosiaalisille ratkaisuille jätetään runsaasti tilaa.

YDIN -roolipelisäännöstö (Fantasia) on suunniteltu fantasiaroolipelaamista varten, mutta säännöstöä on helppo soveltaa myös muunlaisissa peliympäristöissä.

Säännöstön eräänlaisena mottona voitaisiin pitää lausetta: "Ei anneta säännöstön seistä hyvän roolipelaamisen tiellä".