

# S-T & W-T Zine No 11



# SL&VLzine 2

Tommi Brander  
Thaumiel Nerub

Juha Makkonen  
Jukka Sorsa  
Miikkali Tuominen

Jonas Mustonen  
Mikko Torvinen

2016-12-23

## Johdanto

*Tommi Brander*

SL&VLzine sai alkunsa Google+-ryhmässä Siniset luolat ja valkoiset lohikäärmeet. Lehden tarkoituksena on tuottaa sisältöä Dungeons & Dragons -pelin vanhoille versioille (kuten suomennetuille puna- ja sini-laatikolle [22, 21]), Miekalle ja magialle [18], Aciremalle [17] sekä muille vastaavalla tavalla pelattaville peleille.

Päätoimittajana toimii Tommi Brander.

Lehdestä ja OSR-pelaamisesta voi keskustella osoitteissa

- <https://plus.google.com/communities/116239671758027781353>
- <http://pelilauta.fi/>
- <http://roolipelit.net/keskustelut/>
- #habavaara-kanavalla IRCnetissä.

## Tässä numerossa

Kilpailussa sivulla 5 pyydämme kuvailemaan etukannen olennon.

Tämä lehti rakentuu Avaruusvelho Caldwell Hubritius Abrax Leod Sini-sen linna -seikkailun ympärille (sivu 13). Kyseessä on Caldwellin remontti-seikkailunkirjoituskilpailuun osallistunut Jukka Sorsan tuotos, joka tuli kilpailussa viimeiselle eli kuudennelle sijalle. Miikkali Tuominen ja muut ovat muokanneet ja laajentaneet seikkailua kilpailuversiosta. Seikkailussa kuvataan avaruusvelhon hylätty linnoitus nykyisine asukkeineen.

Seikkailuun kytkeytyvät Jonas Mustosen muinaishirviöt (sivu 31), Tommi Branderin artikkeli laseraseista (sivu 44), Miikkali Tuomisen ja muiden kirjoittamat loitsut (sivu 47) sekä humanoidigeneraattori (sivu 55).

Thaumiel Nerubin Solifidian Lilith-seikkailu (sivu 61), joka sijoittuu avaruus- ja avaruusvelhon linnaan.

Lisäksi lehdessä esitellään aihepiiriltään vähän erilaisia OSR-pelejä.

Taiteesta ovat vastuussa pääosin Juha Makkonen ja Mikko Torvinen. Muut taiteilijat nimetään tekstissä ja kuvien ohessa.

Lehden ovat taittaneet Tommi Brander ja Mikko Torvinen.

Oikoluvusta vastaavat Tommi Brander, Heikki Hallamaa, Sami Koponen ja Perttu Vedenoja.

Lehti on lisensoitu Nimeä-EiKaupallinen 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.fi>.

## Lehdessä julkaistavasta materiaalista

Lehti koostuu johdannosta tai pääkirjoituksesta, yhdestä seikkailusta sekä muista artikkeleista. Muista artikkeleista korkeintaan yksi voi olla muuta kuin pelissä käytettävää sisältöä. Sallimme yhden artikkelin yleistä ohjeistusta, kommentaaria, journalismia tai mitä tahansa muuta tarkoitusta varten. Lisäksi otamme vastaan kuvataidetta, runoja ja lyhyttä fiktiota.

Materiaalin genreä ei ole rajattu, eikä tyyli- tai lausuntien yhdistämistä tule pelätä. Toivomme, että roolipelisääntöjä käyttävät artikkelit noudattavat johdannossa mainittuja säännöstöjä tai eivät nojaa mihinkään tiettyihin sääntöihin. Muita säännöstöjä varten tehdyn materiaalin pitäisi olla helpposti ymmärrettävissä ilman tietoja kyseisistä säännöistä. Lyhyt esitys erikoisempien sääntöjen toiminnasta riittää myös.

Jutut voivat olla joko suomen- tai ruotsinkielisiä. Voimme hyväksyä myös yhden muunkielisen artikkelin lehteä kohti.

Materiaalia oikoluetaan ja korjataan kieliopillisesti. Kaikkia tarjottuja tekstejä ja kuvia ei välttämättä hyväksytä julkaistavaksi.

Materiaalista voi ilmoittaa keskusteluryhmien lisäksi sähköpostitse osoitteeseen [slvlzine@gmail.com](mailto:slvlzine@gmail.com).



# Sisältö

Johdanto	1
Olentokilpailu	5
Peliesittelyitä	7
Avaruusvelhon linnoitus	13
Muinaishirviöt	31
Laseraseet	44
Outoja loitsuja	47
Humanoiditaulukko	55
Solifidian Lilith – avaruusalus Helvetistä	61

# TRACON Hitpoint

Viikonlopun verran roolipelejä,  
korttipelejä, miniatyyripelejä,  
lautapelejä... pelejä.

Tracon Hitpoint järjestää  
pelisuunnittelukilpailun!  
Säännöt löytyvät nettisivuiltamme.



Viikonloppulippu 15€

[hitpoint@tracon.fi](mailto:hitpoint@tracon.fi)

 Tracon Hitpoint

 Tracon\_FI

## Olentokilpailu

Etukannen otuksen on piirtänyt Joni Heinonen. Kilpailuun voi osallistua kirjoittamalla etukannen otukselle kuvauksen ja lähettämällä sen osoitteeseen [slvlzine@gmail.com](mailto:slvlzine@gmail.com) vuoden 2017 tammikuun tai helmikuun aikana.

Kuvauksen pitää olla lisensoitu Creative commons nimeä -lisenssillä, joka sallii myös kaupallisen käytön. Erityisesti kuvauksen lähettämällä lähettäjä antaa lehdelle luvan kuvauksen julkaisuun.

Mörölle saa antaa pelimekaaniset tiedot. Lehden lukijakunta suosii OSR-henkisiä sääntöjä. Olennon saa sijoittaa valmiiseen maailmaan, kunhan sen pystyy laillisesti tekemään lisenssin puitteissa.

Paras olento palkitaan. Palkintona on fantasisankarifiguureja, jotka on ystävällisesti lahjoittanut Jonas Mustonen.

# Doom Products

JULKAISUT | KIRJOITUS | KUVITUS  
BLOGI | VERKKOKAUPPA

Roolipelit | Seikkailut | Nopat  
Noppatarvikkeet | Figuilu  
Musiikki | Merchandise  
Ja paljon muuta!



**PORTAALI**

[doomproducts.blogspot.com](http://doomproducts.blogspot.com)

**OTA YHTEYTTÄ**

[doomproducts@gmail.com](mailto:doomproducts@gmail.com)

## Peliesittelyitä

Tässä osiossa esittelemme erinäisiä tieteisfiktioon suuntautuvia vanhan liiton henkisiä roolipelejä.

### Empire of the Petal Throne

*Miikkali Tuominen*

Amerikkalainen kielitieteilijä ja Etelä-Aasian tutkimuksen professori M. A. R. Barker aloitti Tékumel-fantasiamaailmansa kehittelyn jo lapsena. Tutustuttuaan 70-luvun puolivälissä Gygaxiin ja kumppaneihin hän totesi löytäneensä taiteenlajin, jonka puitteissa voisi esitellä luomuksensa suurelle yleisölle. Barkerin kynäilemä Empire of the Petal throne [6] ilmestyi jo vuonna 1975 ja oli siten toinen koskaan julkaistu roolipeli.

Miljöö hakee vaikutteensa Intiasta ja esikolumbiaanisesta Amerikasta. Kirjallisina esikuvina ovat toimineet Robert E. Howard, Jack Vance ja Edgar Rice Burroughs, ja Empire of the Petal Throne ankkuroituukin tukevasti pulp-aikakauden tieteisfantasiaan – Tékumel nimittäin on Humanspace-avaruusimperiumista eroon joutunut lomaplaneetta. Poppakonstit ovat menneiden aikojen huipputeknologiaa ja eksoottiset elämänmuodot avaruusolioita. Pelaajahahmojen tehtävänä on toimia temppelien ja mahtisukujen juoksupoikina ja koluta ikivanhojen kaupunkien alla olevia katakombeja muinaisten artefaktien toivossa. Kokenuspisteet kohottavat taistelutaitojen ohessa myös yhteiskunnallista asemaa.

Empire of the Petal Throne -pelin säännöt pohjautuvat Dungeons & Dragons [3] -peliin ja ovat pelin iän huomioiden kohtuullisen virtaviivaiset. Niiden esittely on tosin kaukana johdonmukaisesta. Tarjolla on myös kiinnostavia talon sääntöjä, kuten kokemustason mukaan skaalautuva vaurio: korkean tason soturi voi helposti listiä yhdellä iskulla kasoittain rupuvastuksia. Pelin kiinnostavin sisältö on kuitenkin ehdottomasti miljöökuvaus hirviöineen ja loitsulistoineen. Myös mukaan liitetty peliesimerkki tappavine tuomareineen on viihdyttävää luettavaa.

### Empire of the Petal Throne The World of Tékumel



M.A.R. Barker  
Rules for Fantasy Adventures  
and Campaigns on an Alien Planet

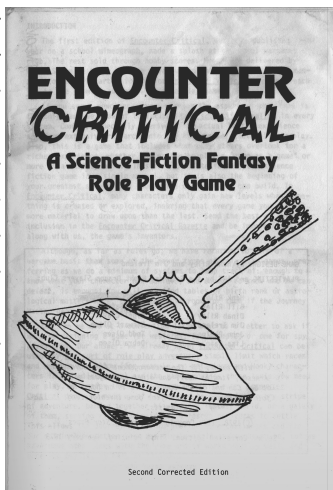


## Encounter Critical

*Miikkali Tuominen*

Encounter Critical [25] on Risus-huumoripelistään [26] tunnetun S. John Rossin kunniansoitus roolipelien hulluille vuosille. Tähtien sota, Star Trek ja Taru sormusten herrasta sekoittuvat iloisesti ja joukon jatkoksi on vielä nakattu Frankensteinin hirviöitä, planeetta-apinoita sekä “aitoa tieteellistä realismia”. Alkuaan Ross väitti pelin olevan unohdettu klassikko 70-luvulta (“Ette kuulkaa ikinä usko, mitä juuri löysin netistä!”) ja huijaus menikin täydestä kunnes Ross paljasti korttinsa paria vuotta myöhemmin.

Säännöiltään Encounter Critical on varsin kauas juuriltaan eksynyt Dungeons & Dragons-kloonin – ominaisuusvalikoimasta löytyvät mm. Adaptation ja Robot Nature. Hahmonluonti on kiduttavan hidasta, mutta monipuoliset vaihtoehdot tekevät siitä ainakin aluksi viihdyttävää. Pelaajalla on mistä valita: niin robottivelhot kuin puolituispototkin ovat Vanthin planeetalla arkipäivää. Pelillisesti Encounter Critical toimii yllättävän hyvin ja satunnaiset bugit vain kohottavat tunnelmaa entisestään.



joaa myös pienimuotoista lisämateriaalia, mutta kirjan todellinen ansio on yksinkertaisesti sen olemassaolo, sen verran hieno esine on kyseessä.

Vaikka kyseessä on ennen kaikkea naulan kantaan osuva läppä, on Encounter Critical kokeilemisen arvoinen myös pelinä. Vähän pilkettä silmäkulmaan ja äänekäs nauru on taattu. PDF on netissä ilmaiseksi jaossa ja painettua versiota voi tilata Lulu.comista. Jälkimmäisenä mainittu tar-

## Expendables

*Tommi Brander*

Expendables [8] antaa pelaajien pelata alivaruustettua ryhmää, joka lähetetään tutkimaan mahdollisesti ihmisten asutettavaksi kelpavaa planeettaa. Ryhmän tehtävänä on selvittää asumiskelpoisuus ja asuttamisen mahdolliset taloudelliset hyödyt. Käytännössä tutkittavilla planeetoilla on aina yllätyksiä, joista osa on vaarallisia.

Pelin säännöt ovat yksinkertaiset, mutta hahmonluonnissa ja useammasta tehtävästä selviytyneellä ryhmällä varusteshoppailussa voi kulua hetki.

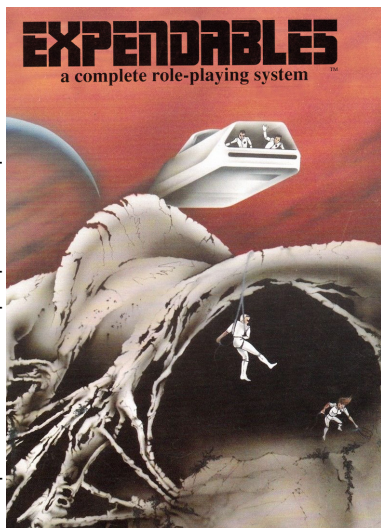
Peli keskittyy oivasti joihinkin OSR-pelaamisen keskeisiin piirteisiin: Outojen ja vaarallisten paikkojen tutkiminen, nopeat säännöt, resurssien kanssa tasapainoilu. Nopea hahmonluonti ja hahmojen helppo korvattavuus sen sijaan eivät oikein toimi.

## Hulks & Horrors

*Thaumiel Nerub*

Hulks & Horrors [7] on basic/expert -sääntöjä [22, 21] mukaileva tieteispeli pienin sääntömuutoksin. Esimerkiksi osumaheitoissa yritetään heittää kohdeluvun alle, ei yli. Kun säännöissä on mukana helpot ja nopeat avaruustaistelut, tämä nurinkurinen haarniskaluokan käyttö käy täysin järkeen, sillä avaruustaistelussa suojauksen takia pelkkä osuma ja osuma alle haarniskaluokan eroavat vaikutuksiltaan. Hahmonluonti on perinteisen jouhevaa ja valittavia luokkia ovat pilotti, tiedemies, sotilas, psyykikko, leijuva mustekala, omegareticulilainen sekä karhumies. Tiedemies ja psyykikko korvaavat tempeliritarin ja loitsijan, mutta muukalaisrodut eivät ole vain uudelleenpuettuja perinteisiä rotuluokkia. Jokainen niistä on erinomainen.

Hulks & Horrors sisältää myös oivallisen määrän erilaisia satunnaisgeneraattoreita tähtijärjestelmistä eri seikkailukohteisiin. Vähän synkemmän fiiliksensä takia peli onkin erinomainen avaruusversio Dungeons & Dragons -pelistä, kun vain vaihtaa luolastot avaruusosalusten raatoihin ja hylättyihin tutkimusasemiin. Hirviöiden ominaisuudet ovat tutussa muodossa, joten muista peleistä niitä on helppo ottaa mukaan. Hulks & Horrors -pelin hir-



viölista kuitenkin on sen verran loistava, että uusien hirviöiden tuominen muista peleistä ei ole ihan heti ajankohtaista. Peli ei tyydy vain pukemaan fantasiahirviöitä futuristiseen asuun.



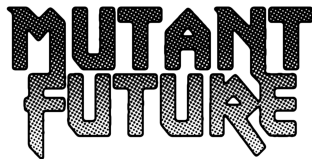
Pelin ulkoasu on minimalistinen, eikä taidetta ole. Se toimii kirjjana, mutta PDF on raskaahko luettava. PDF on ilmainen, eli ehdottomasti katsastamisen arvoinen opus. Kirjanen on kalliinpuoleinen tuotantoarvoihinsa verrattuna. PDF löytyy verkosta: <http://www.rpgnow.com/product/111781/Hulks-and-Horrors--Basic-Black-Edition>

## Mutant Future

*Thaumiel Nerub*

Alkuperäinen Gamma World [19] julkaistiin vuonna 1978, ja se poikkesi Dungeons & Dragons -pelin säännöistä. Nyt seitsemättä laitosta [4] käyvä peli on noussut klassikoksi. Televisiosarja Thundarr The Barbarian [1] on useasti nostettu pinnalle kuvattaessa minkälainen maailma pelissä on. Barbaareja, mutantteja, miekkoja ja laseraseita.

Gamma World on ajan myötä muuttunut säännöiltään usean eri laitoksen myötä rankasti, eikä se varsinaisesti ole ollut yhteensopiva Dungeons & Dragons -pelin kanssa ennen neljättä laitosta [23], joka muistutti Advanced Dungeons & Dragons -peliä [16] ja kuudetta laitosta, mikä pohjaa D20 modern -peliin [15].



OSR tuo mukanaan pelin nimeltä Mutant future [11]. Goblinoid Games -yhtiön julkaisu on fiilikseltään kuten Gamma World, mutta säännöiltään yhteensopiva Labyrinth Lord -pelin [24] (B/X D&D -kloonin) kanssa. Mutant Future ei sisällä pelimaailmaa sivun esimerkkiä lukuunottamatta. Lyhyt seikkailukaan ei anna juurikaan osviittaa mitä kaikkea Mutant Future voi olla. Vaikka Gamma World tai post-apokalyptinen 80-luvun gonzoilu ei olisikaan tuttua, ei Mutant Future jää kuitenkaan käyttämättömäksi. Kirjoittaja on esimerkiksi vetänyt sillä Fallout-tietokonepeleistä [13] vahvasti vaikutteita ottanutta kampanjaa, jossa pelaajahahmo oli androidi.

Hahmoluokkia pelissä on kattavasti: puhdas ihminen, mutantti, kolme erityyppistä androidia, sekä antropomorfisia eläimiä ja kaseja. Mutaatioitakin on suuri määrä, jotkin hyödyllisiä, jotkut haitallisia. Myös varusteita on riittävästi ja hirviöistä on kattava ja vaihteleva.



Suurimmat erot Labyrinth Lord -peliin ovat osumapisteiden määrä sekä hahmon kehittyminen. Osumanoppa määrytyy hahmoluokan mukaan, mutta ensimmäisen tason hahmolla on osumanoppia rakenteen verran. Osumapisteitä tarvitaan, sillä useat mutaatiot, säteily, räjähteet ja hirviöiden hyökkäykset tekevät hurjat määrät vahinkoa! Mutta tästä päästään myös pieneen ongelmaan: laserase tekee useita noppia vahinkoa, mutta miekka tekee vain yhden nopan. Jos osumapisteitä on yli neljäkymmentä, niin lähitaistelu perinteisin asein on todella turhaa tai ainakin turhauttavaa. Ongelmaa korostaa se, että peli alussa olettaa hahmojen pystyvän hankkimaan vain varustusta normaalista fantasiakuvastosta. Itse olen korjannut tämän siten, että lähitaisteluaseilla on vahinkokerroin voimakkuusbonuksen mukaan, kuitenkin vähintään 1. Jos voimakkuuden bonus on vaikkapa +2, tekee nuija vahinkoa 2n6. Minun peleissäni nopat myös "räjähtävät" (jos nopasta tulee suurin tulos, niin heitä vahinkonoppa uudelleen ja lisää edelliseen alkuperäiseen tulokseen niin monta kertaa kuin suurin tulos toistuu). Tämä hieman korjaa todella suurta epätasapainoa.

Kun hahmo saa tarpeeksi kokemuspisteitä, hän nousee tason. Tason noustessa heitetään satunnaistaulukosta, mikä piirre hahmossa kehittyi. Näin tasoja noustessa ei ole valmista listaa, joka kertoo miten hahmo paranee, vaan muutokset ovat satunnaisia. Pidän tästä lähestymistavasta erittäin paljon. Siinä missä Dungeons & Dragons -hahmoluokat edustavat osaamista ja taitoja, Mutant Future -pelin hahmot ovat "rodusta" huolimatta kuitenkin yksilöitä. Viidennen tason Dungeons & Dragons -taistelijat ovat hyvin samankaltaisia, kun taas viidennen tason Mutant Future -sääntöjen mukaiset puhtaat ihmiset voivat olla hyvinkin erilaisia.

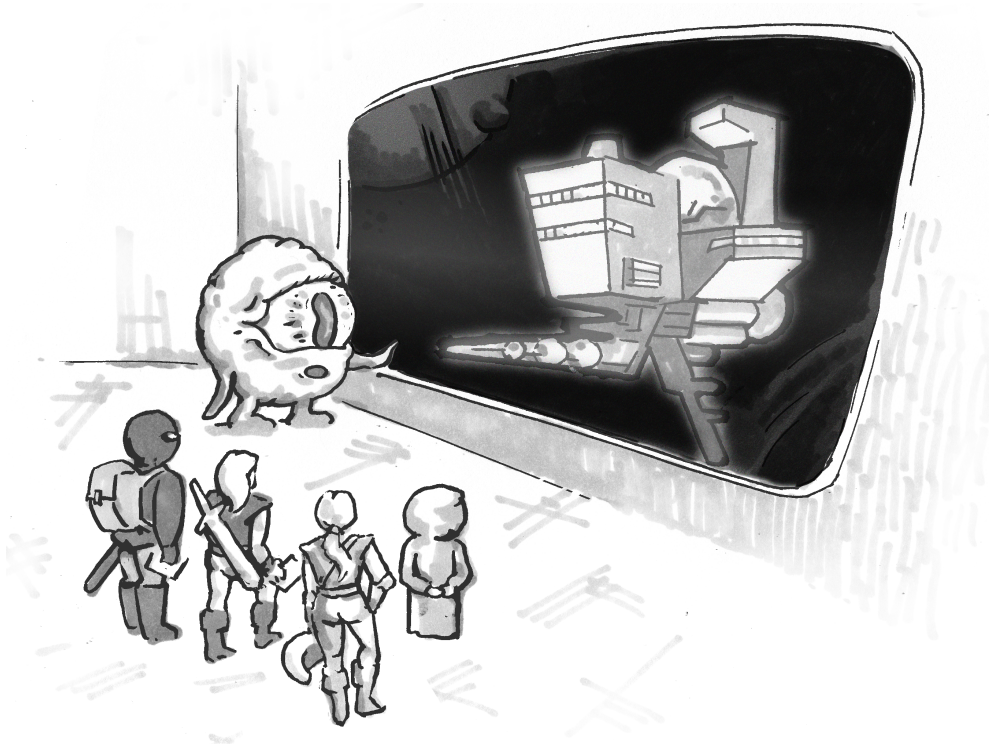
Mutant Future on erittäin suositeltava peli kuvitteelliseen lähitulevaisuuteen, missä ei matkattu avaruuteen. Pienillä muutoksilla pelin generajoja saa taivutettua ja esimerkiksi Labyrinth Lord tuo dystopiaan mukaan taikuuden. Toki Mutant Future voi puolestaan tuoda mutantit fantasiamaailmaan. Pelin kuvitukseton PDF on ilmainen.

## The Starship from Hell

*Thaumiel Nerub*

The Starship from Hell [9] on Rafael Chandlerin tekemä satunnais-  
taulukko avaruusaluksen luomiseen. Jos Dead Spacen, Alienin ja Event  
Horizonin estetiikka ripauksella okkultismia kiinnostaa, on tämä mainio  
valinta tietespeleihin.

Starship from Hell on varsin helppo käyttää minkä tahansa pelijärjes-  
telmän kanssa, sillä sääntötekniisiä seikkoja ei ole mukana lainkaan. Tämän  
numeron Solifidian Lilith – avaruusalus Helvetistä sivulla 61 on osittain lu-  
tu The Starship from Hellin avulla. Tuote on ilmainen ja löytyy verkosta:  
<http://www.rpgnow.com/product/121744/The-Starship-From-Hell>



## Avaruusvelhon linnoitus

*Jukka Sorsa, Miikkali Tuominen*

Cydonian vuorilla sijaitsee vanhojen karttojen mukaan velho Caldwell Hubritius Abrax Leod Sinisen linna. Kumma kyllä linna vaikuttaisi kadonneen kuin maan nielemänä. Juuri näin on itse asiassa käynytkin: kolmannessa suuressa velhosodassa kolossi kaatui kyljelleen ja liukui maahan revenneeseen kuiluun. Vain linnan pohjoistornit ovat maanpinnan yläpuolella ja niistä on mahdollista laskeutua syvemmälle syövereihin. Pari viikkoa sitten paikalle osuneet rääsyläiset löysivät nuolinokkien ruumiita, kun tonkivat toista tornia, ja myivät tietonsa pikkurahoista onnenonkijoille.



### Huhuja

Caldwellin linna sijaitsee suuren vuoriston alarinteillä. Ainoa kunnollinen tie vuorille kulkee Acidalia-nimisen pikkukaupungin kautta. Paaluvarustuksen suojissa majailee parisataa ihmistä sekä majatalo, kapakka ja sekatavarakauppa. Jos hahmot viettävät aikaa paikallisten kanssa, he kuulevat yhden tai useampia seuraavista huhuista.

1. Caldwell ilmaantui Cydoniaan kuin tyhjästä ja rakensi linnansa yhdessä yössä väkevällä magialla, joka valaisi taivaan kirkkaaksi kuin kesäpäivän. (Linnoitus on todellisuudessa avaruusalus, jolla Caldwell seilasi ristiin rastiin galaksia.)

2. Eräänä päivänä linnoituksen suunnasta kantautui taistelun ääniä. Caldwellista tai hänen linnastaan ei kuultu sen koommin. Vuoren huipulla kuitenkin leiskui tuli monen kuukauden ajan. (Taiston tuoksinassa rakettimoottorit käynnistyivät vahingossa ja puskiivat aluksen keula edellä maan sisään. Palvelusväki kuoli ryttäkässä, Caldwellin itsensä kohtalo on tuntematon.)
3. Vuorilla liikkuu hiisiä, jotka toisinaan laskeutuvat alas ryöstelemään maaseutua. Otusten pesää on yritetty etsiä, tuloksetta. (Örkkipäällikkö Ghaal hiisineen löysi paikan puolisen vuotta sitten. Joukkio surmasi toisesta tornista tulleet nuolinokat ja laskeutui linnaan puhdistaan sen vasemman puoliskon tukikohdakseen.)
4. Caldwell piti lemmikkinäään lohikäärmettä, vuorten uumenissa elää niitä useampikin. Peto oli vastuussa linnoituksen tuhosta, mutta vaipui pian sen jälkeen uneen. Nyt se on jälleen herännyt. (Mitään lohikäärmettä ei ole, mutta lähellä linnaa on tulivuorien lämmittämä dinosauruslaakso. Liekit ovat peräisin rakettimoottoreista. Hiidet pelehtivät moottoreilla aikansa, mutta lopettivat, kun muutama niistä korventui kuoliaaksi.)
5. Jos Caldwellin palvelijat heittäytyivät kurittomiksi, hän käytti heitä koekaniineina. (Linnoituksesta löytyy Caldwellin luomia mutanteja.)
6. Pari viikkoa sitten kylään marssi viehättävä nuori nainen miekka vyöllään ja puolituinen seuralaisenaan. Kuultuaan rääsyläisten kertomuksen hän osti rinkansa täyteen suolalihaa ja suuntasi vuorille. (Seikkailijatar mursi jalkansa ja on nyt ansassa linnoituksen sisällä. Puolituinen päätyi nuolinokkien ravinnoksi.)

## Erämaa

Acidalian ja linnan välimatka on linnuntietä parisenkymmentä kilometriä. Muinainen Caldwellin rakennuttama tie on kohtuullisessa kunnossa ja sitä käyttävälle matkaa kertyy 50 kilometriä. Ylämäkeen kulkevat hahmot puolittavat marssinopeutensa.

Alueella ei ole ihmisasutusta, mutta vuoriston sydämessä elää muinaishirviöitä, jotka toisinaan etsivät riistaa kaukanakin kotikonnuiltaan. Jokaisena erämaassa vietettynä päivänä ja yönä on hahmoilla 1/6 mahdollisuus kohdata metsästäivistä pedoista yksi tai useampi. Muinaishirviöt löytyvät sivulta 31 eteenpäin. Vaihtoehtoja on 20.

Jos dinosaurukset tuntuvat liian haastavilta vastuksilta tai eivät sovi pelimaailmaan (epätodennäköinen vaihtoehto), käytä maanpinnan satunaiskohtaamisissa seuraavaa taulukkoa:

1. 2n4 hiittä ja niitä johtava örkipäällikkö. Kyseessä on yksi monista vuorilla liikkuvista hiisiklaaneista. Joukkio ei tiedä avaruusvelhosta tai tämän linnoituksesta, mutta muistavat etäisesti kohdanneensa Ghaalin noin puoli vuotta sitten. Tämän seurueeseen kuului kolmisenkymmentä hiittä. (Hiidet: ON: 1 – 1; HL: 6 [13]; Hyök: 1; Vaurio: 1n6; Moraali: 5. Örki: ON: 1; HL: 6 [13]; Hyök: 1; Vaurio: 1n8; Moraali 8.)
2. 3n6 sutta. Sudet pakenevat, kun vähintään kolme niistä on surmattu. (ON: 2+2; HL: 7 [12]; Hyök: 1; Vaurio: 1n4+1.)
3. 1 karhu. Näлкäinen ja kiukkuinen, muttei erityisen fanaattinen. (ON: 3+3; HL: 6 [13]; Hyök: 3; Vaurio: 1n4; Moraali: 6.)
4. 1n6 paikallista ihmistä poikkeuksellisen kaukana kotoa (metsästä-mässä, paossa lain kouraa, etsimässä karannutta lammasta). Ei haarniskaa, vaurio asean mukaan, moraali 7.

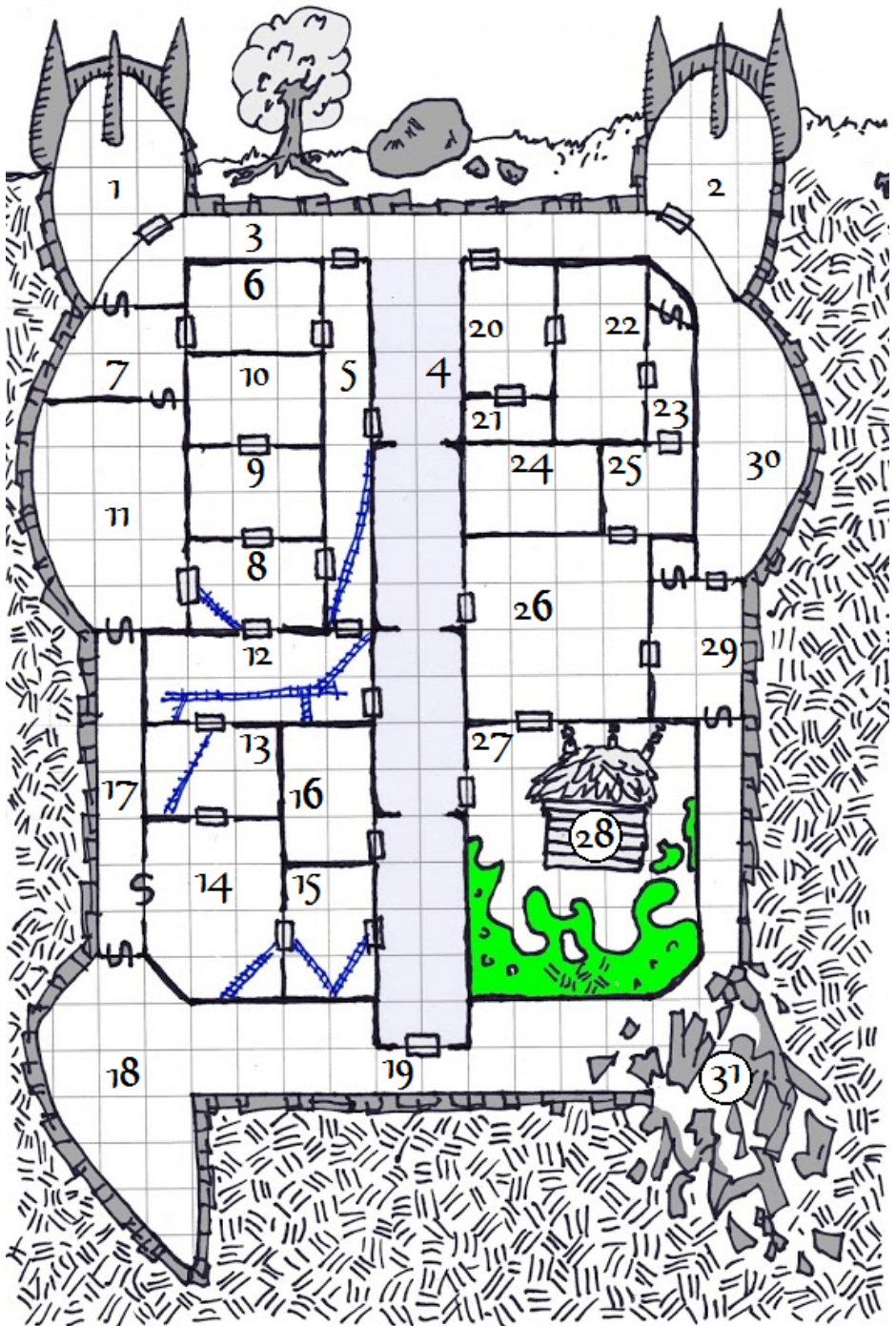
## Tietoja linnasta

Caldwell oli maanisen tarkka siitä, että hänen kortteerinsa käytävät olivat mittasuhteiltaan symmetriset. Ne olivat sekä kolme metriä leveät että kolme metriä korkeat. Vaikka koko komeus onkin kääntynyt kyljelleen ja joistakin seinistä on tullut lattioita, ovat mitat edelleen samat. Linnan sisätilat on valaistu hämärästi, eikä selkeitä valonlähteitä tai varjoja ole havaittavissa. Paikallaan ollessaan hahmot voivat kuulla ilmastonin huminan ja tuntea keveän ilmapirran.

Ennen seikkailun pelauttamista kannattaa kerrata käytetyn pelisään-nösten kiipeily- ja putoamissäännöt. Jos aiheeseen ei oteta kantaa, voi ajatella, että 3 metrin pudottautuminen esimerkiksi istualtaan reunalta on vielä suhteellisen turvallista, mutta sitä korkeammalta pitää valmistautua pudotukseen huolella tai sitten pudotus tekee hahmoon n6 vahinkoa jokaista kolmea metriä kohti. Tuomarin tulee myös pohtia, kuinka hankalaa on taistella tai toimia, kun laskeutuu tai kiipeää köyttä pitkin. Myös linnoituksen nykyisillä seinillä kiipeilyn vaikeus ja siihen vaaditut välineet tulee päättää.

Karttaan on merkitty ovet neliöinä. Karttakuvan pystyosuuksilla (entisillä länsi- ja itäseinillä) ovien saranat ovat alhaalla päin ja ovet avautuvat aina keskuskäytävän suuntaan. Vaakasuurilla osuuksilla (entisillä pohjois- ja eteläseinillä, nykyisin linnan katossa ja lattiassa) ovet avautuvat aina ylöspäin. Jos hahmot haluavat seistä ovien päällä, kestävät ne yhden raskaasti panssaroidun tai kahden panssaroimattoman hahmon painon, kunhan kukaan ei hypi.





Linnan keskuskäytävä jakaa sen pystysuunnassa kahteen erilliseen osioon. Ghaal käytyreineen asuu linnan vasemmassa puoliskossa. Huoneet ovat täynnä epämääräistä roinaa, otukset syövät ja nukkuvat milloin missäkin. Liikkumisen helpottamiseksi ne ovat rakentaneet huoneisiin tikkaita (merkitty karttaan sinisellä). Vaaratilanteissa hiidet liikkuvat nopeasti huoneiden välillä ja tarvittaessa vetävät tikkaat perässään vaikeuttaen takaa-ajajien kulkemista. Huonekuvauksiin merkittyjen hiisien lisäksi linnan vasemmassa puoliskossa liikkuu satunnaiskohtaamisina yhteensä 10 hiittä. Yhdessä hiisiseurueessa on 1n6 yksilöä. Kun kaikki vaeltavat hiidet on surmattu, ei satunnaiskohtaamisia enää ole.

Hiidet ja Ghaal eivät suinkaan ole raunion ainoat kaksijalkaiset asukkaat. Paikalle on hiljattain saapunut kauosiirtoloitsulla avaruusmaagi Metrovius Hyrräpää, joka majailee linnan oikeanpuoleisessa osiossa ja on tutkiskellut sitä viimeiset pari kuukautta. Vaeltavia hirviöitä ei tällä puolen käytävää ole.

## Huoneet

Hirviöiden ja sivuhahmojen kuvaukset löytyvät huonekuvausten jälkeen, alkaen sivulta 28.

### 1. Tyhjä vartiotorni

Maanpinnan yläpuolelle pilkistävät “tornit” ovat itseasiassa avaruusaluksen rakettimoottorit, jotka sojottavat taivasta kohti. Tornin sisällä on ylöspäin aukeneva metallisuppilo, joka toimii polttoainesuihkun pakoaukkona. Suppilon sisäpinta on noen peitossa ja sen pohjalla makaa neljä hiiltynttä hiiden ruumista. Sisäänpääsy varsinaiseen torniin (rakettimoottorin huoltohuone) tapahtuu suppilon pohjalla olevien luukkujen avulla.

Huoltohuoneessa on tapettujen nuolinokkien tyhjä pesä. Pesässä on irtohöyheniä, pieniä luita ja sontaa. Lisäksi huoneessa on suuri, kitkerältä löyhkäävä polttoainetankki, joka on kuitenkin tyhjä – löpöä saa polttoainetarastosta (huone 11). Moottorin voi käynnistää joko komentosillalta (huone 26) tai manuaalisesti vääntämällä tankin vieressä olevaa suurta vipua.

### 2. Nuolinokkien pesä

Toinen rakettimoottori ja sen huoltohuone on kolmen vielä elossa olevan nuolinokan pesä. Pesästä löytyy tyhjiin imetyn puolituaisen ruumis, jonka taskuissa on veitsi, linko, pikkukiviä ja 1n100 hopeakolikkoa.

### 3. Yläkäytävä

Linnan raunion yläkäytävä on ainakin seuraavan vuorokauden ajan linnan ainoa rauhallinen paikka, jossa voi levätä ilman häiriötä. Vasemmassa osiossa oleilevat hiidet ovat vasta palanneet ryöstöretkeltä eivätkä lähde linnan ulkopuolelle vielä moneen päivään. Linnan itäosissa majaileva velho ei liiku mökistään seuraavaan kahteen päivään.

Huoneeseen 5 johtava ovi on jumiutunut ja ainoa keino avata kulkureitti on murtaa ovi. Jos oven murtaja on toimissaan varomaton (esimerkiksi seisoo oven päällä ja takoo sitä auki jaloillaan) hän joutuu oven avautuessa tekemään pelastusheiton halvaantumista vastaan tai putoaa alla avautuvaan käytävään (24 metriä syvä).

### 4. Suuri kuilu

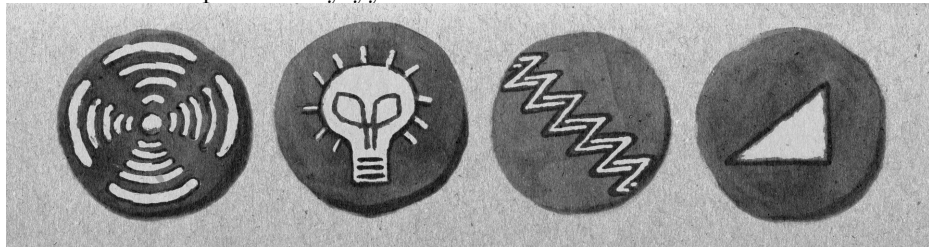
Linnan entinen pääkäytävä on nykyisin raunion keskellä sijaitseva kuusi metriä leveä kuilu, joka kapenee neljässä kohdassa kolmen metrin levyiseksi oviaukoiksi. Oviaukot toimivat tasanteina, joilta hiidet huvittelevat pudottelemalla uhrejaan ylimmän oven luota. Kolmesta kolahduksesta saa täydet pisteet.

### 5. Palvelijain käytävä

Linnan suuruuden päivinä palvelijat käyttivät tätä käytävää liikkuakseen huoltotiloissa. Katossa oleva ovi (huoneeseen 3) on jumiutunut, eikä sitä saa rikkomatta auki.

### 6. Palvelijain lepotilat

Huoneen katossa on kahdessa rivissä yhteensä 12 luukulla varustettua kapselia. Kuhunkin kapseliin mahtuu makaamaan (nykyisessä asennossa seisomaan) yksi ihminen. Näissä putkiloissa Caldwellin palvelijat nukkuivat kuin turistit halvassa japanilaishotellissa. Jokaisessa kapselissa on neljä nappulaa: ilmastointi, valot, unikaasu ja radio (Eine Kleine Nachtmusik). Lisäksi 1n12 kapselista löytyy muumioitunut ruumis.



## 7. WC

Hämmästyttävä kromin ja kiiltävän keramiikan valtaistuinsali, jossa kirkas lähdevesi virtaa seiiniin ja lattiaan upotetuista instrumenteista. Jos pelaajat älyävät irrottaa peilikaapin ovet, niistä maksetaan 100 kultarahaa kappaleelta. Kaapin sisältö on varissut lattialle ja hajonnut.

Koska vessa on kääntynyt 90 astetta, vesi ei valu viemäriin vaan lattialle. Hanat ovat pelaajien saapuessa suljettuna, mutta tarvittaessa vettä voi juoksuttaa 16,67 litraa minuutissa eli kuutiometrin tunnissa. Yksi luolaston neliö on tilavuudeltaan 27 kuutiometriä, joten yhden neliön täyttämiseen menee runsas vuorokausi. Aluksen vesivarannot ovat 2700 kuutiometriä, eli riittävät sadan neliön täyttämiseen. Linnoituksen ovet ovat vesitiiviitä ja paineenkestäviä.

## 8. Romua

Mahdollisten hiisien lisäksi huoneesta löytyy niiden hamstraamaa arvotonta romua. Penkomalla löytyy 1n100 kuparikolikkoa.

## 9. Keittiö

Liesi ja kaapit sijaitsevat tätä nykyä lattiatasolla. Suljettujen ovien päälle on asetettu pöytä ja tuoleja. Koska hella on kaatunut linnoituksen mukana, hiidet pitävät kokatessaan tulipesän luukkua auki ja käyttävät sitä eräänlaisena grillinä.

Jos pelaajat tupsahtavat keittiöön yllättäen, he kohtaavat kaksi kokinhattuun ja esiliinaan pukeutunutta hiittä, jotka valmistavat maukasta ihmispihviä. Jos hiidet osaavat odottaa pelaajia, ne piiloutuvat keittiökaappiin. Kummassakin tapauksessa liedeltä löytyy kattilassa kiehuva irtopää.

Tilassa on ilmanvaihtohormi, mutta se ei linnan kaatumisen jälkeen ole toiminut optimaalisesti. Siksi huoneessa on varsin savuista ja pelastusheitossa epäonnistuvat hahmot tekevät kaikki hyökkäyksensä -2 muunnoksella.

Jos pelaajat tutkivat keittiökaapit, he löytävät (mahdollisten hiisien lisäksi) mädäntyneitä ruokatarvikkeita sekä 100 kultarahan arvosta kuivana säilyneitä mausteita. Hiidet ovat erityisen mieltyneitä chiliin, jota kekseliäätt pelaajat voivat heittää vastustajan silmiin (pelastusheitto myrkyä vastaan tai sokeus 1n10 kierrosta).

Jos kaiken chilin syö kerralla, hahmo saa kertaluonteisen kyvyn syöstä tulta kuin punainen lohikäärme. Kykyä on käytettävä tunnin sisällä tai vaikutus haipuu pois itsestään.

## 10. Kylmähuone

Kylmähuoneen muinainen jäähdytyslaitteisto on edelleen toiminnassa, joten hiidet eivät tässä huoneessa juuri viihdy. Lihakoukkuihin on ripustettu maalaisväkeä ja sikoja.

## 11. Polttoainevarasto

Polttoainevarastossa on tynnyrikaupalla menovettä. Varomaton tulen käsittely, kuten myös tuli- tai laseraseella ammuttu huti, sytyttävät polttoaineen 50 % todennäköisyydellä (ja pyromaani 100 % todennäköisyydellä). Räjähdys tappaa kertalaakista kaikki, jotka epäonnistuvat pelastusheitossa lohikäärmeen henkäystä vastaan. Ne, joita onni suosii, selviävät mustuneilla naamoilla ja repeytyneillä vaatteilla. Räjähdys kuuluu kaikkialle linnaan.

## 12. Ruokasali

Kymmenmetrisen pöydän ääressä sikailee 5n6 hiittä, kaikki umpitunnelissa. Hiisien yllättymismahdollisuus on 4/6, ne toimivat aina taistelukierroksen viimeisinä ja niiden osumaheitto ja haarniskaluokka ovat neljä pykälää tavanomaista heikompia. Hiisien mekastus on niin äänekästä, että ne eivät kiinnitä huomiota muiden huoneiden tapahtumiin. Juominkien jatkuessa taistelun melske ei myöskään kantaudu tämä huoneen läpi linnan yläosasta alaosaan tai toisinpäin.

## 13. Nukkuvia hiisiä

Ruokapöydän alla olevasta luukusta on luikahtanut 2n6 hiittä nukkumaan päätänsä selväksi. Yllättymismahdollisuus on 5/6, osumaheitto ja haarniskaluokka ovat kaksi pykälää tavanomaista heikompia.

## 14. Ghaalin valtaistuinsali

Linnoituksen nykyinen isäntä, örkki Ghaal asuu kätyriensä asuinsijojen alapuolella. Ghaal muistuttaa vielä hyvin paljon haltioita, joista örkit aikoinaan luotiin avaruusvelhojen rituaaleissa. Hän on vartaloltaan hoikka kuin haltiat, mutta kasvot ovat vääristyneet ja niitä peittää hirvittävä mustavalkoinen tatuointi, joka näyttää valuvulta vereltä. Synkkä valtias istuu mielellään rauhassa valtaistuimellaan eikä välitä hiisien huoneista kuuluvasta hälinästä tai taistelun äänistä. Ghaalilla on yllään musta rengaspaita +1 ja aseinaan maaginen tikari +1 sekä sotavasara.

## 15. Tikapuuvarasto

Karttaan merkittyjen tikapuiden lisäksi huoneessa on kahdet käyttämättömät kuuden metrin tikkaat. Lattialla makaa kuollut hiisi kädessään pieni metallinen kuutio. Yhdessä kuution sivussa on pyöreä nappula, jossa on pääkallon kuva. Jos nappulaa painaa, hahmo joutuu tekemään pelastusheiton kuolemaa vastaan.

## 16. Holokansi

Tämän tyhjän huoneen lattialla lojuu viisi katatonista hiittä. Olennot eivät ole kuolleita, mutta niiden elintoiminnot ovat hidastuneet minimiin.

Kammio sulkee sisäänsä mahtavan entiteetin, joka kykenee siirtämään älyllisen olennon tietoisuuden toiseen maailmaan. Ensimmäiset illuusiot ilmaantuvat 1n6 taistelukierroksen kuluttua. Mikäli hahmo tietoisesti taistelee vastaan, pelastusheitto sauvoja vastaan on mahdollinen. Muussa tapauksessa siirtymä virtuaalitodellisuuteen tapahtuu 1n6 kierroksen kuluttua ensimmäisistä harhanäyistä. Ruumis vajoaa koomaan ja siirtymä virtuaalitodellisuuteen päättyy vasta tietokoneohjelman sulkeutuessa. Tietokone tottelee kaikkia suoraan sille kohdistettuja puhekomentoja.

Caldwell hyödynsi holokantta aktiivisesti kouluttaessaan miehistöään hätätilanteiden varalle. Viimeiseksi harjoitukseksi jäi tuuliajolle joutuneen avaruusaluksen pelastaminen. Niinpä myös holokannelle uinahtaneet hahmot löytävät itsensä ruosteisesta avaruusaluksesta (ks. Solifidian Lilith – avaruusalus Helvetistä sivulta 61), joka heidän on tutkittava. Heidän lisäksi aluksessa haahuilee myös viisi hiittä. Tietokoneohjelma sulkeutuu automaattisesti, kun kaikki Solifidian Lilithin matkustajat ovat joko turvassa tai kuolleita. Tehtävän päätyttyä tietokone antaa suorituksesta suullisen palautteen.

Uinuvan ruumiin vieminen pois holokannelta pakottaa mielen takaisin kehoon, mutta aiheuttaa pysyvän metafyyssisen epävarmuuden todellisuuden oikeasta luonteesta. Jos pelaajahahmot joutuvat eri todellisuuksiin (osa holokannen kautta muualle ja osa jää paikalle), tulee pelaajien ja tuomarin yhdessä sopia, kumpaan todellisuuteen sijoittuvaa peliä jatketaan vai jatketaanko molempia.

## 17. Salakäytävä

Tämä käytävä on sen verran salainen, etteivät hiidet tiedä siitä mitään. Ghaal saattaa viimeisenä keinonaan yrittää pakoa salareitin kautta.

## 18. Velociraptorien torni

Raunion vasemman puoliskon alemmassa ehjänä säilyneessä tornissa sijaitsee velociraptorien pesä. Ne keräävät hiisien uhrit pesäänsä, jos eivät saa itse napattua jotain rottaa tai seikkailijaa ruuaksi. Tornin luukasassa on yhteensä 15 kultarahaa edestä pieniä kolikoita sekä dinonhallintakypärä ja hallintalaatikko.

Dinokypärä on kultainen piirilevy, joka kiinnitetään hirmuliskon päähän. Se mahdollistaa eläimen hallinnan langattomalla neuraaliliitännällä. Kupu kiinnittyy itsestään dinosauruksen päähän ja hermostoon onnistuneella lähitaisteluhuökkäyksellä, kunhan hyökkääjä ylettyy hirmuliskon päähän. Dinosaurius tottelee kuin lumottuna ketä tahansa, jolla on kypäriin langattomasti yhteydessä oleva hallintalaatikko. Laatikon kantomatka on yksi kilometri avoimessa maastossa, puolet siitä metsässä ja kymmenesosa luolastossa.

## 19. Alakäytävä

Alakäytävää hallitsevat huoneessa 18 majailevat velociraptorit. Mikäli käytävässä liikkuvat eivät ole erityisen varovaisia, pedot valpastuvat välittömästi. Hiidet eivät laskeudu Helvetiksi kutsumalleen käytävälle, koska ne pelkäävät suomalaisia tappajia. Tason lattiassa on murtumattomasta lasista tehty valtaisa ikkuna, jonka alla aukeaa syvä ja pimeä kuilu.

## 20. Makuusali

Tässä huoneessa avaruusvelho tapasi nukkua suuressa katetussa sängyssään. Jäljellä on vain madonsyömiä lankkuja ja homeisia lakanoita. Romujen alta löytyy kultareunuksinen posliinipotta, arvoltaan 50 kultarahaa. Potan sisällä on avain, joka sopii huoneessa 22 olevaan kaappiin. Katon ovesta roikkuu koukkupäinen köysi.

## 21. Velhon käymälä

Huussiin on linnoittautunut tasapainonsa kriittisellä hetkellä menettänyt seikkailija Kara. Nuori neiti on murtanut molemmat jalkansa, joten kiipeily ei onnistu häneltä. Hänellä oli kuitenkin repussaansa runsaasti ruokaa ja hanasta saa juomavettä. Karalla ei ole pienintäkään käsitystä kuluneesta ajasta, mutta sekä säilykkeet että hermot alkavat olla lopussa. Jos pelaajat auttavat neitoa pulassa, tämä on äärimmäisen kiitollinen ja liittyy seurueeseen vaikka myöntääkin seikkailijanuran olleen väärä valinta.

## 22. Velhon työhuone

Linnan kaatuessa kristallipallot räsähtivät rikki, liemet valuivat lattialle ja demonit karkasivat. Metrovius Hyrräpää on vienyt muut arvoesineet mökkiinsä (huone 28). Jäljellä on Joka kodin frenologiasetti: Mittaa kallosi – tunne itsesi -kirja, tukkisaksimaiset pihdit kalloindeksin määrittämiseksi sekä puukallo aivoaluemerkintöineen. Lisäksi huoneessa on lukittu kaappi, jossa Caldwell säilytti työasuaan. Kaapin ovesta on iso avaimenreikä, johon huoneesta 20 löytyvä avain sopii.

Caldwellin asu on supersankarihenkinen taisteluhaarniska, joka suojaa kuin levypanssari, ei aiheuta taakkaa ja parantaa voimamuunnosta yhdellä. Jos oven avaa voimalla, haarniska hyökkää. “Tappettu” haarniska on käyttökelvoton.

## 23. Patsashuone ja kaukosiirrin

Huoneessa on Caldwellia esittävä patsas. Sen ojennettua kättä nostamalla avautuu salaovi, jonka takana on kaukosiirrin ovetta huoneeseen 24.

## 24. Oveton huone

Huoneeseen pääsee kaukosiirtymään huoneesta 23. Sisällä on metallinen arku, jossa on sininen tähtiennäkemisen kypärä. Kypärä paljastaa tähtien muodostamia kuvioita, joista voi yrittää lukea loitsuja. Jos laittaa kypärän päähän ja tuijottaa tähtitaivasta, onnistuneella pelastusheitolla voi lukea taivaalta satunnaisen loitun; epäonnistuneella heitolla otus tähdistä valtaa hahmon mielen. Jos kypärän laittaa päähänsä kun ei näe tähtitaivasta, ei näe tähtikuvioita. Epäonnistuneella pelastusheitolla hahmon aistit epätoivoisesti etsivät tähtiä ja kosmista värähtelyä, eikä hahmo ymmärrä mitä hänen ympärillään tapahtuu.

Kun arkun sulkee, kaukosiirtoloitsu siirtää huoneen sisällön, joka ei ole arkussa, sekavaksi kasaksi huoneeseen 23 Caldwellin patsaan eteen (pystysuoralle seinälle).





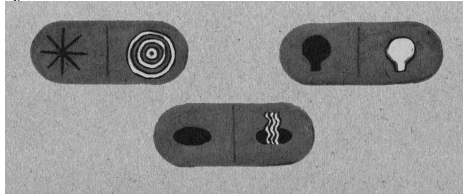
## 25. Voitonmerkit

Ammoinen trofeehuone on vuosisatojen myötä muuttunut mittavaksi to-mukokoelmaksi. Yksi esine on edelleen ehjä: noin 30-senttinen kreikkalais-roomalaiseen tyyliin veistetty alastonpatsas. Pystillä on maaginen kyky muistuttaa katsojansa äitiä sellaisena kuin tämä oli parikymppisenä. Joku linnoituksessa vierailut on kietonut syvänsinisen kangaspalan patsaan ympärille. Tietyissä piireissä patsaasta maksetaan mansikoita. Silkkiliinasta pulitetaan 10 kultarahaa.

## 26. Komentosilta

Komentosillalta löytyvät keinot niin aluksen sisätilojen säätämiseen kuin tähtienväliseen liikennöintiinkin. Lattiassa on aluksen päämonitori. Metrovius on käynyt sorkkimassa säätöjä, joten näytöllä komeilee tällä hetkellä dinosauruksia. Vasemman seinän nupikoita vääntelemällä kuvaan voi ilmestyä mitä tahansa.

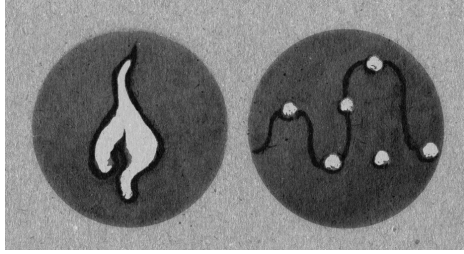
Aluksen sisätilojen hallintalaitteet ovat nykyisessä katossa. Erilaiset liukusäätimet hallitsevat ilmaston, lämmityksen ja valaistuksen kaltaisia toimintoja. Oletuksena kaikki ovat virransäästötilassa, mutta tarvittaessa asetukset menevät yhteentoista saakka. Liukusäätimet löytyvät kuvasta 1.



Kuva 1: Liukusäätimet

Vasemman seinän paneeleista ohjataan aluksen liikkeitä. Ilmeiset mielenkiinnon kohteet ovat kaksi isoa vipua: raketti- ja poimumoottorien käynnistys. Jos pelaajat haluavat käyttää rakettimoottoreita, tankit on ensin täytettävä käsipelillä tai vain yskäisevät pari kertaa äänekkäästi. Tankkauksen jälkeen moottorit käynnistyvät oikeasti ja puskevat linnoitusta syvemmälle maahan. Poistumistie maan pinnalle hautautuu irtoavan aineksen alle 1 % todennäköisyydellä minuuttia kohden. Vipujen toiminnosta vihjaavat symbolit löytyvät kuvasta 2.

Poimuajon käyttö muualla kuin tyhjässä avaruudessa aiheuttaa vakavia ulottuvuushäiriöitä. Siksi vivun vetäminen aktivoi automaattisen hälytyksen ja kymmenestä alaspäin laskevan naisäänen. Latautuvan poimuajon melu muistuttaa käynnistyvää imuria. Jos vipu palautetaan alkuperäiseen asentoon ennen lähtölaskennan loppua, katastrofi vältetään.



Kuva 2: Vipujen toiminnasta vihjaavat symbolit

Jos poimuaajo käynnistetään, niin heitä  $n20$ :

1. Alus siirtyy poimuajoon onnistuneesti ja suuntaa kohti vierasta planeettaa.
2. Aika hidastuu murto-osaan normaalista: jokainen linnoituksessa vietetty tunti vastaa kuukautta ulkomaailmassa.
3. Aika nopeutuu huomattavasti. Kuukausi linnoituksessa on vain tunti ulkomaailmassa.
4. Painovoima häviää  $1n100$  kierroksen ajaksi aluksen sisältä. Hahmot voivat uimaliikkeitä tekemällä liikkua ilmassa 3 metriä taistelukierroksessa. Hypyt vievät pitkälle, mutta hypyn hallittu lopettaminen on vaikeaa ja törmäyksen estäminen vaatii ketteryysheiton. Epäonnistumisesta seuraa yleensä  $1n6$  vahinkoa.
5. Koko planeetta nytkähtää lähemmäs aurinkoa. Jäätiköt sulavat, Eurooppa muuttuu tropiikiksi ja päiväntasaaja asuinkelvottomaksi. Epätavallisen kuumat päivät alkavat heti.
6. Kuten 5, mutta planeetta siirtyykin kauemmas, aloittaen jääkauden.
7. Tuonpuoleinen energia tulvii sisään palauttaen elävien olentojen kestopisteet maksimiin. Jokainen ainakin yhden pisteen parantunut olio muuttuu kaoottiseksi. Aluksessa olevat ruumiit heräävät eloon kaoottisina (ja nälkäisinä) yhden osumanopan epäkuolleina.
8. Huoneessa 27 oleva hirviö riistäytyy vapaaksi.
9. Ulottuvuusrepeämästä ilmaantuu lentävä polyyyppi. Jos seurueessa on kaoottinen temppeleiritari tai magiankäyttäjää, heitetään normaali reaktioheitto. Muussa tapauksessa polyyyppi on automaattisesti vihamielinen.
10. Kaikki aluksessa oleva kulta muuttuu lyijyksi.
11. Valtava räjähdys tuhoaa kaiken sadan kilometrin säteellä ja täyttää syntyneen erämaan groteskeilla hirviöillä. Linnoitus itse on turvassa poimukuplan sisällä.

12. Linnoituksessa olevat saavat epämääräisiä muistikuvia omasta tulevaisuudestaan: 1000 kokemuspistettä jokaiselle.
13. Välähdykset vieraista todellisuuksista verottavat itse kunkin mielen-terveyttä: pelastusheitto taikuutta vastaan tai viisaus  $-1n6$ . Velhot oppivat satunnaisen oudon loitsun.
14. Hahmot kärsivät hirviömäisistä mutaatioista: voima  $+1n6$ , karisma  $-1n6$ .
15. Hahmoista tulee sukupuolettomia. Sukupuolettomaksi muuttunut hahmo näyttää kaikkien mielestä, olennosta riippumatta, yhtä viehättävältä. Hahmo joutuu määrittelemään itsensä uudelleen, sillä myös hänen mielestään poistuu käsitys sukupuolijaosta. Myös hahmon keho muuttuu hemafrodyyttiseksi esimerkiksi sukupuolielinten osalta. Pelastusheitto taikuutta vastaan suojaa vaikutukselta.
16. Kaikki linnoituksessa olevat muuttuvat läpikuultaviksi. Tämä parantaa haarniskaluokkaa yhdellä ja antaa piiloutumiseen pienen bonuksen ( $+10\%$ ).
17. Ulkoavaruuden supermieli tekee pesänsä yhden hahmon ruumiiseen. Kohteekseen se valitsee seurueen karismaattisimman jäsenen. Supermieli pysyy ruumiiseen kiinnittyneenä, kunnes sen isäntä kuolee. Tästä on sekä hyötyä että haittaa: hyvänä puolena isännän älykkyys nousee neljällä pisteellä. Huono puoli on se, että supermieli on kiinnostunut ennen kaikkea saamaan lisätietoja maapallon arjesta. Aina kun isäntä jättää jonkin ilmeisen mielenkiinnon kohteen tutkimatta, supermieli alkaa ärsyttävällä tavalla yllyttää häntä holtittomiin tekoihin.
18. Luonnonlait aluksen sisällä muuttuvat, eikä taikuus enää toimi. Ulkopuolella velhoilu onnistuu normaalisti.
19. Poimuumoottori kuluttaa aluksen vuosisatojen saatossa hujenneet energiavarat loppuun. Kaikki scifi-vipstaakit lopettavat pysyvästi toimintansa. Etenkin valot ja ilmastointi lakkaavat toimimasta.
20. Metrovius Hyrräpää säntää viime hetkellä paikalle, pelastaa tilanteen ja antaa sitten sankarien kuulla kunniansa. Jos Metrovius ei tähän kykene, heitä tästä taulukosta kahdesti ja sovelta molempia tuloksia samanaikaisesti.

Poimuajon epäonnistuessa vipu palautuu normaaliasentoon muutaman sekunnin kuluttua. Mutta mikäänhän ei estä vetäisemästä siitä uudestaan...

## 27. Velhon asunto ja nimetön hirviö

Metrovius Hyrräpää on asettunut Caldwellin rituaalihuoneeseen. Hän majoilee mökissä, joka roikkuu kammion katossa ketjulla. Rituaalihuoneen seinällä oli muinoin portti toiseen todellisuuteen. Nimetön painajaismassa on tullut osittain ulos nykyisessä lattiassa sijaitsevasta portista. Koska Caldwellin rituaali jäi kesken, ei olento ole täysin tässä maailmassa eikä siinä toisessakaan, joten se ei kaikkien onneksi liiku. Sen lonkerot ja muut ulokkeet kuitenkin napsivat alle 5 metrin päähän tulevat.

Metrovius on viiksekäs äijä, jonka kuparisessa hatussa pyörii hyrrä. Hänen musta kaapunsa on koristeltu tähtikuvioilla. Hän ei ole suoranaisesti paha, mutta kuitenkin hieman hullu. Metroviuksen kanssa voi neuvotella. Hän ei voi sietää varkaita eikä valehtelijoita. Metroviuksella on aina valmisteltuna jokin voimakas tuholoitsu. Jos hahmot tuovat hänelle huoneesta 24 löytyvän kypärän, antaa hän heille 500 kultarahan arvoisen jalokiven.

## 28. Metroviuksen mökki

Metroviuksen mökki on 9 neliön itsemurhayksiö (ei mittakaavassa kartassa). Kaikki tarpeellinen löytyy: pöytä, penkki, sänky, kirjahylly ja takka. Metrovius usein istuskelee keinutuolissa mökkinsä kuistilla.

Mökin sisälle Metrovius on hamstrannut linnoituksesta löytämiään arvoesineitä: kolme taikakääröä (katso Outoja loitsuja, sivu 47) ja satunnaisen taikaesineen. Pöydällä on Rubikin kuutio. Jos sen kasaa oikein, mökki sisältöineen kutistuu rauhallisesti kuutioksi, josta pilkistää pieni metalliketju. Jos ketjun päällä koskettaa kattoa, kasvaa mökki takaisin käyttökelpoiseen kokoonsa. Lähellä mökin ovea näkymätön voima työntää kuutiota takaisin mökin sisään, mutta ei kovin vahvasti. Jos kuution voimasta huolimatta vie pois mökistä, sekä mökki että kuutio hajoavat.

## 29. Asevarasto

Asevarastoon on varastoitu laserkivääri ja turkoosi rintahaarniska. Molemmat leijuvat noin puolen metrin korkeudessa ja pyörivät hitaasti keskipisteensä ympäri. Rintahaarniska suojaa kuin rengashaarniska, joka painaa puolet vähemmän ja tarjoaa myös laseraseita vastaan täyden suojan.

Varusteet on lumottu siten, että kosketettaessa ne siirtyvät välittömästi käyttövalmiina uuden omistajansa ylle. Samalla aktivoituu pirullinen ansa: vankat kalteriseinät peittävät ovet, katossa oleva salaovi avautuu ja pelaajahahmojen kimppuun putoaa kranaatinheittimellä ja moottorisahalla aseistautunut örmy, joka vuosisatoja jatkuneen eristyksensä jälkeen on pohjattoman vihainen kaikesta ja kaikille.

### 30. Mutanttikapselit

Käytävän oikeanpuoleiseen seinään on kiinnitetty neljä läpikuultavaa kapselia. Toinen kapseli ylhäältä on tyhjä (sen entinen asukki on salaoven takana huoneessa 29), lopuissa lilluu paksussa liemessä letkujen varassa satunnainen humanoidi (ks. Humanoiditaulukko, sivu 55). Otukset ovat Caldwellin niskoittelevista palvelijoista luomia mutantteja; ne ovat edelleen elossa mutta nukkuvat keinohorroksessa. Jokaisessa kapselissa on punainen ja vihreä painike. Vihreä tyhjentää kapselin formaldehydistä, avaa kapselin ja herättää kuvotuksen eloon. Punaista nappia painamalla otus sätkii hetken ja kuolee, jonka jälkeen kapseli aukeaa. Kumpi tahansa nappi sulkee avoimen kapselin ja täyttää sen formaldehydillä, jos siellä on elävä olento sisällä. Kapselin lasi on iskunkestävä.

### 31. Romahtanut nurkkaus

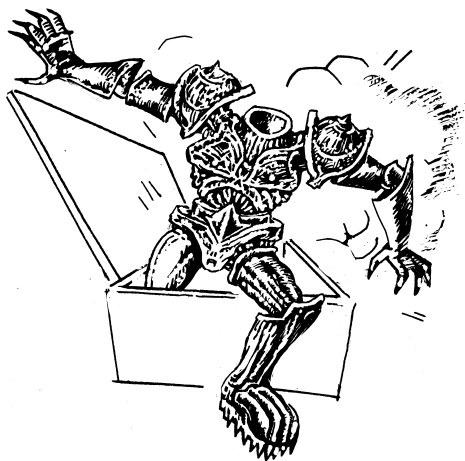
Linnoituksen kaakkoistorni on pirstoutunut säpäleiksi. Täysin läpituken maton nurkkaus ei ole, vaan lohcareiden välistä voi luikerrella syvemmälle maan sisään. Siellä odottaa suuri pimeä luola, joka johtaa vuoriston povessa piilevään dinosauruslaaksoon.

### Linnoituksen asukit

**Elävä haarniska** Osumanopat 7; hyökkäykset: 2 nyrkkiä; vaurio: 1n6; haarniskaluokka: 3 [16, vastaa levyhaarniskaa]; pelastusheitot: taistelija 7; ryhmittäminen: neutraali; moraalit: 12.

Teräaseet tekevät haarniskaan minimivaurion ja tylpät aseet puolikkaan. Aamutähden kaltaiset, nimnomaan haarniskan läpäisyyn tarkoitetut aseet tehoavat normaalisti, samoin kuin loitsut ja taikaesineet. Haarniska on liikkeissään melko hidas, mutta seuraa kohdettaan väsymättömästi.

**Ghaal** Osumanopat: 4; hyökkäykset: 1; vaurio: sotavasara 1n8 tai tikari 1n4+1; haarniskaluokka: 4 [15, kuin rengashaarniska +1]; pelastusheitot: taistelija 4; ryhmittäminen: kaoottinen; moraalit: 8.



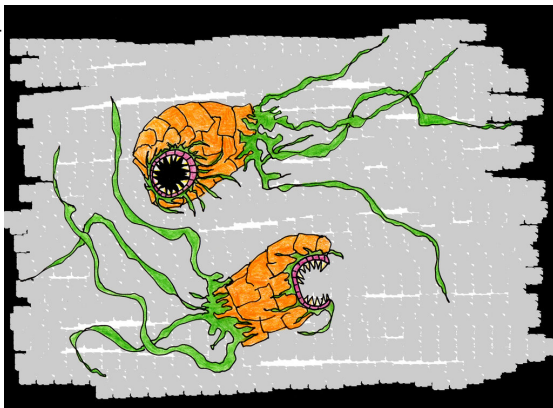
**Hiisi** Osumanopat: 1 - 1; hyökkäykset: 1; vaurio: 1n6; haarniskaluokka: 6 [13, vastaa nahkahaarniskaa ja kilpeä]; pelastusheitot: taistelija 1; ryhmittäminen: kaoottinen; moraali: 6.

**Kaasmassa** Osumanopat: 30; hyökkäykset: 10 lonkeroa; vaurio: 2n6 ja sulauttaminen; ryhmittäminen: kaoottinen; moraali: 9.

Olion vaurioittamat kohteet joutuvat tekemään pelastusheiton halvaantumista vastaan tai sulautuvat olioon antaen sille osumanoppansa. Kaasmassaan osuu sen suuren koon ja pehmeän kudoksen vuoksi automaattisesti. Otus ottaa energiahyökkäyksistä (tuli, kuumuus, sähkö, kylmyys) vain minimivaurion ja selviytyy tyhjiössä ongelmitta.

Oliolla ei ole mieltä, mutta sen ärsyntyessä tuomari heittää 1n100; jos tulos alittaa otuksen osumanopat, hirviö repii itsensä irti portista ja aloittaa metsästämissä, menettäen samalla puolet kestopisteistään. Tuloksella 100 olio pääsee irti tästä maailmasta ja palaa kotiinsa. Otuksen kotiseutu on yksinäinen planeetta galaksien välisessä avaruudessa vailla valoa tai lämpöä. Pinnan alla on kuitenkin elämää, jos sinne asti selviää. Lonkerohirviö sukulaisineen vaeltaa pinnalla.

**Lentävä polyyppi** Osumanopat: 10; hyökkäykset: 6 suuta; vaurio: puraisu 1n8 tai myrkkyröyhtäisy 1n4 (automaattinen osuma, pelastusheitto sallittu); haarniskaluokka 1 [18]; pelastusheitot: taistelija 10; ryhmittäminen: kaoottinen; moraali: 10. Polyypin kesto palautuu yhden pisteen kierroksessa. Kuva: Thaumiel Nerub.



**Metrovius Hyrräpää** Tason 2n6 magiankäyttäjää, joka osaa kolme satunnaista taikaa tasoa kohti. Metrovius säilöo loitsuensa holorannekkeessa, joka nirhaisee palan käyttäjänsä ihoa ja käynnistyy vain DNA:n täsmätessä Metroviuksen perimän kanssa.

**Kara** Ykköstason varas. Osumapisteeet: 6; voima: 7; rakenne: 11; ketteruus: 16; älykkyys: 12; karisma: 13; viisaus: 8; ryhmittäminen: neutraali. Varusteet: lyhyt miekka, nahkahaarniska, kolme lihasäilykettä ja 1n100 kultakolikkoa.

**Nuolinokka** Osumanopat: 2; hyökkäykset: 1 pisto; vaurio: 1 piste; haarniskaluokka: 8 [11, vastaa kilpeä]; pelastusheitot: taistelija 2; ryhmittyminen: neutraali; moraali 7.

Osuttuaan pistohyökkäyksellä nuolinokka imee seuraavilla kierroksilla uhristaan verta 1n4 kestopisteen edestä. Tämä ei vaadi uusia osumahaittoja. Nuolinokka irrottautuu saatuaan vatsansa täyteen (imua 10 kestopisteen edestä), tai jos se kuolee tai saa kriittisen osuman.

**Örmy** Osumanopat: 3; hyökkäykset: 1; vaurio: kranaatinheitin 1n12, moottorisaha 1n10 tai aseeton 1n8; haarniskaluokka: 7 [12, vastaa nahkahaarniskaa]; pelastusheitot: taistelija 3; ryhmittyminen: kaoottinen; moraali: 11.

Örmy on kaksi ja puoli metriä pitkä (ja likipitäen yhtä leveä) kannibaali, joka pukeutuu nahkahousuihin ja hihattomaan paitaan. Vankan ruumiinrakenteen salaisuus on sata kiloa lihasta ja toinen mokoma läskiä. Iho on kalvaka ja rasvainen. Örmy on aseistautunut kranaatinheittimellä ja moottorisahalla. Molemmat ovat periaatteessa kahden käden aseita, mutta muhkeat muskelit mahdollistavat niiden samanaikaisen käytön. Repussa on hirviöllä on kaksi varakranaattia.

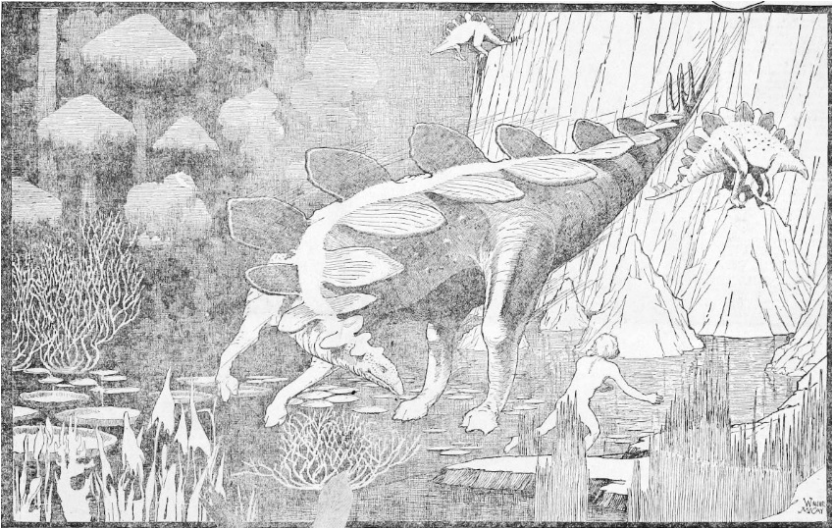
Kranaatinheitin ohittaa ei-maagisen haarniskan kokonaan ja tekee osuessaan 1n12 pistettä vahinkoa sekä kohdetta lähellä oleileviin 1n6. Kranaateissa on aikasytytys, joten kulman taakse ampuminen onnistuu -4 muunnoksella. Samasta syystä kilpi suojaa kranaateilta, jotka kikkahtavat siitä pois. Harhalaukauksella kranaatti lentää satunnaiseen paikkaan ja räjähtää siellä.

Moottorisaha tekee 1n10 pistettä vahinkoa ja sillä on lisäksi taipumus leikata raajoja irti. Moottorisahaa eivät pehmeät haarniskat pysäytä, peltipuvut kuitenkin normaalisti. Vekotin käyttää samaa polttoainetta kuin linnan rakettimoottorit: yksi tankillinen riittää tunniksi. Menovettä on tarjolla huoneessa 11.

## Muinaishirviöt

*Jonas Mustonen*

Kuvaile dinosaurukset ja muut muinaisaikojen olennot kuten muistat ne oppikirjassa nähneesi tässä annetuilla eroilla. Muinaisaikojen olennot liikkuvat uhkaavasti nykien kuin vanhanaikaiset erikoistehosteet. Jos et muista oliko olento lihan- vai kasvissyöjä, oletta sen olevan lihansyöjä, jolla on selittämätön hinku ihmislihaan. Mainittakoon vielä selvyuden vuoksi, että kaikki mahdollinen tieto näissä kuvauksissa on virheellistä. Heitä n20 seuraavasta hirviölistauksesta määritelläkseksi mitä hahmot kohtaavat ajan kadottamalla saarella, eristäytyneellä viidakon ylätasangolla tai astuessaan ulos aikakoneesta. Heitä vielä n6, sillä on yhden kuudesosan dramaattinen mahdollisuus että samalla kohdataan vielä toinenkin olento. Kahden eri lajin kohdatessa alkavat ne taistella niin, että tanner tömisee eivätkä juuri kiinnitä muihin huomiota. Samaa lajia olevat taas aloittavat soidinmenot tai urosten väliset mittelöt, vähän kuin taistelevat metsot. Laumana liikkuviin muinaishirviöihin pätevät samat säännöt.



Kuva 3: Stegosaurus metsästävässä luolamiestä (Ogden standard-examiner vuodelta 1920 [5])



Pelaajien pitäisi olla tyytyväisiä jos esimerkiksi dimetrodonit ahdistavat triceratopsia eivätkä heidän hahmojaan tai kun kaksi joukkoa velocirapto-reita on löytänyt yhteen soitimelle ja keskittyvät vaihtamaan vertahyytäviä kutsuhuutoja keskenään. Tilaisuus poistua paikalta lienee parasta käyttää hyödyksi, kun sellainen vielä on. Tässä artikkelissa kuvatut muinaisaikojen hirmut on esitetty yhteensopivina B/X-tyyppisille säännöille [22, 21], kuten Labyrinth Lord [24].

## 1. Ankylosaurus

*Haarniskaluokka:* 3

*Osumanopat:* 7

*Liikkuminen:* 18 m (6 m)

*Hyökkäykset:* 1 häntä

*Vaurio:* 1–12

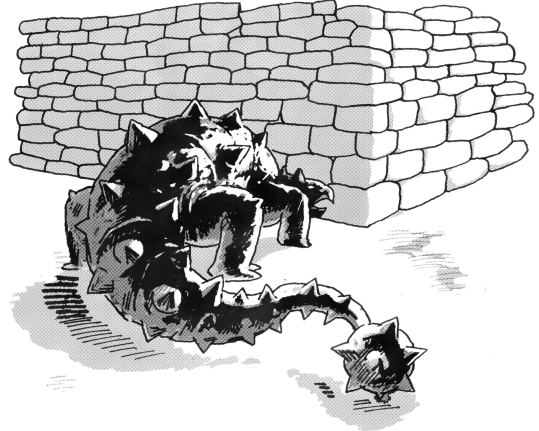
*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 4

*Moraali:* 6

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Raskaan panssarin peittämän hirmuliskon häntä päättyy massiiviseen luiseen moukariin. Osumaheiton tuloksella 19–20 se rikkoo vastustajan käsissään pitämän kilven, aseiden tai muun esineen; jos vaihtoehtoja on useita, arvo yksi.

## 2. Brontosaurus

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 18

*Liikkuminen:* 18 m (6 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema ja 1 häntä

*Vaurio:* 1–12 ja 1–20

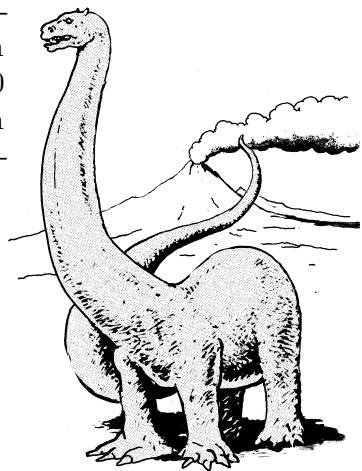
*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 9

*Moraali:* 8.

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Brontosaurus eli ukkoslisko on valtava hirmulisko, jolla on apatosauruksen ruumis mutta pitkän kaulan päässä keikkuu sinisen lohikäärmeen pää. Sukulaisuus lohikäärmeisiin on tuntematon ja olennon pää näyttää hieman siltä, että se ei kuuluisi paikalleen. Sen raskaat askeleet muistuttavat ukkosen jyrinää. Brontosauruksella on hämmästyttävä kyky syöstä salamoita kuin sininen lohikäärme, joskin sen suurempi keho näyttää vaaavan enemmän energiaa leiskauksiin. Brontosauruksen massiivisen kehon hallintaan eivät sen päässä olevat suhteessa pienet aivot riitä ja hermosignaalilla kestäisi liian pitkään vaeltaa sen päästä hännän kärkeen. Siksi sillä onkin toiset aivot takaruumiissaan. Eri aivojen vuoksi kaikki mieleen vaikuttavat kyvyt ja loitsut vaikuttavat vain toiseen niistä. Jos loitsija ei tästä tiedä, vaikuttaa loitsu satunnaisiin aivoihin.

### 3. Bullockornis

*Haarniskaluokka:* 7

*Osumanopat:* 3

*Liikkuminen:* 45 m (15 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema

*Vaurio:* 1–10

*Ilmestymismäärä:* 0 (1–12)

*Pelastusheitto:* taistelija 2

*Moraali:* 7

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali

“Demoniankkana” tunnetun 2,5 metriä korkean lentokyvyttömän petolinun suuri nokka soveltuu erityisen hyvin leikkaamiseen ja parvi tekee helposti selvää myös isommasta saaliista.



#### 4. Dimetrodon

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 5

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 piikki

tai purema

*Vaurio:* 1–6 tai 1–10

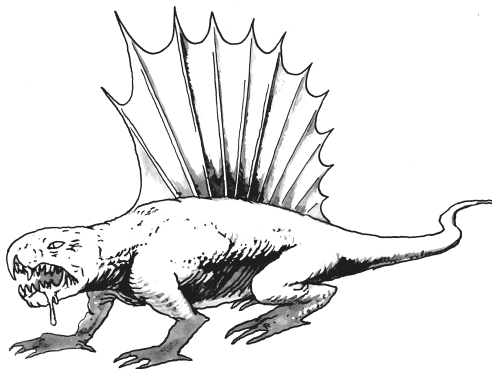
*Ilmestymismäärä:* 0 (1–6)

*Pelastusheitto:* taistelija 3

*Moraali:* 8

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Tämä dinosaurus on helppo tunnistaa selässä sijaitsevasta näyttävästä piikkirivistä. Dimetrodon yrittää keihastää taistelussa vastustajansa näillä piikeillä, ampuen niitä jopa 36 metrin päähän, tai purra jos sen pakottaa lähitaisteluun. Dimetrodonin suomuisella nahalla ja suussa elää komodonvaraanin tavoin pahanlaatuksia bakteereita, jotka surmaavat uhrin nopeasti. Hyökkäys aiheuttaa tartunnan 5 % todennäköisyydellä vahinkopistettä kohti. Nopeasti etenevän infektion johdosta uhrin täytyy heittää pelastusheitto myrkyä vastaan kerran tutkimuskierroksessa tai ottaa 1n6 vahinkoa. Tartunnan voi taltuttaa onnistumalla kolmessa pelastusheitossa peräkkäin.

#### 5. Diplodocus

*Haarniskaluokka:* 7

*Osumanopat:* 15

*Liikkuminen* (kahlaten): 21 m (7 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema

ja 1 häntä

*Vaurio:* 1–10 ja 2–16

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 8

*Moraali:* 7

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Sauropodit, kuten diplodocus, ovat massiivisia dinosaurusia, jotka eivät pysty kannattelemaan tynnyrimäisiä ruhojaan muualla kuin vedessä tai vetelässä suossa. Pitkän kaulansa avulla ne voivat tarkkailla pintaa kuin periskoopilla ja hengittää joen tai suon pohjalta käsin. Ne hyökkäävät ylläköllä veneiden kimppuun, ja jos diplodocus osuu hännällään veneeseen, tuloksella 1–4 heitetynä 1n6:lla vene lentää ympäri muun vahingon lisäksi.

## 6. Gigantopithecus

*Haarniskaluokka:* 7

*Osumanopat:* 8

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 2 nyrkkiä

*Vaurio:* 1–12

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 8

*Moraali:* 12

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* neutraali

Jättiläismäinen apina, joka on viidakon ehdoton valtiast (kaikkien sitä vaarallisempien kammottavien hirmujen jälkeen). Tätä jaloa olentoa kannattaa varoa sen rummuttaessa rintaansa nyrkeillään.



## 7. Iguanodon

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 14

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 pusku

*Vaurio:* 1–12

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 7

*Moraali:* 7

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* neutraali



Tämän muinaisliskon kuonossa on suuri sarvi, jota se käyttää tehokkaasti puolustautuessaan. Iguanodon aloittaa taistelun rynnäköimällä päin vastustajaa, jolloin se aiheuttaa puskullaan kaksinkertaisen vahingon.

## 8. Laiskiainen, jättiläis

*Haarniskaluokka:* 7

*Osumanopat:* 8

*Liikkuminen:* 18 m (6 m)

*Hyökkäykset:* 2 kynttä

*Vaurio:* 1–10

*Ilmestymismäärä:* 1 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 4

*Moraali:* 6

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* neutraali



Jättiläislaiskiainen on hirvittävän kokoinen luolahirviö, karvainen ja valtavilla kynsillä varustettu. Se on onneksi myös varsin passiivinen, unelias ja laiska, joten on vain yhden kuudesta mahdollisuus että kohdattaessa laiskiaista kiinnostaa hyökätä hahmojen kimppuun.

## 9. Luolakarhu

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 8

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 2 kynttä

ja purema

*Vaurio:* 1–10 ja 2–12

*Ilmestymismäärä:* 1 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 5

*Moraali:* 9

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* neutraali



Tavallinen karhu voi olla vaarallinen, mutta luolamiesten ja dinosaurusten aikaan karhut vasta isoja olivatkin. Ne mittelevät voimiaan mielellään vain itseään pienempien olentojen kanssa, joten esihistorialliset ihmiset ovat niiden suosikkiriistaa.

## 10. Mastodontti

*Haarniskaluokka:* 7

*Osumanopat:* 10

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 2 puskaa ja

1 kärsä

*Vaurio:* 1–10 ja 1–6

*Ilmestymismäärä:* 0

(1–3)

*Pelastusheitto:* taisteli-  
ja 5

*Moraali:* 10

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* kaottinen



Mastodontti on hirvittävä peto, joka näyttää karvaisen turkin peittämältä elefantilta. Muinaisnorsu syö mieluusti luolamiehiä, Piltdownin ihmisiä (sivu 39) ja muita ihmisenkaltaisia olentoja. Taistelussa se puskee syöksyhampaillaan ja yrittää ottaa kiinni kärsällään. Ihmisen kokoinen vastustaja, josta se saa otteen kärsällään, rusentuu 1–8 osumapisteen edestä taistelukierrosta kohti. Peto voi heittää rusennetun saaliinsa syrjään, aiheuttaen yleensä vahinkoa kuin olisi lyönyt kärsällään ja kenties lisävahinkoa putoamisesta, terävistä kivistä tai muista epäsuotuisista laskeutumispaikoista.

## 11. Pachycephalosaur

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 10

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema

*Vaurio:* 1–8

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 10

*Moraali:* 5

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittäminen:* kaottinen



Toisin kuin voisi luulla, pachycephalosaurus ei käytä isoja kupolimaisesta kohoavaa kalloa puskemiseen, vaan kallo suojaa hirviön valtavia aivoja. Pelkurimainen dinosaurus pystyy ottamaan täydelliseen henkiseen hallintaan kenet tai minkä tahansa, joka eksyy 36 metrin päähän siitä. Jos uhri epäonnistuu pelastusheitossa sauvaa vastaan, tulee siitä liskon tahdoton käskyläinen 1n6 tunnin ajaksi. Pelastusheitossa onnistuminen suojelee kyylytä yhtä pitkään. Yleensä lisko antaa uhrilleen vain telepaattisen käskyn tulla lähemmäksi ja asettua syötäväksi, mutta jos joku ei taivu tai vastustajia on useita, laittaa hirmulisko uhrinsa kamppailemaan liittolaisiaan vastaan. Uhrin pysyvät kammottavan tietoisina tilanteesta.

## 12. Parasaurolophus

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 13

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 häntä tai tulinen hönkäys

*Vaurio:* 1–12

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 7

*Moraali:* 6.

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali

Tämän dinosauruksen päässä on lähes kahden metrin pituinen luinen

harja, jonka sisällä oleva elin antaa sille hämmästyttävän puolustuskeinon – parasaurolophus voi syöstä tulta kuin punainen lohikäärme. Hirmuliskot myös kestävät kuumuutta hyvin ja puolittavat jopa lumottujen liekkien aiheuttaman vahingon. Koska luinen harja liittyy olennon hengitysjärjestelmään, voi lisko liekkien hönkimisen lisäksi käyttää sitä snorkkelina. Parasaurolophus vaanii usein uhrejaan joissa, juomapaikoilla ja soiden syvyyksissä.

Soidinmenoja viettävien parasaurolophusten törähdykset kantavat pitkälle ja sytyttävät helposti maastopaloja, jotka ajavat eläimiä järviin ja soille turvaan liekeiltä, suoraan pedon uhriksi.



### 13. Piltdownin ihminen

*Haarniskaluokka:* 9

*Osumanopat:* 2

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 kivi

*Vaurio:* 1–6

*Ilmestymismäärä:* 1–12 (3–30)

*Pelastusheitto:* taistelija 2

*Moraali:* 6

*Aarrettyyppi:* L

*Ryhmittyminen:* kaottinen



Tämä “ihminen” on raakalaismainen kahdella jalalla kulkeva olento. Arkkityypinen luolamies yhdistää eläimen ja ihmisen pahimmat puolet: nykyihmisen aivot ja viidakon latvustojen armottoman tappajan, gorillan, leuat. Kannibaali on sivistyksen verivihollinen. Piltdownin ihmiset käyttävät työkaluina kämmeneen istuvia kiviä ja hakkaavat uhrinsa niillä. Ne eivät osaa työstää näitä iskukiviä terävämmiksi, eivätkä tajua edes teroitettun kepin tai tulen saloja. Ne keräävät kiiltäviä kiviä ja joskus niiden hallusta voi löytyä jopa arvokkaita jalokiviä, mikä on huomioitu aarrettyyppissä.

### 14. Pterosaurus

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 8

*Liikkuminen* lentäen: 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema

*Vaurio:* 1–12

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 4

*Moraali:* 8

*Aarrettyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Lentävän hirmuliskon pitkässä nokassa on terävien hampaiden rivistö, jolla se lävistää saaliinsa. Jos purema osuu, niin lisko voi seuraavilla kierroksilla aiheuttaa uhrilleen vahinkoa ilman erillistä osumaheittoa. Peto kantaa ihmisen helposti mukanaan.



## 15. Stegosaurus

*Haarniskaluokka:* 5

*Osumanopat:* 12

*Liikkuminen:* lentäen 36 m (12 m),  
maassa 27 m (9 m)

*Hyökkäykset:* 1 häntä ja 1 purema

*Vaurio:* 1–12 ja 1–6

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 6

*Moraali:* 9

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Stegosauruksen selässä on kaksi riviä litteitä luulevyjä, jotka se voi asettaa vaakatasoon ja räpytellä tai liittää niiden avulla kuin siivillä.

## 16. Trachodon

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 12

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 häntä

*Vaurio:* 1–10

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 6

*Moraali:* 6

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Trachodon eli ankannokkalisko voi näyttää kauempaa tarkasteltuna koomiselta, mutta sillä on erittäin vaikuttava puolustautumiskeino. Trachodon voi käyttää suorassa linjassa eteensä soonista hyökkäystä, joka on niin voimakas, että se jopa räjäyttää uhriensa sisäelimet. Trachodonin hyökkäys käyttää samoja sääntöjä kuin lohikäärmeen hönkäys.

## 17. Triceratops

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 16

*Liikkuminen:* 27 m (9 m)

*Hyökkäykset:* 1 pusku

*Vaurio:* 3–24

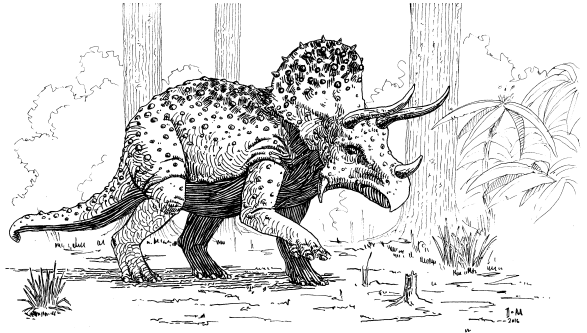
*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 8

*Moraali:* 12

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Vankkarakenteinen hirmulisko tekee selvää jälkeä uhkaajista puske-  
malla kolmella sarvellaan. Triceratops aloittaa taistelun rynnäköimällä  
päin vastustajaa, jolloin sen pusku aiheuttaa kaksinkertaisen vahingon.  
Aggressiivinen lisko ei ikinä peräänny ja taistelee vaikka se olisi kärsinyt  
kuolettavia vammoja, aina –10 osumapisteeseen saakka.

## 18. Trilobiitti, lauma

*Haarniskaluokka:* 3

*Osumanopat:* 7

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1n3 puremaa kaikille alu-  
eella oleville

*Vaurio:* 1–6

*Ilmestymismäärä:* 1 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 4

*Moraali:* 12

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Siiraa muistuttavat esihistorialliset  
tappajatorakat liikkuvat kaiken kaluavina laumoina, jotka ovat halkaisi-  
jaltaan 9–12 metriä. Ne voivat kaluta hirmuliskon fossiiliksi minuuteissa.  
Lauman yksittäisten jäsenten tuhoaminen ei vaikuta hirveästi kokonaisuus-  
teen, joten normaalit lähitaistelu- ja pitkänmatkan hyökkäykset tekevät  
automaattisesti pienimmän mahdollisen vahingon. Aluevaikutteiset hyök-  
käykset, kuten tulipallo tai palava öljy, vahingoittavat laumaa normaalisti.

## 19. Tyrannosaurus

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 16

*Liikkuminen:* 36 m (12 m)

*Hyökkäykset:* 1 purema

*Vaurio:* 2–40

*Ilmestymismäärä:* 0 (1)

*Pelastusheitto:* taistelija 8

*Moraali:* 10

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* neutraali



Tyrannosauruksen tunnistaa hyödyttömän heiveröisistä ja surkastuneista eturaajoista. Kun hirmulisko kävelee, sen pää huojuu puiden latvojen yläpuolella ja häntä laahaa maassa tasapainottaen kulkua. Tyrannosaurukselta voi suojautua jos tietää niksit, sillä sen pähkinän kokoiset aivot tajuavat vain liikkuvat kohteet mahdollisiksi saaliiksi, joten pysymällä täysin paikallaan voi välttyä liskon huomiolta. Tyrannosaurus voi niellä ihmisen kokonaisena osumaheiton tuloksella 19–20. Uhri ottaa jokaisen taistelukierroksen aikana 1n10 vahinkoa vatsahapoista ja joutuu myös heittämään pelastusheiton lohikäärmeen hönkäystä vastaan säilyttääkseen tajuntansa. Tyrannosauruksen vatsassa ei ole tilaa yrittää taistella tikaria suuremmalla aseella ja osumaheittoihin tulee –4-muuttuja vaikeissa oloissa sokkona sohimisesta.

## 20. Velociraptor

*Haarniskaluokka:* 6

*Osumanopat:* 4

*Liikkuminen:* 45 m (15 m)

*Hyökkäykset:* 2 kynttä

ja 1 purema

*Vaurio:* 1–8 ja 1–6

*Ilmestymismäärä:* 1–4 (1–8)

*Pelastusheitto:* taistelija 4

*Moraali:* 8

*Aarretyyppi:* ei

*Ryhmittyminen:* kaoottinen

Velociraptorit ovat takaraajoillaan nopeasti kipittäviä noin kolme metriä pitkiksi kasvavia dinosauruksia. Ne ovat ruumiinrakentaaltaan lintumaisia, joskin täysin sulkia vailla. Nämä hirmuliskot ovat erittäin älykkaitä, vaikka eivät työkaluja käytäkään. Ne ovat enemmän kuin eläimiä, kuten häijystä luonteesta ja kaoottisesta ryhmittymisestä huomaa. Raptorit hyökkäävät mielellään väijystä, ja niillä on sama kyky yllättää kuin mörköpeikolla, eli ne yllättävät tuloksella 1-3 (1n6).



## Laseraseet

*Tommi Brander*

Säännöt laserpistooleille ja -kivääreille fantasiapeliin, jossa ne ovat erikoisia poikkeuksia. Monimutkaisempi tulkinta laseraseille ja muille tuliaseille erityisesti Swords & Wizardry -peliin [14] löytyy teoksesta Hack! Firearms [10].

### Tuntematon ase

Täysin tuntematonta asetta käyttävä hahmo heittää heittonsa muunnoksella -4.

Taistelija oppii käyttämään uutta asetta yhdellä hyökkäysheitolla tai harjoiteltuaan sillä tunnin, mikä aiheuttaa yhden heiton ongelmataulukosta (sivulla 45) todennäköisyydellä 1/6. Muut oppivat käyttämään asetta jos hyökkäysheittonoppa näyttää tuloksen 20, kun hahmo osuisi pelissä heitetyllä hyökkäysheitolla haarniskaluokkaan 20 [0] ilman tuntematto-muussakkoa, tai harjoiteltuaan aseella n6 päivää. Jokaista harjoittelupäivää kohti heitä n6 – tuloksella 1 tai 2 harjoittelija aiheuttaa sen päivän aikana niin monta heittoa ongelmataulukosta, muuten ei yhtään.

### Toiminnassa

Laserpistooli aiheuttaa n6 pistettä vahinkoa, laserkivääri n10. Laseraseet jättävät huomiotta kohteen panssarin, joskin hyvin kiilloitettu levyhaarniska toimii nahkahaarniskana ja peilimäinen kilpi tai suuri peili toimii kilpenä. Jos suoja on niin selvä, että siitä voi ihminen nähdä kuvansa, niin suojan takia epäonnistunut laukaus heijastuu satunnaiseen suuntaan.

Pistooli ampuu tehokkaasti 100 metrin päähän, kivääri tuhannen. Kevyt sumu tai savu puolittaa kantomatkan, raskas jakaa sen jopa kymmenellä.

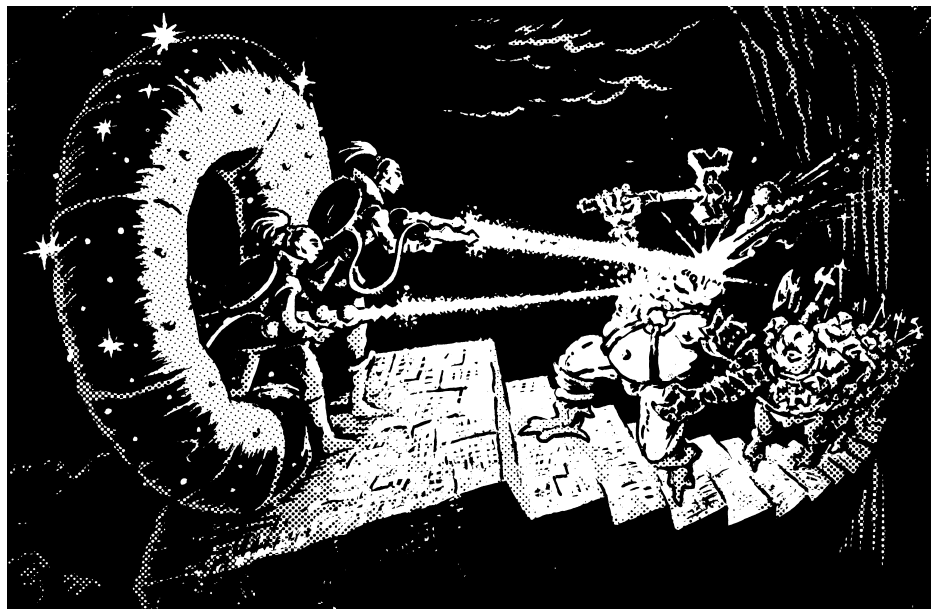
Laserkiväärillä voi ampua sarjan, jolloin kaikkiin hyökkäysheittoihin tulee laukausten määrän verran sakkkoa. Hahmo voi ampua vuorollaan korkeintaan ketteryys-arvonsa verran laukauksia.

Aseissa on akku, joka latautuu pienillä mutta hyvin tehokkailla pikimustilla aurinkopaneeleilla, jotka tuntuvat koskettaessa viileiltä. Pätevän käyttäjän käsissä ja tavallisissa olosuhteissa akku kestää hyvin, mutta tunnin mittainen ankara taistelu aiheuttaa tehojen vähyden, joka puolestaan aiheuttaa epäluotettavuutta (sivu 45).

## Epäluotettavuus

Ase on epäluotettava osaamattomissa käsissä, oltuaan vuoden käytössä ilman huoltoa, oltuaan 100 vuotta säilytyksessä ilman huoltoa, sarjatulta ammuttaessa, ylikuumentuneena tai melkein tyhjän akun kanssa. Mitä useampi epäluotettavuustekijä tilanteeseen pätee, sitä todennäköisemmin syntyy ongelmia. Jos hyökkäysheitossa heitettävä n20 antaa epäluotettavuustekijöiden lukumäärän tai sitä pienemmän numeron, heitetään ongelmataulukosta.

1. Ei laukausta.
2. Ase jää jumiin ja ampuu niin nopealla tahdilla kuin pystyy. Huomaa mahdolliset uudet heitot tästä taulukosta.
3. Ase räjähtää käyttäjän kasvoille. Vahinko kuin kolmella osuneella laukauksella, kahden askeleen päähän kuin kahdella osuneella laukauksella ja viiden askeleen päähän kuin yhdellä laukauksella. Pelastusheitto puolittaa vahingon.
4. Akku lähes tyhjä. Ongelmia esiintyy useammin kunnes aseensa lataa, mikä tapahtuu aurinkopaneelien avulla yhden aurinkoisen päivän aikana jos ase on ulkona ja näkössä. Muissa olosuhteissa latautuminen tapahtuu hitaammin aseensa saaman valon määrän ja spektrin mukaisesti.
5. Ase ylikuumenee. Yksi piste vahinkoa per taistelukierros käyttäjälle kunnes hän pudottaa aseensa. Lisäongelmia esiintyy useammin kunnes ase on viilentynyt käyttämättömänä n6 tunnin ajan.
6. Ase piippaa kovaäänisesti ja nauhoitus pyytää ottamaan yhteyttä takuuhuoltoon.
7. Laite antaa sähköiskun käyttäjälle. Vahinko kuin osuneella laukauksella.
8. Laite lähettää kutsun huoltoyhtiölle. Etäisyyksistä riippuen yhtiön edustajat voivat saapua tuntien tai vasta vuosien päästä. Lisää huoltoyhtiö satunnaiskohtauksiin tai arvo n1000 vuotta. Yhtiö saapuu paikalle viimeistään arvotun ajanjakson jälkeen.
9. Ase sulaa käsiin. Vahinkoa kuin kolmesta laukauksesta jos kädet ovat paljaat, kuin kahdesta jos käsissä on kevyttä haarniskointia, kuin yhdestä jos raskas haarniska suojaa käsiä.
10. Laite repii rikki ulottuvuuksien välisen verhon.



Keskustelua roolipelaamisesta, pelisuunnittelusta, tapahtumista ja muusta peleihin liittyvästä.

***Pelilauta.fi***

*Muös peliseuraa  
löytyy täältä!*

# Outoja loitsuja

*Miikkali Tuominen*

Seuraavassa esitellään nippu loitsuja, joiden potentiaalin valjastamiseksi pelaajat joutuvat käyttämään järkeään. Jotkut ovat tulen kanssa leikkimistä, toiset taas lähinnä outoja.

Koska monet loitsut asettavat vaaravyöhykkeelle velhon itsensä, niiden käytettävyyttä ei ole keinotekoisesti rajoitettu kokemustason tai hahmoluo-kan perusteella. Jos vaikutusalueesta tai -etäisyydestä ei ole annettu tarkempia tietoja, loitsun kantamana toimii velhon näkökenttä. Velhon kokemustason lisätään älykkyysmuunnos loitsun vaikutuksia laskettaessa. Vaikka älykkyysmuunnos olisi negatiivinen, loitsu vaikuttaa silti vähintään ensimmäisellä tasolla. Taistelukierroksen pituudeksi oletetaan yksi minuutti.

Pelinjohtaja voi tarvittaessa arpoa 20-sivuisella nopalla valikoimasta yhden tai useamman loitsun esimerkiksi kirjaston antimiksi tai osaksi magiankäyttäjän aloitusrepertuaaria.

## 1. Apinakapina

Tyhjästä ilmestyy joukko ADHD-marakatteja, jotka räähkivät, varastelevat, hajottavat ja kiehnäävät. Marakatteja ilmestyy korkeintaan velhon tason verran. Marakatti on 0-tason hirviö eikä sen tappamisesta saa kokemusta.

## 2. Etäisyys

*Tommi Brander*

Velho väentää aika-avaruutta siten, että hänen sijaintinsa (loitsimishetkellä) etäisyys kaikkeen ympäröivään kasvaa kolme metriä velhon ta-soa kohti. Velhoa koskevat esineet pysyvät kuitenkin paikoillaan, lattia mukaanluettuna. Aika-avaruus palautuu takaisin n6 tunnin kuluttua.



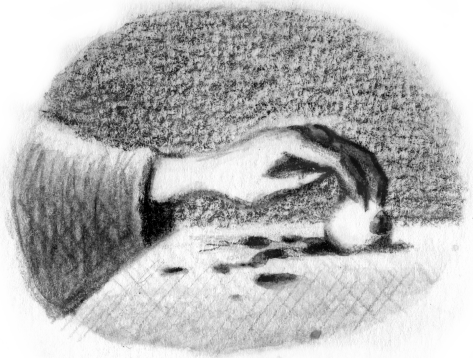


### 3. Huono valeasu

Kohde alkaa näyttää halvalta kopiolta itseltään: viikset menevät epäilyttävästi vinoon, aksentti kuulostaa ulkomaalaiselta ja vaatteetkin istuvat huonosti. Kohde itse ei tietenkään huomaa mitään, mutta kaikille lähellä oleville on selvää, että tyypin paikan on ottanut tuntematon, todella huono naamioituja. Vaikutus kestää tunnin loitsijan tasoa kohden, minkä jälkeen uhri palautuu entiselleen huomaamatta myöskään tätä muutosta.

### 4. Kolikko

Velho muuttaa itsensä suureksi kultakolikoksi, johon on lyöty hänen oma pärstäkertoimensa. Vaatteet ja haarniska muuttuvat myös, mutta muut varusteet jäävät lattialle lojumaan. Kolikkona velho ei voi loitsia eikä puhua. Jos kolikon kuvapuolta ei peitetä, hän kuitenkin näkee, kuulee ja haistaa normaalisti. Velho voi lopettaa loitsun milloin tahansa ja tällöin palaa tavalliseen olomuotoonsa välittömästi toimintakykyisenä.



### 5. Kuoleman enkeli

Velho nimeää henkilön ja heittää pelastusheiton taikuutta vastaan. Kuoleman enkeli saapuu 1n100 taistelukierroksen kuluttua noutamaan joko kohdetta tai (pelastusheiton epäonnistuesssa) velhoa itseään. Kun enkeli on uhrinsa valinnut, ei kohtalon huijaamiseen ole mitään keinoa. Jos uhriksi valikoitunut hahmo on viikatemiesen saapuessa ehtinyt jo kuolla, enkeli raivostuu ja levittää tappavan ruton lähiseudulle.

### 6. Maailmanloppu tulee!

Iä! Iä! Käärö lupaa dramaattisin, muinaisella siansaksalla tehostetuin sanankääntein murhaavaa meteoriittisadetta sadan kilometrin säteelle loitsijasta. Valitettavasti loitsu ei toimi eikä ole koskaan toiminutkaan. Sen ainoa vaikutus on raju nenänverenvuoto, joka iskee loitsijaan ja tekee yhden pisteen vahinkoa.

## 7. Mutkat suoriksi

*Jonas Mustonen*

Velho oikoo käytävän nykyisen ja halutun sijainnin välille, kunhan tietää kohteen ennalta ja se sijaitsee saman rakennelman – kuten esimerkiksi luolaston saman tason – sisällä. Velhon luoma käytävä kulkee suorinta mahdollista reittiä. Arkkitehtuurin vääristymä palautuu ennalleen velhon saavutettua tavoitellun sijainnin, velhon kuollessa, menettäessä tajuntansa tai seuraavana keskiyönä. Sivulliset, seikkailijatoverit ja hirviöt voivat myös käyttää käytävää.

## 8. Oksettava suojaus

*Jonas Mustonen*

Materiaalisena komponenttina tässä loitussa on basiliskin muna, jonka sisällä on olenon lähes kehittynyt alkio. Maagin täytyy loitussa niellä munan kammottava sisältö kokonaisuena ja pitää se vatsassaan. Sen lisäksi että pahoinvointi ajaisi kehittymättömän basiliskin ylös ihan luonnostaan, vapautunut maaginen potentiaali saa sen pyrkimään itse ylös.

Jokaisen taistelukierroksen alussa magiankäyttäjän on heitettävä 20-sivuisella nopalla rakenteensa tai alle. Onnistuessaan hän on suojausa kivettymiseltä (oli syynä mikä tahansa kyky tai loitsu) sekä kaikilta ei-maagisilta hyökkäyksiltä. Maagiset aseet, loitsut ja lohikäärmeen hönkäys vaikuttavat häneen. Magiankäyttäjä voi pidätellessään ja nieleskellessään kiemurtelevaa basiliskin alkioita kävellä tulipalojen, taistelujen yms. läpi vahingoittumattomana. Hänen keskittymisensä ei salli loitsimista tai taistelua, mutta yksinkertaiset toimet ovat mahdollisia.

## 9. Ota silmä käteen

Velho voi repäistä silmän irti itseltään tai halukkaalta liittolaiseltaan. Vastentahtoisenkin koekaniinin silmän voi toki nyyppäistä pois, jos poloinen on ensin saatettu puolustuskyvyttömäksi. Asiaankuuluvan rituaalin päätteeksi silmä jatkaa toimintaansa ja sen alkuperäinen omistaja näkee kaiken irtosilmän näkökenttään tepastelevan. Loitsittu silmä ei mätäne sen omistajan vielä eläessä.



## 10. Paalu

Velho luo tukin paksuisen ruostumattoman terässauvan, joka on juutattu tukevasti maahan kiinni. Paalun pituus on korkeintaan metri velhon tasoa kohti ja puolet pituudesta on maan alla. Paalun irti vetämiseen tarvitaan jättiläisen kaliiperia oleva korsto, tai vaihtoehtoisesti lapio ja rutkasti aikaa.

## 11. Päätöntä menoa

Kohteen kaula ja pää muuttuvat näkymättömiksi. Tästä on monenlaisia etuja: kuolleen näytteleminen muuttuu huomattavasti vakuuttavammaksi ja vakoileminen on paljon turvallisempaa, kun kulman takaa pilkistävää päätä ei voi nähdä. Loitsun vaikutus kestää kymmenen minuuttia velhon tasoa kohden. Sivullisen pään näkymöittäminen vaatii kosketuksen ja kohde saa pelastusheiton.

## 12. Raina

Loitsun kohdetta riivaa äärimmäinen epäonni. Aina, kun kohteen seurue joutuu pulaan — esimerkiksi ansan tai hyökkäävien vihollisten tulilinjalle – kirottu henkilö on oletuskohteena. Sivistyksen parissa pelinjohtaja voi säveltää lennosta erilaisia ei-kuolettavia vastoinkäymisiä. Inspiraationa voi käyttää esimerkiksi Aku Ankka -lehtiä: niskaan putoava flyygeli tai paikallinen sadekuuro on omiaan laittamaan velholle vinoilleen ruojan kuriin. Kirous kestää kuukauden velhon tasoa kohden. Sen voi myös poistaa tavanomaisin keinoin.



### 13. Rottalauma

Velho muuttuu rottalaumaksi, jonka pääluku on sama kuin hänen osu-  
mapisteidensä määrä. Rottalaumaa käsitellään yhtenä elävänä olentona:  
jokainen piste vauriota liiskaa rotan. Tavanomaiset aseet tekevät minimi-  
vaurion, kun taas aluehyökkäysten vaurio pysyy normaalina. Rottalauman  
haarniskaluokka on 12 (kuin nahkahaarniska).

Rottalauma voi tarvittaessa jakaantua pienempiin yksiköihin. Kaikkien  
lauman jäsenten on kuitenkin oltava näköetäisyydellä toisistaan. Pikkulaum-  
mat voivat hyökätä useamman vihollisen kimppuun saman taistelukierrok-  
sen aikana. Yhden kohteen kimppuun voi hyökätä vain yksi lauma. Alle  
neljän rotan lauman hyökkäyksellä ei ole onnistumismahdollisuutta.

Pääluku	Osuma	Vaurio
4	+1	1n4
6	+2	1n6
8	+3	1n8
10	+4	1n10
12	+5	1n12

Rotilta ei puhuminen – taikomisesta puhumattakaan – onnistu. Velho voi  
pysyä rottalaumana korkeintaan kymmenen minuuttia. Tavalliseen olomuotoonsa  
palautuessaan velhoon kuitenkin jää rottamaisia piirteitä, jotka  
voimistuvat kerta kerralta. Siksi velho menettää aina loitsua käyttäessään  
pysyvästi yhden pisteen karismaa. Jos karisma laskee nolnaan, velho muut-  
tuu kaoottiseksi rottahumanoidiksi, joka on kymmenen osumanopan hirviö  
ja tuomarin hallinnassa.

### 14. Se on loppu ny

Tällä loitsulla velho voi näppärästi hankkia itselleen pysyvän vih miehen.  
Kohde ei saa pelastusheittoa vaan alkaa inhota loitsun heittäjää sydämensä  
pohjasta, eikä tätä tunnetta voi magiaa vähäisemmillä voimilla poistaa.  
Kohde on myös vakuuttunut siitä, että vihollisuudet aloitti velho, vaikka  
ei välttämättä osaakaan sanoa miten.

Pelinjohtajan kannattaa huomata, että vannoutuneinkaan vihemies  
ei välttämättä lähde tuosta vain mestaamaan verivihollistaan, vaan voi  
käyttää myös muita keinoja tehdäkseen inhokkinsa elämästä helvettiä.  
Vain rosakasakki ja rikolliset hiipivät yöllä tuikkaamaan puukon paskiaisen  
rintaan. Sen sijaan bardi laulaa pilkkalauluja torilla, kauppias levittää  
yhteyksiensä avulla ilkeitä huhuja ja aatelin lahjoo viranomaiset järjes-  
tämään vaikeuksia.

## 15. Sisäinen kello

Velho saa tietää kellonajan ja päivämäärän. Aikamatkailijan luottoloitsu!

## 16. Sään oot hyvä mies kännissä!

Kohde alkaa haista voimakkaasti velhon valitsemalta alkoholijuomalta eikä katku katoa kuin peseytymällä.

## 17. Tulta munille

Velhon jompikumpi käsi roihahtaa luonnottoman suureen liekkiin, joka on riittävän kirkas valaisemaan suurenkin salin nurkkia myöten ja sytyttää jopa litimäärän puun helposti. Raajaa voi käyttää myös lyömäaseena, jolta suojautumisen vaatii pelastusheiton lohikäärmeen hönkäystä vastaan. Liekki tekee 1n3 pistettä vahinkoa ja helposti syttyviä kohteita vastaan tuplat. Pelastusheitossa epäonnistunut kohde syttyy lisäksi tuleen.

Tuli tuppaa polttamaan ja niin on myös tämän loitsun laita. Ensimmäisellä kierroksella liekki tekee vahinkoa 1n3 pistettä, toisella 1n4, kolmannella 1n6 ja niin edelleen roihun yltyessä ja ihonalaisen rasvakerroksen alkaessa lopulta palaa. Tämä pätee sekä velhoon että uhriin. Velhon käsi sammuu välittömästi tämän niin halutessa, mutta uhri palaa tuhkaksi ellei tulta tukahduteta pikaisesti.

## 18. Vampyyri

Velho imee vihollisestaan yhden kestopisteen tasoaan kohden ja paranee itse yhtä monta pistettä. Kohteen jäljellä olevat kestopisteet luonnollisesti muodostavat imaisun ylärajan. Tällä konstilla ei voi kammeta kestoja yli maksimin. Epäkuolleista imetyt pisteet vahingoittavat velhoa; koneisiin tai golemiin kaltaisiin olioihin tempu ei tepsii lainkaan. Kohde saa pelastusheiton.



## 19. Varjo

*Tommi Brander*

Velho herättää varjonsa itsenäiseen toimintaan. Loitsiessaan velho päättää, millä nopalla varjo heittää ominaisuutensa. Varjo pysyy itsenäisenä nopan korkeimman tuloksen verran päiviä. Velho menettää ominaisuuspisteitä yhtä paljon kuin varjo niitä saa. Jos jokin velhon ominaisuus laskee negatiiviseksi, varjo muuttuu pysyväksi itsenäiseksi olennoiksi ja velho tuhoutuu. Varjolla on sama taso ja siihen liittyvät hyödyt kuin velholla (mutta pienemmät ominaisuudet, jotka voivat estää esimerkiksi loitsimisen).

Varjo ei voi liikkua pois velhon luota. Varjoa voi vahingoittaa vain loitsuilla, maagisilla aseilla ja kohdennetulla valolla. Varjo pystyy hyökkäämään muiden varjojen kimppuun, käyttämään työkaluja niiden varjojen kautta, ja muutenkin toimimaan melko vapaasti, joskin kaksiulotteisesti.

Velhon ominaisuudet palautuvat kun varjon itsenäisyys loppuu. Jos varjo tuhotaan sitä ennen, niin ominaisuudet palautuvat yhden pisteen kuukaudessa ja velhon varjo kasvaa takaisin samaa tahtia.

## 20. Verilöyly

*Tommi Brander*

Kaikki (jotka epäonnistuvat pelastusheitossa) sadan metrin säteellä velhosta hyökkäävät raivokkaasti kaiken liikkuvan kimppuun, aloittaen lähimmästä ja vihatuimmasta. Vaikutus kestää velhon karisman verran tunteja tai kunnes jäljellä ei ole ketään tapettavaa. Yleensä loitsiva velho on sadan metrin säteellä itsestään taikoessaan verilöylyn.

**[www.roolipelit.wordpress.com](http://www.roolipelit.wordpress.com)**

Tule sinäkin lukemaan ja kirjoittamaan, mitä skenessä tapahtuu!  
Minua ainakin kiinnostaisi tietää.



**Roolipelitiedotus**

**Suomalaisen roolipeliskenen yhteinen tiedotuskanava**



# ROPECON

28.-30.7.2017

MESSUKESKUS | HELSINKI

ropecon.fi



## Humanoiditaulukko

*Miikkali Tuominen*

Tämä taulukko luo eksoottisia elämänmuotoja, jotka kohtalon oikusta muistuttavat erehdyttävästi kumipukuun sonnustautuneita kehonrakentajia. Humanoidit soveltuvat ennenkaikkea pahiksiksi, mutta taulukkoa voi toki käyttää myös pelaajahahmojen luomiseen. Taulukon luomukset eivät tosin ole voimakkuudeltaan tasavertaisia ja pelaajilla sekä tuomarilla tulee olla yhteisymmärrys maailman asukkaiden suhtautumisesta hirviöihin. Se ei pelaa joka pelkää. . .

Ennen humanoidin luontia pelinjohtajan kannattaa pohtia, kuinka omituinen otus on haussa. Aluksen tiedeupseerille voi arpoa vaikkapa vain oudot korvat. Luolaston pimeimmässä syöverissä vaanivan pedon kohdalla taas kannattaa käydä jokainen taulukko läpi mahdollisimman arvaamattoman lopputuloksen luomiseksi. Avaruusolioiden ja mutanttien lisäksi taulukolla voi piristää myös seikkailuviihteen vakiokasvoja: kukapa ei haluaisi nähdä siivekstä örkkiä tai läpikuultavaa lonkeroleijonaa?

Taulukko olettaa korkean haarniskaluokan olevan parempi. Taisteluun liittymättömät todennäköisyydet on ilmoitettu kuudesosina. Jos arvottava otus on pelkkää tykinruokaa, ominaisuuksiin tulevat muutokset kannattaa puolittaa ja siirtää suoraan taistelutaitoihin – esimerkiksi +2 muunnos voimaan antaa riviroistolle +1 lähitaistelun osumaheittoon ja vaurioon.

### Peite

1. Iho. Enemmän tai vähemmän inhimillinen.
2. Kitiini. Haarniskaluokka +3.
3. Kivi. Haarniskaluokka +4.
4. Lasimainen ja läpikuultava. Haarniskaluokka -1. Piiloutuminen +1.
5. Lima. Tylppien aseiden tekemä vaurio puolitetaan. Karisma -2.
6. Luukyhmyjen peitossa. Haarniskaluokka +2.
7. Metallia. Haarniskaluokka +5.
8. Muutamaa numeroa liian iso karvaton nahkapeite. Otus voi kääntyä nahkansa sisällä, vaikka siihen olisi tartuttu kiinni. Karisma -1.
9. Sulat. Hahmo kykenee liitämään lyhyitä matkoja.
10. Suomut. Haarniskaluokka +1.
11. Turkki. Ei tarvitse vaateetusta suojaksi kylmältä tai kuumalta. Karisma -1.
12. Kristalli. Bling bling. Karisma +1.



## Väritys

1. Harmaa
2. Keltainen
3. Musta
4. Oranssi
5. Punainen
6. Ruskea
7. Sininen
8. Valkoinen
9. Vihreä
10. Violetti
11. Raidallinen. Heitä n10 kaksi kertaa arpoaksesi värit. Jos heität saman kahdesti, otus on psykedeelinen sekoitus kaikkia taulukon värejä.
12. Pilkullinen tai täplikäs. Heitä n10 kaksi kertaa arpoaksesi värit. Jos heität saman kahdesti, otus on läpinäkyvä ja sen väriytyksen muodostavat ihon läpi kuultavat sisäelimet.

## Pää

1. Ihmismäinen pää. (Myöhemmistä taulukoista tulevilla muutoksilla.)
2. Aivot näkyvillä: paljaana, ohuen ihokerroksen tai lasisen kupolin alla. Älykkyys +2 tai (vihollisella) telekineettiset kyvyt. Aivoihin tähdätty hyökkäys heitetään -2 muunnoksella ja tuplavauriolla.
3. Luiskaotsainen ja jämeräleukainen.
4. Otsalisäke.
5. Silmät pitkulaisen pään sivuilla. Ei syvyysnäköä, mutta näkökenttä on tavallista laajempi: pitkän kantaman hyökkäykset -2, yllättymismahdollisuus -1.
6. Pitkä ja taipuisa kaula.
7. Sarvet. Pää edellä suoritetun rynnäkön vaurio 1n10.
8. Täysin ihmismäinen ohimoilla kiemurtelevaa palmikkomaista nahkaharjannetta lukuunottamatta.
9. Yli-iso pisaran mallinen pää.
10. Äärimmäisen lyhyt ja paksu kaula. Pää roikkuu hartioiden välissä. Haarniskaluokka +1.
11. Kaksi päätä. Heitä n10 kummallekin.
12. Ei päätä. Aistielimet ovat kiinni rintakehässä. Haarniskaluokka +1, aloite -1.

## Silmät

1. Ihmismäiset.
2. Antennien päässä.
3. Hämähäkkimäinen ratkaisu, eli päätä ei tarvitse kääntää koska silmiä on joka puolella päätä. Yllättymismahdollisuus  $-1$ .
4. Isot pään sivuilla olevat hyönteisen silmät tarjoavat  $360^\circ$  näkökentän. Yllättymismahdollisuus  $-1$ , jos mahdollinen yllättäjä liikkuu; muuten  $+1$ .
5. Kissan tai liskon silmät. Lämpönäkö.
6. Kolme silmää. Pitkän kantaman hyökkäykset  $+2$  ja mutantti näkee taikuuden.
7. Punaiset pimeässä hehkuvat silmät. Yönäkö.
8. Epätasaisen sinivihreät sameat silmät. Pupillit eivät erotu.
9. Säälittävän pienet tihrusilmät. Pitkän kantaman hyökkäykset  $-2$ .
10. Tyhjä, verestävät kuopat. Näkö pelaa silti, luoja tietää miten.
11. Vitivalkoiset kuulut joiden keskeltä tuijottavat pistemäiset pupillit. Ampuvat tappavia säteitä, jotka ominaisuuksiltaan vastaavat laserpistoolia (sivu 44). Hahmo myös näkee silmillään, kunhan ei ammu sarjatulta.
12. Ei lainkaan silmiä, mutta muut aistit ovat äärimmäisen tarkat ja mahdollistavat normaalin toiminnan useimmissa tilanteissa. Pitkän kantaman hyökkäykset  $-4$ .

## Nenä

1. Erittäin herkkä hajuaisti.
2. Hyönteismäinen putkilo.
3. Ihmismäinen.
4. Kidukset.
5. Leveä ja littana ulkonema.
6. Massiivinen luuharjanne.
7. Norsumainen kärsä. Ylimääräinen tarttumahyökkäys (pelastusheitto tai liikuntakyvyttömyys).
8. Pelkät reiät keskellä naamaa.
9. Pitkä, kapea ja luultavasti vihreä.
10. Ylväs ja terävä.
11.  $1n12$  sierainta: heitä nenän tyyppi uudestaan nopalla  $n10$ .
12. Ei nenää. Haistaa käärmemäisesti lipovalla kielellä, jos kielen omaa.

## Suu

1. Ihmismäinen.
2. Hyönteisen tai hämähäkin leukavärkit. Inhimillinen puhe mahdotonta. Kommunikoi rytmikkäällä naksuttelulla.
3. Ihmismäinen suu piilottaa myrkkykäärmeen neulanterävät hampaat. Myrky joko tappaa tai halvaannuttaa n6 tunniksi. Suusta löytyy myös kaksiahaarainen kieli, joka maistelee jatkuvasti ilmaa.
4. Iso linnunnokka.
5. Kiemurtelevien lonkeroiden parta kätkee papukaijamaisen nokan.
6. Pedon hampaat ja paljon kuolaa. Puremahyökkäyksen vaurio 1n6.
7. Pelkkä vastenmielinen muodoton onkalo. Olio kommunikoi syvältä kurkusta kumpuavilla örähdyksillä, jotka tuskin tunnistaa puheeksi.
8. Suu näyttää inhimilliseltä, mutta avautuu valtavaksi, suoraan kurkuun aukeavaksi kidaksi. Kasvot roikkuvat tällöin ylösalaisin selkää vasten.
9. Taipuisa imukärsä.
10. Ulkoneva, nokkamainen kuono, jonka sisällä on rivi neulanteräviä hampaita. Kuono tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia niin raatelun kuin hienomotoriikan saralla. Näppäryys +1.
11. Kaksi sisäkkäistä kitaa ulostyöntyvällä "kielellä", jossa on oma suunsa. Heitä erikseen kitojen ulkoasu nopalla n10.
12. Ei lainkaan suuta.

## Korvat

1. Ihmismäiset.
2. Isot ja höröt. Tosi hyvä kuulo. Yllättymismahdollisuus -1.
3. Kantarellimäiset.
4. Lepakonsiipimäiset.
5. Pään sivuille kiinni ruuvatut metalliverkon peittämät kuulokojeet.
6. Reiät pään sivuilla.
7. Suipot. Hahmoa saatetaan luulla haltiaksi.
8. Suuret norsun korvat, joilla kevyt otus pystyy lentämään. Raskaampi voi liittää tai ainakin pudota hitaammin.
9. Sykkivät verisuonien peittämät möykyt, kuin korvasienet.
10. Tuntosarvet. Hienot karvat aistivat ilman värähtelyä.
11. Erilaiset korvat: heitä n10 kahdesti. Jos tulos on sama, korvia on kaikkialla kehossa.
12. Ei korvia.

## Kädet

1. Ihmismäiset käsivarret ja kädet, joissa 1n10 sormeja ja 1n2 peukaloa, kuten ihmisillä.
2. Käsivarret ovat luonnottoman pitkät, niin että sormet ylettyvät koskemaan maata selkä suorana seistessä. Hahmo voi halutessaan laukata neljällä jalalla, mikä tuplaa juoksuvauhdin. Aloite +1, kiipeäminen +2.
3. Kolme kättä, jotka päättyvät kolmeen kynsimäiseen, 120° kulmassa toisiinsa olevaan koukkusormeen. Aseettoman hyökkäyksen vaurio 1n6. Kolmas käsi kasvaa keskellä rintakehää ja sojottaa suoraan eteenpäin. Tämän rodun lukujärjestelmä luonnollisesti perustuu numeroon kolme.
4. Käsinukkekädet: käsivarret päättyvät pieniin humanoideihin, joiden vyötärö alkaa olennon ranteesta.
5. Mustekalan lonkerot imukuppeineen. Voimakkaat ja tarttumiskykyiset, mutta myös kömpelöt. Mahdollistavat pystysuorien ja täysin tasaisten pintojen kiipeämisen. Voima +2, näppäryys -2.
6. Norsun kärsää muistuttavat ulokkeet, jotka päättyvät verta imeviin, torahammasrivistöjen kehystämiin nahkiaissuihin. Toimivat veden alla kätevinä snorkkeleina. Hienomotoriikka on mahdollista vain työkalujen avustuksella.
7. Rapumaiset saksit. Näppäryys -1, aseettoman hyökkäyksen vaurio 1n8.
8. Shoggothin lonkerot. 3n100 cm pitkät. Venyvät ja mukautumiskykyiset. Kykenevät tunkeutumaan läpi pienistäkin rei'istä.
9. Siivet. Hahmo osaa lentää.
10. Toinen käsi on korvattu tieteen uusimmalla saavutuksella: robottikouralla, moottorisahalla tai eksoottisella teknologialla.
11. Useampi ulotinpari. Heitä kymmensivuista noppaa 1n3+1 kertaa. Hahmo saa jokaista ylimääräistä paria kohden ylimääräisen hyökkäyksen.
12. Hahmolla ei ole lainkaan käsiä tai ne ovat surkastuneet pieniksi ja heiveröisiksi kuin tyrannosauruksen raajat. Käsien sijaan arkiset askaaret hoituvat kätevästi telekineettisillä voimilla, joiden suorituskyky vastaa keskivertohumanoidin raajoja. Pelastusheitto halvaantumista vastaan +2.

## Lisäulottimet

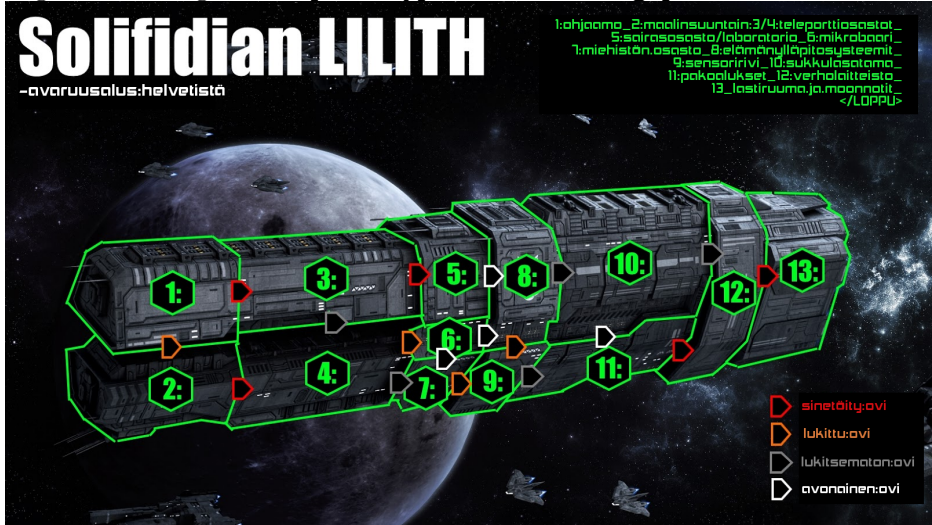
1. Häntä. Kiipeäminen +1 ja ylimääräinen aseeton hyökkäys.
2. Jalat kuin kädet. Kiipeäminen +1.
3. Kasvi tai sieni kasvaa humanoidin päästä tai selästä joko loisena tai symbioottina.
4. Kyttyrä tai pahka selässä.
5. Munanasetin, jolla humanoidi munii sopivaan kasvualustaan, kuten tajuttomaan pelaajahahmoon.
6. Parasiitti. Hahmoa hallitsee aivoetana, selkärankaan kaivautunut lonkero-olio tai takaraivoon liimautunut pikkupiru.
7. Putkia selässä. Olento joko hengittää niiden läpi tai tyytyy päästelemään säkkipillin ääniä.
8. Selkäevät ja räpylät, mikäli raajat mahdollistavat ne.
9. Siivet keskellä selkää.
10. Skorpionin pistin, myrkkyyhyökkäys (pelastusheitto tai kuolema).
11. Ylimääräinen suu vatsassa.
12. Useita ulottimia, heitä n12 kaksi kertaa.



Kuva 4: Piirtänyt Mauri Lunkka.

## Solifidian Lilith – avaruusalus Helvetistä

*Thaumiel Nerub* on kirjoittanut seikkailun Hulks & Horrors -pelille [7], jonka esittely löytyy tästä lehdestä sivulta 9. Seikkailu on alunperin ilmestynyt englanniksi blogissa <http://cryptofrabies.blogspot.com>.



Kuva 5: Solifidian Lilithin kuva: By Cronus Caelestis (Own work) [CC BY-SA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>)], via Wikimedia Commons. Karttamerkinnät: Thaumiel Nerub.

### HÄTÄKUTSU

```

/>RUNKO_MURTUNUT:SISÄILMA_PURKAUTUU
/>TUKEHTUMISEN_RISKI_54_%_JA_KOHOAA
/>MIEHISTÖÄ_HENGISSÄ:3
/>MATKUSTAJIA_HENGISSÄ:TunTEma-Ton
/>TUNNISTAMATTOMIA_ELÄMÄNMUOTOJA:USEITA
  
```

### Taustatapahtuma

Tähtienvälinen taistelualus Rutonkantaja räjähti kääriytyneenä aika-avaruuteen ja aiheutti lähistöllä vaarallisen ja tuhoisan ilmiön, joka ympäröi Solifidian Lilithin. Kun seikkailijoiden alus telakoituu Solifidian Lilithiin, menettää se virrat ja tehot tuntemattomasta syystä. Virrat voidaan kuitenkin palauttaa, jotenkin...<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Toimittajan huomio: Tarkempi pohdinta virtojen menettämisestä ja palauttamisesta jää tuomarin harteille.

## Planeetta alla: Cel (Tau Ceti C)

Cel on Theta Hydrae -systeemin kolmas planeetta. Se on metsäinen ja maanmuokkaus asumiskelpoiseksi on mennyt pilalle, aiheuttaen lihan-syöjäkasveja ja äyllisiä petokasvihirviöitä. Planeetalta ei ole raportteja nykyisestä asutuksesta, mutta muinaisten pyhiä monoliitteja on löytynyt.

Planeetan asutus on saanut tartunnan biomekaanisesta syndroomasta, jonka lopullinen vaikutus on korkea aggressio ja hävinnyt käsitys minuu-desta. Syndrooma aiheuttaa mutaatioita, jotka toimivat biologisina aseina, joten planeetan väestö koostuu biomekaanisista sotilashirviöistä ilman johtajaa. Solifidian Lilithin miehistö oli valmistautumassa laskeutumaan planeetalle aloittaakseen syndroomaa vastustavan uuden lääkkeen kokeilut.

## Solifidian Lilith

**Tyyppi:** Luokka V (Lääkintäristeilijä)

**Panssari:** IV – AC/AP 6/80 – Massa 200 (keskikokoiset kilvet)

**Päämoottorit:** II – Aliavaruuskerroin  $\times 3$  – Auringonvalonnopeus 2 AU/h – Massa 100 (alhainen nopeus)

**Aseistus:** Mk 2 sädeaseet  $\times 2$  – Mk 1 massa-ajuri  $\times 1$  – Mk 1 ohjusaseet  $\times 1$  (keskiluokkaa)

**Työntömoottorit:**  $\pm 0$  (keskinkertainen liikkuvuus)

**Sensorit:** Heikot

**Tehtävä:** Kuljettaa tarvikkeita Theta Hydraen kolmannelle planeetalle (CEL – Tau Ceti C, kuvaus yllä), järjestelmään joka sijaitsee lähellä mustaa aukkoa. Tarvikkeet ovat kokeellisia lääkkeitä biomekaanista syndroomaa vastaan ja sen kumoamiseksi. Lääke on tappavaa, mutta sitä ei vielä tiedetä...

## Alus

Aluksen kuvauksessa voit käyttää inspiraationa elokuvia Alien – kahdeksas matkustaja [27] sekä Event Horizon [2]. Videopeleistä tunnelmaltaan oikeanlaisia ovat esimerkiksi Dead Space [12] ja System Shock [20]. Seuraavalta sivulta löytyvissä aluekuvauksissa on kiinnitetty huomiota vain oleelliseen. Aluksen jokainen huone ei ole täynnä vaaroja, vaan tunnelman pitäisi olla niin ahdistava, että pelottavampaa on kun ei tapahdu mitään, kuin että koko ajan tapahtuu. Tuomari, muista käyttää vaeltavia hirviöitä, satunnaisia kohtaamisia ja pirullista mielikuvitusta – tee avaruusaluksesta kamala juuri sinun peliporukallesi. Muista myös päättää, miten pelaajahahmojen alkuperäiseen alukseen saadaan virrat palautettua.

1. OHJAAMO. Esine: Teknologinen ihme, metsä purkissa (H&H s. 103).
2. MAALINSUUNTAINT: Seurantalaitteisto, jolla voi lukittaa asejärjestelmät kohteeseen. Rannetietokone.
3. KAUKOSIIRTO-OSASTO: Voimakenttä, joka aktivoituu kun huoneeseen astutaan. Viisaus kytkinpaneelin löytämiseksi, älykkyys sen purkamiseksi. Ilma loppuu 10 minuutissa.
4. KAUKOSIIRTO-OSASTO: Puolikkaita ihmisiä, joiden toinen osa on jäänyt tänne kesken kaukosiirron tilapäisen virtakatkoksen takia. Toinen puoli on Cel-planeetalla, todennäköisesti syötynä.
5. SAIRASOSASTO/LABORATORIO: Varustelu ja tilat neljälle potilaalle. Yhdeksän kävelevää kalmoa (H&H s. 134).
6. MIKROBAARI: Artefakti, uskonnollinen ikoni. Arvo 500 cr.
7. MIEHISTÖN OSASTO: 10 huonetta.
8. ELÄMÄNYLLÄPITOSYSTEMIT: Villiintynyttä ja aggressiivista miehistöä. Puoliksi muuttuneita joksikin muuksi.
9. SENSORIRIVI: Ansa: terälaukaisija. Partaveitsenterävät terät lentävät seinästä liiketunnistimen lauettua. Ketteryyspelastus tai 1n8 vahinkoa.
10. SUKKULASATAMA: Varustelua korjauksiin, tankkaamisiin ja muuhun sukkuloiden ylläpitoon. Lokerikossa voimakkaita muukalaisrotujen käyttämiä huumaavia lääkkeitä.
11. PAKOALUKSET: Neljä alusta. Skeletaaleja (H&H s. 128).
12. VERHOLAITTEISTO: Anthropophagi (H&H s. 111).
13. LASTIRUUMA JA MOOTTORIT: Kokoelma karvaisia lelumuukalaishirviöitä on järjestetty seiniä myöten riviin. Aggressiivista puoliksi muuttunutta miehistöä. Rahdissa ainakin kokeellisia lääkkeitä biomekaanista syndroomaa vastaan.

## Miehistö ja matkustajat

**Turvallisuuspäällikkö Nerea Corboda** on jumissa moottorien lähellä (huone 13), jossa piilottelee seonnutta miehistöä. Ärtynyt, kärsimätön. Historian ansiantuntija. Varusteet: 10 litraa nektarihuumetta (jos asiat eivät pian järjesty, hänellä on ainakin hauskaa itsemurhan tehdessä).

**Tiedeupseeri Vivatia Farida** on ohjaamossa (huone 1) ja hätäsanoiman takana. Turhamainen, passiivis-aggressiivinen. Lääketieteen ansiantuntija. Varusteet: Kokeellinen henkilökohtainen voimakenttä, suoja vahinkoa 3-5 pisteen välillä, lakkaa toimimasta jos 1 tai 6 pistettä vahinkoa heitetty.



**Analyttikko Tri. Baltijo** on kaukosiirto-osastossa (huone 3) ja yrittää saada sinne virrat päästäkseen alukselta. Nöyrä, ystävällinen. Xenobiologi. Monialayritys Leilanin jäsen. He palvovat harmoniaa, mutta väittävät järjestyksen vaatiivan kaaosta. Hänellä on valvontakoodit sotilasluokiteltuun aistiverkkoon. Niiden hallussapito on maanpetos.



Kuva 6: Pyhiinvaeltaja: Taurus-ChaosLord, <http://taurus-chaoslord.deviantart.com/>

**Pyhiinvaeltajat** ovat matkalla Cel-planeetalle valloittamaan monoliitit, sillä heidän kulttinsa johtajat ovat julistaneet ne heidän omistukseensa, hinnalla millä hyvänsä. Aina kun alueelle menee ensimmäistä kertaa on yhden kolmasosan mahdollisuus kohtaamiseen pyhiinvaeltajien kanssa. Pyhiinvaeltajat: 1-2: aggressiivisia, 3-5: neutraaleja, 6: ystävällisiä (1n6).

*Osumanopat:* 1n8 (6)

*Osumisarvo:* +3

*TAAC0:* 8

*HL:* 5

*Aloite:* 14

*Pelastus:* 16

*Hyökkäykset:* Pulssikivääri 3n6H2, värinämiikka 1n10

*Kohdataan:* 1n3

*Käytös:* katso kuvaus

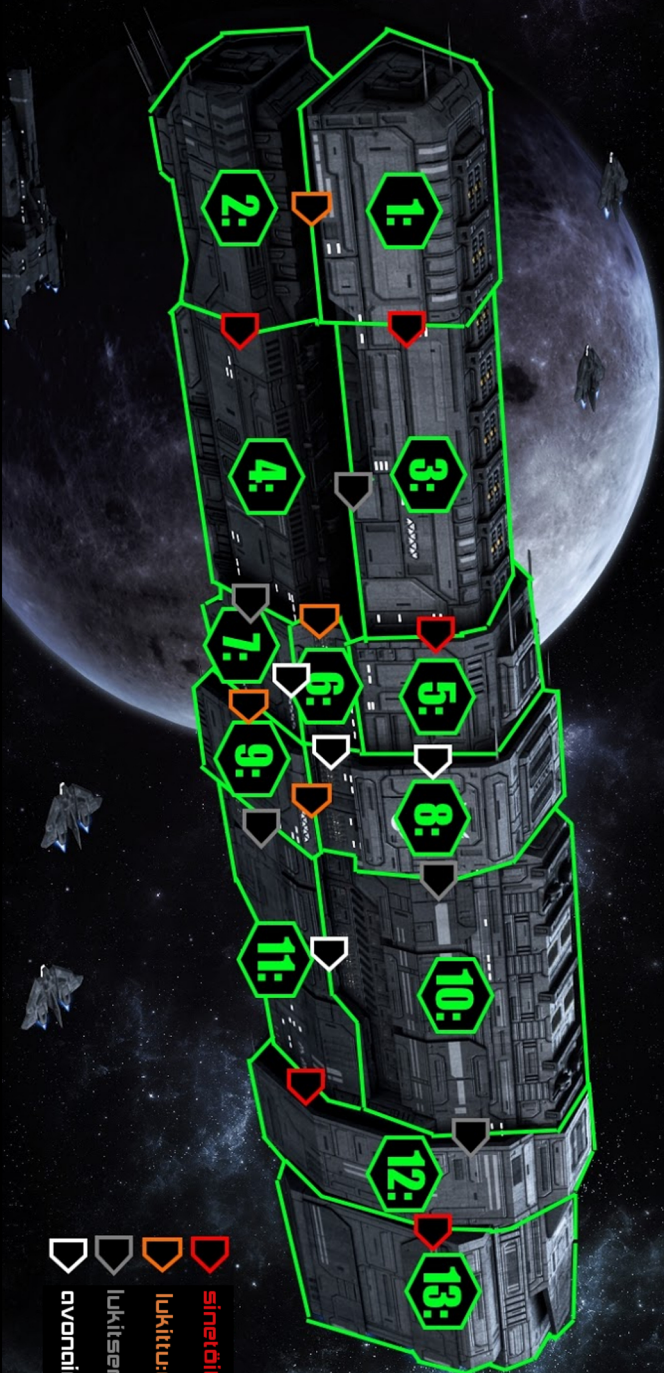
## Viitteet

- [1] Thundarr the barbarian, 1980–1982.
- [2] Paul W. S. Anderson. Event horizon, elokuva 1997.
- [3] David Lance Arneson ja Gary Ernest Gygax. *Dungeons & dragons*. Tactical studies rules, 1974.
- [4] Richard Baker ja Bruce R. Cordell. *Gamma world*. Wizards of the coast, 7. laitos, lokakuu 2010.
- [5] W. H. Ballou. The aeroplane dinosaur of a million years ago. *The Ogden standard-examiner*, elokuva 1920. Läheteestä Chronicling America: Historic American Newspapers. Library of Congress. <http://chroniclingamerica.loc.gov/lccn/sn85058393/1920-08-15/ed-1/seq-32/>.
- [6] M. A. R. Barker. *Empire of the Petal Throne*. Tactical Studies Rules, Inc., 1975.
- [7] John S. Berry III. *Hulks & horrors*. Bedroom wall press, basic black laitos, 2013.
- [8] L. Lee Cerny, Walter H. Mytczynskij ja Michael A. Thomas. *Expendables*. Stellar Games, Swanton, Ohio, USA, toinen laitos, 1990.
- [9] Rafael Chandler. *The starship from Hell*. Neoplastic Press, 2013.
- [10] Reverend Dak. *Firearms*, sarjan *Hack!* osa 1. Straycouches press, 2013.
- [11] Ryan Denison ja Daniel Proctor. *Mutant future*. Goblinoid games, revised laitos, 2010.
- [12] EA Redwood Shores. Dead space, lokakuu 2008.
- [13] Interplay entertainment. Fallout, 1997.
- [14] Matthew J. Finch. *Swords & wizardry*. Mythmere games, neljäs laitos, toukokuu 2011.
- [15] Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan ja Bill Slavicsek. *D20 modern*. Wizards of the coast, marraskuu 2002.





- [16] Gary Ernest Gyax. *Advanced dungeons & dragons player's handbook*. Tactical Studies Rules, ensimmäinen laitos, 1978.
- [17] Risto J. Hieta. *The Secret Treasure of Raguoc in the Acirema Dungeon*. 1985.
- [18] Risto J. Hieta. *Miekka ja Magia*. 1987.
- [19] Gary Jaquet ja James M. Ward. *Gamma world*. TSR, ensimmäinen laitos.
- [20] Looking Glass Technologies. System shock, syyskuu 1994.
- [21] Frank Mentzer. *Dungeons & Dragons fantasiaroolipeli: Expert-säännöt*. Protocol Productions Oy, 1988. Suomentaneet Jari Pauna ja Jaakko Mäntyjärvi.
- [22] Frank Mentzer. *Dungeons & Dragons fantasiaroolipeli: Perussäännöt*. Protocol Productions Oy, 1988. Suomentanut Jari Pauna.
- [23] Bruce Nesmith ja James M. Ward. *Gamma world*. TSR, neljäs laitos, toukokuu 1992.
- [24] Daniel Proctor. *Labyrinth lord*. Goblinoid games, revised laitos, syyskuu 2009.
- [25] S. John Ross. *Encounter Critical*. Cumberland games & diversions, 2004.
- [26] S. John Ross. *Risus: The Anything RPG*. Cumberland games & diversions, 2.01 laitos, 2013.
- [27] Ridley Scott. Alien, toukokuu 1979.

# Solifidian LILITH

-gavrussalus:helvetistä



1:ohjaamo 2:maailinsuunnitelma 3:4:teleporttiasema  
5:scirosoasema/cabatorio 6:mikrobaari  
7:miehistönasema 8:elämäntilipitoasema  
9:sensaritvi 10:sukkulatasema  
11:potkoculuset 12:verhoitteleiso  
13\_lasitruuma,jamoodinointi  
</Loppu>

-  sinetöity:ovi
-  lukittu:ovi
-  lukisematon:ovi
-  avonainen:ovi