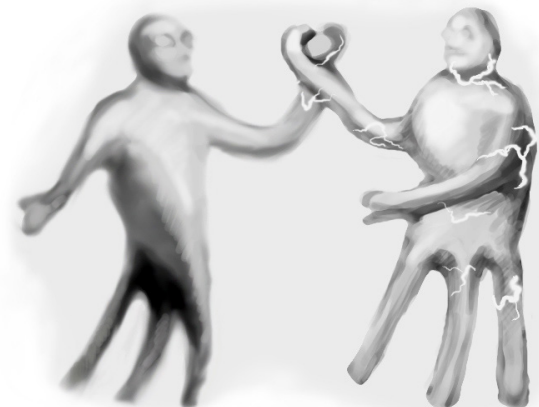




THE HUNTERS OF GOLDEN SIRBUL



FANTASIAROOLPELI

COPYRIGHT © ILMARI VIRTANEN 1995-2012

www.thogs.net

ASEET

Ase	Zox	Vaurio	Plk	Väto	Kg	V1	V2	V3	KM	Ulot	Vsp	Erik
Tikari, pieni	5	d3	1:1	0	0,5	3	-	-	1	20	40	
Tikari, normaali	10	d4	1:1	+1	1	6	-	-	1	30	60	
Tikari, iso	15	d6	1:1	+3	1,5	9	5	-	2	40	70	
Miekka, pieni	30	d8	1:1	+8	4	18	9	-	2	80	140	
Miekka, normaali	60	d10	1:1	+10	5	25	10	5	3	120	180	
Miekka, pisto	50	d6	1:3	+5	1	6	3	2	3	120	100	1
Miekka, iso	100	d20	1:1	+5	12	80	40	20	3	160	250	
Miekka, jätti	225	d20+d8	1:1	+5	20	120	60	30	3	200	400	
Sapeli, pieni	60	d6+1	1:1	+10	2	10	5	-	2	80	100	
Sapeli, normaali	100	d8+1	1:1	+12	3	15	10	-	2	100	150	
Sapeli, suur	200	2d10	1:1	+10	10	70	35	20	3	160	225	
Keihäs, lyhyt	20	2d4	2:1	0	2	10	5	3	3	200	75	
Keihäs, pitkä	40	2d6	2:1	+1	4	70	20	10	4	300	75	2
Moukari, normaali	40	d12	-3-	+3	10	40	15	5	3	120	-	3
Moukari, suuri	60	d20+2	-3-	+3	18	90	45	20	4	150	-	3
Moukari, jätti	100	2d12+1	-3-	+3	26	100	50	25	4	200	-	3
Nuija	20	d6	-3-	+4	3	15	5	3	3	90	-	3
Nuija, piikki	25	d8	-3-	+5	4	20	10	5	3	100	-	3
Karttu, jätti	40	4d8+6	-3-	-10	100	ei	90	50	6	300	-	3
Viikate, sota	90	3d6	1:1	+9	10	ei	15	-	2	160	200	
Viikate, jätti	150	4d6	1:1	+6	18	ei	45	-	2	210	300	
Kirves, heitto	15	d6	1:1	+1	2	10	-	-	1	60	100	
Kirves, normaali	40	d8+2	1:1	+7	7	25	10	5	3	110	150	
Kirves, iso	65	d12+3	1:1	+5	12	75	35	15	4	140	250	
Kolmikärki, normaali	75	3d4	1:1	+15	5	70	30	15	3	200	150	
Kolmikärki, jätti	200	3d8	1:1	+20	20	120	90	50	5	300	350	
Peitsi, jalkamiehen	75	d8/2d8	1:1	0	15	75	30	15	3	300	400	4
Peitsi, Chirq	125	d8/2d8	1:1	0	12	30	15	-	2	300	400	4
Kilpi, pieni	20	1+Lv/2	-3-	+15	1,5	6	-	-	1	0	50/p5	3
Kilpi, normaali	40	1+Lv/2	-3-	+20	2	9	5	-	2	0	75/p10	3
Kilpi, iso	75	1+Lv/2	-3-	+30	3	12	6	-	2	0	100/p10	3
Kilpi, jätti	200	1+Lv/2	-3-	+65	7	ei	25	10	3	0	225/p15	3

Zox	Aseen hinta
Vaurio	Aseen aiheuttama vaurio ilman lisävauriota (Lv)
Plk	Panssarinläpäisykerroin (ensin panssarin luku, sitten vaurion luku. Esim. 1:1 = yksi panssaripiste suojaa yhden vauriopisteen). -3- ks. kohta (3)
Paino	Aseen paino (kg)
Vä/to	Muutos vä/to:aan asetta käytettäessä
V1	Tarvittava voima, jotta asetta voidaan käyttää yhdellä kädellä
V2	Tarvittava voima, jotta asetta voidaan käyttää kahdella kädellä
V3	Tarvittava voima, jotta asetta voidaan käyttää kolmella kädellä
KM	Suurin mahdollinen käsien määrä aseessa
Ulot	Aseesta johtuva lisäys olennon ulottuvuuteen (cm)
Vsp	Vaurionsietopisteet (kilvissä P5/10/15 tarkoittaa kilven panssaria, jonka ylittävä vaurio aiheutuu kilvella torjuttaessa)
1	Pistomiekassa vaurio ja plk riippuvat osumaheiteista. Os% jaetaan kahtia, jos osumaheite on yli puolenvälin, käytetään taulukon tietoja (sivallus, vaurio d6 ja plk 1:3). Jos se taas on alle käytetään oikeita tietoja (pisto, vaurio d12+2 ja plk 2:1)
2	Pitkällä keihäällä voi pitää vihollista loitolla sen suuren ulottuvuuden takia. Jotta vihollinen voi vastata pitkällä keihäällä taistelevan lyönteihin, pitää hänen ulottuvuutensa olla vähintään 450 cm (pitkä keihäs +150 cm). Loitolla pitäminen onnistuu kuitenkin vain silloin, jos pitkällä keihäällä taisteleva on osunut viimeisellä lyönnillään.
3 A	Nuijatyypissä aseissa plk on seuraava: Panssarin normaali suojausarvo kerrotaan kolmella (Esim. 3 kertaa Qwe = 3 x 6 = 18). Jos aiheutettu vaurio on alle (panssari kertaa kolme), panssari torjuu kokonaan vaurion. Jos luku on taas yli, panssarin normaali arvo puolitetään ja vähennetään vauriosta. Esim. Qwe: 1-18 pistettä = Panssari suojaa kaiken, 19- p = Suojaa vain 1/2, tässä 3 p.
3 B	Nuijatyypissä aseissa on normaalin vaikutuksen lisäksi osuman saaneella mahdollisuus kaatua. Vaikka vihollinen ei saisikaan vauriota, se voi kaatua. Jokainen 20 vauriopisteen ylittänyt piste mahdollistaa kaatumisen ja lisää kaatumismahdollisuutta. Ensin vauriosta vähennetään siis 20, tulos vähennetään uhrin KK:sta. Tämä tulos on mahdollisuus (prosentissa) olla kaatumaan. Esim. Chrimiä lyödään suurella moukarilla 37 pistettä (keskitytään ainoastaan kaatumiseen tässä esimerkissä) 37-20 = 17. Esimerkki Chrimin KK = 75. (75-17= 58), joten Chrimillä on 58% mahdollisuus selviytyä kaatumaan.
4	Peitsit tekevät ilman rynnäköä vauriota d8 ja rynnäköidessä 2d8. Tavallisessa peitsessä rynnäköijän lisävaurio kerrotaan kahdella (tällöin ei 1,5 x bonusta käsien määrästä). Rynnäköidessä Chirq-peitsellä Chirqin lisävaurio tulee mukaan tuplana, mutta peitsen käyttäjän lisävauriota ei oteta mukaan. Lisätietoja rynnäköstä v4 muutokset otsikon alla.
5	Kilpeen voi asentaa piikin, joka lisää kilven vauriota normaalista yhdestä d8:aan. Piikin kanssa vaurio on siis d8 + Lv/2. Piikki ja sen asennus maksaa yhteensä 5 Zoxia ja lisää kilven painoa 0,5 kg. Jos kilvellä lyödään, siitä saa vain puolet bonusta Vä/to:aan kyseisellä vuorolla (esim. iso kilpi vain 15 %). Piikki lisää ulottuvuutta 25 cm. Pan ja luku tarkoittaa kilven panssaria.

HYVINTEHDYT ASEET

Hyvintehdyt aseet maksavat 1,5 kertaa normaalien aseiden verran. Niillä on tuplasti vsp:aitä, sekä vaurio on normaali vaurio +1.

ASEIDEN KÄYTTÄMINEN LIIAN PIENELLÄ VOIMALLA

Aseita voi käyttää alemmalla voimalla kun niihin vaaditaan. Tästä tulee kuitenkin haittaa os% ja vä/to:aan. Jokainen puuttuva voimapiste aiheuttaa -2% vähennyksen kumpaankin. Voima saa olla maksimissaan kuitenkin viidellä pienempi kuin vaatimus jotta asetta voi käyttää.

ASEIDEN KEVENTÄMINEN (10 KG TAI YLI ASEET)

Yli kymmen kiloa painavia aseita voi keventää, jotta niitä pystyy käyttämään pienemmällä voimalla. Kevennetty ase maksaa 1,5 kertaa normaalien aseiden verran. Keventäminen lisäksi vähentää aseiden tekemää vauriota yhdellä. Tuplakevennys maksaa tuplasti normaaleihin aseisiin verrattuna ja vaurio on -2. (Huom! Hyvintehty kevennetty ase tekee normaalin vaurion koska bonus/vähennys kumoavat toisensa).

Kevennyksen vaikutus					
1k	2k	3k	aseen paino	aseen vaurio	hinta
-3	-2	-1	-1 kg	normaali -1	normaali x1,5
Tuplakevennyksen vaikutus					
1k	2k	3k	aseen paino	aseen vaurio	hinta
-6	-4	-2	-2 kg	normaali -2	normaali x2

JOUSET JA MUUT PITKÄNMATKAN ASEET

Jousi	Zox	Vaurio	Plk	Kg	V2	Etäisyyden vaikutus osuma%				
						0-10	10-20	20-30	30-50	50-70
Vastakaarijousi, kevyt	75	2d6	1:1	3	10	+10	+5	-5	-10	-10
Vastakaarijousi, normaali	200	3d6	1:1	4	20	+10	+5	-5	-5	-10
Vastakaarijousi, raskas	350	4d6	1:1	6	30	+10	+5	-5	-5	-5
Vahvistettu jousi, kevyt	75	2d8	1:1	5	15	-	-	-	-	-
Vahvistettu jousi, normaali	200	3d8	1:1	6	30	-	-	-	-	-
Vahvistettu jousi, raskas	350	4d8	2:1	8	45	-	-	-	-	-
Pitkäjousi, kevyt	75	2d10	1:1	4	20	-5	-5	+5	+10	+5
Pitkäjousi, normaali	200	3d10	1:1	7	40	-10	-5	+5	+10	+5
Pitkäjousi, raskas	350	4d10	2:1	9	60	-10	-10	+5	+10	+5
Jättiläisjousi	700	5d12	3:1	25	100	-10	-10	-	+5	+10
Varsijousi, kevyt	150	2d10	1:1	8	14	+5	-	-3	-10	ei
Varsijousi, normaali	200	3d10	1:1	12	24	+5	-	-	-4	-10
Varsijousi, raskas	250	4d10	2:1	15	35	+5	-	-	-1	-5

Heittoase/nuoli	Zox	Vaurio	MaxLv	Plk	Kg	V1	0-10	10-20	20-30	30-50	50-
Linko	2	d4	+d12	1:3	1	3	-	-	-15	-30	ei
Tikka	1	d4	+d8	1:1	0,3	2	-	-	-10	-30	ei
Heittotähti	2	d6	+d10	1:2	0,5	3	-	-5	-15	ei	
Kirves, heitto	15	d6	max	1:1	2	10	-	-1	-25	-45	ei
Keihäs, lyhyt	20	2d4	max	2:1	2	10	-	-15	-20	-40	ei

Nuoli, normaali	0,5	jousen normaali		1:1	0,1
Nuoli, hyvintehty	3	norm +1, +5 os%		1:1	0,1
Nuoli, panssarinläpäisy	1	jousen normaali		2:1	0,1
Nuoli, sahalaitainen	2	norm +d6		1:2	0,3

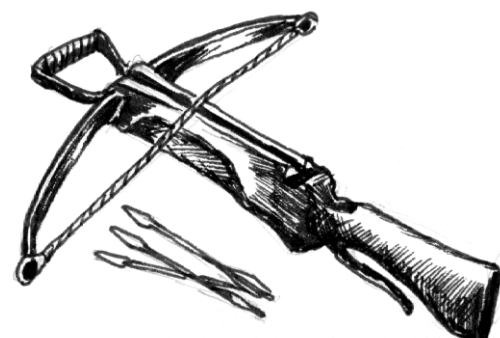
*) Tähdellä merkityt jouset (jättiläis-) tarvitsevat suurempia ja vahvempia nuolia kuin pienemmät jouset. Tarvittavat nuolet maksavat ja painavat tuplasti enemmän kuin taulukon nuolet.

70-90	90-110	110-130	130-150	150-170	170-190	190-210	210-
ei							
ei							
ei							
-30	ei						
-20	ei						
-10	ei						
-	-	-5	-10	-30	ei		
-	-	-5	-10	-20	ei		
-	-	-5	-10	-10	-20	ei	
+5	+5	-	-	-5	-15	-30	ei
ei							
ei							
-20	ei						

Jousen (pl. varsijouset) lataaminen kestää yhen nk:n, jos käytetään kahta kättä. Kolmella kädellä lataaminen ei kestä ylimääräistä, mutta se sitoo kaikki kädet ampumiseen. Toisin sanoen kolmikätinen olento pystyy halutesaan ampumaan joka nk jo ensimmäisellä tasolla.

Varsijousen lataaminen riippuu nopeudesta tai voimasta.

Nopeus:	6	5	4	3-2	1
Varsijousi, kevyt (nk)	1	1	1	2	3
Varsijousi, keskiraskas (nk)	1	1	2	3	4*
Varsijousi, raskas (nk)	1	2	3	4*	5*



Voima:	90-	60-89	40-59	21-39	1-20
--------	-----	-------	-------	-------	------

Huom! *) Tähdellä merkiyt vain nopeudella, voimat eivät riitä.

PANSSARIT

Panssari	Suojaus	Yksikköhinta	Yksikköpaino	Materiaali/tyyppi
Weg, normaali	1	3	0,03	Normaali kestävä kangas
Weg, raskas	2	6	0,06	Raskas kestävä kangas
Fga, kevyt	3	9	0,09	Kevyt nahkapanssari
Fga, normaali	4	12	0,12	Normaali nahkapanssari
Fga, raskas	5	15	0,15	Raskas nahkapanssari
Qwe, kevyt	6	18	0,18	Kevyt nahkapanssari niiteillä
Qwe, normaali	7	21	0,21	Normaali nahkapanssari niiteillä
Qwe, raskas	8	24	0,24	Raskas nahkapanssari niiteillä
Byq, kevyt	9	27	0,27	Kevyt rengaspanssari
Byq, normaali	10	30	0,30	Normaali rengaspanssari
Byq, raskas	11	33	0,35	Raskas rengaspanssari
Zoq, kevyt	12	36	0,40	Kevyt silmukkapanssari
Zoq, normaali	13	39	0,50	Normaali silmukkapanssari
Zoq, raskas	14	42	0,60	Raskas silmukkapanssari
Wab, kevyt	15	45	0,80	Kevyt suomupanssari
Wab, normaali	16	48	1,00	Normaali suomupanssari
Wab, raskas	17	51	1,20	Raskas suomupanssari
Bec, kevyt	18	54	1,40	Kevyt levypanssari
Bec, normaali	19	57	1,60	Normaali levypanssari
Bec, raskas	20	60	1,80	Raskas levypanssari

Panssari ostetaan erikseen joka osumapaikkaan. Panssarin hinta ja paino lasketaan seuraavasti:
Osumapaikan vaurionsietopisteiden (vsp) määrä kerrotaan halutun panssarin tiedoilla.

Kypärää päähän ostettaessa vsp:t kerrotaan kahdella hinnan osalta, jos panssarin suojaus on 6 tai yli.

Morstos / Xuljaf roduilla vaurionsietopisteet (vsp) jaetaan kahdella laskettaessa panssaria yllä olevasta taulukosta.

PANSSARIEN JA YLIKANTAMISEN HAITAT

P %Kan tai	%Kan	Vä/to	Nopeus	Liik nopeus	Vain ylikantamisessa
20	105	-2	-	norm	-
25	110	-5	-	norm	-
30	115	-10	-	norm	väsy hiukan
35	120	-12	-	9/10	väsy hiukan
40	125	-15	-	4/5	väsy
45	130	-20	-	3/5	väsy
50	140	-25	-1	1/2	väsy helposti
60	150	-30	-1	1/2	väsy helposti
70	160	-40	-2	2/5	jaksaa maksimissaan 20h / 48h
80	170	-50	-2	1/3	jaksaa maksimissaan 8h / 24h
90	180	-60	-3	1/4	jaksaa maksimissaan 6h / 24h
95	190	-65	-4	1/5	jaksaa maksimissaan 4h / 24h
100	200	-70	-5	1/6	jaksaa maksimissaan 2h / 24h

P %Kan	Panssarien osuus kantokyvystä
%Kan	Kaikkien tavaroiden paino kantokyvystä
Vä/to	Haitat väistö/torjuntaan
Nopeus	Haitat nopeuteen
Liik nopeus	Liikkumisnopeus normaalista
Vain ylikantamisessa	Nämä haitat eivät tule panssarien pitämisestä

Taulukossa haitat tulevat kun prosentuaalinen osuus ylittää rajan, ei pyöristetä.

Jos olento kantaa 20% tai enemmän kantokyvystään panssareita, kärsii se haittoja taistelu- ja liiketoimintoihinsa. Sama vaikutus aiheutuu jos kantaa yli 100% kantokyvystä. Panssareita voi kantaa maksimissaan kantokyvyn kerran. Yhteensä panssareita ja muita esineitä voi kantaa korkeintaan 200% kantokyvystä missään tilanteessa. Ylikantamisessa vaikutukset ilmaantuvat 10 minuuttia taakan ottamisen jälkeen, panssareista heti kun ne ovat päällä.

Luontainen panssari haittaa seuraavasti

-1 vä/to per 1 piste

-1 ulkonäkö per kolme pistettä

Jos yli 10 pistettä liikkumisnopeus 5/6

Jos yli 20 pistettä liikkumisnopeus 1/2

PULLOT/JUOMAT

Nimi	Tyyppi	Kesto	Hinta	Väri	Paino	Todennäköisyys ja haitta
AFOD	panssari	30 nk	25 zox	ruskea	0,2	vastustus*
Teho: Suojaa juojan jokaista osumapaikkaa d6+1 pisteen verran, taikojen vauriolta puolet heitetystä.						
BADOH	nopeus	10 nk	30 zox	keltainen	0,1	01 kuolema, 02-05 pyörtyy d10 nk
Teho: Yksi hyökkäys ja yksi vä/to lisää tai yksi muu toiminto lisää juojalle. Nopeus +d6.						
CLEEH	parannus	-	40 zox	verenpun.	0,1	10% henkiinherätyskerta kuluu**
Teho: Parantaa d20+10 vauriota tai palauttaa irronneen raajan (raajasta pitää olla hallussa väh. 1/3).						
CLEH	parannus	-	10 zox	punainen	0,1	-
Teho: Parantaa d12+5 pistettä vauriota juojalta halutuista osumapaikoista.						
CLOOF	lento	1h	30 zox	vaalean sin.	0,1	10% seuraavat 24h onn% = 1/2
Teho: Antaa juojalle kyvyn lentää, liikkumisnopeus lentämällä 75 m/nk.						
DOFEL	puolustus	30 nk	24 zox	violetti	0,1	vastustus*
Teho: Tuplaa juojan vä/to:n. Hyökkäyksen voi vaihtaa vä/to:aan, vaikkei osaisi taitoa. Vastustus +d20.						
DOHA	voima	30 nk	22 zox	oranssi	0,1	vastustus*
Teho: Nostaa voimaa 2d20 (KK ja KAN eivät muutu).						
MOLUTUX	räjähtävä	-	50 zox	musta	1	-
Teho: Osuessaan aiheuttaa 2d20 pistettä vauriota kahteen vierekkäiseen osumapaikkaan. Plk 2:1. ***						
UFB	äly	-	40 zox	sininen	0,1	00 äly -1, 96-99 pyörtyy d10 nk
Teho: Palauttaa juojan kuluneen älyn (taikomiskapasiteetin).						
WOZ	happo	-	20-60 zox	väritön	0,1	-
Teho: Woz syövyttää esineitä ja olentoja, vaurio 1-6d10 riippuen vahvuudesta (Hinnat 20, 28, 36, 44, 52, 60 zox)						
XOOR	parannus	12 h	100 zox	tumman sin.	0,1	10% henkiinherätyskerta kuluu**
Teho: Parantaa juojalta d4 pistettä vauriota joka nk ja estää pyörtymisen vaurion vaikutuksesta.						
ZIRT	hämäys	d6+2 nk	60 zox	vihreä	0,1	-

Teho: Luo hajotessaan 5x5x5 metrin pilven vihreää usvaa joka sekoittaa siihen joutuneiden ajatukset. ****

Huom! Jos haitta osuu kohdalle, pullolla ei ole mitään positiivisia vaikutuksia.

- *

Juoja vastustaa pelkällä vastustuksella, jos onnistuu, pullo ei toimi. Ei onnistuneita taikoja vastustuksesta.
- **

Jos molemmat henkiinherätyskerrat on käytetty, juoma toimii kuten Cleh.
- ***

Vieressä olevat (maksimissaan 5 metrin päässä) kärsivät 50% todennäköisyydellä 2d10 vauriota kahteen osumapaikkaan. Jos räjähtävän Molutux-pullon torjuu kilvellä, kilpi ottaa vauriota heitetyn määrän (2d20). Lisäksi on 50% todennäköisyys, että torjuja saa 2d10 pistettä vauriota satunnaiseen osumapaikkaan. Tämän 2d10 heiton maksimivauriomäärä on kuitenkin kilpeen kohdistuneen (2d20) vaurion määrä. Torjujan vieressä olevien olennoilla on normaalin 50% sijasta 25% ottaa vauriota.
- ****

Zirt-pilveen joutuneet saavat vastustaa pelkällä vastustuksella joka nk, jos heitto ei onnistu, menettää vuoron.

AMMATIT JA YLEISSIVISTYS

Ammatti	R1	R2	R3	L%	E/O	Hyöty
Maatyöläinen	01-39	01-20	01-29	6	5/25	d20 päivän ruoka
Tyhjäntoimittaja	40-49	21-30	30-35	5	3/30	Pieni tikari + d20 Nox
Sekatyömies	50-59	31-35	36-45	10	10/30	+ 3d20 Zox
Kaivostyöläinen	60-64	36-37	46-50	8	8/25	4d20 Zox, hakku ja lyhty
Kalastaja	65-69	38-39	51-54	6	6/25	Onki, 5% vene, d10p ruoat
Merimies	70-73	40-41	55-58	10	6/30	5d20 Zox
Metsästäjä/keräilijä	74-76	42-43	59-60	8	5/30	Metsästysase (PP)
Teurastaja tms.	77-78	44-45	61-62	6	3/25	20 Zox, teurastusase
Rakennustyömies	79-85	46-47	63-66	8	6/25	d12x10 Zox
Porvarilla töissä	86-88	48-49	67-75	25	10/35	d100 + 20 Zox, iso tikari
Varas	89	50-55	76-78	8	5/30	25 Zox, tiirikat, miekka
Seppä	90	56-57	79-80	10	10/30	Omavalintainen ase
Sotilas	91-95	58-60	81-82	15	10/25	d8 x 2 lk kokemus, ase (PP)
Vaatturi	96	61-65	83-85	10	1/25	50 Zox, vaatteidentekovälineet
Parantaja	97	66-70	86-87	50	20/30	d6 Ensiapuboxia
Porvari	98	72-80	88-91	50	20/40	d4x100 Zox
Kirjuri	-	81-85	92-93	100	-/40	200 Zox, kirjurin välineet
Taiteilija	-	86-90	94-95	30	10/30	PP
Tulkki	-	91-92	96-97	80	15/40	d5x100 Zox, lisäkieli
Pappi tms.	99	93-94	98	80	20/40	300 zox, kirkkonsa tunnus
Erikois*	00	95-00	99-00	x	Max50	PP

*) Mahdollisia ammatteja esimerkiksi: portsari, oppipoika, sheriffi, uskottu, etuoikeutettu kansalainen

R1	Ammattiryhmä 1	L%	Lukemistodennäköisyys
R2	Ammattiryhmä 2	E/O	Yleistietobonus; Ei osaa lukea/Osaa lukea
R3	Ammattiryhmä 3	PP	Pelinpitäjä päättää

Eri rotujen tiedoissa kerrotaan, mihin ammattiryhmään ne kuuluvat. Ammatin heittämisen jälkeen heitetään d100, 01-30 = työtön. Työtön saa vain puolet ammatin suomista hyödyistä. Esim varkaan tapauksessa sovelletaan, koska varas ei voi olla työtön. Ammattitaito määritellään d100.

Lukemistodennäköisyys muodostuu hahmon ammatista ja älystä, joka jaetaan kolmella. Jos lukemisheitto on 01, silloin hahmo osaa d2 + 1 muuta kieltä ja heitolla 02 saa yhden kielen lisää. Luku- ja kirjoitustaitoisille hahmoille heitetään taito d100.

Yleistieto heitetään d20 ja siihen lisätään ammatista tuleva bonus, sekä äly, joka jaetaan kolmella. Jos yleistieto on yli 50, hahmolla on 50% todennäköisyys osata muutakin kieltä kuin omansa. Lukeminen/kirjoittaminen kaikissa kielissä samalla tavalla, joko osaa kaikissa tai ei missään. Yleistieto voi parantua seikkailujen ja elämäkokemuksen mukana.

Taidot

(Huom! Gornox-rodulla heitä d100, kunnes osuu välille 1-24 ja käytä sen rivin tietoja)

Rotu	Anatomia	Havainto	Hämärä	Kauppa	Käsityö	Taide	Vesi
01 Adeveq	30	60	35	40	20	30	50
02 Bez	30	85	25	20	20	45	30
03 Carh	20	20	15	95	60	65	60
04 Cer	25	50	45	35	95	40	15
05 Chrim	35	45	20	5	30	20	95
06 Corq	40	95	60	40	30	20	40
07 Crops	35	30	30	30	25	30	15
08 Eferqe	30	35	25	45	35	35	20
09 Elen	40	65	50	60	40	20	35
10 Flíx	45	95	0	15	40	35	95
11 Gatra	35	80	30	80	25	85	50
12 Gax	15	20	60	95	15	15	15
13 Gezziw	85	40	30	30	30	20	95
14 Morstos	45	50	70	90	20	35	15
15 Ocif	65	90	50	50	60	35	25
16 Ortox	30	55	25	35	20	25	25
17 Qix	25	40	25	80	25	55	25
18 Rogs	20	95	20	15	15	25	40
19 Slort	30	80	30	60	30	35	60
20 Tyrek	30	65	25	40	20	55	10
21 Tyrq	35	90	40	50	15	20	5
22 Xíga	30	40	30	80	15	35	35
23 Xuljaf	35	45	95	90	10	30	40
24 Zoc	45	35	40	25	50	95	90

Taitoryhmissä olevat taidot (saadessasi taitoryhmän heitä d3 monta taitoa siitä saat. Taitoryhmän perässä on ilmoitettu siihen vaikuttavat aistit/kyvyt)	
Anatomia (-)	Nopeasti liikkuminen > Ensiapu > Vauriotieto
Havainto (Näkö, Kuulo, Haju)	Havaitseminen > Jäljittäminen > Metsästäminen
Hämärä (Tunto)	Hiipiminen > Taskujen tyhjentäminen > Tiirikoiminen
Kaupankäynti (Äly, Ulkonäkö)	Arvon arvioiminen > Tinkiminen/Suostuttelu > Huijaaminen
Käsityö (Tunto)	Korjaaminen > Valmistaminen/Tekeminen > Rakentaminen
Taide (Tunto, Kuulo)	Soittaminen/Laulaminen > Tanssiminen/Näytteleminen > Maalaaminen
Vesi (-)	Kalastaminen > Uiminen > Veneily

Jos hahmo saa jonkun taitoryhmän, heitetään d3 kuinka monta taitoa hän osaa kyseisestä ryhmästä.

(Edellä mainitussa järjestyksessä, esim. Vesi-ryhmässä: 1 = Kalastaminen, 2 = Kalastaminen + Uiminen, 3 = Kalastaminen + Uiminen + Veneily).

Ryhmän sisällä jokaisen erillisen taidon aste heitetään d5. Heiton lisäksi taidon asteeseen vaikuttavat aistit, äly, ulkonäkö, sekä ammatti. Asteina olematon ja lähes täydellinen voivat tulla ainoastaan näiden vaikutusten kautta.

Tulos	d5	Taidon aste	Onn%	Aisti	Ulkonäkö	Äly	Vaikutus
		Olematon	5	Olematon	1	1-5	-3
1		Huono	20	Huono	2-3	6-9	-2
2		Välttävä	30	Välttävä	4-6	10-14	-1
3		Kohtalainen	50	Kohtalainen	7-8	15-29	0
4		Hyvä	60	Hyvä	9-10	30-49	+1
5		Erittäin hyvä	70	Erittäin hyvä	11	50-69	+2
		Lähes täydellinen	90	Lähes täydellinen	12-	70-	+3
Onn% = Suuntaa-antava onnistumis%				Aistit vaikuttavat havaitsemis-, hämäre-, käsityö- ja taidetaitoihin. Äly ja ulkonäkö vaikuttavat kaupankäyntitaitoihin.			

Aistien, ulkonäön ja älyn kokonaisvaikutus kuhunkin yksittäiseen taitoon voi olla korkeintaan väliltä -2 ja +2.

Anatomia (-)

(Nopeasti liikkuminen → Ensiapu → Vauriotieto)

Nopeasti liikkuminen

Olematon: Liikkumisnopeus + 1/10

Huono-Välttävä: Liikkumisnopeus + ¼

Kohtalainen-Hyvä: Liikkumisnopeus + ½

Erittäin hyvä: Liikkumisnopeus + ¾

Lähes täydellinen: Liikkumisnopeus tupla

Ensiapu

Olematon, ensiapuboxilla parantaa d6

Huono, ensiapuboxilla parantaa d6 + 1

Välttävä ja kohtalainen, ensiapuboxilla parantaa d6 + 2

Hyvä, ensiapuboxilla parantaa d6 + 3

Erittäin hyvä, ensiapuboxilla parantaa d6 + 4

Lähes täydellinen, ensiapuboxilla parantaa d6 + 5

Kohtalaisella ja paremmalla asteella normaalit parannusajat jaettuna 2.

Jos ensiavulla saa parannettua viisi pistettä tai enemmän kerralla, parantaja saa yhden ensimmäisen luokan kokemuksen.

Vauriotieto

Hahmon tietää anatomiaa, hän pystyy hyödyntämään tietoa muiden tapojen lisäksi siten, että aiheuttaa enemmän vauriota aseilla.

Taidon aste	Vaikutus kaikkiin fyysisiin vaurioheittoihin (ei siis esimerkiksi loitsuvaurioon)				
Olematon-Huono	Välttävä	Kohtalainen	Hyvä	Erittäin hyvä	Lähes täydellinen
+1	+d4	+d6	+d8	+d10	+d12

Havaitseminen (Näkö, Kuulo, Haju)

(Havaitseminen → Jäljittäminen → Metsästäminen)

Havaitseminen, jäljittäminen -

Metsästäminen

Hyvällä asteella nopeus +1, erittäin hyvällä +2 ja lähes täydellisellä +3.

Hämärä (Tunto)

(Hiipiminen → Taskujen tyhjentäminen → Tiirikoiminen)

Ei erikoista

Kaupankäynti (Äly, Ulkonäkö)

(Arvon arvioiminen → Tinkiminen/Suostuttelu → Huijaaminen)

Arvon arvioiminen

Epäonnistuminen (jos ei 91 tai yli) antaa epätarkan arvion, onnistuminen suhteellisen tarkan.

Tinkiminen/suostuttelu ja Huijaaminen

Suuntaa-antavia onnistumisprosentteja pitää käyttää harkiten ja tarvittaessa soveltaa.

Käsityö (Tunto)

(Korjaaminen → Valmistaminen/Tekeminen → Rakentaminen)

Korjaaminen, rakentaminen -

Valmistaminen/Tekeminen

Zoceilla ennen normaalia d4:ää 90%, että ryhmä on soittimet. Jos tulos on 91-00 heitä normaalisti.

D4 (muihin kuin heitettyyn ryhmään norm aste -2).

1 Aseet yms. esineet

2 Taiteelliset esineet, esim. patsaat

3 Vaatteet, kevyet panssarit (8 pisteeseen asti)

4 Muut esineet/asiat, PP päättää

Taide (Tunto, Kuulo)

(Soittaminen/Laulaminen → Tanssiminen/Näytteleminen → Maalaaminen)

Soittaminen/Laulaminen

D10 (Gatroilla ennen tätä heittoa 75% kohtaan 2). Muihin kuin heitettyyn ryhmään normaali aste -2.

1 Kielisoittimet

2 Rytmisoittimet

3 Puhallinsoittimet

4 Jousisoittimet

5 Kosketinsoittimet

6-8 Laulaminen

9-10 Laulaminen + soitinryhmä (d5 tästä taulukosta)

Tanssiminen/Näytteleminen, maalaaminen -

Vesi (-)

(Kalastaminen → Uiminen → Veneily)

Kalastaminen, veneily -

Uiminen

Olematon: Vedessä liikkuminen 1/10 liikkumisnopeudesta

Huono-Välttävä: vedessä liikkuminen ¼ liikkumisnopeudesta

Kohtalainen-Hyvä: Vedessä ½ liikkumisnopeudesta

Erittäin hyvä: Vedessä normaali liikkumisnopeus

Lähes täydellinen: Vedessä 1 ½ liikkumisnopeudesta

AMMATTIEN VAIKUTUKSET TAITOIHIN

Maatyöläinen -

Tyhjäntoimittaja -

Sekatyömies saa satunnaisen taitoryhmän (d3 taitoa sieltä normaalisti)

Kaivostyöläinen saa arvon arvioimiseen +2 astetta

Kalastaja saa kalastamiseen +3 astetta, uimiseen +2 astetta ja veneilyyn yhden asteen.

Merimies saa kalastamiseen +d2 astetta, uimiseen yhden asteen ja veneilyyn +d4 astetta.

Metsästäjä/keräilijä saa havaitsemiseen, jäljittämiseen ja metsästämiseen kuhunkin +d2 astetta.

Teurastaja tms. -

Rakennustyömies saa korjaamiseen, valmistamiseen/tekemiseen yhden astetta ja rakentamiseen +d4 astetta

Porvarilla töissä oleva saa arvon arvioimiseen sekä tinkimiseen/suostutteluun yhden asteen lisää

Varas saa hiipimiseen, taskujen tyhjentämiseen ja tiirikointiin kaikkiin +d3+1 astetta.

Seppä saa korjaamiseen ja valmistamiseen/tekemiseen (kohtaan yksi) lisää taidosta riippuen: 01-25 +d2, 26-50 +d3, 51-75 +d4+1, 76-00 +d6+2.

Sotilas saa havaitsemiseen ja jäljittämiseen +d3-1 astetta

Vaatturi saa korjaamiseen sekä valmistamiseen/tekemiseen (kohtaan kolme) lisää taidosta riippuen: 01-25 +d2, 26-50 +d3, 51-75 +d4+1, 76-00 +d6+2.

Parantaja saa nopeasti liikkumiseen +1 astetta ja ensiaputaitoon +4 astetta ja vauriotietoon +2 astetta.

Porvari saa arvon arviointiin, tinkimiseen/suostutteluun +d3+1 astetta, sekä huijaamiseen +d4-1 astetta

Kirjuri -

Taiteilija saa Lauluun/soittamiseen ja tanssiin/näyttelemiseen +d3 astetta, Maalaamiseen +d4+1 astetta, korjaamiseen yhden asteen ja valmistamiseen/tekemiseen (kohta 2) +d4+1 astetta.

Tulkki -

Pappi saa arvon arvioimiseen, tinkimiseen/suostutteluun ja huijaamiseen kaikkiin +d4-1 astetta. Lauluun/soittamiseen sekä tanssiin/näyttelemiseen taasen +d4.

Erikoisammatteihin PP päättää taidot.

Jos ei osaa valmiina ammatista saatavaa taitoa sen saa asteella ei mitään + heitettyt asteet.

ADEVEQ

	Heitto	Matala	Korkea
Voima	5d20	45 (+d12+1)	70 (+d12+d6)
Äly	d4 + 4	6 (-1%)	7 (+0%)
		o / v	o / v
Ilma	d4	2 5 / 9	3 9 / 15
Vesi	d4	2 5 / 9	3 9 / 15
Tuli	d6	3 6 / 10	5 11 / 17
Maa	d3	1 4 / 8	2 8 / 14
Vastustus	4d4	8	12
Magia	2d4	4	6
Kesto	2d10	10	14
Os%	d20 + 12	22	26
Vä/to%	d10 + 10	15	17
Nopeus	d5	3	4
Koko	d2	1	2
Liik. nopeus	d10 + 20, x2	25, 50	27, 54
Sat%	d12	6	8
Pan%	d4	2	3
Perintö%	9	9	9
Zox	2d4 x 100	KK 35	KK 53
Nox	d100	KAN 52	KAN 81
Ikä	d6 + 9	12	15
Täysikasvuisuus	10	10	10
Elinikä	40-50	40-50	40-50
Ulkonäkö	3d4	6	9
Näkö	Hyvä	Hyvä	Hyvä
Kuulo	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Haju	Välttävä	Välttävä	Kohtalainen
Tunto	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Maku	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Pituus	0,8 + koko x 0,2	1 m	1,2 m
Paino	80 + koko x 20	100 kg	120 kg
Syömätarve	0,3 + koko x 0,2	0,5	0,7
Juomatarve	0,5 + koko x 0,1	0,6	0,7
Voimaan	+ d2/kokopiste		
Ammatti	R1	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R1	1	2
Luonne	R1 + 01-60 aggressi- iivin	Yhteiskunta +	Yhteiskunta +



Adeveqit ovat voimakkaita, pieniä ja lihaksikkaita olentoja. Niiden tiedetään olevan usein aggressiivisia ja piittaamattomia, mutta halutessaan ne pystyvät lähestulkoon aina pitämään nuo luonteenpiirteensä kurissa. Kuvainnollisesti vihaisen Adeveqin päästä nousee höyryä, mutta se ei ryhdy riehumaan. Ärtymystään ne purkavat usein lentelyllä. Adeveqit ovatkin taidokkaita lentäjiä ja ne osaavat ilmassa vaikka mitä temppuja. Ainoa asia mikä Adeveqien lentämisessä on puutteena, jos näin voi sanoa, on sen nopeus, sillä Adeveqit lentävät lähes mauttoman hitaasti. Usein ihmetellään miten Adeveqit pysyvät ylipäättään ilmassa.

Adeveqit ovat kiistattomasti sukua Slorteille ja nämä molemmat rodut ovat alun perin syntyneet ja levittäytyneet Selortista. Slorttien muuttaessa Uuteen Selortiin, jätettiin Adeveqit oman onnensa nojaan, koska ne eivät pysyneet Slorttien lentovauhdissa ja niitä kiellettiin koskaan saapumasta Slorttien uuteen kotimaahan. Lentovauhti tosin oli vain ainoastaan keino jättää Adeveqit taakse, sillä todellinen syy oli se, että suurin osa Slor-teista piti ja pitää Adeveqeja omina esi-isinään, vähemmän kehittyneinä elämänmuotoina ja ne pelkäsivät, että niiden evoluutio taantuu sitä enemmän, mitä enemmän nämä kaksi rotua sekoittuvat. Edes Adeveqien hyödyllisyys raskaan työn tekijöinä ja maan puolustajina ei voittanut Slorttien pelkoja ja niiden vankkumatonta uskoa magiaan Adeveqien korvaajana. Adeveqit kantavat yhä vieläkin kaunaa Slorteille niiden muinaisen teon takia ja sinä päivänä loppui myös jokaisen Adeveqin Orupin (Slorttien ja ennen Selortin perinneruoka) syöminen. Ne vihaavat tätä ruokaa sen maun ja lukuisten sukupolvien läpi kulkeneiden tarinoiden takia. Orup on Adeveqeille mitä epäpyhin asia maailmassa ja ne välttävät kosketusta sen kanssa viimeiseen asti.

Adeveqit ovat viimeisen päälle laumaeläimiä ja pitävät luonnollisesti eniten oman rotunsa seurasta, mutta kodittomana ammoisina aikoina muiden kaupunkeihin saapuneena rotuna ne ovat kautta sukupolvien oppineet tulemaan toimeen muiden rotujen kanssa esimerkiksi hyvin. Adeveqit viihtyvät parhaiten pienissä kylissä ja kaupungeissa, työskennellen raskaissa ammateissa tai armeijassa, eli paikoissa, joissa ei tarvitse päättään turhaan vaivata. Muut rodut pitävät Adeveqeja yleisesti tyhminä raskaan työn raatajina, joka kyllä onkin aika oikeaan osunut luonnehdinta. Tästä asenteesta huolimatta Adeveqeja yritetään harvoin sortaa tai riistää ja kiistatta se onkin aika pidetty rotu muiden keskuudessa, Slortteja tietysti lukuunottamatta ja tässä tapauksessa tunne on molemminpuolinen.

Osumapaikka (d8)	VspM	VspK	Pan
1 Jalka 1	12	13	0
2 Jalka 2	12	13	0
3 Jalka 3	12	13	0
4 Jalka 4	12	13	0
5 Siipi 1	10	11	0
6 Siipi 2	10	11	0
7 Käsi	12	13	0
8 Pää *	10	11	0

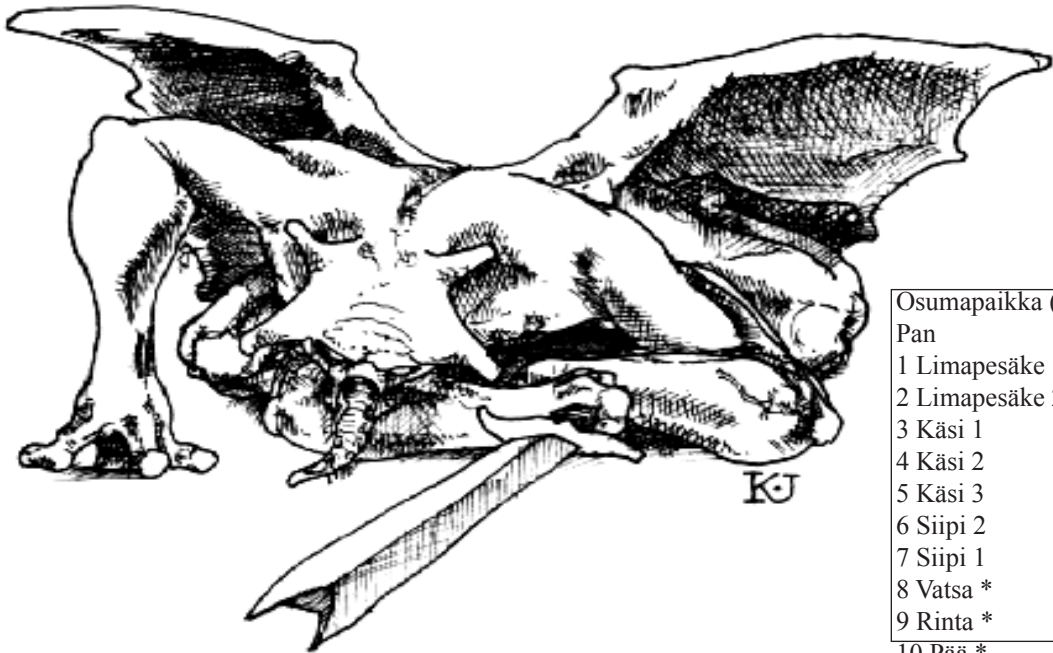
PanPT- 25, PT 31 (M 25/31, K 50/62)

	Heitto	Matala	Korkea
Voima	d20 + 40	56 (+ d12 + d2)	65 (+ d12 + d4)
Äly	d8	4 (-5%)	6 (-1%)
		o / v	o / v
Ilma	d8	3	5
Vesi	d8	3	5
Tuli	d8	3	5
Maa	d8	3	5
		2 / 10	10 / 20
		2 / 10	10 / 20
		2 / 10	10 / 20
		2 / 10	10 / 20
Vastustus	2d12	12	16
Magia	2d4	4	6
Kesto	3d4	7	10
Os%	d10 + 20	24	27
Vä/to%	d20 + 5	15	19
Nopeus	2d3	3	4
Koko	2d3 + 1	4	6
Liik. nopeus	40, 80	40, 80	40, 80
Sat%	d4 + 1	3	4
Pan%	d8	3	6
Perintö%	9	9	9
Zox	2d4 x 100	KK 43	KK 55
Nox	d20	KAN 68	KAN 82
Ikä	d10 + 30	35	35
Täysikasvuisuus	20-30	20-30	20-30
Elinikä	140	140	140
Ulkonäkö	d4 + 8	10	11
Näkö	Hyvä	Hyvä	Hyvä
Kuulo	Hyvä	Kohtalainen	Hyvä
Haju	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Tunto	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Maku	Välttävä	Välttävä	Kohtalainen
Pituus	1,3 + koko x 0,13	1,82 m	2,08 m
Paino	50 + koko x 20	130 kg	170 kg
Syömistarve	0,5 + koko x 0,2	1,3	1,7
Juomatarve	1 + koko x 0,2	1,8	2,2
Voimaan	+ d2/kokopiste		
Ammatti	R1	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R2	2	3
Luonne	R1 + 01-60 seuraa	Yhteiskunta	Yhteiskunta
	Bez-muotia	+	+

Olen nähnyt yhden Bezin, olen nähnyt kaikki Bezit. Näin saattaa todeta joku muun rotuinen olento. Bezit ovatkin maailman roduista ehkä eniten homogeeninen rotu, sen edustajat muistuttavat toisiaan suuresti. Ne eivät arvosta erilaisuutta missään määrin ja tapaavat sortaa sellaisia yksilöitä, jotka yrittävät erottua joukosta. Tällaisia tapauksia ei kyllä ole kovinkaan usein, sillä Bezit yrittävät sulautua oman rotunsa massaan. Arvo-valtaisia Bezejä seurataan ahkerasti, sillä he ovat todellisia muodinnäyttäjiä, joita massa seuraa mielellään. Luonnollisesti näitä yksilöitä ja heidän lähipiiriään pidetään suuressa arvossa. Toisin kuin muoti yleensä, Bezien muoti muuttuu lakkaamatta ja Bezeissä on sellaisiakin kummallisuuksia kuin muoti-suunnittelijoita, joita toiset rodut eivät voi millään käsittää. Mukavuudenhaluisuutta Bezeiltä löytyy ainakin sen verran, että ne haluavat aina kun mahdollista nukkua sisällä ja mieluiten sängyssä. Bezit inhoavat kylmää ja pukeutuvat siksi muita rotuja lämpimämmin, tai hankkivat itselleen lämpöä tuottavan riipuksen.

Bezit tylsistyvät helposti, varsinkin jos uusimmat Bez-muodin virtaukset eivät saavuta nopeasti niiden asuinseutua. Ninpä ne pyrkivät asumaan suurimmissa kaupungeissa, joissa aina tapahtuu. Siltikin tylsistyminen ajaa niitä seikkailijoiksi ja taisteluiden uhan ollessa ilmassa jopa armeijaan. Armeijat ottavat mielissään Bezejä leipiinsä, sillä ne ovat tasapaksua porukkaa ja värvärit tietävät mitä saavat. Reaktioidensa nopeuden ja siipiensä ansiosta Bezit ovat liikkuvaa ja käyttökelpoista ainesta taisteluissa.

Bezit kärsivät matalasta älykkyydestään, ne ovat lähes yhtä tyhmiä kuin väkivahvat Chrimit. Bezit ovat todella yhtenäinen joukko ja ilman tuota älykkyyden rajoittavaa vaikutusta ne voisivat saada aikaan yhdessä jotakin todella suurta. Bezit kaipaavat suuriin kaupunkeihin, jos eivät ole niissä. Siellä voi helposti turvautua muiden rotujen älykkyyteen asioiden hoitamisessa.



Osumapaikka (d10)	VspM	Vsp	
Pan			
1 Limapesäke 1	9	12	0
2 Limapesäke 2	9	12	0
3 Käsi 1	10	13	0
4 Käsi 2	10	13	0
5 Käsi 3	10	13	0
6 Siipi 2	11	14	0
7 Siipi 1	11	14	0
8 Vatsa *	11	14	0
9 Rinta *	11	14	0
10 Pää *	9	12	0
PanPT- 39, PT 45			

CARH

	Heitto	Matala	Korkea
Voima	d12 + 5	15 (+ d6)	23 (+ d8)
Äly	2d20 + 1	21 (+ 4%)	32 (+ 6%)
		o / v	o / v
Ilma	2d10	10 30 / 21	15 38 / 31
Vesi	2d12 + 5	16 36 / 37	21 44 / 37
Tuli	2d8	8 28 / 19	12 35 / 28
Maa	d20 + d8 + 1	15 35 / 26	20 43 / 36
Vastustus	d8 + 4	7	10
Magia	d4 + 14	16	17
Kesto	2d4 + 14	18	20
Os%	4d6 + 3	17	20
Vä/to%	2d8	8	14
Nopeus	d4	2	3
Koko	d6 + 1	4	6
Liik. nopeus	d10 + 50	55	58
Sat%	d6	3	4
Pan%	d8 + 3	7	10
Perintö%	9	9	9
Zox	2d4 + 1 x 100	KK 34	KK 44
Nox	d100	KAN 32	KAN 45
Ikä	d10 + 20	25	28
Täysikasvuisuus	20	20	20
Elinikä	120	120	120
Ulkonäkö	3d4	7	9
Näkö	Erittäin hyvä	Erittäin hyvä	Erittäin hyvä
Kuulo	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Haju	Välttävä	Välttävä	Kohtalainen
Tunto	Hyvä	Kohtalainen	Hyvä
Maku	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Pituus	1,3 + koko x 0,1	1,7 m	1,9 m
Paino	30 + koko x 5	50 kg	60 kg
Syömätarve	0,5 + koko x 0,2	1,3	1,7
Juomatarve	1 + koko x 0,1	1,4	1,6
Voimaan	+ d2/kokopiste		
Ammatti	R2	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R3	2	2
Luonne	R2+ 01-96 pihi, 01-50 rohkea	Yhteiskunta +	Yhteiskunta +



Carhit ovat heiveröisiä ja erittäin laihoja olentoja. Ne tarkkailevat ympäristöään herkeämättä ja huomaavat usein paljon enemmän maailman menosta kuin muut rodut. Tämä tarkkaavaisuus suuntautuu pääasiassa raha-asioihin ja Carhit metsästävät usein helppoa rahaa. Jo ansaituista rahoista ne pitävät erikoisen hyvää huolta ja haistavat huijaukset jo kaukaa. Carhit ovat luonnostaan magiaan taipuvainen rotu, lisäksi ne ovat usein rohkeita ja taiteellisia. Ne hakeutuvat yleensä velhoiksi saadakseen keinoja paljon kaipaamansa maallisen omaisuuden hankkimiseen. Carhit asuvat missä sattuvat ja niitä näkee paljon seikkalijoina, palkkion-metsästäjinä ja palkkasotureina. Sirbetissä Carhien rotuyhteisöt järjestävät vuosittain suuria velhojen tapaamisia, joihin suuret Carh velhot matkaavat ottamaan mittaa toisistaan. Näihin tapaamisiin vaaditaan (osallistujaksi tai katsojaksi) ainakin yhden loitsun osaaminen. Koska nämä tapahtumat ovat Carheille todella tärkeitä, lähes jokainen niistä osaa ainakin yhden loitsun. Ne jotka ovat kehittyneempiä velhouden alalla, valitsevat loitsunsa yleensä enemmän näyttävyyden kuin hyödyllisyyden perusteella. Tämän takia Carh velhot näyttävät usein taikoessaan mahtavammilta kuin itse asiassa ovatkaan. Juuri tällaisen kuvan ne haluavat itsestään antaa varsinkin eri-rotuisille olennoille, jotka eivät välttämättä tiedä Carhien tavasta valita mahdollisimman näyttäviä loitsuja.

Carhien taide on maailmankuulua ja toisin kuin yleensä taideteokset, Carhien taide kuvaa poikkeuksetta suuria taisteluita ja rohkeuden, sekä kunnian hetkiä. Muiden rotujen taiteessa keskeisenä elementtinä ovat kuuluisat henkilöt ja ehkäpä heidän urotekonsa, mutta suurin ero on taiteessa esiintyvien olentojen kuuluisuudessa. Taiteilija Carhien sankarit ovat tavallisia perheen isiä, tuikitavallisia sotilaita, velhon oppipoikia tai aloittelevia seikkailijoita, eivät siis yleensä hallitsijoita tai suuria legendaarisia sankareita niin kuin yleensä taiteessa.

Carhit pitävät muista roduista keskivertoa vähemmän, mutta rahan takia ne sietävät vaikkapa Gornoxeja. Gaxit ovat Carhien mielestä loistava rotu ja näitä kahta rotua yhdistää selvästi asia, josta molemmat ovat erityisen kiinnostuneita, raha. Carhit ihmettelevät, kuinka Gaxit voivat yhtäkkiä ruveta tuhlaamaan rahaa oikein huolella ja pitävätkin tätä rodun huonoimpana puolena, paitsi jos itse saavat tilanteesta rahallista hyötyä. Gaxit taas ihmettelevät Carhien haluttomuutta tehdä tavallista työtä ja niiden tarvetta saada helppoa rahaa.

Carhit ovat perinteisesti olleet enemmän kiinnostuneita Sirbetin rotuyhteisön järjestämisestä juhlista ja tilaisuuksista kuin sen mahdollisuuksista vaikuttaa Sirbetin asioihin ja politiikkaan. Muualla maailmassa Carhit ovat enemmän kiinnostuneita politiikasta ja eritoten uskotun arvonomesta, koska sen myötä saa maata ja mammonaa. Kaikenkaikkiaan Carhit ovat kuitenkin aika epäpoliittista väkeä, eivätkä ne arvosta vallan huipulla olevia läheskään yhtä paljon kuin rikkaita, jollaisia ne itsekin haluaisivat palavasti olla.

Osumapaikka (d8)	VspM	VspK	Pan	
1 Lonkero 1	6	7	0	
2 Lonkero 2	6	7	0	
3 Lonkero 3	6	7	0	
4 Rinta *	9	10	0	
5 Vatsa *	8	9	0	
6 Jalka 1	7	9	0	PanPT 34
7 Jalka 2	7	9	0	M 136
8 Pää *	6	7	0	K 204

CER

	Heitto	Matala	Korkea
Voima	d20 + 10	25 (+d8)	36 (+d12)
Äly	d12 + d10	9 (+0%)	17 (+3%)
		o / v	o / v
Ilma	d6	3	5
Vesi	d8	4	7
Tuli	d8	4	7
Maa	d8	4	7
Vastustus	d8	4	6
Magia	d8	4	6
Kesto	d20	10	16
Os%	3d20	29	39
Vä/to%	2d20 + 35	50	62
Nopeus	d6 + 2	5	7
Koko	d6 + 1	4	6
Liik. nopeus	d10 + 10, x4	15, 60	18, 72
Sat%	d6	3	4
Pan%	d6	3	4
Perintö%	9	9	9
Zox	2d4 + 1 x 100	KK 31	KK 46
Nox	d20	KAN 38	KAN 56
Ikä	d10 + 30	35	38
Täysikasvuisuus	30	30	30
Elinikä	190	190	190
Ulkonäkö	3d4	7	9
Näkö	Hyvä	Hyvä	Erittäin hyvä
Kuulo	Erittäin hyvä	Erittäin hyvä	Erittäin hyvä
Haju	Hyvä	Hyvä	Hyvä
Tunto	Välttävä	Välttävä	Välttävä
Maku	Erittäin hyvä	Hyvä	Erittäin hyvä
Pituus	1,4 + koko x 0,1	1,8 m	2 m
Paino	40 + koko x 8	72 kg	88 kg
Syömistarve	0,5 + koko x 0,2	1,3	1,7
Juomatarve	1 + koko x 0,2	1,8	2,2
Voimaan	+ d2/kokopiste		
Ammatti	R3	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R4	2	3
Luonne	R3	Yhteiskunta	Yhteiskunta
		+	+

Erikoista

Ennen normaalia ammattiheittoa heitetään d100, jos tulos on 01-40, Cer on ammatiltaan käsityöläinen (normaalisti sisällytetty porvarilla töissä ammattiin). Jos näin tapahtuu, ei heitetä enää ollenkaan ammattia. Käsityöläisen hyödyt: 2d100 Zox, luku ja kirjoitustaito sekä yleistieto samalla tavalla kuin porvarilla töissä olevalla.

Lisäksi Cerien yleistieto% +d10 riippumatta ammatista.

Cerit ovat suhteellisen pienikokoisia, todella nopeita ja hyvin näppäriä olentoja. Cerien reflekseistä puhutaan usein kunnioittavaan sävyyn ja sanonta "Nopea kuin Cer" juontaa juurensa tästä. Ruoka maistuu Cereille oikein hyvin ja ne syövät melkein mitä tahansa, jopa Slorttien perinneruokaa, Orupia. Vaikka Cereillä on vain yksi käsi, ne osaavat käyttää sitä esimerkillisen taidokkaasti. Ne ovat huomattavan usein taidokkaita käsityöläisiä ja niiden töitä arvostetaan. Erityisesti Cerit osaavat tehdä vaatteita ja niiden tiedetään suhtautuvan pukeutumiseen lähes pakkomielteen omaisesti. Niiden vaatteiden tulee olla viimeisen päälle, ja vielä taidokkaan Cerin tekemiä.

Cerit ajattelevat kaiken hyödyn kannalta ja tästä hyvänä esimerkkinä on se, että ne inhoavat lentää turhaan huonon suunnittelun takia. Siksi Cerit suunnittelevatkin paljon asioita etukäteen. Cerit suuttuvat pahasti, jos niiden suunnitelmat eivät pidä paikkaansa tai saatu hyöty jää aiottua pienemmäksi. Näin käy varsinkin tyhmimmille Cereille, koska ne eivät älyä ottaa kaikkia mahdollisuuksia huomioon. Cerien tapauksessa voi sa-noa, mitä tyhmempi Cer, sitä aggressiivisempi Cer.

Yleisesti ottaen Cerit tulevat hyvin toimeen muiden rotujen kanssa, varsinkin jos ovat älykkäämmästä päästä omaa rotuaan. Tästä on hyötyä, sillä Cerit asuvat yleensä käsityöläiskylissä ja kaupungeissa, joissa toisten kanssa toimeentuleminen on hyvin tärkeää. Cerit käyvät muiden hermoille yleensä vain ylpeillessään tekemillään tuotteilla, joita ne jaksavat kyllä ylistää taivaisiin saakka.

Cerit käyttävät paljon vapaa-aikaansa kuuntelemalla juttuja ja juoruja kaupungilla. Cerit ovat kovin tiedonjanoiset rotu. Ne viihtyvät kapakoissa ja paikoissa, joihin kokoontuu paljon olentoja. Cerit vaihtelevat tietojaan lähinnä toistensa kanssa, mutta varsinkin humalassa kertovat kaikki muhkeimmat juorut muidenkin iloksi. Tästä syystä Cerejä arvostetaan ryyppy-kavereina ja juttukumppaneina. Cerit pyrkivät kuitenkin aina täl-läisissä tilanteissa saamaan juorukeskustelun päälle, jolloin ne saavat itsekin lisää tietoa. Hyödyntävoittelu näkyy siis myös tässä rodun piirteessä selvästi.

Osumapaikka (d10)	VspM	VspK	Pan	PanPT- 26,
1 Löly	9	12	0	PT 32
2 Häntä	7	9	0	(M 104/128,
3-4 Käsi	8	11	0	K 156/192)
5-6 Siipi 1	7	9	0	
7-8 Siipi 2	7	9	0	
9 Rinta *	10	13	0	
10 Pää *	9	12	0	



CHRM

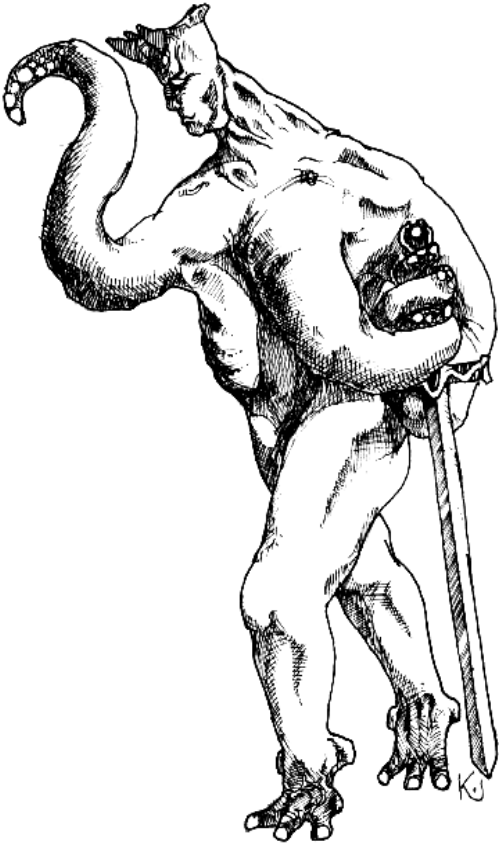
	Heitto	Matala	Korkea
Voima	d100	48 (+ d12 + 1)	95 (+ 2d12 + d4)
Äly	d6	3 (-5%) o / v	4 (-5%) o / v
Ilma	d6	2 1 / 2	3 1 / 6
Vesi	d8	3 1 / 3	5 3 / 11
Tuli	2d2	3 1 / 3	4 2 / 10
Maa	d20	8 5 / 8	12 10 / 18
Vastustus	d10	5	8
Magia	d4	2	3
Kesto	2d6	6	9
Os%	2d12 + 6	18	22
Vä/to%	d20	9	13
Nopeus	d3	2	3
Koko	2d6	6	9
Liik. nopeus	d10 + 60	65	68
Sat%	d12	6	9
Pan%	d6	3	4
Perintö%	9	9	9
Zox	2d4 x 100	KK 42	KK 75
Nox	d10	KAN 63	KAN 118
Ikä	d10 + 10	15	17
Täysikasvuisuus	10	10	10
Elinikä	70	70	70
Ulkonäkö	3d4	7	9
Näkö	Kohtalainen	Kohtalainen	Hyvä
Kuulo	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Haju	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Tunto	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Maku	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Pituus	1,1 + koko x 0,15	2 m	2,45 m
Paino	50 + koko x 15	140 kg	185 kg
Syömätarve	2 + koko x 0,2	2,2	3,8
Juomatarve	2 + koko x 0,2	2,2	3,8
Voimaan	+ d3/kokopiste		
Ammatti	R1	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R5	2	3
Luonne	R1	Yhteiskunta +	Yhteiskunta +

Chrimit ovat tunnettuja siitä, että ne eivät luovuta oikeastaan ikinä. Ne ovat uskomattoman voimakkaita, ja haluavat myös näyttää ylivoimaiset voimansa muille. Chrimit eivät pelkää fyysistä kipua, mutta ne inhoavat sitä, kun ne saadaan (oikeutetusti) näyttämään tyhmiltä. Käytännöllisyys ja seurallisuus ovat myös tälle rodulle leimaa-antavia. Seuran pitäminen ei luonnistu aina välttämättä oikein hyvin, sillä tyhmimmät Chrimit osaavat hädin tuskin puhua. Silti ne yrittävät olla mukana keskustelussa nyökyttelemällä ja mutisemalla, vaikka niillä ei olisi harmaita aavistusta siitä mitä ympärillä puhutaan. Käytännöllisyys taas ilmenee mm. siinä, että Chrimit eivät tavallisesti omista mitään muuta kun sen mitä ne kantavat mukanaan. Lisäksi ne kestävät hyvin kylmyyttä ja sen takia ne eivät aina edes vaivaudu menemään sisään nukkumaan, vaikka siihen olisi mahdollisuus. Chrimit eivät tunne perheen käsitettä, eivätkä ne koskaan asu perheen muodossa. On ihme jos Chrim omistaa jonkun vakituisen asunnon. Chrimit eivät voisi vähempää välittää mistään mukavuuksista, kunhan pysyvät hengissä.

Chrimit harrastavat paljon urheilua ja eritoten voimailua. Suosituin urheilulaji Chrimien keskuudessa on jättikartun heitto. Tarinat kertovat erään nuoren Chrimin tappaneen kilpailua häiritsevän Kranden jättikartulla ja siitä lähtien sitä on käytetty myös aseena. Harvan olennon kerrotaan jääneen henkiin kun sitä on lyöty oikein olan takaa jättikartulla, tai niin kuin jotkut sanovat, tykkikartulla. Jättikarttu lihaksikkaan Chrimin lonkeroissa herättää kauhua karskeimmassakin taistelijassa.

Chrimit ovat kohtuullisen uskonnollisia ja ne kuuluivat ennen lähes kaikki Grazben kirkkoon, mutta maineikkaan Chrimin, Joirpen, takia monet siirtyivät Sirbetin kirkon puolelle. Nykyään lähes kaikki jotakin uskontoa tunnustavat Chrimit kuuluvat Sirbetin kirkkoon. Ne tunnetaan kuitenkin passiivisina jäseninä, eikä niitä näe paljoakaan kirkon tilaisuuksissa tai tapahtumissa. Chrimit pitävät suhdettaan jumalaansa henkilökohtaisena asiana, eikä siihen väliin tarvita mitään kirkon pappia tai palvontamenoja.

Chrimit ovat perinteisesti olleet työn raskaan raatajia, ja tähän hommaan ne sopivat täydellisesti, sillä ne ovat todella maailman yksi vahvimista roduista. Uskomattomalla voimakkuudella on varjopuolensakin, sillä Chrimit ovat myös yksi maailman tyhmimmistä roduista. Chrimit eivät saaneet älyn lahjaa, vaan jumalat katsoivat ronskin voiman riittävän tälle rodulle. Chrimit viihtyvät suurissa kaupungeissa, eivätkä valita töistään, vaikka raskaudellaan ne vetävät vertoja Krandeen rakennusurakoille. Chrimit ovat kauttaaltaan aika tyytyväisiä oloonsa, sekä elämäänsä ja ne tyytyvät varsin helposti siihen mitä kohtalo niille suo.

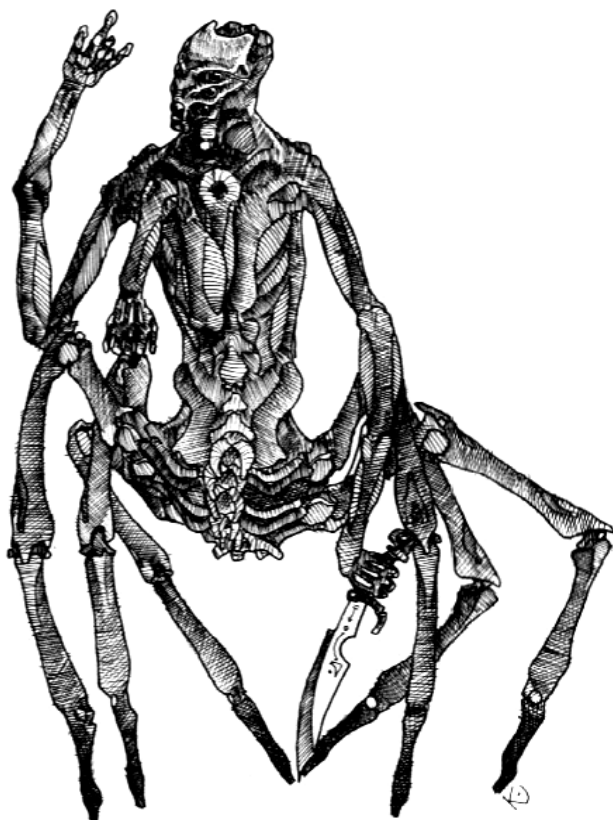


Osumapaikka (d8)	VspM	VspK	Pan	PanPT 34
1 Lonkero 1	7	12	0	M 204
2 Lonkero 2	7	12	0	K 306
3 Lonkero 3	7	12	0	
4 Rinta *	10	15	0	
5 Vatsa *	9	14	0	
6 Jalka 1	9	14	0	
7 Jalka 2	9	14	0	
8 Pää *	7	12	0	



CORQ

	Heitto	Matala	Korkea
Voima	4d20	47 (+d12+1)	72 (+d12+d6)
Äly	2d10	8 (+0%)	13 (+2%)
		o / v	o / v
Ilma	d6	2 5 / 7	4 11 / 14
Vesi	d6	2 5 / 7	4 11 / 14
Tuli	d6	2 5 / 7	4 11 / 14
Maa	d6	2 5 / 7	4 11 / 14
Vastustus	d12	5	8
Magia	d6	3	5
Kesto	d12	6	8
Os%	3d12	19	26
Vä/to%	d6+4	6	9
Nopeus	d2	1	2
Koko	d10+6	10	13
Liik. nopeus	d10+40	44	48
Sat%	3d4	7	9
Pan%	d2	1	2
Perintö%	5	5	5
Zox	2d4 x 100	KK 50	KK 70
Nox	d100	KAN 70	KAN 102
Ikä	d20+40	45	55
Täysikasvuisuus	40	40	40
Elinikä	150	150	150
Ulkonäkö	3d4	7	9
Näkö	Hyvä	Kohtalainen	Erittäin hyvä
Kuulo	Välttävä	Välttävä	Kohtalainen
Haju	Kohtalainen	Kohtalainen	Kohtalainen
Tunto	Välttävä	Välttävä	Välttävä
Maku	Välttävä	Välttävä	Välttävä
Pituus	1,8 + koko x 0,1	2,8 m	3,1 m
Paino	60 + koko x 10	160 kg	190 kg
Syömistarve	1 + koko x 0,2	3	3,6
Juomatarve	1 + koko x 0,2	3	3,6
Voimaan	+d2/kokopiste		
Ammatti	R1	Kok Ik	Kok Ik
Taidot	R6	2	3
Luonne	R1	Yhteiskunta	Yhteiskunta
		+	+



Corqit ovat jättiläismäisiä, hämähäkkimäisiä ja todella vahvoja olentoja. Ne inhoavat suuria olentokeskittymiä ja armeijoita, joten ne asuvat mieluiten maalla, hyvin pienissä kaupungeissa tai isojen kaupunkien hiljaisissa kaupunginosissa. Tällä tavalla elämiselle on toinenkin syy, sillä Corqit pitävät eniten itsepyytämästään ravinnosta, jota löytyy parhaiten maalta tai muuten harvaanasutuilta seuduilta. Corqit pitävät paljon alavista maista ja inhoavat korkeaa maastoa. Alavien maiden etuihin Corqit lukevat helppokulkuisuuden ja sen, että ne näyttäivät erikoisen suurilta, ja ne näkevät pitkälle juuri alavalla maalla. Corqit pitävät juoksemisesta ja ne juoksevat mielellään niityillä tai aroilla.

Corqit ovat hyvin maallinen rotu siinä mielessä, että ne eivät useinkaan usko yliluonnolliseen ja pitävät kaikkia jumalia ja uskontoja suurten velhojen hyvin onnistuneina huijauksina. Taru kertoo, että Corqit luonut jumala Grazbe ajatteli Corqea toiseksi häntä tiiviisti palvovaksi mahtavaksi roduksi Ledoneiden rinnalle ja pettyi pahasti kun Corqit osoittautuivatkin jumalattomiksi olennoiksi. Tästä suuttuneena Grazbe sanoi: "Pilasitte minun päiväni, minä pilaan teidän elämänne!" ja langetti musertavan juoppouden kirouksen koko rodun ylle ikuisiksi ajoiksi. Corqeilla on siis paha taipumus alkoholismiin ja niiden pahin ongelma näyttää olevan viina. Ne ovat koko ajan vaarassa retkahtaa juomaan, eivätkä ne osaa juuri ollenkaan kontrolloida juomistaan. Juopuneet, suuret ja vahvat Corqit aiheuttavat pahennusta ja tuhoa, eikä niistä humalassa tämän takia pidetä ollenkaan. Corqit viihtyvät parhaiten keskenään ja Cropsien kanssa. Raittiit Corqit ihailevat Flixien päättäväisyyttä alkoholismin torjunnassa siitä huolimatta, että retkahtaneet yksilöt hylätään hetkeäkään miettimättä.

Suuri koko ja voima ohjaavat Corqea rakennustyöläisiksi ja vartijoiksi. Molemmat ovat ammatteja, joissa ei pysty suoriutumaan kunnolla, jos on ollenkaan humalassa. Corqit eivät muutenkaan ole kovinkaan haluttua työvoimaa niiden kuuluisan ryypäämisen takia, joten niiden työttömyys on korkeampi kuin muilla roduilla, seikka joka taas ajaa niitä ryypäämään. Ryypäämisen ohella Corqit harrastavat kaikkien hämähäkkimäisten rotujen kanssa (Corq, Crops, Ocif) juoksukilpailuja ja muita mittelöitä. Ocifit vievät yleensä juoksukilpailut, joten Corqit pyrkivät painottamaan voimaan liittyviä lajeja.

Erikoista

25% Corqeista pystyy kutomaan hämähäkin lailla verkkoa. Nämä verkot eivät luonnollisestikaan pysty kannattamaan jättiläismäisiä Corqea. Corqit kutovat verkkoja usein puiden väliin ja keräävät syömäkelpoisen saaliin itselleen. Ahkerimmat yksilöt pitävät jopa neljää verkkoa yhtä aikaa saalistamassa.

Corqien työttömyysprosentti on normaalin 30%:n sijasta 40%.

Osumapaikka (d12)	VspM	VspK	Pan	PanPT 53
1 Jalka 1	10	14	0	M 530
2 Jalka 2	10	14	0	K 689
3 Jalka 3	10	14	0	
4 Jalka 4	10	14	0	
5 Jalka 5	10	14	0	
6 Jalka 6	10	14	0	
7 Vatsa *	11	15	0	
8 Rinta *	11	15	0	
9 Käsi 1	9	13	0	
10 Käsi 1	9	13	0	
11 Käsi 1	9	13	0	
12 Pää *	9	13	0	

THOGS V4 MUUT MUUTOKSET VRT 3.X

Koulutus

Koulutukset eivät enää mene tason mukaan vaan os% tai vä/to% mukaan.

Alussa hahmo saa d4+1 koulutusta. Tason noustessa saa lisää taas d4+1 koulutusta.

Tason noustessa hahmo saa automaattisesti +3 os% ja +3 vä/to%

Os% tai vä/to%	Hinta (Zox)
1-9	10
10-19	15
20-29	25
30-39	50
40-49	100
50-59	150
60-69	200
70-79	250
80-	300

Koulutuksesta saa lisää d3-1 os% tai vä/to%. Koulutus voi tuottaa siis lisäystä 0-2 per koulutus.

Koulutuksia voi käyttää myös alla oleviin taitoihin (merkitse hahmolomakkeen taidot-kohtaan):

Vaihtaminen, vie kaksi koulutusta ja maksaa 100 Zox. Vaatii II-tason. Kaikki väistö/torjunnat yhdeksi lisähyökkäykseksi tai toisin päin.

Tähtäyskoulutus, vie yhden koulutuksen ja maksaa 50 Zox. Vaatii II-tason. Ilman koulutusta tähtäysvuorolla vä/to = 1/2. Koulutuksen kanssa vä/to = normaali.

Tähtäykset

Tähtäysvuoroilla tähtääjän vä/to = 1/2, paitsi jos on tähtäyskoulutus.

Osuminen

Heti	-
1 nk	os% x 2

Vaikeasti väistettävä (kohteella vä/to 1/2)

Heti	os% x 0,75
1 nk	os% x 1,5

Panssarinläpäisy (40% välttää kokonaan kohteen panssari)

Heti	os% x 0,75
1 nk	os% x 1,5

Haluttuun osumapaikkaan (jos osuu, saa valita osumapaikan)

Heti os% x 0,75
1 nk os% x 1,5

Kaikki peliin, ns. heijari (Voimasta aiheutuva lisävaurio (LV) tuplataan. Ei väistöä vaikka olisi tähäyskoulutus).

Heti os% x 0,75
1 nk os% x 1,5

Taistelu ratsun selästä (Chriq)

Ratsun selästä taisteleva olento saa osumaprosenttiinsa +5 (ei rynnäköidessä). Lisäksi ratsastajaa osuessa on 25% että lyönti osuukin ratsuun tai toisinpäin jos ratsuun osuu. Jos ratsu menettää vuoron, ratsastaja ei sillä vuorolla saa bonusta. Jos ratsulla on ratsastaja sen vä/to = 1/2 normaalista.

Rynnäköinti

Rynnäköinti on muutaman olennon luontainen taistelutapa paniikissa (Surtox), sekä mahdollinen muille olennoille käyttämällä peitsiä.

Rynnäkö vaatii etäisyyttä vähintään 15m. Rynnäköijän ensimmäinen vuoro kuluu liikkumiseen ja tähtäämiseen (esim. osuu paremmin. Rynnäköijän on ilmoitettava kohde). Tällä vuorolla häntä vastaan pystyy toimimaan loitsuilla ja pitkänmatkan aseilla.

Osumisvuorolla rynnäköijä yrittää osua ensiksi, ellei kohteen ulottuvuus on yli 5 m, joilloin heitetään aloite. (Turnajaisissa molemmat yrittävät osua). Jos kohde pystyy toimimaan rynnäköijän jälkeen (ei menettänyt vuoroja, tms.) hän saa +10 osumaprosenttiinsa* ja rynnäköijän vä/to jaetaan kahdella. Mahdolliset muut olennot eivät saa bonusta, mutta vä/to jaetaan koko vuoroksi. Jos rynnäköijällä on monta toimintoa vuorossa (korkeamman tason tai vaihtaminen), ei hän kuitenkaan pysty rynnäköidessä lyömään useasti vaan ylimääräiset toiminnot on käytettävä tähtäykseen osumisvuorolla ennen osumaa. Rynnäköijän ulottuvuus osuessa on 3 m.

*) Rynnäkössä ratsastavaa olentoa osuessa on 50% mahdollisuus osua ratsuun. Rynnäköivä ratsastaja ei saa normaalia +5 bonusta osumiseen ratsastamisesta.

Juomat

Afod, panssaria d6+1, taikoja vastaan puolet tästä. (Ennen d6+2 molempiin)

Badoh, yksi hyökkäys ja vä/to lisää. Vaihtoehtona yksi muu toiminto lisää, 10 nk. (Ennen tuplasi toiminnot ja 15 nk). Nämä muutokset on korjattu ”Juomat”-sivulle.

Torjuminen

Jokainen täysi 5 pistettä, joka tulee kilvelle vauriota aiheuttaa kilvellä torjujalle yhden pisteen käteen tms. vauriota. Panssari ei suojaa tätä vauriota.

Erikoiskoulutus

C: Panssari ohittaminen (d4):

- 1: 40 %
- 2: 60 %
- 3: 70 %
- 4: 80 %

Lisäksi aina panssaroimattomaan osumapaikkaan osuessa vaurio +d4.

Saatu prosentti on todennäköisyys sille, että kohdeosumapaikan panssari ei suojaakaan yhtään (koulutettu hakee panssarien välejä ja suojaamattomia kohtia) vauriolta.

D: Kriittisten- ja erikoisosumien välttäminen (d4)

- 1: Kriittisten vä/to jaettuna 5, erikoisten vä/to jaettuna 3
- 2: Kriittisten vä/to jaettuna 4, erikoisten vä/to jaettuna 2
- 3: Kriittisten vä/to jaettuna 4, erikoisten vä/to normaalina
- 4: Kriittisten vä/to jaettuna 3, erikoisten vä/to normaalina

E: Kompuroinnin minimoiminen (d4)

Kompurointi pienenee heitetyllä tavalla aseryhmässä johon hahmo on erikoistunut, muissa aseryhmissä ja vä/to:assa kompurointi on aina 00 tämän erikoiskoulutuksen jälkeen.

- 1: Kompurointi 00
- 2: Kompurointi 00, jos sen jälkeen heittää d100:lla 26 tai yli
- 3: Kompurointi 00, jos sen jälkeen heittää d100:lla 51 tai yli
- 4: Kompurointi 00, jos sen jälkeen heittää d100:lla 76 tai yli

F: Vaikeasti väistettävä lyönti

Koulutettu pystyy lyömään yhden vaikeasti väistettävän lyönnin/nk. (Kohteen vä/to jaettuna 2).

G: Taistelu ratsun selästä

Ratsun selästä taisteleva koulutettu saa lyöntiaseita käyttäessään os% ja vä/to +2d6. (Huom. ei vaikuta rynnäköidessä).

Erikoistuminen / Vanhat asekyvyt (mahdollisuudet roduittain vanhoihin asekykyihin omassa taulukossaan parin sivun päässä)

Aseiden ryhmäjako on seuraava d8

	hyöty erikoistumisessa
1 Miekat ja sapelit	os% ja vä/to +3d6
2 Keihäät, peitset, pistomiekka ja kolmikärki	os% ja vä/to +3d6
3 Kirveet	os% ja vä/to +3d6
4 Nuijat	os% ja vä/to +3d6
5 Viikatteet	os% ja vä/to +3d6
6 Jouset	os% +6d6
7 Luontaiset aseet, linko ja heitetyt aseet	os% +6d6
8 Kilvet	vä/to +6d6

Jos yksikätinen hahmo saa tulokseksi 5 (viikatteet) tai 6 (jouset) heitä uudestaan.

Jos hahmolla on vanhat asekyvyt, lisäys ryhmissä 1-5 on +d8+1 ja ryhmissä 6-8 +2d8+2.

Vanhat taikakyvyt (mahdollisuudet roduittain vanhoihin taikakyyhiin parin sivun päässä)

Jos hahmo saa vanhan taikakyvyn, heitetään d10

- 1 Vain taika-peruskoulutus
- 2 Ilmahyökkäys
- 3 Ilmaparannus
- 4 Vesihyökkäys
- 5 Vesiparannus
- 6 Tulihyökkäys
- 7 Tuliparannus
- 8 Maahyökkäys
- 9 Maaparannus
- 10 Hyökkäys+parannus (heitä elementti d4, 1=ilma, 2=vesi, 3=tuli, 4=maa)

Kaikkiin ryhmiin kuuluu taika-peruskoulutus. Mahdollisesti saatavat loitsut ovat perusloitsuja (ei valmistautumisia, erikoisia tms).

Taikominen

Taian peruskoulutuksen lisäksi on uutena nopeasti taikomisen koulutus. Se maksaa 50 zox ja kuluttaa 15 onnistunutta taikaa. Koulutuksen käynyt voi yrittää taikoa monesti nk:ssa. Onnistumisprosentti on normaali jaettuna yritettyjen loitsujen määrällä sillä nk:lla. (Esim. kaksi loitsua, molempiin puolet normaalista onnistumisprosentista). Kolmea loitsua enempää ei kuitenkaan taikoa nk:ssa.

Yksikätiset olennot

- Vä/to kertaa 2 aseesta/kilvestä (vain perus, esim. erikoistumisen tuomaa lisää ei kerrota).
- 1,5 Voima/LisävaurioAseiden käyttövoiman tarve katsotaan kahden käden kohdalla (pl. jouset, linko, viikate, jättikilpi, eli aseet ja kilvet joita ei voi pitää yhdessä kädessä, V1:n kohdalla viiva)

Hirviöt

Looshor os% 40

Rotu	Vanhat asekyvyt %	Vanhat taikakyvyt %
Adeveq	50	10
Bez	50	5
Carh	40	50
Cer	60	25
Chrim	40	0
Corq	50	15
Crops	10	60
Eferqe	40	15
Elen	50	25
Flix	30	60
Gatra	30	50
Gax	25	25
Gezziw	50	10
Gornox	60	10
Morstos	40	15
Ocif	40	40
Ortox	50	10
Qix	25	60
Rogs	60	5
Slort	40	40
Tyrek	40	25
Tyrq	15	40
Xiga	10	50
Xuljaf	25	50
Zoc	40	40

CHODAR

Voima	30 (+d10)		
Äly	30 (+5 %)		
		Onn.%	Vast.%
Ilma	5	20	25
Vesi	10	25	30
Tuli	5	20	25
Maa	10	25	30

Vast.	15
Magia	10
Kesto	20
Os%	70 (+8 %)
Vä/to%	30
Nopeus	8
Koko	6
Liik.nop	60 m/nk
Sat%	2
Pan%	5
Pituus	170 cm
Paino	65 kg
KK	47
Kan	52 kg
AT	VI
Kok lk	3

Näkö	Hyvä
Kuulo	Hyvä
Haju	Kohtalainen
Tunto	Kohtalainen
Maku	Välttävä
Syömätarve	0,3 kg
Juomatarve	0,8 l
Ulottuvuus	220 cm + ase
Ulkonäkö	3d4
Elinikä	60
Täysikasvuisuus	15
Yhteiskunta	Eristäytyneet erakoiksi tai pieniksi yhteisöiksi kauas kaikesta
Luonne	Taulukko 1 + 01-90 väkivaltainen

Osumapaikka (d8)	Vsp:t	Pan	PanPA
1 Jalka 1	8	0	4
2 Jalka 2	8	0	4
3 Tarttumakoura 1	7	0	4
4 Tarttumakoura 2	7	0	4
5 Torso *	9	0	6
6 Siipi 1	6	0	4
7 Siipi 2	6	0	4
8 Pää *	6	0	3
Panssarin perusarvo koko kehoon			25 (150)

Erikoista

Chodariin osuessa vaurio parantaa sitä (poislukien kriittiset- ja erikoisosumat, jotka vaikuttavat kuten muihinkin olentoihin). Parannusloitsut vahingoittavat Chodareita saman verran kun ne muita olentoja parantaisivat.



DROOZ

Voima	49 (+d12+1)		
Äly	49 (+10 %)		
		Onn.%	Vast.%
Ilma	20	50	50
Vesi	20	50	50
Tuli	20	50	50
Maa	20	50	50
Vast.	20		
Magia	20		
Kesto	20		
Os%	50		
Vä/to%	40 (aseet +15% tai 45%)		
Nopeus	3		
Koko	8		
Liik.nop	100 m/nk		
Sat%	0		
Pan%	0		
Pituus	205 cm		
Paino	0 / 40 / 80 kg		
KK	(61)		
Kan	75 kg		
AT	VI		
Kok lk	3		
Näkö	Hyvä		
Kuulo	Hyvä		
Haju	Hyvä		
Tunto	Hyvä		
Maku	Hyvä		
Syömätarve	0 kg		
Juomatarve	0 l		
Ulottuvuus	350 cm		
Ulkonäkö	Häilyvä		
Elinikä	Tuntematon		
Yhteiskunta	Ei mukana missään, kuolematon		

Osumapaikka (d6)	Vsp:t	Pan
1 Jalka 1	10	0
2 Jalka 2	10	0
3 Käsi 1	10	0
4 Käsi 2	10	0
5 Torso	*	18
6 Pää	*	12

Luontainen magia-taikapanssari, 3 pistettä.

Droozit ovat utuisia henkiruumiita, jotka loistavat hiukan sinertävää valoa. Droozeja eivät sido maalliset esteet vaan ne pystyvät kulkemaan tavallisten seinien ja muurien läpi vaivatta. Droozit eivät pidä minkäänlaista ääntä kävellessään.

Erikoista

Aina kun Drooziin osuu taika tai isku, heitetään d3:

- 1 Osuma ei aiheuta vauriota vaan menee olennon läpi
- 2 Osuma aiheuttaa puolet normaalista vauriostaan
- 3 Osuma aiheuttaa normaalin määrän vauriota

Droozit eivät voi menettää nk:ita, pyörtyä tai muuta vastaavaa missään tilanteessa. Ne eivät myöskään voi kuolla kokonaiskeston loppumiseen.

Droozit kantavat mukanaan henkimiekkaa, jota ne käyttävät yhdellä tai kahdella kädellä. Miekan lisäksi Droozilla voi olla henkikilpi. Sekä miekalla, että kilvellä on 95% todennäköisyys hävitä, jos Drooz kuolee. Henkimiekka ja -kilpi eivät vaurioidu taistelussa.

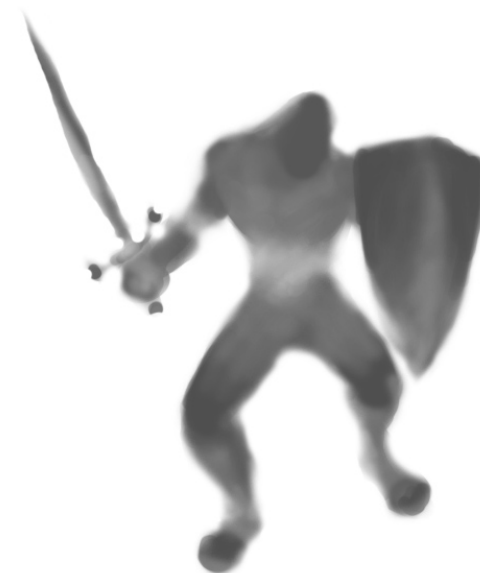
Henkimiekka (*kahdella kädellä maksimissaan*).

Vaurio	Paino	Vä/to	Plk	Ulot+	Voima 1/2 k
2d6	4	+15 %	2:1	95	30 / 20

Drooz: Vaurio yhdellä kädellä d12 + 2d6 + 1
Vaurio kahdella kädellä d12 + 3d6 + 2

Henkikilpi (vain yhdessä kädessä)

Vä/to	Paino	Vaurio	Voima (1 käsi)
+35 %	2	ei	10



HÄZZ

Voima	6 (+ 0)		
Äly	40 (+8 %)		
		Onn.%	Vast.%
Ilma	22	40	40
Vesi	12	30	30
Tuli	2	20	20
Maa	2	20	20
Vast.	10		
Magia	10		
Kesto	8		
Os%	2 (+3 %)		
Vä/to%	40		
Nopeus	5		
Koko	4		
Liik.nop	30 m/nk		
Sat%	2		
Pan%	5		
Pituus	120 cm		
Paino	20 kg		
KK	19		
Kan	18 kg		
AT	IV		
Kok lk	3		
Näkö	Erittäin hyvä		
Kuulo	Kohtalainen		
Haju	Olematon		
Tunto	Olematon		
Maku	Olematon		
Syömätarve	0,1 kg		
Juomatarve	0,3 l		
Ulottuvuus	30 m (salama)		
Ulkonäkö	d4+8		
Elinikä	30		
Täysikasvuisuus	5		
Yhteiskunta	Omia pieniä yhdyskuntia		
Luonne	Taulukko 1 + 01-90 epäluuloinen		

Osumapaikka (d3)	Vsp:t	Pan	PanPA
1 Leijuelin	5	0	4
2 Torso	*	4	5
3 Pää	*	3	3
Panssarin perusarvo koko kehoon			12 (48)

Aseet

Hazzien sisällä kehittynyt sähkövaraus on samantyylinen kuin Burba-hyönteisillä. Kuten Burbat, Hazzit pysyvät laukaisemaan salaman vihollisiensa turmioksi. (Onnistumis% 40, vaurio 2d12, plk 1:1, kantama 30 m, kohteen vä/to -20%)



HEOTR

Voima	72 (+d12+d6)		
Äly	40 (+8 %)		
		Onn.%	Vast.% (*)
Ilma	20	36	46
Vesi	4	20	30
Tuli	8	24	34
Maa	4	20	30
Vast.	18		
Magia	8		
Kesto	10		
Os%	32 (+6%)		
Vä/to%	20		
Nopeus	3		
Koko	8		
Liik.nop	50 m/nk		
Sat%	2		
Pan%	6		
Pituus	190 cm		
Paino	90 kg		
KK	62		
Kan	93 kg		
AT	VIII		
Kok lk	4		
Näkö	Hyvä		
Kuulo	Hyvä		
Haju	Hyvä		
Tunto	Kohtalainen		
Maku	Kohtalainen		
Syömätarve	1 kg		
Juomatarve	1,2 l		
Ulottuvuus	240 cm + ase		
Ulkonäkö	3d4		
Elinikä	80		
Täysikasvuisuus	15		
Yhteiskunta	Omia yhteiskuntia, korvessa mukana		
Luonne	Taulukko 4 + 01-90 turhamainen		

Osumapaikka (d8)	Vsp:t	Pan	PanPA
1 Jalka 1	12	0	4
2 Jalka 2	12	0	4
3 Jalka 3	12	0	4
4 Lonkero 1	10	0	3
5 Lonkero 2	10	0	3
6 Vatsa *	10	0	4
7 Rinta *	12	0	5
8 Pää *	9	0	4

Panssarin perusarvo koko kehoon 31 (248)

Heotr-rotu on peräisin kahden muinaisen rodun (Henq ja Potr) yhteensulautumisesta. Tarkkaa tietoa näiden rotujen polun yhdistymisestä ei ole, sen verran kuitenkin tiedetään etteivät kantarodut kuolleet heti sukupuuttoon vaan niitä vaelteli maailmassa vielä pitkään sulautumisen jälkeen.

Heotrien keskuudessa yksilöt muistuttavat aina jompaa kumpaa kantaroduista. Häilyvillä on piirteitä Potr-rodulta ja Sähköisillä Henq-rodulta. Niiden omista pienissä yhteiskunnissa tämä ei vaikuta niiden sosiaali- seen statukseen. Kaukana sivistyksestä harvoissa pienissä yhteisöissä joissa on Heotreja on mukana, on taasen paljon todennäköisempää, että korkeammassa asemassa on enemmän sähköisiä kuin häilyviä.

Heotrit ovat usein turhamaisia ja se näkyy hyvin niiden käytöksessä.

Erikoista

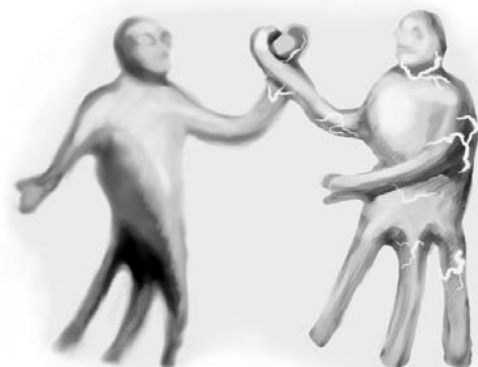
Yksilöt rodun sisällä ovat jakautuneet noin 50-50 yhteensulautuneiden muinaisten rotujen ominaisuuksien mukaan.

”Häilyvät”

Häilyvät yksilöt eivät kärsi vauriota aseista (maagiset aseet kuitenkin aiheuttavat vahinkoa). Loitsut sen sijaan toimivat normaalisti niitä vastaan. Häilyvät yksilöt häviävät näkyvistä tuon tuostakin muutamaksi sekunnin kymmenesosaksi. Tätä kykyä ne käyttävät piiloutumiseen ja yllättämiseen. Häilyvät saavat aloitteeseensa aina +2.

”Sähköiset”

*) Sähköiset yksilöt ovat immuuneja loitsuille, mutta kärsivät normaalisti vaurioita aseista. Näiden yksilöiden ihosta purkautuu pieniä sähkövarauksia spontaanisti.



QWAAR

Voima	74 (+3d8)		
Äly	2 (-5 %)		
		Onn.%	Vast.%
Ilma	5	1	10
Vesi	20	16	25
Tuli	5	1	10
Maa	10	6	15
Vast.	10		
Magia	1		
Kesto	16		
Os%	36 (+5%)		
Vä/to%	19		
Nopeus	3		
Koko	11		
Liik.nop	70 m/nk		
Sat%	1		
Pan%	1		
Pituus	320 cm		
Paino	180 kg		
KK	75		
Kan	104 kg		
AT	ei		
Kok lk	3		
Näkö	Kohtalainen		
Kuulo	Kohtalainen		
Haju	Erittäin hyvä		
Tunto	Välttävä		
Maku	Huono		
Syömätarve	8 kg		
Juomatarve	4 l		
Ulottuvuus	370 cm		
Ulkonäkö	(3d4)		
Elinikä	30		
Täysikasvuisuus	10		
Yhteiskunta	Vain laumoja		

Osumapaikka (d6)	Vsp:t	Pan	PanPA
1 Jalka 1	20	8	6
2 Jalka 2	20	8	6
3 Häntä	15	0	6
4 Tarttumakoura	15	8	7
5 Torso	*	20	8
6 Pää	*	16	0

Panssarin perusarvo koko kehoon 48 (576)

Vaeltelevat metsästäen pienissä laumoissa tai yksinään.

Aseet

Hampaat, vaurio d20+Lv, eli d20+3d8, plk 1:1.

