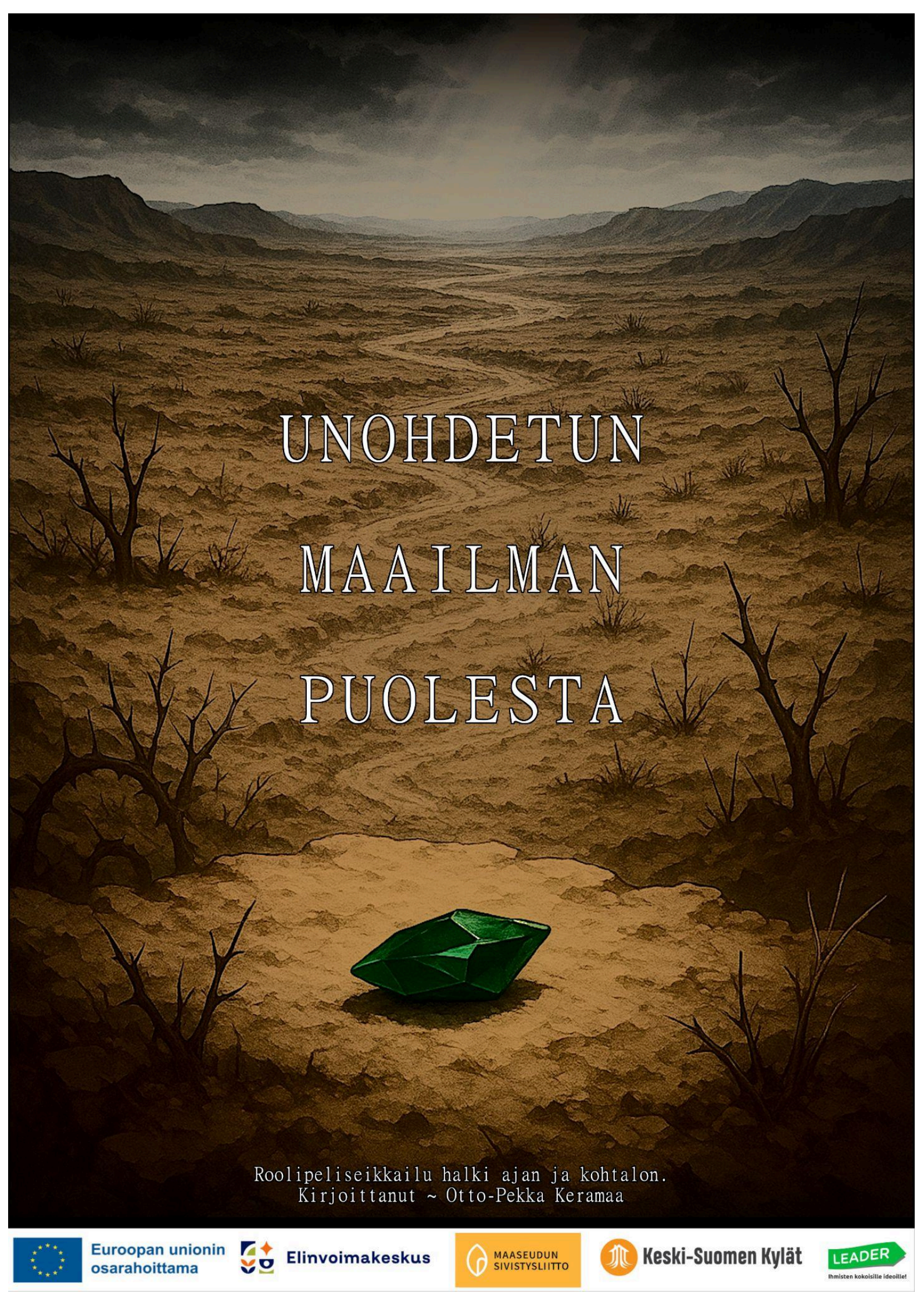




# UNOHDETUN MAAILMAN PUOLESTA

Roolipeliseikkailu halki ajan ja kohtalon.  
Kirjoittanut ~ Otto-Pekka Keramaa



Euroopan unionin  
osarahoittama



Elinvoimakeskus



MAASEUDUN  
SIVISTYSLIITTO



Keski-Suomen Kylät

LEADER

Ihmisten kokemuksille ideat



# Unohdetun Maailman Puolesta

*Luonut Otto-Pekka Keramaa*

## Tervehdys lukija.

Tämä on pöytäroolipeli “*Unohdetun Maailman Puolesta*”. Peli on kirjoittanut ja tuottanut Otto-Pekka Keramaa Keski-Suomen Kestävät kylät -hankkeelle vuonna 2025.

Tässä dokumentissa on ohjeet pelin kulusta, säännöistä ja tarinasta, sekä tulostettavat liitteet. Peli kestää noin kolme tuntia valmisteluineen, ja se on tarkoitettu yli 12-vuotiaille.

Roolipelit ovat ryhmässä pelattavia keskustelu- ja noppapelejä, joissa on tavallisesti Pelinjohtaja. Pelinjohtajan rooli on erityinen, sillä hän on tarinan kertoja, mutta myös pelin tuomari. Toisin kuin muut pelaajat, hän ei ole yksi tarinan päähenkilöistä, vaan pelaa kaikilla muilla maailman olennoilla - niin ystävällisillä kuin vihamielisillä.

Yhdessä te tulette kokemaan tarinan halki ajan, missä koko maailman kohtalo keinuu veitsen terällä. Mahdilla, magialla ja viekkauksella teillä on yksi mahdollisuus - yksi toivo - vielä korjata kaikki. ***Onnea matkaan!***

Seuratkaa alla olevat ohjeet numerojärjestyksessä, niin pääsette alkuun.

## 1. Valitkaa ryhmästäne Pelinjohtaja

*Vain Pelinjohtaja saa lukea tämän dokumentin.*

### **Pelinjohtajan neljä tehtävää ovat**

- |                                                                    |                                                             |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>a.</b> Kuvaile maailma ja ympäristö, missä pelaajathahmot ovat. | <b>c.</b> Pelaa maailman muilla olennoilla ja vihollisilla. |
| <b>b.</b> Kuvaile pelaajien tekojen seuraukset.                    | <b>d.</b> Pidä kirjaa tarinan ja taisteluiden kulusta.      |

*Pelinjohtaja ei ole pelaajien puolella, eikä heitä vastaan. Hänen tehtävänsä on tulkita sääntöjä, tehdä kompromisseja, sekä improvisoida tilanteita joihin ei ole valmista ratkaisua.*

*Pelinjohtaja voi myös lisätä tai muokata seikkailua haluamallaan tavalla, jos hän on siihen valmis.*

*Pelinjohtajan sana ja tulkinta on viimeinen.*

## 2. Pelinjohtajan Ohjeet

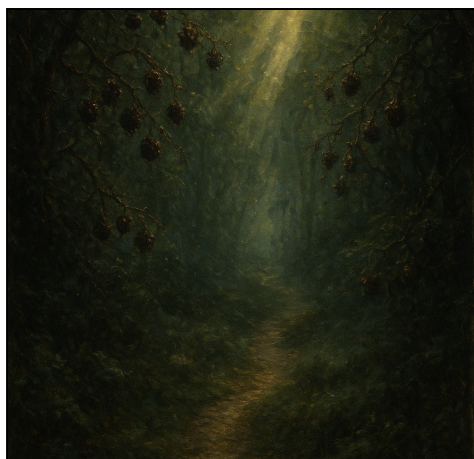
Arvoisa Pelinjohtaja, sinulla on vastuullinen tehtävä. Mutta ei hätää, kaikki on tehty sinulle valmiiksi tässä seikkailussa, ja sinun tarvitsee vain lukea paperista mitä kussakin kohdassa tapahtuu. Silti, sinulla on hieman enemmän muistettavaa kuin tavallisilla pelaajilla.

Tämän luvun jälkeen seikkailun yksityiskohdat käydään kronologisessa järjestyksessä. Tämä lyhytseikkailu on rakennettu ajatellen, että sinä ja kaikki muut pelaajat ovat täysin roolipelaamisen ensikertalaisia, joten ei hätää! Pelin säännöt ovat yksinkertaiset ja rakennettu tätä seikkailua varten, mutta ne saattavat muistuttaa joitain olemassa olevia pelijärjestelmiä.

Tässä sinulle ohjeet, miten tätä dokumenttia tulkitaan:

### Ääneen luettava teksti

*Laatikossa oleva teksti luetaan ääneen pelaajille.*



### Kuvat

Tässä seikkailussa on kuvia, joita käytetään referenssimateriaalina. Sinulla on erikseen kuvista tulostetut versiot, jotka voit antaa tietyssä kohdassa pelaajille katseltavaksi.

Anna kuva kuitenkin vain silloin, kun niin käsketään: **“Anna kuva pelaajille”**.

### Pelaajahahmot

Tässä seikkailussa on neljä eri hahmoluokkaa, josta pelaajat voivat valita: **Soturi, Metsästäjä, Velho ja Shamaani**. Hahmoluonti käydään myöhemmin omassa kohdassaan. Kuitenkin, hahmojen taidot vaikuttavat heidän kykynsä taistella, tehdä taikoja, sekä muuten selvitä heitä kohtaavista vaaroista ja haasteista. Jokaisella hahmoluokalla on omia vahvuuksia ja heikkouksia.

### Pelimateriaalit

Tarvitset pelaamiseen tulostimen, paperia, kyniä, kumeja, teroittimen sekä vähintään yhden rasian noppia, joissa on seuraavat nopat:

**d20** = Kaksikymmentäsivuinen noppa

**d10** = Kymmenensivuinen noppa

**d8** = Kahdeksansivuinen noppa

**d6** = Kuusisivuinen noppa

**d4** = Neljäisivuinen noppa

## 2.1 Pelin kulku

Peli etenee siten, että pelinjohtaja kuvailee tilanteen, missä pelaajat ovat. Pelaajat sitten reagoivat asioihin, ja sinä kuvailet heidän tekojensa seuraukset. Yleensä voit lukea alueen kuvauksen suoraan laatikoidusta tekstistä, mutta voit höystää sitä omilla ideoillasi.

Tilanne voi mennä esimerkiksi näin:

*“Kun avaat oven, näet sisälle hämärään kammioon. Lyhtysi valossa näet muinaiset hämähäkinseitit ja tunnelin syvemmälle pimeyteen..”*

Pelaajat sitten reagoivat, esimerkiksi ryhmän Soturi voisi sanoa:

*“Hmm. Astun sisään ja katselen mitä tunnelissa näkyy”.*

Tähän Pelinjohtaja reagoisi katsomalla paperista, onko tunnelissa mitään nähtävää.

Jos ei, niin voit aina improvisoida jotain, vaikka:

*“Kohotat lyhtyäsi nähdäksesi tunnelin syvyyksiin, ja näet jotain pientä livahtavan kivien seassa väistellen valosi säteitä - rotta!”*

Tällaisesta tilanteesta syntyy itse roolipelaaminen. Vaikka rottaa ei olisi koskaan kirjoitettu seikkailuun, ja improvisoit sen, se miten kukin hahmo reagoi asioihin on se varsinainen *“roolipelaaminen”*. Jotkin ryhmät heittäytyvät siihen enemmän kuin toiset, joten mene sinäkin ryhmän tunnelman mukaan. Varo kuitenkin, ettet ala vahingossa “pelaamaan” pelihahmoilla.

***Muista, että sinä et voi päättää miten he reagoivat asioihin!***

## 2.2 Kykytestit

Kaikki mitä pelaajat yrittävät ei onnistu automaattisesti. Esimerkiksi ovi saattaa olla ruostunut jumiin, tai painava kivi estää pelaajia etenemästä, tai märkä ja liukas seinämä vaatii kiipeämistä. Jos jokin asia sisältää riskin epäonnistua, sen suorittaminen saattaa vaatia **Kykytestin**. Voit pyytää kykytestiä kun koet, että sitä tarvitaan, mutta seikkailussa on myös kuvailtu, missä ja milloin kykytestiä vaaditaan. Kykytesti tehdään vain Pelinjohtajan pyytäessä. **Kykytestit vaativat aina 10 tai enemmän onnistuakseen.**

**Kykytesti tehdään heittämällä 20-sivuista noppaa**, ja joko lisäämällä tai vähentämällä heitosta hahmoluokasta tulleet edut tai haitat.

**Pelaajahahmoilla on kolme kykyä:**

### 1. Kehö

Kehö pitää sisällään voimailun ja ketteryuden, sekä muut fyysistä kykyä tai voimaa vaativat kykytestit.

### 2. Mieli

Mieli pitää sisällään ymmärtämistä, päättelyä, muistamista ja viekkautta vaativat kykytestit.

### 3. Henki

Henki pitää sisällään luonnetta, rohkeutta, intuitiota ja tunnetta vaativat kykytestit



## 2.3 Kamppailu

Seikkailun aikana pelaajahahmot kohtaavat vihamielisiä tai muuten aggressiivisia olentoja, joita vastaan heidän täytyy kamppailla. Kamppailu tapahtuu vuorotellen, ja hahmo tai olento voi omalla vuorollaan iskeä aseillaan, tehdä loitsuja, tai improvisoida muita toimia.

### **Vuorojärjestys & Reaktiotesti**

Kun pelaajat kohtaavat jotain vihamielistä, tai taistelutilanne aiheutuu mistä tahansa syystä, pyydä pelaajilta **Reaktiotesti**.

**Reaktiotesti tehdään heittämällä 8-sivuista noppaa.** Vain pelaajat heittävät reaktiotestin, sillä hirviöt ja muut olennot liikkuvat aina silmäluvulla **5**. Tasapelin sattuessa viholliset reagoivat aina pelaajien jälkeen, ja pelaajat saavat sopia keskenään missä järjestyksessä reagoivat.

**Kirjoita ylös vuorojärjestys kun kaikki ovat heittäneet, ja vuorot alkavat eniten heittäneestä pelaajasta tai vihollisesta.**

### **Terveyspisteet & Kuolema**

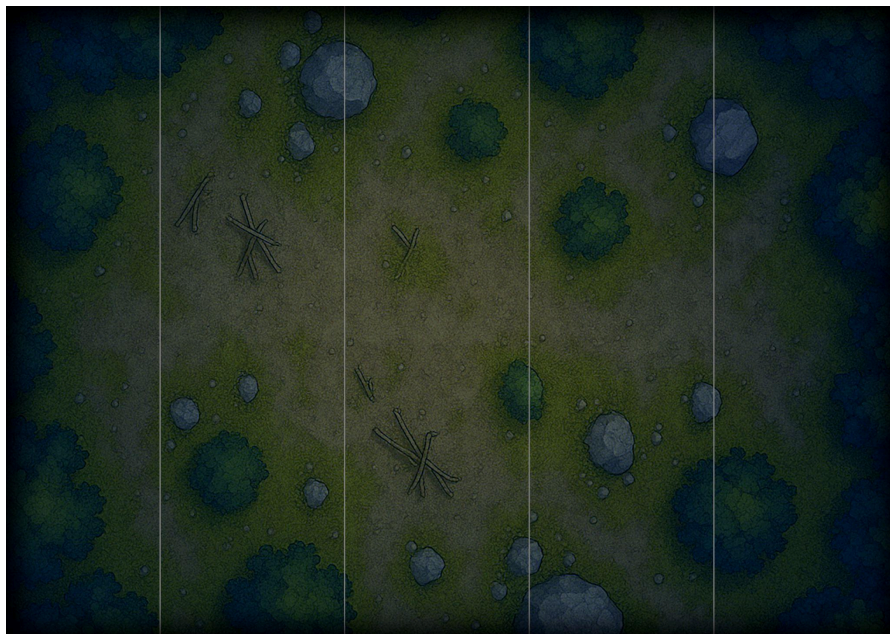
Pelaajahahmoilla on tietty määrä terveyspisteitä. Aseet, ansat ja loitsut voivat vähentää niitä. Tätä kutsutaan vahingoksi. Kun hahmon terveyspisteet menevät nolleen, hän on tajuton. Taistelun jälkeen hahmoa voi yrittää välittömästi parantaa loitsuilla ja taikajuomilla. Jos apua ei ole välittömästi saatavilla, tajuttoman hahmon pelaaja heittää **1d20**.

Jos heitto on **9 tai vähemmän**, pelaajahahmo kuolee. Tajuttoman hahmon voi saada vielä peliin mukaan parantamalla tätä joko loitsulla tai parantavalla juomalla.

## Taistelu

Taistelut tapahtuvat abstraktissa tilanteessa, jossa kaikkien kuvitellaan liikkuvan jatkuvasti ympäriinsä, väistellen ja etsien aukkoja vihollisen puolustuksessa. Kaikki ryhmän jäsenet osallistuvat taisteluun, ja sinä määrität ketkä ovat mielestäsi lähitaistelussa taistelun alussa.

Aseta hahmot taistelukartalle. Kartalla on sektoreita, jotka merkkäävät hahmon sijaintia. Aseta lähitaistelijat kartan keskelle, ja kauempana olevat muille sektoreille. Kamppailu jatkuu kunnes joko pelaajat tai vihamieliset olennot on lyöty.



*Kartta, jolla on 5 sektoria. Pelaaja voi liikkua yhden sektorin eteen- tai taaksepäin.  
Vain samassa sektorissa olevia voi lyödä lähitaistelussa.*

Omalla vuorollaan pelaaja tai olento voi tehdä kaksi toimea: **Liikkeen** ja **Vaikutuksen**

## Liikkeet

1. Liiku yksi sektori eteen- tai taaksepäin

## Vaikutukset

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 1. Lyö    | 4. Estele   |
| 2. Ammu   | 5. Juokse   |
| 3. Loitsi | 6. Väistele |



## Toimien selitykset

### Liikkuminen

Olento liikkuu yhden sektorin joko eteen- tai taaksepäin. Jos sektorissa on vihollisia, hän on niiden kanssa lähitaistelussa.

### Lyöminen / Ampuminen

Olento lyö tai ampuu valitsemallaan aseella. Lyövä tai ampuva olento heittää **1d20**, lisäten tai vähentäen osumiseen vaikuttavat vaikutukset kuten väistelyn tai panssarin. Lyödä voi vain olentoja, jotka ovat samassa sektorissa kanssasi.

|              |                         |   |                         |
|--------------|-------------------------|---|-------------------------|
| <b>1-9</b>   | <b>Huti</b>             | → | <b>Ei vaikutusta</b>    |
| <b>10-19</b> | <b>Osuma</b>            | → | <b>Aseen vahinko</b>    |
| <b>20</b>    | <b>Kriittinen osuma</b> | → | <b>Aseen vahinko x2</b> |

### Loitsiminen

Olento tekee valitsemansa loitsun. Loitsuja ei voi väistää tai estää, ja niiden vaikutukset lukee jokaisen loitsun kohdalla erikseen. Joissain loitsuissa on kuitenkin riski epäonnistua.

### Estely

Lähitaistelussa oleva olento estää toista olentoa liikkumasta eri sektoreihin sen seuraavaan vuoroon asti.

### Juokseminen

Olento voi liikkua ylimääräisen sektorin matkan.

### Väistely

Olento pysyy samassa sektorissa, mutta keskittyy väistelemään muiden iskuja. Väistely on voimassa hahmon seuraavaan vuoroon saakka.

***Väistelevää hahmoa lyövä tai ampuva vähentää osumisheitosta 1d6.***

## 2.3 Tutkiminen & Seikkailu

Taistelun ulkopuolella pelaajahahmot tutkivat ympäristöään ja liikkuvat siinä. Pelissä on yksi pääasiallinen lokaatio: Kuukivien Metsä. Metsästä on olemassa kartta, johon on merkattu mielenkiintoiset paikat. Pelaajat voivat vierailla näissä, ja osaan paikoista heidän täytyy mennä, jotta he voivat edetä tarinassa.

Alueet käydään myöhemmin läpi kronologisesti, jossa jokainen paikka on selitetty erikseen. Käytännössä pelaajat siirtyvät paikasta toiseen ilmoittamalla siitä, ja sinä katsot ohjeista mitä määränpäässä odottaa.

Kun pelaajat ovat jossain lokaatiossa, kuten vaikka lammella, he voivat tutkia ympäristöään. Katso ohjeesta, mitä löydettävää alueella on. Joidenkin asioiden löytäminen voi vaatia

**Kykytestin.**

**Voit aina improvisoida lokaatioihin tai matkalle lisää sisältöä!**

### 3. Hahmonluonti

Kuten aikaisemmin mainittiin, hahmoluokkia on pelissä neljä:

1. **Soturi** Voimakas ja kokenut taistelija sekä hyvä aseiden käsittelijä.
2. **Metsästäjä** Tarkkasilmäinen sekä viekas jousen ja nuolen mestari.
3. **Velho** Magian salaisuudet tunteva tietäjä.
4. **Shamaani** Kehon ja sielun parantaja, sekä pätevä taistelija.

Jokainen pelaaja valitsee näistä hahmoluokista yhden, joka määrittää hänen hahmonsa kyvyt, ominaisuudet ja varusteet. Oman hahmon ulkonäön, luonteen, sukupuolen ja muut piirteet voi keksiä itse. Peli toimii parhaiten, jos jokainen hahmoluokka on edustettuna, mutta saman hahmoluokan valitseminenkin on sallittua.

Voit antaa pelaajille hahmolomakkeet.

| SOTURI                          |                                                                                      |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| NIMI                            |                                                                                      |
| <b>Vahvuudet</b>                | <b>Heikkoudet</b>                                                                    |
| + 3 Osumaheittoihin             | - 2 <b>Mieli</b> -kykytesteihin                                                      |
| + 3 <b>Keho</b> -kykytesteihin  | - Loitsiminen                                                                        |
| + 1 <b>Henki</b> -kykytesteihin |                                                                                      |
| <b>Terveyspisteet</b>           |                                                                                      |
| Maksimi                         | Nykyinen                                                                             |
| 10                              |                                                                                      |
| <b>Muistiinpanot</b>            |  |
| Unohdetun Maailman Puolesta     |                                                                                      |



### 3.1 Aloitusvarusteet ja loitsut

Eri hahmoluokat saavat pelin alussa eri varusteet ja loitsut. Anna pelaajille heidän alkuvarusteensa, tai kerro heille mitä heillä on. Pelaajilla on aina ammuksia aseisiinsa, mutta loitsut kuluvat käytettäessä.

#### Soturi

- Pitkämiekka
- Rintapanssari
- Kilpi

#### Metsästäjä

- Lyhytmiekka
- Pitkäjousi
- Nahkanuttu

#### Velho

- Tikari

##### Loitsut:

- Liekkiruoska
- Taikanuolet
- Myrkkysumu
- Lumottu Suoja
- Voimasana: Pysähdy
- Routa

#### Shamaani

- Sauva
- Nahkanuttu

##### Loitsut:

- Parantava Kosketus
- Salama
- Myrskytuuli
- Päivänsäde

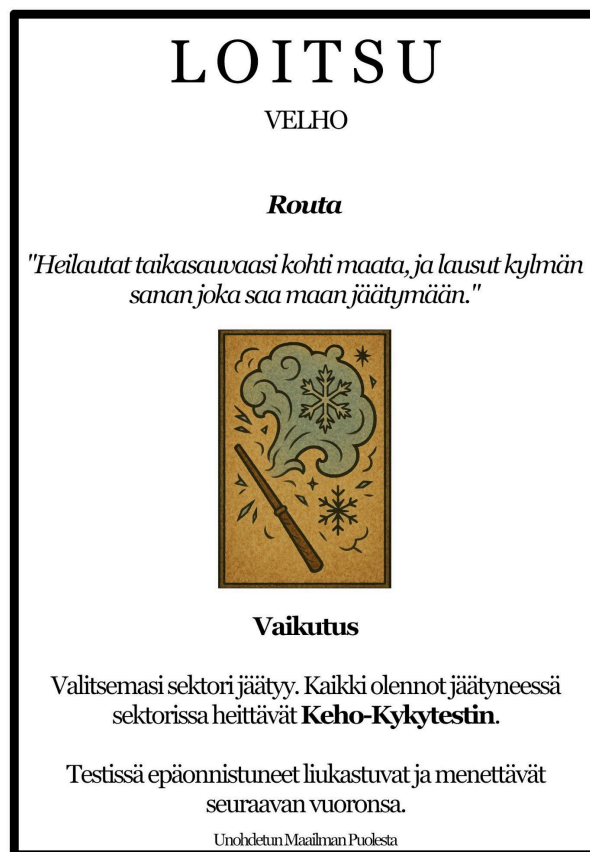
## 3.2 Varuste- ja loitsukortit

Jokaisesta esineestä on kortti, missä selitetään erikseen mitä ne tekevät.

Anna pelaajille heidän aloitusvarusteissaan mainitut esineet ja loitsut. Pelaajat voivat myös seikkailun aikana löytää uusia varusteita, jotka auttavat heitä matkan varrella.

Tässä tiivistetysti varusteiden vaikutukset:

- Aseet (Miekat, jouset, tikarit, sauvat jne.) tekevät vahinkoa kun niillä lyödään tai ammutaan.
- Panssarit (Nahkanutut, rintapanssarit, levyhaarniskat jne.) vähentävät vihollisen mahdollisuutta osua.
- Taikajuomat ovat kertakäyttöisiä taikaesineitä, jotka parantavat vammoja tai muuten hyödyttävät hahmoja.



## 4. Seikkailun tiivistelmä

Seikkailu alkaa siitä, kun ryhmä saapuu aavikolla sijaitsevan kartanon rauniohin. Kartanossa heitä on odottamassa iäkäs mies, joka kertoo olevansa voimakas velho nimeltään **Kasimir**.

**Kasimir** kertoo vanhoista ajoista, kun maailmaa peittivät metsät ja vesistöt - kunnes "**Gwyrdhil**" pilasi kaiken. Hän kertoo, että hän on valmistellut vuosikaudet voimakasta loitsua, jolla saattaa lähettää kourallisen urheita sieluja menneisyyteen estämään **Lucian Balladria** ikinä keksimästä **Gwyrdhiliä**.

**Gwyrdhil** on maaginen kristalli, joka toi voimaa koneisiin ja laitteisiin. Gwyrdhilin salaisuuden tiesi vain Lucian, sillä kristalleista jokainen sisälsi niihin vangittuja luonnon henkiä. Ajan saatossa ja Gwyrdhilin yleistyessä, metsät alkoivat voimaan pahoin ja ne autioituivat.

Pian sen jälkeen Gwyrdhilkin loppui, ja maailma ajautui anarkiaan.

Ryhmä lähetetään tästä kolkosta todellisuudesta takaisin ajassa maailmaan, joka on vihreä ja elossa. Ryhmän pitää löytää **Lucian Balladr** sekä estää tätä keksimästä Gwyrdhiliä - tavalla tai toisella.

Kun ryhmä on tehnyt tehtävänsä ja palaa takaisin nykypäivään, he saavat tietää, että **Kasimir**, oikealta nimeltään **Lucian Kasimir Balladr**, lähetti itse katuvaan ryhmän menneisyyteen estämään hänen oman keksintönsä synnyn.

*(Lue ääneen)*

### ***Maailmaa on kohdannut hävitys.***

*Se tapahtui nopeasti, mutta kuitenkin tarpeeksi hitaasti, että sukupolvet tottuivat muutokseen ympärillään. Pian lintujen laulu oli harvinainen ilmiö, tai sirkkojen sirtytys, tai sammakon kurnutus.*

*Maailma hiljeni, sen värit katosivat, ja lukuisat katastrofit runtelivat sitä.*

*Yli kaksisataa vuotta sitten nuori Alkemisti-Velho Lucian Balladr yhdisti tieteen ja taikuuden. Hän astui yhteisönsä eteen ja esitteli löytönsä: Gwyrdhilin.*

*Tämä fantastinen vihreä kristalli, jonka salaisuuden vain hän tiesi, lupasi voimaa koneisiin ja kaupunkeihin, eikä mikään riski painaisi enempää vaa'an kupissa.*



*Nuori Lucian Balladr kehittämässä Gwyrdhiliä*



# Unohdetun Maailman Puolesta

## Osa 1 - Nykypäivä

(Lue ääneen)

*Elämä sivilisaation raunioissa ei ole helppoa - Taistelu ruoasta ja puhtaasta vedestä varjostaa sen asukkaiden jokaista päivää. Mahtavat velhot ja julmat päälliköt pitävät valtaa maailman viimeisillä keitailla ja tyrehtyvillä puroilla. Päivät ovat polttavan kuumia ja yöt hyytävän kylmiä, ja kyllien muurien ulkopuolella vaanivat hirviöt pitävät ihmiset varpaillaan. Tämä autioituva maailma on täynnä vaaroja, ja kuolemaa pelkäämättömät ammattilaiset, Seikkailijat, ansaitsevat siellä kultansa teräksellä ja magialla - joskus suojellakseen erämaan halki kulkevia karavaaneja, joskus surmaten kyllä vaanivia hirviöitä, toisinaan taas vain selvitäkseen piittamatta siitä, kuka palkan maksaa. Ammatti kantaa yhä kuitenkin sanatonta arvostusta, sillä olette kipeä muistutus vanhasta maailmasta, missä Seikkailijat kokoontuivat kiltoihin ja olivat heikkojen ja viattomien puolustajia.*

*Te olette ryhmä Seikkailijoita. Kuulitte sanan läheisessä kylässä, että jokin salaperäinen vanha mies, "Kasimir", oli kysellyt urheiden sielujen perään johonkin maagiseen kokeeseen. Asia oli kuulemma hyvin tärkeä, ja palkka hyvä. Päätitte ottaa tehtävän vastaan, ja suunnata Kasimirin luokse.*

*Hän sanoi odottavansa seikkailijoita vanhan kartanon raunioissa, muutaman kilometrin päässä.*

### Kasimir

Kasimir on vanha velho ja puolihaltia, jonka voi nähdä hänen suurista, mutta hiukan suipoista korvistaan. Hänen ruskeat silmänsä ovat syvällä hänen kallossaan, ja hän usein katselee muita murheellisesti, kuin katsoisi ihmisten lävitse. Hänen pitkät, harmaat hiuksensa valuvat hänen olkapäilleen ja vaatimattomalle, nuhjuiselle kaavulleen. Kaavun alta pilkistää kuitenkin violetti, silkkinen nuttu, jonka nyt jo haalistunut väri vihjaa jostain menneestä loistosta.

**Kasimir**, koko nimeltään **Lucian Kasimir Balladr**, on Gwyrdhilin alkuperäinen keksijä. Hän on nähnyt maailman tuhon, ja on alkanut katumaan omaa keksintöään. Vuosikymmenten aikana, hän on valmistellut mahtavan loitsun, jolla lähettää joukko seikkailijoita takaisin ajassa estämään häntä keksimästä Gwyrdhiliä.

(Lue ääneen)

*Marssitte erämaan halki, ja näette ympärillänne vain soraa ja vanhoja, kuivia kantoja. Puut on kaadettu kauan sitten polttoaineeksi, ja vain niiden kivettyneet kannot ovat jääneet maahan. Missä ennen oli metsä, on nyt vain myrkyllisiä, teräviä juuria. Missä ennen lauloivat linnut ja hyppivät kanit, näkyy nyt vain niiden auringon valkaisemat luut. Ohitatte muinaisen temppelin, jonka kaatuneet pilarit ovat muistutus menneestä suuruudesta, ja kaukana etelässä näette valtaisan kraaterin maassa - kuivuneen lammen.*

*Tuuli nostattaa hiekkaa ilmaan, mutta erotatte edessäpäin kohoavat, jonkin suuren kartanon puoliksi sortuneet seinät. Kasimir sanoi odottavansa seikkailijoita siellä.*

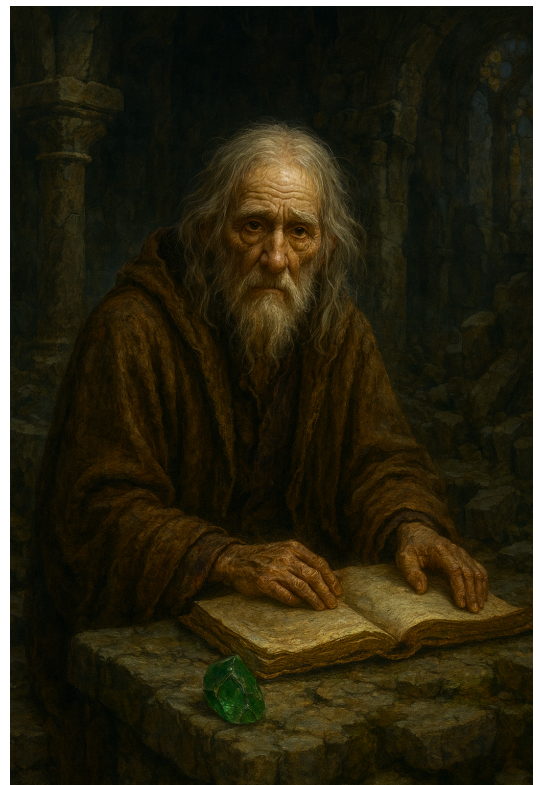
## Kartano, Kasimir

Kartano mihin ryhmä saapuu, on joskus ollut useita kerroksia korkea, mutta nyt se on vain luuranko. Sen katto on romahtanut kauan sitten, ja sen ikkunat ja ovet ovat vain ammittavia aukkoja. Pölyinen polku johdattaa ryhmän oviaukosta sisään kartanoon. Rojun keskelle on raivattu pieni aukko, missä Kasimir odottaa ryhmää. Hän istuu irronneen kiven päällä, ja on levittänyt tavaroitaan hieman korkeammalle kivelle edessään. Tälle "pöydälle" on myös asetettu himmeä, vihreä kristalli.

Kun ryhmä astuu sisään, Kasimir kohottaa katseensa. **Hän ei missään tapauksessa paljasta olevansa Lucian Balladr.**

Hän kertoo seuraavat asiat ryhmälle:

- Hän esittäytyy, ja sanoo olevansa Kasimir, vanha tietäjä ja velho.
- Hän kertoo, että kun hän oli nuori, tätäkin kartanoa ympäröivät metsät. Elävä metsä, jonka puroista saattoi juoda vettä, ja jonka marjoja ja sieniä saattoi syödä kuka tahansa.
- Hän kertoo ryhmälle Gwyrdhilitä, ja siitä, kuinka se aiheutti maailman tuhon, mutta tarpeeksi hitaasti, että sukupolvet eivät tehneet asialle mitään.
- Hän kertoo, että raunio jossa nyt olemme, on Gwyrdhilin keksijän, Lucian Balladrin, entinen koti.
- **Kasimir nostaa pöydälle suuren lippaan, ja avaa sen.** Lippaassa on medaljonki, jonka keskellä on suuri, mittaamattoman arvokas **Kuukivi**. Kasimir sanoo, että tämän avulla ryhmä voisi elää kuin kuninkaat loppu elämänsä.
  - Medaljonki on Balladrien suvun vanha sukukalleus, ja Kasimir esittelee sen toisella puolelle olevaa kirjoitusta "**Balladrit, Kuun Ritarit**"
- Hän kuitenkin sanoo, että tämä ei ole mitään verrattuna todelliseen palkintoon - maailman pelastukseen.
- Kasimir selittää, että hän on valmistellut vuosikymmenten saatossa mahtavan loitsun, jolla hän aikoo lähettää seikkailijat ajassa taaksepäin estämään Gwyrdhilin keksimisen.
- Hän täsmentää, että sen keksiminen on estettävä. **Hänen mielestään parasta olisi saada Lucian itse ymmärtämään keksintönsä vaarallisuus.**
- Ryhmällä on päivä aikaa, ennen kuin he palaavat takaisin omaan aikaansa.



Kasimir, vanha velho kartanon raunioissa.  
Pöydällä on toimimaton Gwyrdhil-kristalli.

(Anna kuva pelaajille).

## Matka Menneisyyteen

Kun ryhmä ottaa tehtävän vastaan, Kasimir opastaa heidät temppelin raunioille, minkä ohi ryhmä käveli kartanolle tullessaan.

**(Lue ääneen)**

*Kun seuraatte Kasimiria muinaiselle temppelille, hän kertoo paikan aikoinaan olleen Kuun Jumalten temppeli. Hän sanoo, että koko alue on saanut sen mukaan nimensä, ja hän kertoo, ja että täällä aikoinaan seisonut metsä olikin "Kuukivien metsä". Suuren Kuun aikaan metsään saattoi tippua taivaista näitä mittaamattoman arvokkaita jalokiviä, ja jotkut uskoivat niiden olevan lahjoja Jumalilta, jotka asuvat kuussa.*

*Kasimir vetää maton raunioiden lattialta, paljastaen lattiaan piirretyn monimutkaisen riimun. Se on kehä, jota ympäröi lukuista mystiset merkit ja astrologiset kuviot. Kun astutte sen sisään, Kasimir alkaa lausumaan voimakkaita taikasanoja. Yksi kerrallaan merkit kehän ympärillä alkavat hohtamaan, ja näette, kuinka voimakkaan loitsun lausuminen saa Kasimirin äänen värisemään ja hikikarpalot tippumaan hänen otsaltaan. Kun viimeinenkin merkeistä hohtaa, valtaisa humina täyttää korvanne, ja kirkas valo sokaisee teidät.*

*Ehditte nähdä vain vilauksen Kasimirista, joka parkaisten lyyhistyy tajuttomana maahan.*

## Osa 2 - Kuukivien Metsä

Ryhmä ilmestyy 200-vuotta ajassa taaksepäin samaan paikkaan mistä lähtivät - Kuun Temppeliin - aavikko heidän ympärillään on vaihtunut sankkaan metsään.



(Pelinjohtajan versio kartasta, mihin lokaatiot on numeroitu. **Anna pelaajille** heidän versionsa).

## 1. Kuun Temppeli

Pelaajat ilmestyvät tänne, kun Kasimir on tehny aikamatkustusloitsunsa.

**(lue ääneen)**

*Kun humina korvissanne lakkaa, ja näette jälleen, huomatte olevanne jossakin toisessa maailmassa. Viileä, kostea ilma täyttää aistinne, ja sen lukuisat eri tuoksut ja vivahteet. On hämärää, mutta tuhannet tähdet peittävät taivasta, ja niiden rinnalla hohtaa kirkkaana täysikuu, joka valaisee Kuun Temppelin rauniot kalpella valollaan.*

*Temppeli on yhäkin raunioina, sen historia on tuhansia vuosia vanha, mutta nyt köynnökset kiemurtelevat sen kivissä, ja näette kuinka jokin liito-oravaa muistuttava otus ihmettelee teitä erään katkenneen pilarin päältä, ennen kuin se loikkaa pakoon.*

*Jopa maa jalkojenne alla kuhisee elämää, muurahaisia, käpyjä, sieniä ja rikkaruohoja jotka tunkeutuvat muurin halkeamista kurottaen kohti taivaita.*

*Kuun valossa erotatte tien, joka vie takaisin kartanolle. Puurajan siluetin yläpuolella näkyy sen korkein torni, jonka ikkunassa hehkuu oranssi, väreilevä valo.*

Temppelillä ei ole muuta virkaa, kuin toimia seikkailun aloituspisteenä. Se on ollut raunioina tuhansia vuosia, mutta on silti yhä pyhiinvaelluspaikkana viimeisille vanhan uskon kantajille. Sankka metsä ympäröi temppeliä, ja ryhmän täytyy edetä tietä pitkin, sillä he eivät ole tottuneet kulkemaan metsissä.



### Löydettävää:

- Haljenneen alttarin alle on kätkeyty **“Parantava Juoma”**. Se on kuitenkin hyvin piilotettu alttarin jalan taakse, ja vaatiin onnistuneen **Mieli-Kykytestin**.
- Jos ryhmä haluaa tarkkailla kohoavaa kartanoa tarkemmin, voit pyytää **Mieli-Kykytestin**. Onnistuessaan, he voivat erottaa tornin ikkunassa liikettä, kuin jokin ihmisen kokoinen hahmo liikuskelee huoneessa.

### Olentoja

- Ei merkittäviä olentoja

## 2. Vanha Majatalo

Pelaajien on lähes pakko kulkea vanhan majatalon “Lihavan Hanhen”, edestä. On kuitenkin pelaajien valinta, menevätkö he sinne sisään. Täällä tapahtuu myös luultavasti pelaajien ensimmäinen taistelu.

### (Lue ääneen)

*Kun saavutte tietä eteenpäin, tulette rakennukselle jota ei teidän ajassanne ollut lainkaan. Jokin suuri, mutta vanha majatalo, jonka haalistuneessa kyltissä lukee **“Lihava Hanhi”**. Näette sen ikkunaluukkujen välistä liikettä, ja vaimea puheen sorina kantautuu sen raollaan olevasta ovesta, joka roikkuu ruostuvien saranoiden varassa. On selvää, että majatalo on heitteillä, jos se on edes toiminnassa enään.*

- Jos pelaajat astuvat sisään Lihavaan Hanheen, he näkevät heti, että majatalo ei ole enään toiminnassa. Joukko epäilyttäviä, aseistettuja hahmoja on kerääntyneenä pöytien ympärille. Yksi heistä nousee jututtamaan ryhmää. Hän esittäytyy ja sanoo olevansa **“Berez”**.
- Jos pelaajat jatkavat matkaa, kopla majatalon sisällä huomaa heidät ja seuraa heitä ulos. Koplasta yksi astuu eteen ja esittäytyy ja sanoo olevansa **“Berez”**.

### Berez

Berez on vanhaan majataloon asettuneen koplan päällikkö. He ryöstelevät täältä käsin lähialueita, mutta salaa työskentelevät myös **Lucian Balladrille**, joka maksaa koplalle pitääkseen uteliaat nuuskijat poissa hänen mailtaan. Berez on keski-ikäinen mies, jonka kasvoja merkkää lukuisat arvet ja leukaa paksu parransänki. Kun hän hymyilee, voi nähdä miten lukuisat kultahampaat koristavat hänen suutaan. Hän on pukeutuneena paksuun nahkanuttuun ja mustaan viittaan.

- Berez esittää ensiksi viatonta matkustajaa. Hän kertoo, että hän ja hänen “ystävänsä” tässä ovat matkalla ja pysähtyivät tässä hylätyllä talolla lepäämään.
  - Jos ryhmä epäilee Bereziä, he voivat tehdä **Henki-Kykytestin** saadakseen Berezin valheesta kiinni.
- Vainoharhainen Berez noteeraa ryhmän aseet ja panssarit, ja hän epäilee, että Lucian on viimein päättänyt hankkiutua heistä eroon.

- Berez kehottaa, että ryhmä jättää koko omaisuutensa tähän ja kääntyy ympäri.
  - Kun tämä ei luonnollisesti ryhmälle käy, konnat tarttuvat aseisiinsa.
- Berez ei usko mitään selityksiä aikamatkuksesta tai muustakaan tehtävään liittyvästä.

#### Löydettävää:

- Bereziltä löytyy taskustaan rypistynyt kirje, joka on Lucian Balladrilta.
  - *“Berez, löydät tämän ja seuraavan kuukauden maksun tutusta paikasta. Pitäkää tunkeilijat poissa. Tutkimukseni ovat kriittisessä vaiheessa ja en kaipaa häiriköitä. - LKB”*
  - **1x Taikajuoma** majatalon hyllystä
  - Berezin **Ketjupanssari**
  - Pöydiltä ja konnilta löytyy kultaa, jotka pelaajat voivat kahmia taskuihinsa. Myös konnien lyhytmiekat ja jouset voi viedä.

#### Olentoja (Liite 3)

- Berez
- x 2 Konnaa miekoilla
- x 1 Konna jousella

### 3. Lampi

Tämä on lampi, jonka he näkivät kuivuneena omassa maailmassaan. Ryhmällä ei varsinaisesti ole syytä tulla tänne, mutta jos he tulevat, he saattavat löytää Gwyrdhil-kristallin prototyypin joka voi auttaa heitä kääntämään Lucian Balladrin mieli.

#### (Lue ääneen)

*Kun saavutte lammelle metsän keskellä, taivas heijastuu sen rauhallisesta pinnasta. Sammakoiden yöllinen kurnutus ja hyönteisten sirinä täyttää ilman. Kosteaa, multainen tuoksu täyttää aistinne. Näette kuitenkin, että metsä lammen ympärillä näyttää.. “sairaalta”.. Puut ovat mädäntyneitä, osa on kuollut pystyyn, etenkin sillä puolella, missä suunnassa kartano olisi.*

*Pieni polku vie lammelta kohti kartanoa, ja puut polun varrella ovat kuin kumartuneet väsyneinä polun ylle, tehden siitä kuin pimeän tunnelin.*

#### Löydettävää:

- Jos ryhmä tutki lampea tarkemmin, he voivat **Mieli-Kykytestillä** saada selville, että lammen luonto todellakin voi huonosti. Siellä kukoistaa lähinnä olennot, jotka elävät mädäntyvässä kasvistossa. On paljon matoja, homesieniä, torakoita, leviä ja muita vastaavia eliöitä.

- Testissä onnistuessaan ryhmä löytää ympäristöstä myös hylättyjä, toimimattomia Gwyrdhil-kristalleja sekä lampeen viskatun **Suurmiekan**.
- Jos ryhmä menee polulle, joka vie lammelta kohti kartanoa, voi polun varrella nähdä vaimeaa vihreää hohtoa. Polun varrelta löytyy vahingossa jäänyt, mutta toimiva Gwyrdhil-kristalli. Anna pelaajille Gwyrdhil-varustekortti.
  - Pelaajat voivat tutkia kristallia **Henki-Kykytestillä**, ja tuntea, että tämän kiven sisään on vangittu jonkinlainen metsän henki. Jos pelaajat tuhoavat kristallin, henki pakenee sieltä ja parantaa vapauttajansa vammat. Kun henki on vapaa, kristallin voima hiipuu.
  - Testissä onnistuessaan, tai kristallin tuhotessaan pelaajat ymmärtävät, että Gwyrdhil saa voimansa niihin vangituista hengistä.

### Olentoja

- Ei merkittäviä olentoja

## 4. Villa Balladr

Lucian Balladrin koti ja laboratorio. Lucian peri kartanon perheeltään, ja ennen pitkää irtisanoi kaikki palvelijansa ja hääti muut sukulaisensa kartanolta. Gwyrdhilitä tuli hänelle pakkomielle, sillä hän oli vakuuttunut sen muuttavan ihmiskunnan kohtalon - ja hän oli oikeassa.

### (Lue ääneen)

*Tulette suuren, kivisen kartanon raskaita pääovia kohti. Kartano voisi olla hylätty, lukuunottamatta sen tornia, jonka ikkunoissa säihkyvä valo on kuin majakka pimeydessä. Metsä kartanon ympärillä on kuihtunutta ja maa on alkanut autioitumaan. Niin tutut, piikikkäät ja myrkylliset juuret pilkistävät maan uumenista.*

Kartano koostuu useista huoneista, mutta suurimmassa osassa ei ole seikkailun kannalta mitään tärkeää. Ryhmä tavoite on kuitenkin päästä torniin ja kohdata Lucian Balladr.

Kartanon ulko-ovi on säpissä, ja ryhmän täytyy joko murtaa se, tiirikoida lukko tai särkeä ikkuna. Torniin kiipeämin ulkokautta on äärimmäisen vaikeaa ja vaarallista, sillä torni on liukas ja limainen - siinä kasvaneet köynnökset ovat muuttuneet mönjäksi.

Kun ryhmä pääse sisään tavalla tai toisella, he tulevat suureen eteissaliin.

### Eteissali

**(Lue ääneen)**

*Kartanon eteissali on pimeä ja sotkuinen. Huonekaluja lojuu hylättynä pölyn seassa ja sen joskus hieno matto on nyt vain risainen mytty. Eteissalin takaosassa näky suuri hahmo, joka näyttää säteilevän kuin omaa valoaan - himmeää ja vihreää. Sitten, kuin taikauskusta, se aktivoituu. Vihreä valo täyttää huoneen, ja näette edessänne kivisen ihmishahmon - Golemin, joka näyttää saavan voimansa sen otsaan asetetusta kristallista - Gwyrdhilistä.*

*Se kohottaa kiviset nyrkkinsä ja alkaa marssimaan päättäväisesti teitä kohti!*

Ryhmän kimppuun käy Lucianin ensimmäinen Gwyrdhil-robotti, eli Golem. Se on Gwyrdhilistä voimansa saava kivinen kone, joka on saanut käskyn tuhota kartanoon tulevat tunkeilijat. Tämä Gwyrdgolem taistelee kunnes se tuhotaan.

Eteissalista menee reitti muutamaan merkittävään huoneeseen:

1. Lukusali - Raollaan oleva ovi suoraan vastapäätä, idässä
2. Keittiö - Käytävän päässä vasemmalla, pohjoisessa
3. Kierreportaat Torniin - Pieni ovi pääoven oikealla puolella, etelässä.

#### Löydettävää:

Ei merkittävää löydettävää

#### Olentoja

- 1x Gwyrdgolem

### Lukusali

*Saavutte raollaan olevasta ovesta Villa Balladrin lukusaliin. Tämä huone on selvästi ollut muita huoneita suuremmalla käytöllä, ja ylellisen nahkaisen nojatuolin viereiselle pöydälle on laskettu avoin kirja, sekä teemuki. Lattiat ovat silti täynnä sokin lojuvia, hylättyjä kirjoja ja käärojä.*

#### Löydettävää:

- Lattialla lojuvat kirjat on kirjoitettu vanhoilla kielillä, ja ne käsittelevät monimutkaisia aiheita. **Mieli-kykytestillä** on mahdollista saada selville, että ne ovat loitsukirjoja, joissa käsitellään etenkin henkien karkoittamista, kun taas niiden sitomista esineisiin.
- Kahvipöydällä avoinna oleva kirja on Lucianin keskeneräinen päiväkirja. Siinä Lucian kuvailee tuskastuneena epäonnistumisiaan Gwyrdhilen parissa. Kirjan kanteen on painettu kultaisilla kirjaimilla **“L. K. B.” (Lucian Kasimir Balladr)**
  - *“Uusi päivä, ja taas uusi epäonnistuminen. Saan nyt luotettavasti hengen vangittua kristalliin, mutta en ole vieläkaan saanut sitä käytettyä mihinkään hyödylliseen..”*
  - *“Olen huomannut, että metsät missä työskentelen ovat alkaneet näivettymään, enkä ole löytänyt niistä enään henkiä kokeitani varten. Täytynee tehdä kokeet jatkossa lammella. Onneksi luonto aina paranee ja palautuu, joten syytä huoleen tuskin on..”*



- “Ensimmäisen prototyypin runko on valmis. Tänään on suuri päivä tieteelle ja taikuudelle..!”
- Jokainen päiväkirjan muistiinpano on signeerattu nimikirjaimilla “L.K.B.”

#### Olentoja

- Ei merkittäviä olentoja

### Keittiö

#### (Lue ääneen)

Saavutte käytävän päässä sijaitsevaan keittiöön. Keittiö on sotkuinen, mutta siellä on merkkejä ruoan ja teen valmistuksesta. Oudot pullot ja astiat kielivät myös mahdollisesti maagisten eliksiirien tuottamisesta.

#### Löydettävää:

- Likaisten astioiden seasta löytyy:
  - 1x **Taikajuoma**
  - 1x **Parantava Juoma**

#### Olentoja:

- Ei merkittäviä olentoja

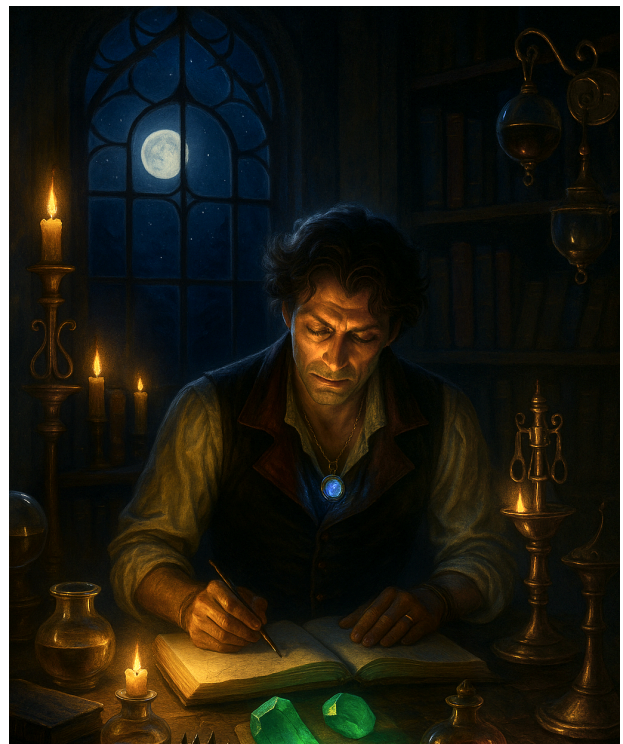
### Torni

#### (Lue ääneen)

Kun nousette kierreportaat ylös kohti tornia, mistä näitte valon hohtavan, kuulette alati voimistuvia työskentelyn ääniä. Huonekalujen siirtelyä, tippuvia esineitä, lasiesineiden kilinää, sekä raivoisaa kirjoittamista. Tulette ennen pitkää ovelle, jonka takaa äänet kantautuvat.

Tornissa on Lucianin työhuone, jossa hän parhaillaan työskentelee raivoisasti Gwyrdhilin parissa. Hänen viimeisin kokeensa on onnistunut, ja hän tekee valmisteluja Gwyrdhilin massatuotantoa varten. Hän aikoo esitellä löytönsä tieteellisen yhteisön edessä heti kun mahdollista, sillä hän uskoo, että hänen ihmeelliset koneensa voisivat tehdä ihmisten työt, eikä kenenkään tarvitsisi enään nähdä nälkää tai kokea köyhyyttä.

Lucian uskoo, että tunkeilijat ovat tulleet ryöstämään hänet, mutta hänet on



mahdollista saada uskomaan, että hänen keksintönsä pitää tuhota.

**(Lue ääneen)**

*Kun avaatte työhuoneen oven, näette suurehkon kammion. Suoraan ovea vastapäätä on suuri tamminen pöytä, jonka ääressä istuu nuori mies. Hän kohottaa katseensa papereista joita hän oli työstämässä, ja katsoo kysyvästi teitä. Näette tutun medaljongin hänen kaulassaan - Siinä on suuri Kuukivi.*

*Nuori Lucian Kasimir Balladr  
(Anna Kuva pelaajille)*

### **Lucian Kasimir Balladr (Nuori)**

Lucian on mahdollista saada ymmärtämään, että Gwyrdhil pitää tuhota, hän ei kuitenkaan taivu helposti. Hän ei ole varsinaisesti paha, mutta kunnianhimo on sokaissut hänet. On joitain asioita mitä ryhmä voi tehdä, helpottaakseen tehtävää. Jos mikään ei kuitenkaan auta, saattaa tilanteesta kehkeytyä kamppailu. Lucian on nuori, mutta voimakas velho, eikä kukistu helposti.

#### **Keskustelu Lucianin kanssa**

- Hän vaatii tietää, ketä tunkeilijat ovat, ja mitä he tekevät hänen kodissaan.
  - Ja kuinka he pääsivät hänen "vartijansa" ohitse.
- Jos ryhmä vaatii Luciania tuhoamaan **Gwyrdhilin**, hän ensin naurahtaa absurdille ajatukselle. Sitten hän vakavoituu ja kysyy, **miten he tietävät sen nimen?**
- Jos ryhmä kertoo olevansa tulevaisuudesta, joka on pilalla Gwyrdhilin vuoksi, hän on skeptinen ja vaatii todisteita.
  - Ryhmä voi antaa löytämänsä Gwyrdhilin, ja todistaa tietävänsä, että se toimii vangitsemalla (metsän) henkiä.
  - Ryhmä voi mainita myrkyllisistä juurista, joita on myös tulevaisuudessa
  - Ryhmä voi mainita mädäntyvästä metsästä, ja sanoa, että se ei palaudu
  - Ryhmä voi sanoa, että Lucian itse lähetti heidän tänne. Ryhmä voi todistaa sen sanomalla, mitä medaljongin taaksen on kaiverrettu **"Balladrit. Kuun Ritarit"**.

- Ryhmä voi yrittää olla vakuuttavampi ja lujatahtoinen onnistuneella **Henki-Kykytestillä**

Jos keskustelu ei etene, tai ryhmä ei onnistu mielestäsi vakuuttamaan Luciania, hän toteaa, että Gwyrdhil on liian kallisarvoinen keksintö hukattavaksi ja nousee tuoliltaan. Lucian omaksuu taisteluasennon, ja huudahtaa: **“Kuun Jumalat olkoon todistajana kohtalolle, minä, Lucian Kasimir Balladr, en peräänny!”**

### Osa 3 - Gwyrdhilin loppu

- Jos ryhmä saa Lucianin vakuutettua siitä, että Gwyrdhil on liian vaarallinen, niin hän nousee vain katselemaan torninsa ikkunasta todeten **“Suurin saavutukseni on siis se, että epäonnistuin. Eikä kukaan voi saada koskaan tietää. Hyvä on..”**

**(Lue ääneen)**

Lucian katselee vielä hetken kirjoituksiaan, kunnes käden heilautuksella saa kirjoituspöydän syttymään tuleen. Sitten hän kehottaa kaikkia poistumaan.

Ulkona hän pysähtyy katselemaan, kuinka liekit nielevät hänen kartanonsa. Kyynel vierähtää hänen poskelleen, kun lieskojen oranssi hehku heijastuu hänen kosteista silmistään. Hän kääntyy teidän puoleenne, ja sanoo **“Sydämmesäni tiesin, että Gwyrdhil on epäluonnollinen ja vaarallinen. Halusin silti ajatella, että hyödyt kumoaisivat haitat. Palatkaa kotiinne. Aika päätäköön, olinko oikeassa vai väärässä.”**

- Jos ryhmä kukistaa Lucianin, he voivat itse sytyttää Lucianin tutkimukset palamaan ja siten tuhota Gwyrdhilin ja siihen liittyvän kehityksen.

**(Lue ääneen)**

Gwyrdhil ja sen luoja Lucian Kasimir Balladr on tuhottu teidän toimestanne. Aika näyttäköön, olitteko oikeassa vai väärässä.

## Loppuratkaisu

*Kun Gwyrdhil on tuhottu, tunnette pian voimistuvan huminan korvissanne, ja tuttu valo sokaisee teidät. Teidät repäistään halki ajan ja kohtalon takaisin sinne, mistä tulitte.*

*Nyt, toisin kuin ennen, ette huomaa suurtakaan eroa aikaisempaan. Ilma on yhä kostea ja raikas, sankka metsä levittäytyy teidän ympärillänne Kuun Temppelissä. Aurinko on taivaalla, ja kun katselette sinistä taivasta, näette ilmaan lehahtaneen lintuparven, jonka laulu yhdessä kukkien tuoksun kera täyttää aistinne.*

*Maan myrkylliset juuret eivät pilkota enään, ja liito-orava ihmettelee teitä temppelin rehevöityneeltä pilarilta.*

### + Jos ryhmä sai Lucianin suostuteltua itse tuhoamaan Gwyrdhil

*Pian huomaatte, että takananne on uusi, suuri rakennus. Vanhojen raunioiden viereen on rakennettu uusi, valtaisa Kuun Katedraali. Sen avoimissa ovissa seisoo nuori nainen, joka tulee luoksenne. Nainen kertoo, että oli saanut isoisältään ohjeet odottaa teitä täällä tähän aikaan.*

*Hän ojentaa teitä kohti medaljongin, jossa on suuri kuukivi.*

*Sen toiselle puolelle on kaiverrettu "Unohdetun Maailman Pelastajat".*

### Viholliset ja Olennot

| Olento         | Tyyppi          | Terveyspisteet | Lyömävahinko | Panssari (Osumavähennys) |
|----------------|-----------------|----------------|--------------|--------------------------|
| Berez          | Lähitaistelija  | 6              | 3            | -2                       |
| Rosvo (Jousi)  | Kaukotaistelija | 3              | 2            | -1                       |
| Rosvo (Miekka) | Lähitaistelija  | 4              | 2            | -1                       |
| Gwyrdgolem     | Lähitaistelija  | 12             | 4            | -4                       |
| Lucian Balladr | Velho*          | 8              | 1            | 0                        |

\*Lucian osaa seuraavat loitsut:

- Tulipallo
  - Kohde tekee Keho-Kykytestin. Jos testi onnistuu, kohde menettää 1 Terveyspisteen. Jos testi epäonnistuu, kohde menettää 3 Terveyspistettä.
  - Muut olennot samalla sektorilla menettävät yhden Terveyspisteen
- Ketjusalama



- Pomppiva salama joka tekee ensimmäiseen kohteeseen 3 vahinkoa, seuraavaan 2, ja kolmanteen 1.
- **Luonnon Raivo**
  - Juuret tunkeutuvat maasta ja takertuvat yhdellä sektorilla oleviin kohteisiin
  - Keho-Kykystesti, tai olento jumiutuu yhdeksi vuoroksi ja menettää 1 Terveyspisteen





