



Kolmen loitsijan kauna

Roolipeli

Tervetuloa

**fantasiamaailmaan,
jossa taikuus on arkipäivää ja
hirviöitä joka nurkan takana.**

**Peli perustuu kolmeen voimaan,
josta yksi on *äly*, toinen *voima* ja
kolmas *taika*.**

*Tarvitset peliin korttipakan
ja muistiinpanovälineet*



Grafiikka: Meri Partanen

Sivut: 27 21 24

Tekijä: Janne Niiranen

Hahmon luonti

Nosta neljä korttia pakasta ja valitse voimakortti, seuraavaksi älykortti ja viimeiseksi taikakortti. Neljannen kortin maa ja korkein kykykortti määrittävät hahmon ulkonäön.

Voimakortti



Älykortti

Taikakortti



Hahmo-kortti

Näin saadaan hahmon ominaisuudet, jotka kuvaavat hahmon toimia käytännössä. Numerot merkitsevät taitotasoa.

Voimakortti kuvastaa aseiden käyttöä ja voimia vaativia tehtäviä.

Älykortti kuvastaa päättelyä vaativia tehtäviä.

Taikakortti kuvastaa kuinka hahmo pystyy taikomaan.

Hahmon luonti 2

Voimakortti kuvaa myös *kestopisteitä*.

Kun kestopisteet menevät nollaan, niin hahmo kuolee.

Jos **äly** menee nollaan, hahmon ajattelu vaikeutuu.

Jos **taika** menee nollaan, niin hahmo ei voi taikoa.

Hahmotaulukko

Kortti	Ruutu	Hertta	Risti	Pata
Voima	Ritari	Barbaari	Paladiini	Kuolonritari
Äly	Varas	Samooja	Inkvisiittori	Assassiini
Taika	Velho	Druidi	Pappi	Kuolleista-manaaja

Esimerkki:

Pelaaja saa kortit 10, 9, 8 ja ristin. Hän asettaa 10 voimakortiksi, 9 älykortiksi ja 8 taikakortiksi. Sen jälkeen katsoo hahmotaulukosta ristin ja määrittää hänen hahmonsa olevan paladiini.

Hän sitten etsii paladiini-hahmokuvan.

Haaste: Voima

Esim. pelaaja kohtaa hirviön,
jonka voima on 6. Pelinjohtaja ottaa
pakasta kortin ja pelaaja nostaa myös kortin.
Pelinjohtajan maa merkitsee, miten hirviö
toimii:

Hertta: hirviö pakenee

Ruutu: Hirviö ei huomaa pelaajaa

Risti: Hirviö huomaa pelaajan

Pata: Hirviö hyökkää

Jos hirviö hyökkää, niin katso kortin numero
ja laske se yhteen hirviön voiman kanssa. Pelaaja myös laskee
voimansa ja kortin numeron yhteen.
Suurempi luku voittaa ja häviäjä menettää yhden voimapisteen.
Tasatilanteessa pelaaja voittaa.



Haaste: Äly

Esim. jos pelaaja lähestyy siltaa, pelinjohtaja pyytää älyhaasteen. Otetaan kortti ja katsotaan, mikä numero tuli ja verrataan sitä pelaajan älyyn. Jos kortti on isompi, niin haaste epäonnistuu, aiheuttaen pelaajan hahmon putoavan sillalta ja satuttavan päänsä, josta hän menettää älypisteen. Jos taas pelaajan äly on isompi, niin pelaaja huomaa että silta on heikko. Tasatilanteessa pelaaja onnistuu haasteessa.



Haaste: Taika

Esim. pelinjohtaja määrittää taikatason, johon verrataan pelaajan ottamaan korttia, joka lasketaan yhteen pelaajan taikatason kanssa. Jos yhteenlaskettu luku jää alle haasteen taikatason, niin taika epäonnistuu. Jos yhteenlaskettu luku ylittää haasteen taikatason, niin taika onnistuu. Tasatilanteessa pelaajan taika myös onnistuu.

Jos taika epäonnistui,
niin hahmon taikataso laskee



Maailma



Yleiskuva

Kaupunki	Velhohallitsija	Asukasmäärä
Länsiranta	Velho Pekron	n.10 000
Itälahti	Loitsija Idor	n. 8 200
Etelävalli	Lumooja Ibelle	n. 6 500

Roolipelin pelialue koostuu Datlasniemestä, jonka rannikolla on kolme linnoitettu kaupunkia: Länsiranta, Itälahti ja Etelävalli. Niitä hallitsevat ja suojelevat kolme voimakasta taiankäyttäjää: Velho Pekron, Loitsija Idor ja Lumooja Ibelle. Nämä hallitsijat eivät luota toisiinsa ja lähettävät jatkuvasti seikkailijoita pitämään silmällä sekä toisia hallitsijoita että tutkimaan muita tärkeitä paikkoja niemessä saadakseen jonkinlaisen yliotteen.

Tärkeät paikat

Tärkeät paikat	ensisijainen haaste
Hylätyt linnoitukset	äly
Hirviöiden leirit	voima
Muinaisien velhojen tornit	taika

Pelissä on kolme erilaista sijaintia: Hylätyt linnoitukset joissa testataan älyä, hirviöiden leirit joissa mitataan hahmojen voimaa hirviöitä vastaan ja muinaisten velhojen tornit jotka pyritään tutkimaan taian avulla. Kaikilla eri sijainnilla on ensisijainen haaste, mutta riippuen tilanteesta ja pelinjohtajasta, pelaajilla voisi olla mahdollisuus käyttää muita kykyjään edetäkseen.

Esimerkit

Seikkailijat voivat tutkia hylättyjä linnoituksia, jossa erilaiset ansat ja mysteerit haastavat heidän älynsä. Esimerkki haasteita olisi erilaiset ansat, joita pitää välttää, fyysiset esteet, jotka voi ratkaista älyllä tai voimalla, ja mahdollisesti maagiset mysteerit, joihin äly tai taika pätee. Ensisijaisesti hylätty linnoitus tulisi ratkaista älyllä, mutta voimaa tai taikaa voisi myös käyttää mutta se olisi vaikeampaa.

Hirviöiden leirit olisivat pääasiassa hirviöiden kanssa taistelemista voiman avulla, mutta pelin johtaja voisi antaa pelaajalle tilaisuuden yrittää käyttää älyä tai taikaa välttääkseen/ harhauttaakseen hirviön.

Muinaisen velhon torni on pääasiassa haaste hahmon taian suhteen. Maagisesti lukitut ovet, erilaiset maagiset kiroukset ja ansat sekä maagiset palvelijat olisivat haasteena. Pääasiassa taika on vastaus näihin haasteisiin, mutta voima ja äly voisivat olla vaikeampi/toissijainen vaihtoehto.

HAHNMOT

Ritari



Barbaari



HAHNMOOT

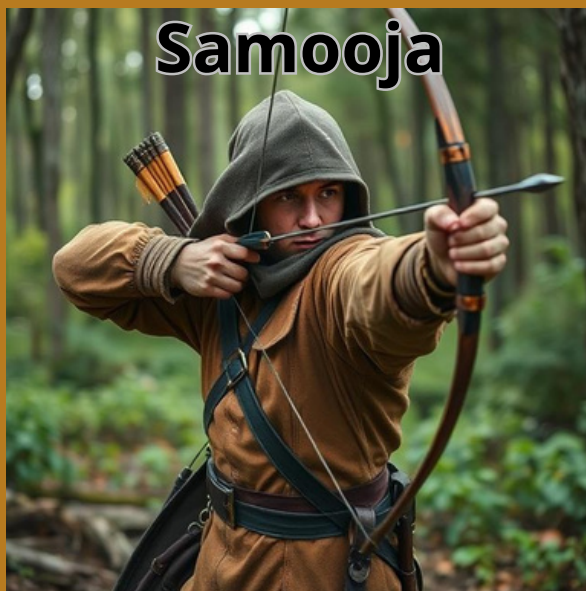


HAHNROT

Varas



Samooja



HAHNMOT

Inkvisiittori



Assassiini



HAHMIOT



HAHMIOT



Kuolleistamanaaja



HIRVIÖT

Hirviöt taistelevat vain
voimalla. Taika on
paikallista eikä sitä ole
hirviöillä.

Esim. noiduttu ovi. Taika on ovesa, ei hirviössä.

Pelinjohtaja voi keksiä lisää taikoja.

HURVIO

voima
3



HURVIÖ

voima

4



HURVIO

voima

4



Mutantti

HURVIO

voima

5



Paholaisbarbaari

HURVIO

voima

6



Paholaisritari

HURVIO

voima

7



Peikko

HURVIO

voima

8



HURVIÖ

voima

9



Khimera

HURVIÖ

voima

10



Kirin

Seikkailu

**Kolme kerrosta vaaroja ja taikoja
sekä iso aarre.**

Pelinjohtaja laittaa ensin helppoja
hirviöitä ja sitten kolmannessa
kerroksessa vaikeampia hirviöitä.
Taikoja laitetaan sopivassa määrin.

Pomohirviö voi olla myös
kakkoskerroksessa.

Kerrokset ovat lukitut.

1. kerros on auki.

2. kerros on lukittu.

Avain löytyy 1. kerroksesta.

Ja niin edelleen.

Seikkailun alkutarina

Esimerkki seikkailussa pelaajat ohjaavat heidän seikkailijoitaan maailman kartan keskimmäiseen hylättyyn linnoitukseen Länsirannan hallitsijan, Velho Pekron, komennosta. Hän uskoo kyseisessä linnoituksessa olevien hirviöiden pitävän hallussaan tärkeän maagisen kristallipallon, jonka hän haluaa haltuunsa. Velho Pekron lupaa seikkailijoille ison palkkion kun he palaavat kristallipallon kanssa ja saavat pitää kaikki muut arvoesineet mitä löytävät linnoituksesta. Hänellä on käsitys että linnoituksessa on paljon riiviöitä ja niiden johtaja on peikko. Lisäksi seikkailijat voivat odottaa ansoja ja lumouksia.

Seikkailijat pääsevät linnoitukseen sisään ensimmäiseen kerrokseen kartan oikeassa alareunassa olevasta ovesta. He etenevät huoneesta toiseen päihittäen kussakin huoneessa olevan haasteen. Heidän on tutkittava pääosa jokaisesta kerroksesta löytääkseen tarvittavat avaimet edetäkseen seuraavaan kerrokseen ja löytääkseen kristallipallon. Mutta he eivät ole yksin ja linnoituksessa on haastetta kaikille osa-alueille: hirviöt voimaa vastaan, ansat ja etsiminen älyllä ratkaistaviksi ja lumoukset rikottavaksi taialla. Pelinjohtaja voi tilanteesta riippuen myös sallia kykyjä käytettävän pääosaamisen ulkopuolella, jos pelaaja keksii vaihtoehtoisen lähestymistavan, joka soveltuu tilanteeseen.

Haasteet

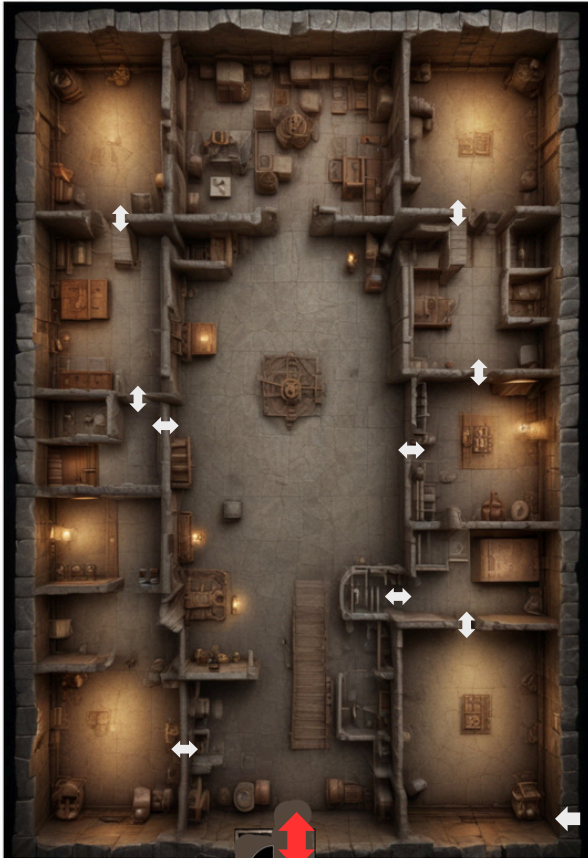
Ensimmäisessä kerroksessa on 2-4 ryhmää riiviöitä ja 1-3 ansaa eri huoneissa. Ansat ovat pääasiassa hälytyksiä ovissa, jotka lauetessa kutsuvat lähimmät riiviöt paikalle.

Tokassa kerroksessa on 1-3 ansaa ja 2-4 lumousta, Ansat tässä kerroksessa ovat vaarallisempia kuten piilotettuja varsijousia tai muita klassisia ansoja. Lumoukset puolestaan voivat piilotella asioita ja tehdä muista haasteista vaikeammin ratkaistavia, jos lumousta ei pureta ensin.

Kolmannessa kerroksessa on kristallipalloa vartioimassa peikko ja kristallipallossa itsessään on vaikea lumous. joka pitää kumota ennen kuin sen voi siirtää.

Kartan yksityiskohdat

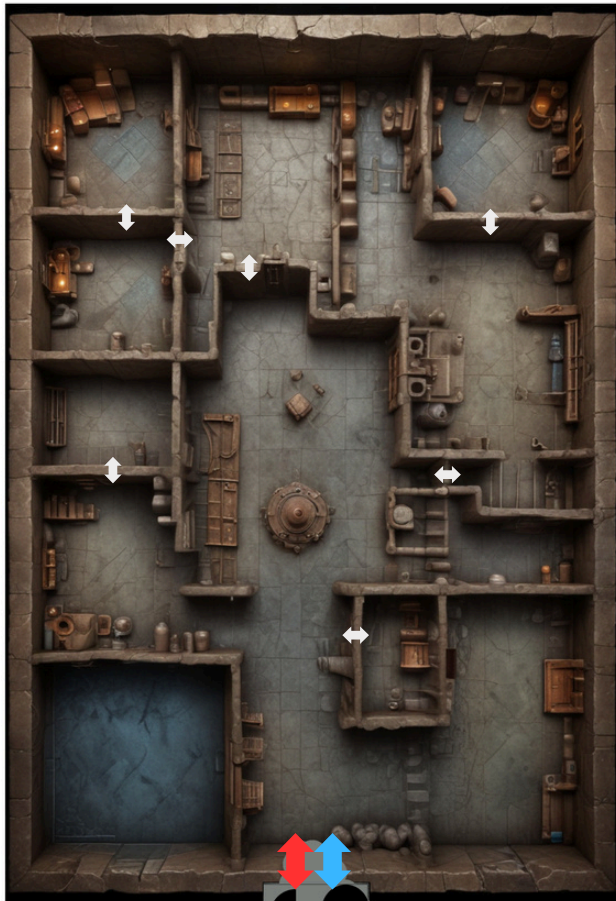
Valkoiset nuolet kuvastavat ovia huoneesta toiseen, punainen nuoli kuvastaa lukittua ovea ja ansoitettuja portaita kakkoskerrokseen ja sininen nuoli kuvastaa lukittua ovea ja lumottuja portaita kolmenteen kerrokseen. Sekä punainen että sininen ovi tarvitsevat avaimen, jotka löytyvät 1. ja 2. kerroksesta. Avainten sijainti voi olla jossakin kolmesta kartan yläreunassa olevasta huoneesta ja niiden löytämiseen tarvitaan äly-haaste. Jos pelaajat ovat tutkineet kaksi avaimen sijaintia samassa kerroksessa ja eivät ole löytäneet sitä, niin avain löytyy kolmannesta sijainnista ilman äly-haastetta. Punainen nuoli tarvitsee onnistuneen äly-haasteen, jotta välttyään ansoilta ja sininen nuoli tarvitsee onnistuneen taika-haasteen, jotta portaissa oleva lumous ratkaistaan.



portaat

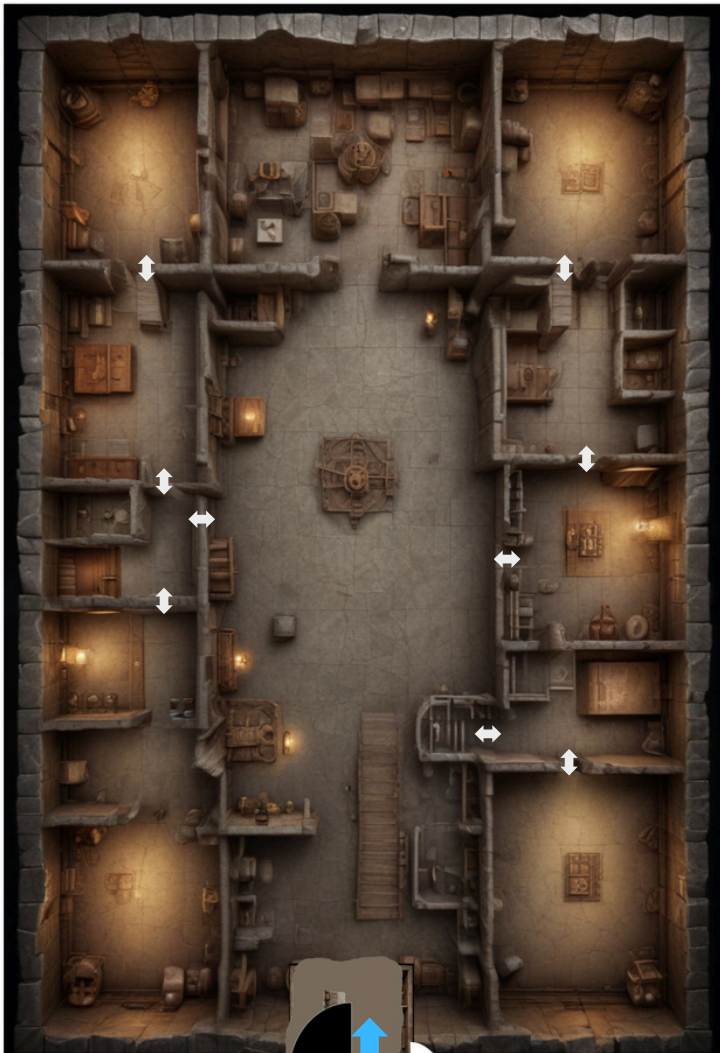
portaat

Kerros 1



portaat

Kerros 2



portaat

Kerros 3

HAHMOLOMAKE

VOIMA : _____

ÄLY : _____

TAIKA : _____

Hyvän
mielen
pelit ry