

Maailman laidalla kohoaa jättiläismäinen muuri. Tieto siitä, kuka muurin rakensi ja mitä sen takana lymyää, on hävinnyt aikoja sitten. Muuria hallitsee salaperäinen Muurin veljeskunta, joka maksua vastaan sallii seikkailijoiden käydä sen toisella puolella. Monesti nämä uteliaat vain häviävät. Mutta ne jotka palaavat tuovat usein mukanaan merkittäviä aarteita ja uskomattomia kertomuksia hirviöistä ja taikuuudesta.

Aloita tästä

Täytä alla oleva hahmolomake seuraamalla näitä ohjeita järjestyksessä – pelihahmosi on valmis tuota pikaa!

1. Valitse onko hahmo soturi, vai tietäjä

Soturi on sitkeä seikkailija joka osaa käyttää kaikkia aselajeja. Tietäjä on okkultisti joka himoaa kiellettyä tietoa. Hän osaa lukea loitsukirjoja ja tunnistaa taikaesineitä.

2. Kestopisteet

Heitä n6 (perinteinen kuusisivuinen noppa) ja merkitse tulos kohtaan K. Soturit lisäävät 1 pisteen. Kestopisteet kuvaavat hahmon kuntoa ja taistelukykyä.

3. Lyömäase

Soturit heittävät n8+2 ja tietäjät n4. Lue tulos alla olevasta listasta ja merkitse ase kohtaan varusteet. Jos aseeseen käyttö ei vaadi molempia käsiä on hahmolla myös kilpi.

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Tikari | 6. Sotavasara |
| 2. Puukirves | 7. Taistelukirves |
| 3. Keihäs | 8. Ketjunuija |
| 4. Miekka | 9. Hilpari (2-käden) |
| 5. Rautanuija | 10. Suurmiekka/kirves (2-käden) |

4. Panssari

Soturit heittävät n6: 1-3 = nahka, 4-5 = rengas, 6 = levy
 Tietäjät heittävät n4: 1-2 = ei haarniskaa, 3-4 = nahka
 Jos hahmo sai haarniskan – merkitse se varusteisiin.

Merkitse myös hahmosi panssariarvo kohtaan P:
 Ei haarniskaa = 10, nahka = 12, rengas = 14, levy = 16
 Jos hahmolla on kilpi – lisää 1 piste.

Panssari määrittää miten vaikea hahmoa on vahingoittaa taistelussa.

5. Liikkumanopeus

Merkitse liikkumanopeus kohtaan L: Ei haarniskaa = 15/300', nahka = 12/240', rengas = 9/180', levy = 6/120' (1 jalka on 0,3 m)

6. Taso ja hyökkäykset

Merkitse "1" kohtaan T ja H. Taso kuvaa hahmon kokemusta ja hyökkäykset hahmon taistelutaitoa.

7. Ampuma-/heittoase

Soturit heittävät n6 ja tietäjät n4. Lue tulos alla olevasta listasta ja kirjoita ase varusteisiin.

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Linko (24 ammusta) | 4. Jousi (24 nuolta) |
| 2. Heittokeihäs (2 kpl) | 5. Heittokirves (2 kpl) |
| 3. Chakram (3 kpl) | 6. Jalkajousi (24 nuolta) |

8. Muut varusteet

Kaikki hahmot aloittavat pelin vaatteilla, puukolla, tulentekovälineillä, vesileiillä, huovalla ja repulla jossa on viikon retki-muonat. Tietäjällä on myös kirjoitusvälineet. Lisäksi heitä n10:

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1. Hopea-amuletti | 6. Hopeanuoli |
| 2. Jalkapiikkejä (24 kpl) | 7. Köysi (50') |
| 3. Kunnan saappaat | 8. Rautanauvoja (12 kpl) |
| 4. Soihtuja (6 kpl) | 9. Taskupeili |
| 5. Viinileili | 10. Lyhty |

9. Viimeistely

Lopuksi sinun on keksittävä hahmolle nimi ja ehkä vähän taustaa. Jos tämä tuntuu vaikealta, pyydä pelinjohtajalta apua. Voit myös piirtää hahmosta kuvan. :-)

Nimi _____

Soturi Tietäjä

K _____
Kestopisteet

P _____
Panssari

L _____
Liikkumanopeus

T _____
Taso

H _____
Hyökkäykset

Kuva _____

Muistinpanoja _____

Varusteet

n4 _____

n6 _____

n8 _____

n10 _____

n12 _____

n20 _____