

SORCERERS, ADVENTURERS, KINGS AND ECONOMICS



Sorcerers, Adventurers, Kings and Economics

BOOK OF RULES

by

Rainer Kaasik-Aaslav

0

SISUKORD

Sissejuhatus (EESTI)	2
Adventure module.....	4
General rules and Character building (Mängu alustamine)	4
Tegelase loomine (Character creation)	4
Omadused, oskused ja võimed.....	7
Tegelase Arenemine (Character development)	32
Equipment and goods.....	34
Raha	34
Ost ja müük.....	34
Metallid.....	35
Relvad ja rüüd.....	36
Asjad seiklejale	48
Toit, ressursid, kaubad ja kinnisvara.....	65
Lihtsustatud süsteemid.....	71
Inimressursid.....	73
Adventuring rules.....	76
Ekspeditsiooni reeglid.....	76
Koopauurimise reeglid <i>Dungeon delving rules</i> <i>Dungeoncrawl rules</i>	91
Võitlus.....	103
Tagaajamine ja põgenemine	124
Social rules.....	126
Sorcery module	130
Sorcery and Otherworld rules.....	130
Vaimuvald ja hing.....	132
Nõiakunst	145
Jumalad, religioonid ja preestrid Jumalad ja <i>Channeling</i>	196

KIng Module.....	228
Domeeni reeglid.....	228
Sissejuhatus.....	228
Domeenimängu alustamine ja domeeni ülesehitus	229
Domeenimängu mängimine	243
Asutused ja arendused.....	263
Spionaaž.....	285
Sõda	289
Sõjaks valmistumine ja üksused.....	289
Sõjakäik	307
Lahing	308
Piiramine.....	312
Rüüstamine	314
Okupatsioon.....	315
Spionaaž sõjas.....	315
Economics module.....	318
Economics rules.....	318
Ehitised ja arendused kaupmehele	318
Seiklemine ja sõda merel	321
Navigeerimine.....	321
Laevad ja meeskond.....	321
Merelahing	332

SISSEJUHATUS (EESTI)

SAKE on modulaarne pointbuy TTRPG.

SAKE on sobilik kampaaniamootoriks, kui mängijatele meeldib pigem ehitada ja luua kui hävitada.

SAKE võib olla teile, kui teie mängude jooksul tekivad küsimused:

- Kui PCd piraatideks hakkavad, siis millist saaki nad röövitud kaubalaevadelt saavad ning kuidas ja kellele müüvad?
- Kui PCd tahavad ise kaupmeesteks hakata, mis siis saab? Kuidas on see üldse võimalik kui baasvarustus maksab kõikjal samapalju?
- PCd on tapnud kõik kollid iidses dungeon-kullakaevanduses ja teatavad, et tahavad kaevanduse taasavada. Kuidas neile seda võimaldada niimoodi, et nad kampaaniat lõhkuvalt ülemäära rikkaks ei saaks?
- PCd on haaranud kontrolli mõne asunduse üle või soovivad rajada oma linna/lossi/mõisa/vms. Mis kõik need asjad maksavad ning kas maavalitsejatest PCd leiavad enam üldse põhjuse seiklemiseks?
- PCd on maavalitsejad. Palju nad makse saavad koguda? Mis probleemid nende maadel võivad tekkida? Kui suur nende sõjavägi on ning milleks nad seda üldse saavad kasutada?
- Kuidas jumalad ja maagia domeenide ja majandusega suhestuvad?

SAKE moodulid vastavad neile paljudele teistele sarnastele küsimustele. Kogu mängusüsteem (sh maagia ja loitsud) on disainitud domeene ja kaubandust silmas pidades. PCd saavad olla seiklejad, kaupmehed ja maavalitsejad ühes isikus ilma, et GM peaks kartma süsteemi kokku varisemist.

Kampaania tüübid

Valitsejate kampaania

PCd on ühiste eesmärkidega klann, dünastia, samuraiametnikest sõpruskond, templi juhtivad preestrid vms ning neil on mingisugune domeen, kus elavad inimesed kelle üle nad valitsevad. PCd peavad oma domeeni kaitsma ja arendama ning selleks koguvad nad selle elanikelt makse.

PCd on juba mängu alguses maa valitsejad ning kuigi seiklused võivad olla ükskõik millised ning viia neid ükskõik kuhu, on nende ühendavaks lüliks eesmärk seista oma domeeni hea käekäigu eest ning laiendada selle võimsust.

Seikluste ideed:

vaenulik naaberriik; vaenulik loodusjumal, kellele ei meeldi inimesed ja nende domeenid; õukonnaintriigid (armastus, petmine ja kättemaks); rahutud vasallid või vastupidi on PCde domeeni senjäär vaenulik nende vastu; maagilised probleemid; katk ja ikaldus; sõda; probleeme lahendama palgatud seiklejad on hoopis suurema probleemi kokku keeranud.

Kaupmeeste kampaania

PCd on kaupmehed ja/või piraadid, kelle baasiks on nende laev või kaubapost mõnes suurlinnas.

Sellise kampaania puhul on PCd rohkem liikuvad ja pigem motiveeritud isikliku rikkuse ja võimsuse suurendamisest.

Seiklused võivad viia PCsid üle maailma merede ning võivad olla võrdlemisi erinevad.

Võib mängida hexcrowlina aga ei pea.

Seikluste ideed:

piraatlus; uute maade avastamine ja kaardistamine; kaubandusõiguste välja kauplemine; rivaalkaupmeestega võistlemine ja võitlemine nii linnades kui maailmameredel; laevahukk ja tundmatu saar; intriigid ja rahutused suurtes kaubalinnades; kaubateede piraatidest puhastamine.

Rags to riches kampaania

PCd alustavad tavaliste seiklejatena.

Core mechanics (Adventure module)

- Mängus on mängujuht (GM) ja mängijad.
- Igal mängijal on üks PC.
- GM kontrollib kõiki ülejäänud NPCsid, sealhulgas neid, kes PCde teenistuses on.
- SAKE uses standard 7-dice set (d4, d6, d8, d10, d%, d12, d20)
- Enamus viskeid sooritatakse d20 (oskusevisked, rünnakuvisked, loituvisked jne)
- Pointbuy. Mängides saavad PCd EXPi, mille eest ostavad skill ranke, abilities, HP, spells etc.
- EXPi saamine tuleneb mängu sündmustest ja PC isikuomadustest. Iga mängusessiooni

lõpus hindavad mängijad koos mängujuhiga kui palju EXPi saadi. Saadud EXPi kogus on individuaalne.

- Hexcrawlid ja dungeoncrawlid on jagatud käikudeks. Iga käigu jooksul on igal PCl üks tegevus. Lisaks moodustavad PCde oskused ja võimed kokku grupi ühise võimekuse, millest tulevad võimalused ja ohud.
- Võimalusi ja ohte visatakse protsenditaringuga (d100).
- Olenevalt PCde tegevusest, ja/või võimaluste ja ohtude viskest juhtuvad encounterid.
- Dungeoni või hexcrawlid ettevalmistamiseks täidab GM dungeoni või regiooni lehe. Nendel lehtedel on mitmed osad juba eeltäidetud üldiste ideedega, mida seikluse jooksul võib juhtuda, mis kiirendab ja lihtsustab GMi tööd.
- Võitlus jaguneb 10 sekundilisteks käikudeks, mille jooksul on kõigil üks tegevus ja üks võimalus. Võitluse alguses loositakse tegevusjärjestus.
- Tegevust saab kasutada oma korra ajal liikumiseks, loitsimiseks, ründamiseks jne.
- Võimalust saab kasutada ainult vastaste tegevuse ajal nende takistamiseks (näiteks lasta kui vastane liigub).
- Ründamine ja Pareerimine on vastuvisetega.
- Turvis pakub Damage Reductionit, mis lahutatakse kahjust.
- Lahingust põgenedes või kedagi taga ajades kasutatakse eraldi süsteemi, milles ei loeta liigutud maad meetrites ega läbitud aega 10 sekundilistes käikudes. Põgeneja peab täis saama 5 põgenemispunkti. Põgenemise ajal on võimalik rünnata laskerelvadega aga ka ohverdades oma põgenemispunkte vältida pihta saamist täielikult.
- PCd võivad üritada mõnda NPCd veenda midagi tegema, oma arvamust muutma, panna midagi uskuma vms. Kui GM leiab, et NPC pole lihtsalt nõus, siis määrab ta staatilised raskustasemed, mis tulenevad põhjustest, miks NPC pole PCde soovituga nõus. PCd saavad neid põhjuseid eemaldada kas tehes midagi või argumenteerides NPCga.
- Argumenteerimiseks võib kasutada paljusid erinevaid oskusi olenevalt

argumendi olemusest. Näiteks usuasjade üle vaidlemiseks teoloogiat. Sotsiaalseid oskusi saab alati kasutada.

Core reeglite aluspõhimõtted rakenduvad ka muudes moodulites. Näiteks, kui koobastes seigeldes visatakse iga käik protsenditaringuga võimalusi ja ohte, siis domeeni eest visatakse iga domeenikäik protsenditaringuga Jõukust, Rahulolematust ja Korruptsiooni. Samuti nagu individuaalses võitluses on igal tegelase tegevus ja võimalus käigus on lahingukäigus sõjaväeosadel samuti tegevused ja võimalused.

ADVENTURE MODULE

General rules and Character building (Mängu alustamine)

Tegelase loomine (Character creation)

Mängu alustamiseks peab iga mängija looma tegelase (PC), kelle elu ta mängus elama hakkab.

SAKE baasmoodul on üpriski lihtne, aga SAKE tegelastel on palju komponente, seetõttu tasub varuda aega, et oma tegelast luua. Esmakordselt võib see võtta paar tundi. Alternatiiviks on kasutada mõnda raamatu lõpus kirjeldatud arhetüüpset näidistegelast.

Tegelase loomist alustatakse Omadustest (Attributes). Seejärel pannakse punktid Oskuste (Skills) alla ja valitakse Võimed (Powers). Lõpuks koostatakse tegelasele isiksus. Kõik see kirjutatakse (Character Sheedile).

Tegelast võiksid luua mängijad ja mängujuht koostöös, võttes arvesse tulevase seikluse žanrit. Seda selleks, et kõik mängijad looks tegelased, kes mängu käigus ka ühteist teha suudaks. Kindlasti tuleks läbi rääkida, kui palju võitlussituatsioone mängus tuleb, sest SAKE süsteemis on üpriski lihtne luua võitluses väga head või täiesti võitlusvõimetut tegelast samade punktidega.

Kui tegelase loomine tundub esmakordselt liiga keeruline, siis võib valida mängimiseks mõne arhetüüpse näidistegelase. Arhetüüpsed tegelased on ehitatud tasakaalu silmas pidades. Kõikidel on mingisugused arhetüüpsed erioskused, ning kõik on võimelised nii lahingusituatsioonis kui sotsiaalses suhtluses panustama. Arhetüübid ja soovitud algajale mängijale nende arendamise kohta leiab Lisa 1.

Samuti on võimalik mõned mängu elemendid välja jätta. Näiteks, kui isikuomaduste ja mängu sündmuste süsteem tundub esmapilgul liiga keeruline või tülikas võib luua karakteri (*player character (PC)*) ainult võimete ja oskustega. Arenemiseks vajalikud punktid (*Experience Points (EXP)*) annab sel juhul mängujuht (*Game Master (GM)*) oma äranägemise järgi. Samuti saab kõrvale jätta kõik majanduse ja valitsemisega seotu seeajani, kuni PCd pole endale mängusiseselt külasid või ärisid omandanud.

Character Sheet

Character Sheet jaguneb komeks osaks, millest esimesel osal on kirjas kõik tegelase omadused, oskused, võimed, varustus ja muu baasmängu vajalik (*attributes, skills, powers, equipment etc*). SAKEt saab edukalt mängida kasutades vaid neid kolme lehte.

Teine osa *character sheedist* on Isiksuse ja rollimänguline osa. See annab muidu numbritest ja plussidest-miinustest koosnevale karakterile sügavuse ja aitab mängijal maailma ja enda karakteriga paremini suhestuda. Originaalselt saab PC punkte (*experience points (EXP)*) hinnates iga mängu lõpus mängus toimunut ja oma isiksuse arengut.

Kolmas osa *character sheedist* on maagiaosa. Siin on kirjas tegelase omadused Vaimuvallas (Otherworld?) ja loitsud (Spells). Seda osa on vaja ainult nendel mängijatel, kes mängivad nõida või preestrit.

Omaduste määramine (Attributes)

(Omaduste kirjeldused vastavas peatükis)

SAKE tegelasel on kuus omadust, mis defineerivad tema füüsilisi ja vaimsed võimeid. Keha (Body), Kiirus (Speed) ja Osavus (Precision) on füüsilised omadused, mis kirjeldavad tegelase keha ja selle liikumist. Hing (Soul), Mõistus (Intellect), ja Vaist (Instinct) kirjeldavad tegelase hinge. SAKE süsteemis on tegelase hing ja keha eraldivõetavad ja ühe surm ei tähenda automaatselt teise surma.

Omadused on kirjas numbritena alates -10 kuni teoreetiliselt lõpmatuseni. Keskmise inimese keskmisteks omadusteks on 0. Seda võiks võtta ka mängujuht arvesse, kui ta loob loob juhuslikke NPCsid. Keegi, kelle omadus on +6 on selles vallas peaaegu üliinimlikult hea. +6 Mõistus on tippteadlastel ja +6 Keha ja Kiirus tippsportlastel. Vastupidi -6 Mõistus tähendab aga, et inimene räägib isegi oma emakeelt piiratud sõnavaraga.

Kui palju punkte mängijad tegelaste omaduste vahel ära jagavad on täielikult mängijate ja mängujuhi omavaheline kokkulepe. Samuti ka kui kaugele miinustesse või plussidesse mängu alushetkeks omadused tõstetakse. Sellest oleneb, kui võimsad on tegelased mängu alguses.

Punkte jagades arvestatakse kõik omadused nulliks ning mängija saab 6, 8 või 10 punkti nende vahel jagamiseks. Mõnda omadust võib viia ka

miinustesse, et teise omaduse alla rohkem punkte liigutada.

Arhetüüpsed nädistegelased on ehitatud 8 omadusepunktiga, mis on SAKE süsteemi kesktee. Samuti on 8 punktiga ehitatud ka enamus tüüpNPCsid. 6 punktiga on ehitatud juhuslikud bandiidid ning muud inimesed, kes kannatavad rasket elu. 10 ja rohkema punktiga on ehitatud vaid valitud NPCd, kes täidavad mõne ülivõimsa karakteri rolli seikluses.

Mängu alustades ei või PC ühtegi omadust tõsta üle +6 ega ühtegi omadust langetada alla -2.

Oskuste alla punktide panemine (Skills)

(Oskuste kirjeldused vastavas peatükis)

Kui Omadused paigas, siis tuleb asuda oskuste alla punkte panema.

Omadused ei kirjelda seda, mida tegelane oskab vaid tegelase loomulikke andeid ja eeldusi. Täpseid tegevusi defineerivad Oskused. Oskused jagunevad kuue Omaduse alla.

Oskuste alla pannakse punkte jada põhimõttel, kus iga liige maksab oma nominaalväärtuse kuni viienda liikmeni. Alates viiendast liikmest maksavad kõik järgnevad punktid 5 kogemuspunkti. St pannes esimest punkti ükstapuha millise oskuse alla maksab see 1 kogemuspunkti. Pannes teise punkti selle oskuse alla maksab see kaks kogemuspunkti, pannes kolmanda maksab see kolm kogemuspunkti. Neljas neli kogemuspunkti ja viies viis. Kuues samuti viis, seitsmes viis jne kuni lõpmatuseni. Tahtes oskust nelja punkti võrra nullist tõsta maksab see 10 kogemuspunkti.

Oskuste alla pandud punktidele liidetakse ka omaduse, mille all oskus on, punktid. Kui oskus on omaduse all, mis on miinustes, siis muutub summa väiksemaks. Isik kellel on kõrgem omadus on antud aladel andekam. Väiksema EXP kuluga tagab ta suurema oskuse plussi kui isik, kellel on omadus väiksem.

Kui palju kogemuspunkte on tegelastel mängu alguses, on samuti kokkulepe mängijate ja mängujuhi vahel. Arhetüüpsed nädistegelased on ehitatud 100 EXP eest, mis tähendab, et nad on SAKE süsteemi mõistes üpriski võimsad tegelased, kes saavad mingil määral hakkama kõikides situatsioonides, mis neile ette jäävad.

Olenevalt seikluse iseloomust võib alustada aga oluliselt vähema või rohkema EXPiga. Kui tahta

mängida tõelist *rags to riches* lugu, siis oleks sobilikuks alguspunktide koguseks 40 või vähem.

Et ette kujutada, millised või kui võimsad mingite kogemuspunktidega tegelased on siis mõned näited tüüpNPCde hulgast:

Umbes 20 punkti: väga madala haritustasemega isik või väga noor inimene. Mõne põhioskuse all 3 või 4 punkti, kolme kuni viie oskuse all üks kuni kaks punkti.

40 punkti: ashigaru, tüüpiline meresõdur või vaba käsitöösell. Peamise relvaoskuse või käsitöö all 4 või 5 punkti, paari muu all 2 või 3 punkti. Igasuguste üldoskuste all, nagu Sotsiaalsed oskused või Tähelepanu, mõned punktid. Sõdalaste puhul oskusi vähem ja tõstetud pareerimist või/ja elusid.

60 punkti: enamus külasamuraisid ja käsitöömeistreid. Käsitöömeistril peaoskuse all 10 punkti, ülejäänud jagunevad mujale. Samurail jagunevad punktid rohkem laiali – tõstetud elusid, pareerimist ning ostetud toetavaid võimeid.

80 kuni 120 punkti: kõiksugused eliitsõdalased, kogenenud käsitöömeistrid, litsentseeritud kaupmehed ja domeenijuhid. Peaoskuste all 10 või rohkem punkti, eliitsõdalastel vähem aga selle eest mitmed lahinguvõimed nagu näiteks kahe relvaga võitlemine, kahekäe relvaga võitlemine, ratsa laskmine vms.

Umbes 200 punkti: erilised tüüpisikud nagu näiteks loherüütliid, sinised sõdalased, preestersamuraid jne.

300 ja rohkem punkti: väga erilised tüüpisikud nagu väga võimsad sinised sõdalased (pea kõikide võimetega), templite peapreestrid, kes tunnevad võimsaid needusi või õnnistusi, maagid kes suudavad inimest surnust tagasi kutsuda, sõdalased, kes jäävad tavainimesele praktiliselt puutumatuks jne.

Enne punktide kergekäelist laialijagamist tasub aga korra põigata Võimete juurde, sest nende samade kogemuspunktide eest saavad tegelased osta ka Võimeid, Elusid, Reageerimist, Pareerimist jne. Isegi uusi Omadusepunkte hinnaga 30 kogemuspunkti üks Omadusepunkt.

Lisaks ei oska SAKE tegelased automaatselt kirjutada ja lugeda ega ühtegi võõrkeelt peale oma emakeele. Ka need oskused tuleb osta.

Kui oskuse alla pole ühtegi punkti ostetud, siis viskab tegelane oskuseviskeid d12ga, sisuliselt ei

tea ta teemast midagi. Alles siis kui oskuse alla on vähemalt üks punkt ostetud, siis saab visata d20ga. Esimene oskusepunkt väljendab SAKE süsteemist midagi alushariduse sarnast. Kõik järgnevad viitavad juba täpsematele teadmistele ja oskustele. Seetõttu on mõttekas panna vähemalt 1 punkt mõningate baasoskuste nagu sotsiaalsed oskused, jõu ja ilu numbrid, tähelepanu ja ratsutamine alla isegi siis kui nendele ei plaanita spetsialiseeruda.

Pane tähele, et tegelase lehel on kirjas ka Reageerimine, Pareerimine, Hingejõud, Elud ja muud sarnased asjad, need ei ole oskused ning nende ostmine käib teisiti. Nende hinnad on kirjas Võimete peatükis.

Võimete valimine

(Võimete kirjeldused vastavas peatükis)

Võimed defineerivad igasuguseid eritrikke, mida tegelane teha saab. Võimete alla käivad ka nõia ja preestri loitsud, aga need on eraldi Vaimuvalla peatükis.

Võimete all on ka Reageerimise, Elude jms hinnad.

Isiksuse loomine

Isiksus on SAKE tegelase üks olulisim aspekt ja seda mitte ainult rollimänguliselt vaid ka mängutehniliselt. Nimelt tegelase areng, kui palju kogemuspunkte ta iga mäng saab, arvutatakse tegelase isikuomaduste abil.

Tegelase isiksus koosneb isikuomadustest, põhimõtetest ja eesmärkidest. Lisaks lähevad isikuomaduste alla hullused, mille maag võib saada ja tabud või põhimõtted, mida preester võtab kui sõlmib lepingu mõne väikejumalaga. Kõiki isikuomadusi, põhimõtteid, vaimuhaigusi ja tabusid saab kokku olla maksimum kümme. Enne esimest mängu võib neid olla vähem, kasvõi ainult üks-kaks. Iga mängu jooksul saab mängija oma tegelase isikuomadusi, põhimõtteid ja eesmärke oma äranägemise järgi muuta või juurde lisada. Vaid lepingutest tulenevaid tabusid ja vaimuhaigusi ei saa niisama lihtsasti muuta.

Isikuomadused võiksid olla kirjutatud võimalikult üleüldiselt, näiteks äkiline, õel, aus, põhimõttekindel, sõbralik, rahulik, ettearvamatu, naiivne, emotsionaalne või enesekeskne.

Põhimõtted seeest peaksid olema spetsiifilisemad näiteks taimetoitlane, ei tapa, truu oma isandale, usun ainult ühte jumalat, aitan alati abivajajaid, ei varasta, ei löö kunagi naist või ka veidramad, mõne

usundiga seotud nagu ei löika juukseid, puhkan igal pühapäeval vms.

Eesmärgid võivad olla ükskõik millised, lühiajalised nagu jään lahingus ellu kui pikaajalised: abiellun kuningapojaga. Konkreetselt defineerimata nagu saan rikkaks kui selgelt defineeritud – tõusen patriitside kasti.

Iseloomujooned

Kuigi erinevad kultuuri võivad hinnata erinevaid iseloomujooni kas kõrgemalt või madalamalt, on inimese iseloomuomadused kultuuriülesed. Näitena toodud iseloomuomadused on jagatud kolme gruppi: pigem positiivsed, neutraalsed ja pigem negatiivsed – need grupid on koostatud asteaani rahva vaatepunktist ja iseloomustavad seda üle maailma ookeanide levinud kultuuri.

Iseloomuomadusi paika pannes arvesta, et tegemist on ühe viisiga, kuidas sa EXPi saad, mõtle, kuidas sa seda mängiksid.

Pigem positiivsed:

Ambitsioonikas

Energiline

Isepäine/jäärapäine

Kättemaksuhimuline

Pühendunud/järjekindel

Rahulik

Realistlik/kaalutlev/praktiline

Seiklushimuline

Uhke/arrogantne/väga enesekindel

Umbusklik/ettevaatlik

Uudishimulik

Viisakas/diplomaatiline

Neutraalsed:

Ahne/kade

Aus

Hooliv/mõistev/empaatiline

Isekas/enesekeskne

Julge/vapper

Julm

Jutukas

Lahke/helde
Lojaalne/ustav
Lõbus
Otsekohene
Sõbralik
Töökas
Visa/põhimõttekindel
Õiglane

Pigem negatiivsed:

Arg
Impulsiivne/spontaanne/ettearvamatu
Kirglik
Laisk
Passiivne/ebakindel/otsustusvõimetu
Püsimatu
Tahtejõuetu
Vaikne/tagasihoidlik
Valelik

Nipet-näpet lõpetuseks

Kui omadused, oskused, võimed ja isiksus paigas, siis tuleks viimased asjad kokku lüüa ja võib mängima hakata.

Reageerimine

Kiirus + ostetud punktid - rüü miinus = Reageerimine

Speed + purchased Reflexes (5EXP for 1Reflexes)
- Armour penalty

Armour penalty on kirjas iga rüü juures varustuse pt.

Pareerimine

Reageerimine + Ostetud punktid + Kilp. Pane tähele, et siia ei lisa Kiirust ega lahuta rüü miinust, sest muidu oleks topelt. Hiljem, muutes rüüd või tõstes reageerimist või Kiirust, muutub ka pareerimine.

Liikumiskiirus

Omaduste peatükist saad teada, mitu meetrit käigus on sinu liikumiskiirus. Seda mõjutab kantud turvis.

Kerged turvised ei mõjuta liikumiskiirust, keskmised teevad liikumiskiiruse 4 meetri võrra viletsamaks ja rasked 8 võrra.

Loitsukaitse ja Hingejõud

Hing + Ostetud punktid = Hingejõud

Hingejõud + Ostetud punktid + Amulet = Loitsukaitse

Soul + purchased Willpower (5EXP for 1Willpower)

Willpower + purchased Spell resistance (3EXP for 1SP) + Amulet)

Loitsupunktid

Hingejõud + Ostetud loitsudest tulnud punktid
(Willpower + Spellpoints from Spells)

Relvad

Rünnak (Attack) koosneb oskuse plussist ja meistritöö või maagilise relva puhul selle plussist.

Relva kahjule (Weapon damage) liidetakse käsivõitlusrelvade ja viskerelvade puhul Keha. Laskerelvade puhul ei liideta tavapäraselt midagi.

Vabad punktid

Osad kogemuspunktid võisid esialgu kasutamata jääda, kirjuta ka need ülesse.

Varustus

Millise varustuse, või kui suure raha hulgaga, kus ja kuidas tegelased alustavad, on täielikult mängujuhi otsustada ja on olemas seiklusest ja mängu tüübist mida mängida kavatsetakse.

Omadused, oskused ja võimed

Omadused

Kõikidel inimestel on kuus omadust. Kolm füüsilist: Keha, Kiirus ja Osavus ning kolm mentaalset: Hing, Mõistus ja Vaist. SAKE tegelased koosnevad kehast ja hingest ja seetõttu on võimalik neid kahte poolust ka eraldi vaadata. Füüsilised omadused on seotud füüsilise kehaga ja mentaalsed omadused hingega. Hing on võimeline kehast ka lahkuma või isegi uut keha üle võtma. Sellisel juhul tulevad mentaalsed omadused hingega kaasa. Sellest täpsemalt aga maagia peatükis.

Keha

Kehast oleneb tegelase vastupidavus ja füüsiline tugevus, palju ta tõsta jaksab, kui hästi ta mürke kannatab jne. Mürgitada saamise puhul tuleb visata Keha viset, mille plussi mingil muul moel, kui Keha omadust tõstes paremaks muuta on väga keeruline. Lahingus lisandub käsirelvadega võideldes kahjule tegelase Keha pluss või miinus. Kehast oleneb ka tegelase kandevõime.

Keha on oluline omadus tegelasele, kes tahab kanda raskeid turviseid ning võidelda peamiselt käsirelvadega pannes peamise rõhu maksimaalse kahju hulga tegemisele.

Elud

Alustava tegelase elud on $10 + \text{Keha}$. Tegelase elude maksimum on $20 + \text{Keha} \times 5$. Kui tegelase Keha on 0 või väiksem, siis saab tal olla maksimaalselt 20 elu. Elusid saab juurde osta kahe exp-i punkti eest.

Kandevõime

Kerge pagas on kaalu hulk, mida kandes pole tegelasel mingeid trahve (*penalty*). Maksimaalne pagas koormab tegelast nii palju, et ta teeb kõik Reageerimise, Pareerimise, Rünnaku ja Jõu-ja Ilu numbrite visked -4ga, ning tema Täiskiirus on pool tavalisest. Rohkem varustust seljas kanda kui maksimaalne pagas pole võimalik.

Keha	Kerge pagas, kg.	Maksimaalne pagas, kg.
-10 (surnud)	0	0
-9	2	4
-8	6	12
-7	10	20
-6	12	24
-5	14	28
-4	16	32
-3	18	36
-2	20	40
-1	22	44
0	24	48
+1	26	52
+2	28	56
+3	30	60
+4	32	64
+5	34	68
+6	36	72
+7	38	76
+8	42	84
+9	46	92
+10	50	100

Iga järgmine +1	+5kg	+10kg
-----------------	------	-------

Kehast oleneb ka, mitu käiku suudab tegelane hingamata olla.

Keha	Mitu käiku suudab hingamata olla
...	-1
-5	5
-4	6
-3	7
-2	8
-1	9
0	10
+1	12
+2	14
+3	16
+4	18
+5	20
...	+2 iga punkti pealt

Kui hingamata olemise käikude arv on ületatud, siis kaotab tegelane teadvuse ja iga käik hakkab üks punkt kehast maha minema, kuni surmani.

Kiirus

Kiirus on universaalne käsivõitlusomadus. Kiiruse all on kõikide käsivõitlusrelvade oskused. Kiirusest tuleneb tegelase Reageerimine, Täiskiirus (ehk mitu meetrit tegelane liigub lahingus 10 sekundi jooksul) ja kokkuvõtteks ka Pareerimine. Seetõttu on Kiirus kõige olulisem omadus tegelasele, kes tahab keskenduda ükstepuha missugusele käsivõitlusstiilile.

Kiirus viitab ka sellele, mitu km jõuab tegelane tavalise liikumistemppoga päevas läbida. Enamus inimesi jõuavad päevas jalgsi liikuda kuni 50km. Kui tegelane kannab kaasas rohkem kui kerge pagas, siis lahutatakse päevaste km arvust 20km, kui tegelane kannab keskmist rüüd, mis tema täiskiirust alandab -4, siis lahutatakse päevaste km arvust 5km, kui tegelane kannab seljas rasket rüüd, mis alandab täiskiirust -8, siis alandatakse päevast km arvu 10 võrra.

Näiteks asteaani plaatrüüs rändav samurai, kes kannab seljas rohkem kui kerge pagas ja kelle Kiirus on +2 jõuab päevas läbida 20km. Kui ta ostaks endale mõne koormalooma ja vahetaks rändamise ajaks oma plaatrüü keskmise lamellturvise vastu, siis jõuaks ta päevas läbida 45km.

Täiskiirus ja päevas läbitavate km hulk

Täiskiirus 10 tähendab 3,6 km tunnis.

Kiirus	Täiskiirus ehk mitu meetrit jõuab käigus (kümnes sekundis) läbida	Mitu km päevas
...	-2 iga punkti pealt mis vähem kui -5	30
-5	20	30
-4	22	40
-3	24	40
-2	26	50
-1	28	50
0	30	50
+1	32	50
+2	34	50
+3	36	60
+4	38	60
+5	40	60
...	+2 iga järgmise punkti pealt	60

Osavus

Osavuse all on kõik laskerelvade oskused, käsitööd, ratsutamine, luuramisoskused, mehhanismide töö ja muud käsitööd. Kuigi Osavus midagi muud juurde ei anna, on tegemist olulise omadusega tegelasele, kes tahab vibukütti, varast, spiooni või kedagi sarnast mängida.

Hing

Hing on nõiakunstiomadus. Hingest tuleneb Loitsukaitse, mida tegelane viskab, kui keegi tahab talle kurja nõidust peale panna ja Hingejõud, millest oleneb palju kui nõid hingena oma kehast lahku.

Hinge alla tulevad kõik nõiakunsti oskused, aga neid tuleb eraldi osta.

Lisaks viitab Hing, Hingejõud ja Hingeelud tegelase vaimsele tervisele ja stressitaluvusele. Sellest täpsemalt maagia peatükis.

Hingeelud

Tegelase Hingeelud on: $10 + \text{Hing}$. Tegelase hingeelude maksimum on $20 + \text{Hing} \times 5$. Kui tegelase Hing on 0 või väiksem, siis saab tal olla maksimaalselt 20 hingeelu. Hingeelusid saab juurde osta samal moel nagu tavaelusid – hinnaga 1 elu 2 exp-i punkti.

Mõistus

Mõistuse all on kõik teadused. Kõik valitsemise, või väejuhtimise ja kaubandusega seotud oskused on samuti Mõistuse all, mistõttu on omadus oluline

kui plaanitakse mängida domeenide mängu, tegeleda ülemerekaubanduse või juhtida sõjaväge.

Mõistusest oleneb ka tegelase lingvistiline osavus.

Vaist

Vaist on omadus, mis määrab tegelase nõ üleüldise maailmataju. Vaist on kõik meeled nägemisest ja kuulmisest haistmiseni kui ka tegelase sotsiaalne maailmataju.

Vaistu all on kõik raskesti defineeritavad mentaalsed oskused, nagu teiste inimestega suhtlemine, kunst ja esinemine.

Vaistu alla saab osta oskuse Usk, mis teeb Vaistust olulisima omaduse tegelasele, kes tahab preestri võimeid osta.

Osused ja mis nendega teha saab

Osused väljendavad SAKE tegelase teadmisi ja oskuseid. Selleks, et teemast midagi teada või midagi osata peab oskuse alla olema ostetud vähemalt 1 punkt. Kui ei ole, siis tõesti ei tea PC asjast suurt midagi. Inimene kellel ei ole punkti matemaatika ja majanduse all oskabki ainult liita ja lahutada täisarvude piires ning inimene ilma ühegi punktita ajaloo all ajab segamini muinasaja sündmused lähiajaloo sündmustega.

Näiteks 1 punkt Geograafia, Ajaloo, Matemaatika, Jõu ja ilu numbrit, Kunsti ning Muusika all sümboliseerib alusharidust, mida samuraid ja paljud muud keskmistesse kastidesse kuuluvad lapsed saavad külakoolides (samurai- või templikoolides) või linna algkoolides, kus õpitakse paar kuni neli aastat. Sellest esimesest punktist järgmised punktid sümboliseerivad juba täpsemaid teadmisi ja oskuseid.

Oskuse visetel liidetakse ostetud oskusepunktid Omaduse punktidele, mille all oskus on. Need omaduse alt tulevad punktid sümboliseerivad tegelase loomulikku andekust või teaduste puhul järelduste tegemise ja analüüsimise oskust.

Enamus viskeid, mida mängus tehakse on oskuste visked. Relvaoskused määravad tegelaste rünnaku plussi. Vahetevahel tähendavad aga oskusepunktid ilma viskamatagi midagi, näiteks käsitöõharu punktidest lähtuvalt saab teada, kui palju käsitööline kuus teenib. Enamasti toimuvad aga mingisugused oskusevisked.

Vastuviskega oskusevisked ja visked staatilise raskustaseme vastu

Oskusi visatakse millegi saavutamiseks. Näiteks ukse muukimiseks visatakse Mehhanismide tööd ja enda edukalt ära peitmiseks Luuramisoskuseid. Osuseviskeid visatakse d20ga ja sellele liidetakse oskuse punktid. Kusjuures kui tegelasel ei ole ühtegi punkti oskuse alla pandud, siis viskab ta oskuseviset d12ga. See väljendab täielikku võhiklikkust. Kes ei tea ratsutamist midagi, ei pruugi suuta isegi korralikult hobuse seljas püsida.

Mõnel juhul lisatakse oskuseviskele mõni pluss või miinus. Näiteks meistritöö tööriistad võivad anda oskuse visetele pluss (tavaliselt +2), nägemist nõudvatele visetele annab aga kottpimedus -6, samuti annab haavata saamine miinuseid füüsilist tegevust nõudvatele visetele (-2 haavatud olles, -4 raskelt haavatud olles). Luuramisoskustele

annavad miinuse rasked ja keskmised rüüd (rüü miinus kirjas rüüde juures). Muude miinuste ja plusside osas tuleb kokku leppida mängujuhiga, tavaolukorras ei peaks mingeid plusside või miinuseid rakenduma.

Visata tuleb ainult siis, kui küsimuse all on see kas tegelane saab millegigi hakkama või mitte. Näiteks tegelane, kellel on ratsutamise all 1 punkt oskab ratsutada ja kõik. Selleks, et hobusega tavapäraselt ühest punktist teise liikuda, ei pea ta midagi viskama. Küll aga siis kui tahab mingeid keerukaid põgenemismanöövreid teha vms.

Oskusevisked jagunevad kahte tüüpi: staatilisteks ja vastuviskega oskuseviseteks.

Staatilised oskusevisked on visked, kus vise toimub mingi konkreetse numbriga vastu. Näiteks lukku muukides peab viskama Mehhanismide tööd 15, 25 või mõne muu konkreetse numbriga vastu.

Vastuviskega oskusevisked on visked, kus visatakse kellegi teise oskuseviske vastu ja võrreldakse tulemusi. Näiteks kui keegi üritab end ära peita ja keegi teine teda leida, siis viskab peituja Luuramisoskused ja otsija Tähelepanu. Sellest, kumb pool saab suurema tulemuse oleneb kas peituja leitakse või mitte.

See ei tähenda, et osad oskused on alati staatilise viskega ja teised alati vastuviskega. Näiteks Luuramisoskusi võib kasutada staatiliselt millegist üle ronimiseks, aga tagaajamise puhul viskavad nii põgenik kui tagaajaja Luuramisoskusi, et teada saada, kas tagaajaja saab põgenikule lähemale või liigub põgenik tagaajajast kaugemale.

Mängujuht võib arvestada staatilisi raskustasemeid paika pannes, et millelegi spetsialiseerunud tegelasel on tõenäoliselt mängu alguses selle oskuse all omadusega koos kokku umbes 8 punkti, ehk siis tema keskmine vise on 18,5. Mitte spetsialiseerunud oskuste all, mida aga oluliseks peetakse on mängu alguses umbes 3-4 punkti, keskmine vise oleks sel juhul umbes 14.

Kui mängujuht peab otsustama, millise numbriga vastu staatiline vise toimuma peaks, siis on talle vihjeks järgnev tabel. Konkreetsemad näited on oskuste kirjelduse juures.

Number, mille vastu vise	Ülesande keerukuse aste, mida number väljendab ja mõni näide
5	Lihtne, visata ainult siis, kui tegelasel pole oskuse all punkte

	või küsimuse all on ülesande lahendamise kiirus.
10	Ülesanne mille täitmiseks peab oskust olema. Näiteks lihtsa luku muukimine.
15	Keskmiselt keerukas. Näiteks kahekordse maja katusele ronimine. Üle 5 meetrise lõhe hüppamine. Tähelepanu vise enamus lõksude leidmiseks, kui neid otsida.
20	Keeruline. Hüpped üle 5 meetri, raskemate seinte ronimised, Taimeteaduse vise keerukaimate mürkide valmistamiseks.
25	Ülikeeruline. Surma kartva inimese ümber veenmine, pea sileda seina ronimine.
30	Lausa uskumatu. Kõige keerukamate ja kallimate tavakasutuses olevate lukkude muukimine.
jne	Suuremaid numbreid peaks mängujuht kasutama vaid erijuhtudel, kui üritatakse midagi pea võimatut. Ja täiesti võimatud asjad on võimatud ilma visketa!

Oskuse vise 20 või 1

SAKE kasutab kriitiliste visete loogikat, milles 20 või 1 viskamine ei tähenda automaatset õnnestumist ega ebaõnnestumist. Väga hea sõdalane võib lahingus ka siis vastasele pihta saada kui viskab 1 ja vastane madala Pareerimise viske.

Kui tegelane viskab Oskuse (sh maagia ja usk), Pareerimise, Reageerimise, Loitsukaitse, Hingejõu või mõne muu sarnase viske naturaalse 20, siis viskab ta protsenti:

1-50%	ei juhtu midagi
50-75%	+2 viskele
76-85%	+5 viskele
86-95%	+10 viskele
96%	+15 viskele
97%	+20 viskele
98%	+25 viskele
99%	+30 viskele
100%	Automatne õnnestumine, või +40 viskele

Kui tegelane viskab rünnaku viske naturaalse 20, siis see tähendab *critical hiti* ja tegelane viskab spetsiaalsest *critical hittide* tabelist, mis on võitluse peatükis.

Kui tegelane viskab Rünnaku, Oskuse (sh maagia ja usk), Pareerimise, Reageerimise, Loitsukaitse, Hingejõu või mõne muu sarnase viske naturaalse 1, siis viskab ta protsenti:

1-50%	ei juhtu midagi
50-75%	-2 viskele
76-85%	-5 viskele
86-95%	-10 viskele
96%	-15 viskele
97%	-20 viskele
98%	-25 viskele
99%	-30 viskele
100%	Automatne ebaõnnestumine, või -40 viskele

Kui protsendist tulenevalt viskab tegelane maagia (sh Usu) või relva rünnaku viske 0 või vähem siis juhtub midagi väga halba. Sellest täpsemalt võitluse ja maagia peatükkides.

Kui tegelasel pole oskuste all punkte ja ta viskab viskeid d12ga, siis viskab ta vastavaid tabelleid naturaalse 1 või 12 puhul. Oskamatul tegelasel on natukene suurem algaja õnne võimalus – tõenäoliselt on asjaga seotud mõni veidrat tüüpi jumalus.

Keha oskused

Jõu ja ilu numbrid

Jõu ja ilu numbreid visatakse, kui tegelane ronib, ujub, üritab midagi tõsta, puruks peksta jne.

Jõu ja ilu numbrid on ka rusikavõitluse oskuse eest. Rusikate kahju on 1 millele lisanduvad Keha plussid. Kui keha omadus on miinustes, siis jääb kahju üheks.

Ujumise puhul lisandub viskele kahekordne rüü miinus.

Jooksmisel ja põgenemisolukordades vastupidavus.

Kiiruse oskused

Kirved ja nuiad

Relvaoskus, mis hõlmab endas kõiksugu kirveid, hellebarde ja nuiasid.

Kirved ja nuiad on sõjarelvad, mis on enim sobivad suure kahju tegemiseks ja löökideks, mis tungivad läbi rüü. Seetõttu näeb lahinguväljadel odade ja laskerelvade kõrval enim just kirveid ja nuiasid.

Mõõgad

Relvaoskus, mis hõlmab endas nii lühikesi kui pikkasid mõõkasid.

Pikad mõõgad on enamustes kultuurides staatusesümboliteks. Pikad mõõgad on enimsobivad võitluses ilma turvise või nõrga turvisega vastaste vastu, sest nende baaskahju on suur aga neil puuduvad igasugused rüüd läbistavad omadused.

Lühikesed mõõgad on see eest parimad tegelasele, kes üritab vastase rüüd selle läbistamise asemel vältida rünnates rüü avade vahele. Lühikesed mõõgad annavad plusse sellistele rünnakutele ja parimad selles on tantod ja pistodad.

Lisaks saab ainult lühikeste mõõkade gruppi kuuluvate relvadega sooritada mõrtsuka hoopid.

Odad

Relvaoskus, mis hõlmab endas nii käsivõitlusodasid, piike kui viskeodasid.

Nagu lühikesed mõõgadki on odad sobilikud turviseid vältivate rünnakute tegemiseks. Lisaks on piigid kõige sobilikumad relvad sööstu sooritamiseks või selle vastuvõtmiseks.

Mõned kultuurid kasutavad siiani vibude kõrval ka viskeodasid kaugrünnakute tegemiseks. Viskeodade kahjule lisatakse Keha.

Osavuse oskused

Luuramisoskused (stealth skills)

Luuramisoskused hõlmavad endas peitumist, vargsi liikumist, hüppamist, ronimist, kitsastest kohtadest läbi pugemist, akrobaatilisi trikke ning käte osavust (n kaarditrikid ja taskuvargused).

Ronimise ja hüppamise osas kattuvad Luuramisoskused Jõu ja Ilu numbritega.

Peitumiseks või varjatult liikumiseks visatakse Luuramisoskuseid Tähelepanu viske vastu. Kui varjutakse kellegi eest, kes ei tegele ümbruskonna aktiivse jälgimisega, siis toimub vise staatilise märkamise (passiivne tähelepanu) vastu, mis on Tähelepanu punktid + 10.

Varjatult saab tegelane liikuda vaid poole Täiskiirusega.

Kui varjatud tegelane sooritab rünnaku varjust, ning üritab uuesti varjuda, siis peab ta Luuramisoskuseid uuesti viskama. Kui rünnak on käsirelvaga, siis on tal Luuramisoskuste viskele -20, kui rünnak on laskerelvaga, siis -10.

Luuramisoskuste viskega saab kukkumisest tulenevat kahju vähendada poole võrra. Luuramisoskuseid tuleb selleks visata 15+kukutud meetrite hulga vastu. Kui vise õnnestub, siis saab tegelane pool kahju ning murrab selle võrra ka vähem luid. (Kukkumisest täpsemalt ekspeditsiooni reeglite all)

Esimese 2 kukkumismeetri pealt kahju ei saa, iga järgmise 2 meetri pealt lisandub kahjule aga 1d6, mis tähendab et 4m kõrguselt kukkudes saab 1d6 kahju, 8meetri pealt 3d6, 12 meetri pealt 5d6 jne.

Kui tegelane tahab Luuramisoskuseid kasutada kellgi vöölt millegi varastamiseks, mürgi joogi sisse panemiseks või millekski muuks sarnaseks käte osavust vajavaks, siis viskab ta Luuramisoskuseid ohvri Tähelepanu viske vastu.

Koopauid uurides lahutatakse seiklejate grupi kõige kõrgem Luuramisoskus ohtude protsendist ning liidetakse võimaluste protsendile.

Ratsutamine

Vähemalt üks punkt Ratsutamise all tähendab, et tegelane oskab ratsutada ja ei pea üldiselt selleks midagi viskama. Ratsutamist visatakse juhul, kui tegelane tahab hobusega hüppeid või mingeid muid keerukaid manöövreid teha.

Sooritades sööstu või liikudes kiirelt mingil muul trajektoiril võib ratsanik üle hüpata võrdlemisi kõrgetest takistustest nagu kivid, aiad ja äärmuslikul juhul isegi inimesed või loomad.

Kui vise ebaõnnestub jääb hobune takistuse ees seisma.

Ratsutamise viske raskustase	Takistuse kõrgus
5 või automaatne	Kuni 0,5m
10	0,5 kuni 1m
15	1 kuni 1,2m
18	1,2 kuni 1,5m
20	1,5 kuni 1,8m
25	1,8 kuni 2m
30 ja rohkem	2 ja rohkem meetrit (maailmarekord hobuste kõrgushüppes on 2,47m)

Takistuse laius võib olla natukene suurem kui takistuse kõrgus.

Ratsutamise vise käikudeks saab juhtida hobuse (või hiidmägikise või kaamli) galoppi. Galoppiv hobune liigub kahekordse Täiskiirusega aga tema seljas ei saa midagi muud teha (iseigi mitte

võimalusi kasutada). Peale visatud käike hakkab hobune väsima, aga teda saab edasi sundida iga järgnev käik tehtava ratsutamise viskega. Esimene käik on see ratsutamise vise 10 vastu ja iga järgmine käik 2 võrra suurem. Kui vise on juba 20 vastu, siis hakkab hobune iga käik viskama Keha viset kurnatuse vastu, vise algab 10st ja suureneb samuti iga käik. Ehk siis kui ratsanik viskab ratsutamist 20 vastu viskab hobune Keha 10 vastu ja järgmisel käigu toimuvad visked vastavalt 22 ja 12 vastu. Kui hobuse Keha vise ebaõnnestub, siis ta sureb kurnatusse.

Kui ratsavõitleja sööst püütakse edukalt kinni peab ta viskama Ratsutamist kogukahju vastu või ta kukub hobuse seljast.

Kui ratsanik on hobuse seljas siis viskab ta ise hobuse eest Pareerimist. Selleks viskab ta Ratsutamist -4ga.

Selleks, et ratsutada lendavate olenditega peab Ratsutamine olema vähemalt 4. Kui ratsutamine on väiksem, siis tuleb õhus manööverdades (kiirelt laskudes või tõustes) ja relvasi kasutades visata Ratsutamist 10 vastu, et mitte alla kukkuda või ratsu üle kontrolli kaotada.

Ammud/Tulirelvad

„Gods created men and musket made them equal“

Ammud ja tänasel päeval eriti tulirelvad on muutmas sõja ja väiksemate relvastatud konfliktide olemust. Seal kus kunagi otsustasid mõõgavõitlusoskused või aastatepikkune vibuga treenimine, otsustab nüüd kiirus esimesena relv välja tõmmata. Ammu või püssi laskmisega saavad hakkama enamvähem kõik. Samas pikk treenimine ei ava eriti uusi võimalusi, mida püssidega peale hakata.

Viskerelvad ehk lihtsad relvad (Civilian weapons ehk simple weapons ehk tools)

Viskerelvad on relvaoskus, mille all on mitut erinevat tüüpi relvasi, mis kattuvad teiste relvagruppidega nagu viskekirved ja viskeodad. Grupi all on unikaalseteks relvadeks puhkpüssid, viskenooled ja granaadid.

Viskerelvade alla käib kõiksuguste asjade heitmine, sealhulgas ka konksude heitmine, et merelahingus vastase laevale ronida.

Kuigi relvaoskuse alla ei ole ühtegi eriliselt efektiivset relva on see levinud oma laia haarde tõttu. Tegelasel, kes ei plaani eriliseks sõdalaseks hakata tasub just selle oskuse alla punkte panna,

sest lihtsad relvad annavad talle võimaluse kasutada väga erinevaid relvi mitmes erinevas relvakategoorias. Relvagrupi alla kuuluvatest relvadest saab selgust varustuse peatükis.

Paljud asteaani maailma kastid on piiratud kandma ainult lihtsaid relvasi.

Vibud

“The archer is the true weapon; the bow is just a long piece of wood.”

— *Sebastien de Castell, Traitor's Blade*

Kuigi tulirelvad ja ammud ähvardavad vibudelt töö ära võtta, on osav ja treeninud vibukütt ikka veel ohtlikum vastane kui lihtne püssimees. Seda seetõttu, et vibude kohta on hulk võimeid, mis tõstavad laskekiirust, laskeulatust ja kahju. Lisaks leiab vibukütt nooli ka maailma osadest, kuhu püssirohi veel levinud ei ole.

Vibude oskus on küll Osavuse all aga PC, kes soovib efektiivseks vibukütiks areneda peaks tagama endale ka kõrge Keha omaduse.

Mehhanismide töö

Mehhanismide ehitamine, nende lammutamine, sealhulgas ka lõksude tegemine ja nende kahjutuks tegemine, ning lukkude tegemine ja nende muukimine.

Lukkude muukimise puhul määrab mängujuht luku raskustaseme, mis on 10 kuni 30, erijuhtudel rohkem.

Luku muukimine võtab aega ühe käigu.

Kui luku muukimine ei õnnestu, siis võib seda uuesti proovida aga raskustase muutub iga uue katsega 5 võrra suuremaks.

Kui PC ehitab ise luku, siis selle raskustasemeks määratakse 10, 15, 20, 25, 30, 35 või 40 – olenevalt Mehhanismide töö viskest (ümardatakse alla).

Mehhanismide töö vise 20, et kahur tuksi keerata nii, et seda tuleb terve päev remontida.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle mehhanismide töö on 6 või rohkem, siis lahutatakse koopauid uurides -5% ohtude viskest.

Metalli, puu- ja kivitöö

Käsitöeline toodab nädalas niimitme kulla eest tavavarustust, kui palju on tal punkte vastava käsitöoharu all, lisanduvad veel töökoja plussid, 2 punkti igalt sellilt ja 1 punkt igalt õpipoisilt, kes tema töökojas töötab. Kui mingil põhjusel ei ole

muudmoodi, siis läheb pool käsitöölise käibest toormaterjalide ostmisele.

Näiteks sepp Einaril on metallitöö +10, töökojalt saab ta +2, töökojas on tal ka üks sell ja kaks õpipoissi. Järelikult toodab ta iga nädal 16KD eest erinevaid metallesemeid, sellest 8KD läheb materjalide alla. Kuus teenib ta kokku 32KD millest maksab selli palga, maksud maaisandale ja templile ning alles jääb tal natukene alla 20 kulddenaari.

Meistritöö esemete tegemise võime oleneb käsitöö alla olevate punktide arvust. Sepp, kellel on vähemalt 10 punkti metallitöö alla saab teha meistritöö +1 esemeid, sepp kellel on 20 punkti all saab teha +2 esemeid ja see, kellel on 30 punkti all saab teha +3 esemeid.

Meistritöö relvasi ja rüüsid on sepal kasulikum teha, sest käsitööline toodab nädalas niimitme kulla eest tavavarustust, kui palju on tal punkte vastava käsitööharu all, meistritööde puhul aga korrutaja tõuseb. +1 meistritööid tehes on kõik samamoodi nagu tavavarustusega, +2 meistritööid tehes teeb sepp tööd niimitme kulla väärtuses nagu tal on punkte käsitööharu all korda kaks. Ehk siis sepp, kellel on sepatöö all 23 punkti, toodab nädalas 23KD väärtuses tavaesemeid või meistritöö +1 kvaliteediga esemeid, või 46KD väärtuses meistritöö +2 kvaliteediga esemeid. Meistritöö +3 esemete puhul muutub kordaja kolmeks.

Mõnes mõttes on see kasumlikum, aga samas on meistritöö esemetele hinna tõttu raskem ostjaid leida. Kusjuures pool käibest läheb ikka toormaterjali ostmisele, siin tähendab see rohkem mingisugust uurimistööd, kui seda, et raud nüüd niipalju rohkem maksab.

Näide. Sepp, kellel on metallitöö 30 ja samasugune töökoda nagu esimeses näites Einaril, teeb nädalas 36KD väärtuses tavaesemeid või meistritöö +1 esemeid, 66KD (30x2+6töökojalt) väärtuses meistritöö +2 esemeid või 96KD väärtuses +3 esemeid. Näiteks katana +3 (hind 1280KD) tegemiseks läheks tal aega umbes 13 nädalat ja selle müügiga võiks ta teenida tohutu rikkuse, kui ostja leiab. Sellise hinnaga esemetele leiab ostjaid vaid kõige suuremates linnades ja sealgi võib ostjaskond olla üpriski piiratud.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle kivitöö on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides +5% võimaluste viskele.

Tekstiili- ja nahatöö

Tekstiili- ja nahatöö alla käib kõiksuguste nahk- ja tekstiilrüüde, rakmete, rõivaste ja muu sarnase tegemine. Süsteem toimib samamoodi nagu Metall-, puu ja kivitöö.

Oskus on vajalik loomanahkade nülгимiseks. Enamuse loomade nahkade edukaks nülгимiseks on vaja visata 10 vastu. Viske õnnestumine tähendab, et nahk nülgitakse puhtalt, ning sellest saab turul õiglase hinna. Visked 8 ja 9 tähendavad, et naha saab kahjustada ning selle eest saab pool hinda. Väiksem vise tähendab, et naha maha võtmine ebaõnnestub täielikult.

Osade loomade nülгимine, kelle nahk on eriliselt paks või eriliselt õhuke võib osutada keerukamaks – nende nülгимiseks vajalikud visked on kirjas olendite endi juures.

Tekstiili ja nahatöö oskusega saab ravida ebasurnute elusid neid kokku lappides ja õmmeldes.

Mõistuse oskused

Arstiteadus (Taimeteadus+Anatoomia)/2

Arstiteadus on oskus, mille alla ei panda otse punkte. Taimeteaduse ja Anatoomia punktide kokku liitmisel ja kaheks jagamisel saab Arstiteaduse punktid.

Arstiteadus võimaldab ravida haavu, päästa inimest raskete haavade puhul kindlast surmast ja koos esmaabikomplektiga tervendada ka paar Elu haava kinni sidudes.

Arstiteadus on ka efektiivsem viis haigustega võitlemiseks, kui maagiline Ravitsemine. Arst saab oma hoole alla võtta niimitu patsienti, kui palju punkte on tal Arstiteaduse all. Kõik arsti hoole all olevad patsiendid saavad haiguse kulgedes lisaviske surma vastu, kui eelmine ebaõnnestub.

Taimeteadus (Keemia komponendid)

Kõiksuguste mürkide segamine ja nendele vastumürkide leidmine. Sellest täpsemalt mürkide juures.

Lisaks on Taimeteadusel ellujäämisoskuste komponendid. Viibides metsikus looduses saab visata Taimeteadust, et koguda taimset toitu, enda ja teiste kõhu täitmiseks. Selle kohta täpsemalt rännakureeglite all.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle Taimeteadus on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides ja ekspeditsioonil +5% võimaluste viskele.

Anatoomia

Anatoomia on nii inimeste kui muude olendite ehituse tundmine, ning vajadusel nende nõrkade kohtade leidmine.

Autopsia (surma põhjuse kindlaks määramine) Visata 15 + 1 päeva kohta surmast, kuni maksimum 30ni. Mängujuht, võib määrata, et surm on saanud mõne keeruka juhtumise tulemusel (n mürk), mis juhul võib viske raskustasemele lisanduda kuni +15.

Mõrtsuka hoop on võime, mis laseb Anatoomia punktid kahjule lisada.

Geograafia ja navigeerimine

Komponendid: astronoomia ja astroloogia.

Geograafia viskega 15 vastu võib öötaevasse vaadates tegelane üpris täpselt panna paika kuupäeva. Kasutades navigaatori tööriistasi täiesti täpse kuupäeva ilma viskamata.

Tegelane, kellel on geograafia all vähemalt 1 punkt ja navigaatori tööriistad saab kekspäeval või öösel kui tähti ja kuud on näha panna enamvähem paika laiuskraadi, kus ta asub. Selleks pole midagi vaja visata aga baasarvutuse eksimus jääb umbes 100km kanti. Kui tegelane tahab täiesti täpselt panna paika lauskraadi, siis peab ta viskama Geograafiat 15 vastu. Viske õnnestudes teab ta laiuskraadi ühe km täpsusega. Viske ebaõnnestudes peab ta uuesti proovima järgmine päev või öö.

Ilma navigaatori tööriistadeta täpset laiuskraadi paika panna ei ole võimalik, üleüldise (eksimus paarsada km) laiuskraadi paika panemiseks Geograafia vise 25 vastu. Seda saab üritada ainult öösel, ebaõnnestumisel proovida järgmisel öösel uuesti.

Pikkuskaadi pole asteaani maailmas saadaolevate tööriistadega võimalik määrata.

Navigeerimine on peamiselt laeva juhtimine kursil ja sellega seotud reeglid vastava peatüki all.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle Geograafia on 6 või rohkem, siis lahutatakse koopauid uurides -5% ohtude viskest.

Geograafia koos tähelepanu ja loodusoskustega moodustavad ekspeditsiooni juhtimiskoori, mis lahutatakse ohtude protsendist ja liidetakse võimaluste protsendiga.

Füüsika ja ballistika

Sealhulgas arhitektuur ja inseneriteadused. Füüsikat võib kasutada, et mingi hoone konstruktsioone hinnata leidmaks võimalusi selle õhku laskmiseks, või leidmaks peidetud ruume.

Ballistikat visatakse kahuritega laskmiseks. Kahurid on relvad, mis on head kasutada suurtes lahingutes, merelahingutes või linnuste piiramisel. Väikestes konfliktides on kahuritega oma vaenlast väga keeruline tabada. Kahuriga ei ole võimalik rünnata konkreetset inimest vaid konkreetset 2x2 meetrit asukohta. Kõik isikud selles asukohas peavad viskama Reageerimist. Kui vise on suurem, kui 10, siis saavad isikud pool kahju, kui vise suurem, kui 20, siis õnnestub kahju üldse vältida. Konkreetse ruudu tabamiseks peab kahurimees viskama Ballistikat. Ruudu tabamiseks vaja minev number arvutakse: 10+2 iga 50 meetri pealt, mis on kahuri ja ohvri vahel. Näiteks 120 meetri kaugusel oleva ruudu tabamiseks peab kahurimees viskama 14.

Koopauid uurides lahutatakse seiklejate grupi kõige kõrgem füüsika ohtude protsendist ning liidetakse võimaluste protsendile.

Juura ja ühiskond

Law and Society

Vähemalt paar punkti Juura all tähendab, et tegelasel on ülevaade kohalikust seadusandlusest, ning ta ei satu kogemata seadust murdma. Ta teab mis on lubatud ja mis mitte. Mängujuht võib talle seaduseaukude kujul vihjeid anda.

Mõningatel juriidikaga seotud juhtudel võib Sotsiaalsete oskuste viset asendada Juura viskega, kui see oskus on kõrgem.

Võltsides dokumenti kasutakse Juura viset.

Kohruprotsess kaitsja ja prokuraatoriga tähendab vastastikuseid Juura viskeid, mida mõjutavad asitõendid. Sellest täpsemalt suhtlemise peatükis.

Keerulise lepingu murdmine ja kirjutamine tähendab samuti vastastikuseid Juura viskeid.

Selle hulgas on ka kõik kohalike kommete teemalised küsimused

Ajalugu ja lingvistika

Vähemalt paar punkti Ajaloo all tähendab, et tegelane teab üldiselt kohalikku ja maailmaajalugu. Ajalooliste isikute, asupaikade ja täpsemate lugude teadmiseks tuleb visata 10 kuni 30 vastu.

Uurides varemeid või nekropole võib ajaloolane alati küsida viskeid, et saada lisateadmisi seal elanud kultuuri kohta, kui ka vihjeid selle kohta, mida oodata. Näiteks kultuur oli tuntud surnumanamise poolest, st oodata on ebasurnuid.

Oskusega saab luua ja dešifreerida ka salakeelt. Salakeele loomise ja dešifreerimise vise vastanduvad üksteisele. Luues saab tegelane viskele +10, sest salakeelt on lihtsam luua, kui juba olemasolevat koodi murda.

Lingvistika viskega saab võrrelda käekirju. Viske raskus on olemas käekirjade sarnasusest. Tavaliselt jääb see **10 ja 25 vahele**. Kui võltsija on üritanud käekirja võltsida, siis vise võltsimisviske vastu.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle ajalugu on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides ja ekspeditsioonil +5% võimaluste viskele.

Matemaatika ja majandus

Majanduse oskus on kogu ülemerekaubanduse baasoskuseks. Sellest täpsemalt peatükis Economics rules

Põllumajandus

Põllumehe amet on enamustel talupoegadel, kui ka mõisavalitsejatel. Nimelt see oskus määrab ära põllu saagi aastas.

Põllumees harib aastas nii palju hektareid põllumaad, kui palju on tal punkte Põllumajanduse all. Põllu saagikuse arvestamiseks viskab põllumees viljakustäringut, mis on piirkonniti erinev ulatudes d6st kuni d12 ja liidab tulemusele oma põllumajanduse punktid. Niipalju tsentneid vilja saab põllumees igalt hektarilt. (1tsentner = 100kg) Viljakustäring viitab piirkonna kliimale ja muldade viljakusele ja on tavaliselt parasvöötmes ja lähistroopikas d8 või d10. d6 viitab kuivadele ja kivistele piirkondadele kus on vahemereline kliima ja d12 väga soodsate loodusoludega piirkonnale, kus on ka väga viljakad mullad nagu näiteks Niiluse org.

Kuigi mängijad suure tõenäosusega põllumehe ei mängi on viljakustäring oluline neile kui nad mõisa hakkavad pidama. Igasuguste külade ja nendest tulenevate maksude arvutamiseks on eeldatud, et keskmiselt on põllumehel Põllumajanduse all +5 punkti ja ta viskab viljakustäringul keskmise tulemuse.

Põllumajanduse all on ka igasugune loomade treenimine, aretamine ja kasvatamine.

Metafüüsika ja Vaimuvald

Teadus metafüüsika viitab tegelase teadmiste teistsugusest ja olenditest, kes seal elavad.

Inimene, kellel on vähemalt paar punkti Metafüüsika all teab kõik Vaimuvalla baasseaduseid. Et sealne toit ei toida, et aeg võib teisiti liikuda, et vaimuvalla olendeid ja kummitusi on mõistlik hõberelvadega rünnata jne. Mängujuhi tööks jääb need seadused mängijale ka päriselt ära selgitada.

Olenevalt olendite unikaalsusest võib tegelane visata Metafüüsikat 10 kuni 30 vastu, et teada olendite nõrkusi, tugevusi ja muid omadusi. Enamuse olendite kohta peaks see vise käima 15 või 20 vastu.

Metafüüsika vise 20 vastu aitab ära tunda, kas mõni objekt on maagiline või mitte.

Kahtluse korral võib metafüüsik teha viske 20 vastu, et aru saada, kas ta on inimeste maailmas või Vaimuvallas. Seda võib ta vaid korra proovida, st kui ta kohe aru ei saa, siis kahtlused jäävad. Kui seiklus nõuab siis võib selle viske raskemaks teha, aga sel juhul peab ka Vaimuvalla sopp eriti kaval ja realistlik olema.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle metafüüsika on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides ja ekspeditsioonil +5% võimaluste viskele. Lisaks lahutatakse koopaid uurides -5% ohtude viskest.

Taktika

Taktika on sõjapidamiseoskus, mille abil juhitakse suuri väehulkasi alates kompaniidest. Sellest täpsemalt Kuninga ja Sõja peatükkides

Teoloogia

Teoloogia tähendab kõiki religiooniga seotud teadmisi. Tegelasel, kellel on Teoloogia all vähemalt üks punkt on selged kõik oma religiooni tavad: ta teab kõiki olulisi tähtpäevi, jumalaid ja nende olemust.

Religiooniga seotud vaimuvalla olendite puhul võib teoloog kasutada teoloogiat metafüüsika asemel tegemaks kindlaks olendite omadusi. Teoloog peaks seda infot saama mängujuhilt läbi oma religiooni filtri ja mõned omadused võivad jääda teoloogile teadmata.

Teoloogia juurde kuuluvad ka astronoomia teadmised. Kui tegelasel on vähemalt kolm või neli punkti Teoloogia all, siis on tal üpris hea ettekujutus tähtede liikumisest, ning Teoloogia

viskega võib ta öösel taevasse vaadates üpriski täpselt paika panna kuupäeva. (Vise 15 vastu.)

Mõningatel juhtudel, kui teemaks teoloogilised küsimused võib teoloogiat kasutada Sotsiaalsete oskuste asemel. Sellised juhud tuleks aga mängujuhiga eelnevalt kokku leppida. Tegemist võib olla kellegi ümberveenmisega usuküsimustes või lausa misjonitööga.

Teoloogia viskeid tuleb teha mõningate Vaimuvalla peatükis olevate rituaalide läbi viimiseks.

Teoloogia oskus on vajalik õigete matuserituaalide läbi viimiseks. Kuigi matuserituaale võib viia läbi ükskõik kes, siis surnu saab oma Hingejõu viskele kasu ainult juhul, kui matused viib läbi isik, kellel on punkte teoloogia all.

Kui inimene SAKE süsteemis sureb, siis on kaks võimalust, ta hing jääb Vaimuilma kinni mõne vaimuna või liigub kahe nädala jooksul oma kehast läbi vaimuilma teadmatusesse, kust teda ei saa enam kunagi kätte.

Religioonid, mis austavad esivanemaid, leiavad, et need Vaimuilmas elavad esivanemate hinged on head ning soovivad, et nende surnud elaksid esivanematena vaimuilmas. Näiteks tauride religioon. Asteaanide religioon, mis aga usub ümbersündi veehaldjana, leiab vastupidi, et esivanemana Vaimuilmas elamine on karistus surnule.

Kui isik, kellel on Teoloogia all punkte korraldab paari päeva jooksul peale surma religiooni tavadele vastavad matused (taurid – kalmumatus, asteaanid – veematus, gurged - taevamatus), siis saab surnu Hing vastavalt plusse või miinuseid Hingejõu viskele, mis otsustab selle, mis ta hingest peale surma saab. Plusse või miinuseid saab samapalju, kui palju on matuse läbiviijal punkte Teoloogia all. Punkte saab ainult juhul, kui surnu uskumused vastavad läbiviidavale matusetüübile. Teoloogi enda uskumused ei pea kusjuures surnu uskumustele vastama. Asteaani preester niikuinii ei usu, et taurid saaksid veehaldjana ümber sündida, aga austusest oma sõprade vastu korraldab ta neile nende religioonile sobivad matused. Surma viskest ja elust peale surma täpselt Vaimuvalla peatükis.

PCd saavad matuserituaale kasutada selleks, et tagada et nende asteaanidest vaenlased surnud püsiksid ja nende hinged kaoksid. Tauride ja muude esivanema kummardajate puhul saavad nad

tõsta võimalust, et nende hinged alles jääksid, et neid siis hiljem näiteks välja kutsuda või lausa ebasurnuna ellu tuua. Samas pole see päris nii lihtne, sest enamus hingesi salvestuvad vaimuvalla nägijatena (Hingejõu vise 20-29), ilma isikliku mäluta olenditena, kellega pole võimalik suhelda aga kelles surnumanaja saab kõndivaid koolnuid luua.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle Teoloogia on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides ja ekspeditsioonil +5% võimaluste viskele.

Hinge oskused

Nendest Vaimuvalla raamatus.

Vaistu oskused

Tähelepanu

Tähelepanu on kõikide meelte summa, koosnedes nii nägemisest, kuulmisest, lõhnatajust kui mis iganes muudest tajudest eksootiliste olendite puhul.

Tähelepanu visatakse kahel juhul: millegi märkamiseks või millegi otsimiseks.

Otsimine on aktiivne tegevus, mis võtab mingi koguse aega. Näiteks tegelased otsustavad ruumis lõkse otsida. Otsides lõkse on suurem võimalus neid leida kui lihtsalt juhusliku märkamise peale lootma jääda. Raskusastme vahe on 10 punkti, st kui lõksu leidmiseks tuleks visata 15, siis tema juhuslikuks märkamiseks 25. Kui aja ja ruumi suhe on otsimise puhul oluline, siis võib aluseks võtta selle, et ühe 2x2m suuruse ala läbi otsimiseks, et leida lõkse või salauksi, läheb 1 käik.

Märkamine on automaatne ja juhuslik. Millegi märkamiseks visatakse Tähelepanu, kui tegelased tegelevad millegi muuga aga on võimalus, et nad märkavad miskit liikumist või kuulevad midagi.

Märkamise viske võib asendada passiivse tähelepanuga, mis on tegelase Tähelepanu +10. Selle keskmise abil saab mängujuht kiirelt otsustada, kas keegi tegelastest märkab midagi või mitte.

Koopaid uurides lahutatakse seiklejate grupi kõige kõrgem tähelepanu ohtude protsendist ning liidetakse võimaluste protsendile.

Tähelepanu koos geograafia ja loodusoskustega moodustavad ekspeditsiooni juhtimisskoori, mis lahutatakse ohtude protsendist ja liidetakse võimaluste protsendiga.

Jäljeajamine (Wilderness skills) Loodusoskused (Survival skills???)

Loodusoskusi kasutatakse looduses hakkama saamiseks ja ellu jäämiseks – ilma vahenditeta tule tegemiseks, jälgede ajamiseks, jahi pidamiseks jne.

Jäljeajamist visatakse staatilise raskustaseme vastu, mis algab 10 ja on kuni 30 või erijuhtudel isegi rohkem. Raskustaseme määrab mängujuht. Vihjeks järgnev tabel.

Raskustase	Mida tähendab
5	Lumi, liiv või mingi muu eriti pehme pinnas, millel on lihtne jälgi ajada.
10	Pehme pinnas. Soo, raba.
15	Tavapärane metsaalune või lagendik.
20	Eriti kõva pinnas. Jää, vms
-	Puhtal kivipinnal, nagu sillutatud tee pole võimalik jälgi ajada.

Sellele baastasemele lisanduvad igasugused muud näitajad mängujuhi ettemääramisel. Näiteks langev lumi või vihm rikub jälgi, pimedas on raskem jälgi ajada jne. Igalt selliselt asjalt lisandub baasraskustasemele umbes 4 kuni 5 juurde. Nii võib baastase 15 muutuda lihtsasti 25.

Jäljeajamist saab kasutada ka jälgede varjamiseks. Sel juhul lisab isik, kes soovib oma jälgesi varjata oma jäljeajamise plussid mängujuhi määratud baasraskustasemele.

Nagu muukimise puhulgi, saab ebaõnnestunud viset uuesti proovida, ainult iga kord tõuseb raskustase 2 võrra.

Jäljeajamist saab kasutada ka lihtsustatud jahi läbi viimiseks, mis on üks rändamise olulisi komponente. Selle kohta täpsemalt rännakureeglite all.

Loodusoskuste vise 10 kuni 30 vastu annab teadmisi loomade harjumuste, pesitsuskohtade, ohtlikkuse, käitumise jne kohta. Isegi siis kui loomad on meie mõistes kollid. Kõik olendid, kes ei ole inimesed, ega vaimuvaldsed ega kummitused, on loomad.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle loodusoskused on 6 või rohkem, siis lahutatakse koopauid uurides -5% ohtude viskest.

Loodusoskused koos tähelepanu ja geograafiaga moodustavad ekspeditsiooni juhtimiskoori, mis

lahutatakse ohtude protsendist ja liidetakse võimaluste protsendiga.

Sotsiaalsed oskused

Sotsiaalsed oskused hõlmavad veenmist, valetamist, vale ära tundmist kui ka maskeerumist.

Veenmisest täpsemalt intrigeerimise (???) peatüki all.

Vale ära tundmine

Valet on võimalik ära tunda, tões pole aga mitte kunagi võimalik lõpuni kindel olla.

Vale ära tundmiseks viskab tegelane Sotsiaalseid oskuseid valetaja Sotsiaalsete oskuste viske vastu. Kui vise on suurem ja toimub valetamine, siis ütleb mängujuht, et see, mida tegelane kuuleb ei vasta täielikult tõeale. Millises ja kui suures osas mängujuht ei täpsusta.

Kui tegelane ei viskab vähem kui valetaja, või kui tegelasele räägitakse tõtt, siis ütleb mängujuht, et see mida tegelane kuuleb võib vastata tõeale aga ei pruugi. See siiski ei tähenda, et tegelane peab uskuma jääma. Kahtlus võib alati närима jääda. See tähendab ka, et valetades npcdele, ei jää nad sind alati täielikult uskuma vaid ei pruugi lihtsalt suuta su valet läbi näha.

Vale ära tundmise viset saab visata terve vestluse kohta, mitte üksikute ei või jah küsimuste kohta. Sellist tüüpi mõtete lugemiseks peab tegelane psüühik olema.

Valetamine

Sotsiaalsete oskuste vise luiskamiseks ohvri Sotsiaalsete oskuste viske vastu. Viset mõjutab vale usutavus.

+10 kui vale on väga usutav, ohver usub juba ette (n: kuigi linna valvur ei plaani järgmisel päeval oma tööpostile minna ütleb ta oma ülemusele, et tuleb. Ülemusel on seda lihtne uskuda, sest valvur on alati kohal olnud.)

0 enamus valesid, enamuses olukordades

-10 väga ebatõenäoline vale (tegelane räägib, et ta on teinud ümbermaailmareisi aga mingeid tõendeid tal ei ole, kuulajal on seda väga raske uskuda, samas ei suuda ta valet argumenteeritult ümber lükata)

-20 praktiliselt võimatu on valet uskuda (n: tegelane seisab verise kirvega laiba kõrval, kes on tapetud kirvega, ning asub väitma, et tema pole teda tapnud, kuigi läheduses pole kedagi teist)

Maskeerumine

Maskeerumine on tegelase võimekus näha välja kellegi teise moodi või vähemalt mitte nagu ta ise.

Maskeerumiseks on vaja kasutada mingisugust kostüümi, riideid või nõ maskeerumiskomplekti ehk grimm ja aksessuaare, mis annab viskele +2. Ja mille kasutamine kulutab selle ühe kasutuskorra.

Maskeerumise erinevuseks varjumisest (luuramisoskused) on viskamiste süsteem. Kui vajumine eeldab pidevat viskamist kas otsijate Tähelepanu visete vastu või passiivse Tähelepanu vastu, siis Maskeerumise puhul viskab maskeeringu tegija korra Sotsiaalsete oskuste viset maskeeringu õnnestumise kohta. Visatud number tuleb meelde jätta või ülesse kirjutada – otsijad viskavad Tähelepanu selle numbri vastu või võrreldakse nende passiivset Tähelepanu selle numbriga, kui ei tegeleta aktiivselt maskeeritu otsimisega ja maskeeritu üritab lihtsalt pääseda kusagile oma maskeeringu abil.

Kui tegelane lihtsalt hommikul maskeerub kellekski teiseks, ei viska NPCd niisama Tähelepanu. St Tähelepanu viske taga peab olema mingisugune soov kedagi leida või takistada.

Üks selline vise maksab grimmi ja aksessuaaride komplektist ühe kasutuskorra. Kusjuures maskeeringu tegija saab aru kui hästi see tal välja tuli ja võib järgnevaid kasutuskordasi kasutades uuesti proovida ehk uuesti visata.

Ühe maskeeringu tegemine võtab orienteeruvalt pool tundi. Kõige kiiremalt 10 minutit ja kõige kauem tund. Olenevalt sellest, mida maskeeringuga saavutada üritatakse.

Maskeerida saab ka teisi inimesi.

Muusika

Muusikat visatakse vaganti laulude läbi viimiseks aga sellest täpsemalt preestri lepingute peatükis.

Kui üritada kedagi romantiliselt ära võluda, siis võib visata muusikat Sotsiaalsete oskuste asemel.

Kunst

Kunst on vajalik maagiliste kehamaalingute tegemiseks, millest täpsemalt preestri lepingute peatükis.

Kunsti alt käib ka kunstiteadus, ehk nõ iidsete kunstiteoste põhjal mingisuguste järeldeste tegemine. Tegelane võib visata Kunsti, et analüüsida, mille jaoks mingisuguseid altareid

ehitatud on või milliseid uuritavale kultuurile omaseid tegevusi vaadeldavad kunstiteosed kujutavad.

Sama loogika alusel, millega arvutatakse käsitöölise sissetulekut saab arvutada ka kunstniku sissetulekut.

Kui seiklejate grupis on keegi, kelle kunst on 6 või rohkem, siis lisandub koopaid uurides ja ekspeditsioonil +5% võimaluste viskele.

Usk

Usu oskuse saab tegelane osta. Sellest täpsemalt Vaimuvalla raamatus.

Võimed

Võimed laiendavad tegelasi oskusi andes juurde uusi võimalusi, lahingus uusi rünnakuid ja olukordi, kus muidu tegutseda ei saa.

Võimed maksavad exp punkte. Enamus võimeid, mis ei ole elud, või muud baasomadused maksavad 10 punkti, mõned 5 punkti ja mõned 15 või isegi rohkem punkte. Võimeid saab juurde osta vabade punktide olemasolul kokkuleppel mängujuhiga ka mängusessiooni keskel.

Enamus võimeid saab võtta vaid ühe korra, väljaarvatud juhul kui teisiti märgitud. Elusid, reageerimist ja muid selliseid omadusi saab juurde osta peaaegu piiramatult.

Üldised võimed

Kirjutamine ja lugemine

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Mõistus vähemalt -4

Kasu: Tegelane oskab kirjutada ja lugeda ja on võimeline kõikides keeltes, mida ta valdab, õppima kirjutama ja lugema.

Võõrkeel

Hind: 5 punkti

Kasu: Tegelane on võimeline rääkima ja aru saama valitud võõrkeelest.

Võimet saab erinevate võõrkeelte omandamiseks võtta järgnev kogus:

Mõistuse punktid	Mitu võõrkeelt on võimeline omandama
-10	0 (puudub ka emakeeles rääkimise oskus)
-9	0 (puudub ka emakeeles rääkimise oskus)
-8	0 (puudub ka emakeeles rääkimise oskus)
-7	0 (emakeel piiratud sõnavaraga)
-6	0 (emakeel piiratud sõnavaraga)
-5	0
-4	1 (mööndustega)
-3	1
-2	1
-1	2
0	2
1	3
2	4
3	6
4	8
5	10

6	12
7	14
8	16
9	18
10	lõpmatuseni

Elud

Hind: 2 punkti

Kasu: +1 Elu

Tegelase elude maksimum on $20 + \text{Keha} \times 5$. Kui tegelase Keha on 0 või väiksem, siis saab tal olla maksimaalselt 20 elu. Maksimumist rohkem elusid osta ei saa.

Reageerimine

Hind: 5 punkti

Kasu: +1 Reageerimisele

Pareerimine

Hind: 3 punkti

Kasu: +1 Pareerimisele

Täiskiirus

Hind: 4 punkti

Kasu: Täiskiirusele lisandub 2 meetrit.

Hingeelud

Hind: 2 punkti

Kasu: +1 hingeelu

Tegelase hingeelude maksimum on $20 + \text{Hing} \times 5$. Kui tegelase Hing on 0 või väiksem, siis saab tal olla maksimaalselt 20 hingeelu. Maksimumist rohkem elusid osta ei saa.

Hingejõud

Hind: 5 punkti

Kasu: Hingejõud +1

Loitsukaitse

Hind: 3 punkti

Kasu: Loitsukaitse +1

Omadustega seotud võimed

Vähenõudlik keha

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 2

Kasu: Tegelane on võimeline olema nädala ilma söömata ja 4 päeva ilma joomata, ilma, et väsimus ta tegevust segaks. Lisaks saab tegelane väsimatult tegutseda 48 tundi, ilma et saaks väsimuselt trahve, mis on kaks korda kauem kui tavapäraselt.

Vastupidav keha

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 0

Kasu: Tegelane viskab kõiki suremise, teadvuse kaotamise, mürgituse, haiguse jms seotud Keha viskeid +2ga.

Raugematu jõud

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 3

Kasu: Tegelane on vastupidavam. Kui tema eludest on 50% läinud ei ole tal visete tegemiseks trahve (tavaline trahv -2), kui 75% eludest läinud, siis tavalise trahvi -4 asemel on tal trahv -2 ja kui vaid üks elu alles on trahv -6 asemel -3.

Kandja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Kandevõime arvestamisel on tegelase Keha 4 võrra suurem. Näiteks tegelase puhul, kelle keha on 0 arvestatakse kandevõimet justkui oleks tema Keha +4.

Väsimatus

Hind: 5 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Tegelane on eriliselt vastupidav rändur. Igas olukorras, kus muidu saaks automaatselt väsimuse konditsiooni (-4 kõikidele visetele) saab tegelane visata Keha, et mitte väsida.

Esimesel korral viskab tegelane Keha 10 vastu, igal järgneval järjestikusel korral, kui ta võiks uuesti väsimuse konditsiooni saada aga pole jõudnud veel puhata, viskab tegelane Keha 5 võrra suurema raskustaseme vastu.

Lingvist

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Mõistus vähemalt 0

Kasu: Tegelase keelte maksimum tõuseb kolme võrra.

Võimet saab võtta mitu korda.

Mängu alguse võimed

Ilus (Nümfri päritolu)

Hind: 10 punkti

Kasu: Tegelase esivanemate hulgas on nümf, või mõni muu oma ilu poolest tuntud vaimuvaldne, seetõttu on ka tegelane väga ilus. Kõikidele Sotsiaalsete oskuste visetele vastassoo või tema soo vastu huvi tundvate isikute vastu +4.

Võimet saab võtta vaid tegelast luues.

Oni päritolu

Hind: 10 punkti

Kasu: Tegelase esivanemate hulgas on punane või sinine oni, või mõni muu tervendava vere poolest tuntud Vaimuvalla olend. Seetõttu võib ta nahk ka olla veidike sinakas või punakas.

Oni päritolu tõttu tervenevad tema elupunktid ja atribuudipunktid kiiremini. Igal puhkamiskorral paraneb tegelasel 2 elu rohkem. Igal puhkamisel paraneb vähemalt üks atribuudipunkt. Kui muidu paraneks niikuinii üks omaduspunkt, siis paraneb +1 punkti.

Võimet saab võtta vaid tegelast luues.

Väejuhi võimed

Kogenud saadik

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Taktika vähemalt 6, on osalenud kompanii juhina vähemalt 3 lahingus või lõpetanud kõrgema sõjakooli.

Kasu: Saadiku juhitud väeosal on kõikidele Moraali visetele +2.

Individaalsel tasandil on võitluses saadiku juhitud või otseselt tema palgal olevatel NPCdel moraali visetele +2.

Kogenud taktik

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Taktika vähemalt 10, on osalenud sõjaväe juhina vähemalt 3 lahingus või lõpetanud kõrgema sõjakooli.

Kasu: Taktiku juhitud sõjaväe kõikidel väeosadel on kõikidele Moraali visetele +2.

Individaalsel tasandil on võitluses taktiku juhitud või otseselt tema palgal olevatel NPCdel moraali visetele +2.

Võitlusvõimed (üldised)

Relvagrupile spetsialiseerumine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Valitud relvagrupi all vähemalt 10 punkti

Kasu: +2 kahju valitud relvagrupi kuuluvate relvadega.

Kilpidele spetsialiseerumine

Hind: 15 punkti

Kasu: Tegelane on õppinud kilpidest viimast võtma, tavalise +2 või +3 asemel, mis kilp Pareerimisele annab, annab selle tegelase kilp ta Pareerimisele +6 või +9. El bylod annavad tavalise +1 asemel +3. Meistritöö plussi ei korrutata.

Rüüga harjumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 3, Kiirus vähemalt 2

Kasu: Sõdalasel on rammu, vastupidavust ja painduvust, et mitte lasta end segada raudrüüde raskusest ja jäikusest. Raudrüüde trahvid Pareerimisele, Reageerimisele ja muudele oskustele poole võrra väiksemad. Kui trahv on vaid üks, siis trahv kaob täielikult.

Trahvid ümardada alla, st trahv -3 muutub -1ks.

Lisaks puhkab tegelane välja ka keskmise rüüga magades. Tavaliselt puhkaks tegelane välja ainult kas ilmarüüta magades või kerge rüüga magades. Raske rüüga magamine segab siiski ka võime võtnud tegelast välja puhkamast.

Lisaks ei mõjuta rüüd tegelase liikumiskiirusi.

Relvale spetsialiseerumine

Hind: 30 punkti

Nõudmine: Relvagrupi all vähemalt 20 punkti

Kasu: Valitud relvaga saab tegelane käigus lisaks ühe rünnaku. Tegelane spetsialiseerub konkreetsele relvale, mitte relvagrupile.

Raudne haare

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 4

Kasu: Sõdalane hoiab oma relva tugevasti käes. Sõdalast ei saa isegi üritada relvituks teha, kõik löögid sõdalase relvituks tegemiseks ebaõnnestuvad automaatselt.

Pimedas võitlemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt 2

Kasu: Pimedas muutuvad ründe ja Pareerimise trahvid poole võrra väiksemaks. Tavalised trahvid täielikus kottpimeduses oleksid -6, õrna tähistava kumaga paigas aga -4 kõikidele visetele, mis natukenegi nägemist eeldavad. Laskerelvade puhul oleks tavalised rünnakutrahvid vastavalt -18 ja -12.

Võideldes nähtamatu olendiga on samuti ründamise trahvid käsivõitluses väiksemad.

Kahekäe relvaga võitlemine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 2

Kasu: Võideldes kahekäe relvaga, või mõne pooleteiskäe relvaga kahe käega lisandub kahjule Keha pluss kahekordselt kuni maksimum +4ni.

Näiteks kui tegelasel on Keha +4, siis sõjakirve kahjule lisandub +8. Kui tegelase Keha on +6, siis

kahjule lisanduks +10, sest esimene kord lisandub Keha täielikult (+6), teisel korral on piiriks +4.

Pooleteiskäe relvadeks klassifitseeruvad:

Pikkade mõõkade alt: pikk mõök, katana

Raskete kirveste alt: sõjakirves

Odade alt: pikk oda, warring.

Kiire ründamine

Hind: 25 punkti

Nõudmine: Kiirus vähemalt 2

Kasu: Tegelasel on tavalise ühe käsivõitlusrünnaku asemel 2 käsivõitlusrünnaku tegevuse jooksul.

Tegelane saab kaks rünnakut ka püstolitega, kui tal on neid vool mitu (st saab haarata kiirelt järgmise laetud relva).

Kui tegelasel on mõni loits, mis on täisrünnaku osa (n energia juhtimine elektrina), siis saab ta ka sellega kaks rünnakut teha.

Võitlustüüpide järgi

Kahe relvaga võitleja

Kahe relvaga võitlemine

Hind: 25 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 2

Kasu: Tegelane on mõlemakäeline ja suudab võidelda nii vasaku kui parema käega samaefektiivselt ja sooritada mõlemaga ka rünnakuid samaaegselt. St et tegelasel on kaks rünnakut käigus.

Ilma võimeta ei ole võimalik sooritada kahte rünnakut käigus isegi kui mõlemas käes relva kanda. Kasutades võitlemiseks oma mitte primaarset kätt oleks rünnakule trahv -4.

Kui tegelasel on võime kiire ründamine ja kahe relvaga võitlemine, siis peab ta valima, kas ründab ühe relvaga kaks korda või kahe relvaga ühe korra.

Relvad mõlemas käes võivad olla üpriski erinevad, näiteks mõök ja pistoda, kaks samasugust mõöka, püstol ja mõök, püstol ja täisrünnaku oskas olev loits (n energia juhtimine elektrina), kaks erinevat täisrünnaku osaks olevat loitsu jne.

Kiire kahe relvaga võitlemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 4, Kahe relvaga võitlemine

Kasu: Tegelane saab ühega oma kahest relvast teha iga käik ühe lisarünnaku, tehes seeläbi kokku 3 rünnakut igas käigus.

Relvituks tegevad löögid

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 2, Kahe relvaga võitlemine

Kasu: Kui mõlemad löögid tabavad, saab ründaja automaatselt veeretada relvituks tegemist +8ga. St relvituks tegeva löögi kogupluss on +4, sest tavapärast on relvituks tegev löök -4ga. Veeretusele lisab ta relva, mida ta paremini käsitseb, ründe plussid. Mõjub ka kahekäerelvade vastu.

Vihane võitleja

Kontrollimatu raev

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Mõni isikuomadus vastab võime olemusele, näiteks: vihane, temperamentne, raevukas, vägivaldne lühikese süütenööriga, enesekontrollimatu vms. Teglane võib seda isikuomadust hiljem teistsuguseks muuta aga peab omama vähemalt ühte isikuomadust, mis vastab võime olemusele. Kui teglane kaotab raevu võimaldava isikuomaduse, siis kaotab ta ka võime raevu minna.

Kasu: Sõdalane on võimeline raevu minema, mis annab talle käsivõitluses eeliseid. Raevu minemine toimub automaatselt ja see ei võta eraldi tegevust.

Raevus sõdalane saab +3 Kehale ja +3 Kiirusele, aga - 4 Osavusele. Need boonused *stackivad* kõiksuguste maagiliste boonustega. Sisuliselt +3 Rünnak ja Kahju käsivõitlusrelvadega, +3 Reageerimise ja Pareerimise visetele.

Raevus olles ei ole vägilane võimeline planeerima oma rünnakuid, taktikaga tegelema ega ka laskerelvast laskma. Ka on raevu ajal enamuste oskuste kasutamine võimatu, jäävad vaid hüppamised, ronimised jms. Ta liigub otsejoones lähima vastase poole ja ründab teda.

Raev kestab Keha x5 käiku. Kui Keha on 0 või vähem, siis 5 käiku. Arvutatakse tegelase tavapärase Keha skoori põhjal. Peale raevu lõppemist on teglane väsinud ja kannatab -4 kõikidele visetele kuni on vähemalt kaheksa tundi puhunud. Ka uuesti raevu minemine on enne puhkamist võimatu.

Raev on kontrollimatu ja kriitilistel hetkedel, kui karakter kogeb midagi ebameeldivat, mis võiks teda marru ajada, võib see puhkeda iseenesest. Raevu ärahoidmiseks, peab viskama Hingejõudu 15 vastu. Mis on need asjad, mis ajavad karakterit marru, on mängija otsustada.

Kontrollimatut raevu saab kasutada ka tegelase vastu. Kui tegelast õrritada või solvata eesmärgiga ta raevu ajada, siis tuleb visata Sotsiaalseid oskuseid tegelase Hingejõu viske vastu. Kui Sotsiaalsete oskuste vise on kõrgem, siis läheb tegelane raevu.

Kui lahinguväljal on kõik vaenlased otsas, surnud või raskelt haavatud ja lamavad maas, siis võib raevus teglane pöörduda uute ohvrite otsingul oma kaaslaste poole ja rünnata neid. Et mõista kes sõber tuleb visata Hingejõudu 5 vastu.

Maha rahunemine ehk raevu lõpetamine võtab tegevuse ning selle õnnestumiseks tuleb visata Hingejõudu 10 vastu. Kui maha rahunemine ei õnnestu ja vastased on lahinguväljal otsas, siis Hingejõu vise 5 vastu, et mitte neid rünnata (ründamine asendab sel juhul maha rahunemise tegevust, sest see ebaõnnestus).

Kontrollitud raev

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt 1, Kontrollimatu raev

Kasu: Sõdalasel on parem kontroll selle üle, millal ta läheb raevu ja millal rahuneb. Kõik Hingejõu visked raevu kontrollimiseks 5 võrra kergemad. Raev võib puhkeda küll iseenesest, aga seda kõvasti kergem kontrollida. Kui keegi üritab tegelast õrritada, et ta raevu läheks, siis saab teglane +5 oma Hingejõu viskele õrritaja Sotsiaalsete oskuste viske vastu.

Samuti mõistab sõdalane alati, kes on ta sõber ja kes mitte, st ei pea viskama Hingejõudu, et mitte kaaslast rünnata.

Väsimatu raev

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt +2, Kontrollimatu raev

Kasu: Sõdalane on võimeline päevas mitu korda raevu minema enne kui väsib.

Teglane saab raevu minna niimitu korda päeva jooksul kui palju on tema Keha pluss. Teglane väsib (-4 kõikidele visetele) alles peale viimast raevu kasutamist.

Arenev raev

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Kontrollimatu raev

Kasu: Kui sõdalane tapab raevu käigus (ei pea tehniliselt tapma, vastane peab lihtsalt liikumatuna maas lebama) inspireerib ta sellega oma järgnevaid tegusid. Ta ramm paisub veelgi.

Iga tapmise pealt lisandub veel üks punkt Kehale ja üks Kiirusele. Punktid lisanduvad kuni tegelane saab raevu võimelt kokku +6 Kehale ja +6 Kiirusele.

Laskja

Lähilask

Hind: 10 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Vibuga +2 ründele ja kahjule, kui vastane lähemal kui 20 meetrit. Ammu ja tulirelvaga aga +4 ründele (kahjule ei liitu midagi).

Tugev lask

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 2

Kasu: Vibuga lastes lisanduvad Kahjule Keha punktid kuni maksimum +4ni.

Kauglask

Hind: 10 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Vibude ja viskerelvade laskekaugused x1,5

Kiire laskmine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Osavus vähemalt 2, Vibude all vähemalt 8 punkti

Kasu: Tegelane võib teha ühe vibulasu asemel kolm. Esimesel rünnak 0, teisel rünnak -2, kolmandal rünnak -4, või kaks lasku ilma trahvideta.

Arenenud kiire laskmine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Osavus vähemalt 4, Kiire laskmine, Vibude all vähemalt 12 punkti

Kasu: Tegelane võib teha ühe vibulasu asemel neli. Esimesel ja teisel rünnak ilma miinusteta, kolmandal rünnak -2, neljandal rünnak -4, või kolm lasku ilma trahvideta.

Kiire laadimine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Osavus vähemalt 2, Ammu ja tulirelvad vähemalt 12

Kasu: Tegelane suudab ambu või tulirelva, mille laadimine võtab muidu terve täiskäigu laadida lasuga sama käigu jooksul. Lisaks ei põhjusta see kiirlaadimine võimalust.

Toimib ühe relva kohta, kui tegelane sooritab mitu rünnakut mitme erineva püstoliga, siis laadida jõuab ta vaid ühe.

Kui tegelane otsustab tegevuse jooksul mitte rünnata, siis jõuab ta laadida kaks relva, sellisel juhul põhjustab relvade laadimine võimaluse nagu tavapäraselt.

Ratsanik

Arenenud sööst

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Ratsutamine vähemalt 4

Kasu: Tegelase ratsa võitluse manööver sööst on efektiivsem. Sööstu sooritamiseks sobilike relvadega on relva kahju tavalise x2 asemel x3.

Ratsa võitlemine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Ratsutamine vähemalt 6

Kasu: Ratsanik kasutab oma hobuse liikumist, et anda käsivõitlusrelvade rünnakule rohkem jõudu.

Võideldes ratsa, olles liikumises, aga mitte kasutades sööstu manöövrit, saab tegelane lisada oma käsivõitlusrelvade rünnaku kahjule pooled Ratsutamise punktid. Paaritute arvude puhul ümmardaks lisakahju alla (n Ratsutamine +7 tähendab 3 lisakahju).

Kui tegelasel on mitu rünnakut, siis saab ta lisakahju liita kõikidele rünnakutele. Kuna tegelane saab lisakahju ainult juhul, kui ratsu, mille seljas ta on, liigub, siis ei pruugi ta sama oponendi vastu saada mitut rünnakut teha. Ta peab rünnakud jagama lahinguväljal erinevate vastaste vahel.

Ratsa laskmine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Osavus vähemalt 2, Ratsutamine vähemalt 6

Kasu: Tegelane on võimeline ratsutades edukamalt laskma. Lastes liikuva hobuse seljast kaovad trahvid. Tavaline oleks trahv -4. Kaob ka trahv seljataha laskmiseks, mis muidu oleks lisaks -4.

Kaval suslik

Mõrtsuka hoop

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 2, Anatoomia ja Luuramisoskused vähemalt +4

Kasu: Tegelane saab sooritada käigus ühe rünnaku mõrtsuka hoobina. Mõrtsuka hoop lisab tegelase Anatoomia plussid tema kahjule. Mõrtsuka hoop saab sooritada vaid lühikeste mõõkadega.

Mõrtsuka hoop saab sooritada kõikide vaenlaste vastu, kes mingil põhjusel **sunnitud** tegelase rünnaku vastu Reageerimist viskama ja ei saa

Pareerimist visata. Kui vastane valib, et viskab Reageerimist, sest kasutab mingisugust manöövrit, mis seda vajab, siis see ei tähenda, et tema vastu saab mõrtsuka hoopi sooritada. Kõige tavalisemaks põhjuseks, miks tegelane ei saa Pareerimist visata on see, et ründaja on tegelase eest varjatud.

Pareerimist ei saa visata ka tegelased, kes on lähivõitluse mõistes relvitud, st et ei kannu kilpi ega ühtegi käsivõitlusrelva. Nad viskavad Pareerimise asemel Reageerimist. Lisaks saab selliste tegelaste vastu Rünnakuvõimaluse käsirelvadega, kui nad midagi oma käigus teevad. Seda rünnakuvõimalust saab samuti kasutada Mõrtsuka hoobi sooritamiseks.

Keset juba toimuvat lahingut on üpriski keeruline saavutada olukorda, kus tegelased on üksteise eest täielikult peidus. Üks võimalus lisaks eelnevatele on rünnata vastast, kes on sinu poole seljaga **ja** hõivatud juba kellegi teisega võitlemisega. Sel juhul tuleb sooritada Luuramisoskuste vise ohvri Tähelepanu viske vastu. Kui see õnnestub, siis saab sooritada mõrtsuka hoopi. Kui vastane viskab Tähelepanu ära läheb järgnev löök arvesse, kui tavaline löök. Kui tegelane ei viska Tähelepanu ära, siis ei saa ta enese kaitsmiseks ka Pareerimist visata, vaid viskab Reageerimist ja rünnakut arvestatakse mõrtsuka hoobina.

Mõrtsuka hoop võib olla samal ajal ka rüüd vältiv löök või mõni muu manööver.

Kui tegelasel on mitu rünnakut, siis ülejäänud rünnakuid saab ta sooritada tavaliste rünnakutena. Käigu jooksul saab sooritada ainult ühe mõrtsuka hoobi. Kui tegelane kasutab mõrtsuka hoopi võimaluse ajal, siis samas käigus ta oma tegevuse ajal seda kasutada ei saa.

PCd võivad valida, kas Mõrtsuka hoop lisab kahjule Anatoomia plussid või ühe d6 kolme anatoomi plussi kohta. Näiteks Anatoomia +8 puhul valida kas +8 kahju või +2d6 kahju, Anatoomia +9 puhul kas +9 või +3d6.

Arenenud mõrtsuka hoop

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemat 4, Mõrtsuka hoop, Luuramisoskused 10

Kasu: Mõrtsukas saab sooritada piiramatu koguse mõrtsuka hoope käigus. Tegelane saab sooritada mõrtsuka hoopi samas käigus nii Tegevusena kui Võimalusena. Kui tegelase Täisrünnak on mitu rünnakut, siis saab tegelane sooritada kõik need rünnakud Mõrtsuka hoopidena.

Nõudmised mõrtsuka hoobi sooritamiseks ei muutu.

Surmav hoop

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemat 4, Mõrtsuka hoop, Anatoomia vähemalt 12

Kasu: Kui tegelane vaatleb oma vastast tähelepanelikult vähemalt ühe käiku ilma samal ajal millegi muuga tegelemata, ning sooritab järgneval käigul eduka mõrtsuka hoobi (mis teeb kahju), siis peab vastane viskama Keha ründaja Anatoomia plusside vastu, või sureb automaatselt (tema Keha loetakse automaatselt -10neks). Kui ohver viskab Keha ära, siis peab ta viset kordama, või jääb halvatuks ründaja Anatoomia punktide jagu käikudeks.

Kui tegelasel õnnestub pääseda surmast ja halvatuses, siis saab ta lihtsalt kahju, nagu oleks teda tabanud tavaline mõrtsuka hoop.

Võime töötab vaid suurte, keskmiste, väikeste, ning väiksemate suurusetüüpide kohta.

Segadusesse ajamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemat 2, Luuramisoskused või Sotsiaalsed oskused vähemalt 6, tegelasel on mõni mitut rünnakut andev võime

Kasu: Tegelane võib kasutada ühte rünnakut vastase kaitse häirimiseks. Tegelane viskab relva rünnaku asemel Luuramisoskuseid või Sotsiaalseid oskusi vastase Reageerimise viske vastu. Kui see õnnestub siis on vastane edukalt segadusse aetud ning kuni oma järgmise tegevuseni ei saa ta kasutada Pareerimist vaid peab kasutama Reageerimist, võimaldades seega Mõrtsuka hoopide sooritamise ta vastu.

Kui ründajal on võimalik teha kaks rünnakut käigus, tal on võime Mõrtsuka hoop, ning segadusse ajamine õnnestub, siis saab ta sooritada Mõrtsuka hoobi segaduses vastase vastu samas käigus.

Kui ründajal on võimalik teha kolm rünnakut käigus, tal on võime Arenenud mõrtsuka hoop ning segadusse ajamine õnnestub, siis saab ta sooritada Arenenud mõrtsuka hoobi (st kaks mõrtsuka hoopi) häiritud vastase vastu samas käigus.

Snaiper

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Osavus vähemalt 4, Mõrtsuka hoop, Relvagrupid spetsialiseerumine (ammud ja tulirelvad või vibud)

Kasu: Tegelane on võimeline Mõrtsuka hoopi läbi viima ka laskerelvadega (ambude, tulirelvade või vibudega). Seda siiski ainult tavalaskekauguses.

Astraalne mõrtsuka hoop

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Mõrtsuka hoop, Metafüüsika vähemalt +6

Kasu: Tegelane tunneb Vaimuvalla olendite olemust nii hästi, et suudab sooritada mõrtsuka hoope pseudokehaliste hingede ja pseudokehaliste vaimuvaldsete vastu.

Kuna nendel olenditel ei ole anatoomilist olemust, siis tähendab mõrtsuka hoop nende vastu seda, et rünnak toimub nende energikanalite vastu.

Astraalne mõrtsuka hoop ei anna siiski võimet sooritada mõrtsuka hoopi täielikult ilma kehata olendite vastu (elav hing, surnud hing, kehatu vaimuvaldne).

Sooritades mõrtsuka hoopi selliste vaimuvalla olendite vastu lisab tegelane kahjule Metafüüsika punktid või ühe d6 kolme Metafüüsika punkti kohta.

Tavapäraselt saab mõrtsuka hoopi sooritada vaid anatoomilise olemusega olendite vastu (inimesed, loomad, kehalised vaimuvaldsed).

Võitlusmanöövrid

Rünnak liikumise vahel

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Täiskiirus vähemalt 40

Kasu: Tegelane võib oma tegevuse jooksul liikuda, sooritada ühe rünnaku ja liikuda uuesti. Tegelane saab sooritada vaid ühe rünnaku, mitte täisrünnakut. St kui tegelane saaks täisrünnaku jooksul rünnata 3 korda, siis kasutades seda manöövrit saab ta teha vaid ühe rünnaku.

Kui rünnak toimub kahe liikumise vahepeal, siis ei saa ohver ründaja vastu võimalust, kuigi ta läheneb rünnatavale ja eemaldub tast. Tavapäraselt annaks eemaldumine võimaluse. Laskerelvadega isikud võivad siiski liikumise jooksul võimaluse saada.

Kui ründaja aga alustab manöövrit ühe koha peal seistes, ründab ja alles siis liigub, siis saab tema vastu võimaluse, sest mängutehniliselt ta põgeneb.

Liikumise osa manöövrilt ei saa kasutada varjumiseks.

Kiire varjumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Luuramisoskused vähemalt 10, Rünnak liikumise vahel

Kasu: Tegelane, kellel on võime Rünnak liikumise vahel, võib üritada seda võimet kasutades oma tegevuse lõpus lisaks liikumisele varjuda.

Kui tegelane liigub peale rünnakut vähemalt 20 meetrit varju (loogika piirides, näiteks metsas vms), siis saab ta uuesti Luuramisoskused visata - 10ga. Kui vise õnnestub, siis on ta edukalt peitunud ja tema ründamiseks tuleb ta kõiksepealt ülesse leida.

Tavaliselt ei saa rünnata ja varjuda samas käigus, isegi kui võime Rünnak liikumise vahel lubab rünnata ja liikuda sama tegevuse jooksul.

Arenenud relvituks tegemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 1

Kasu: Relvituks tegemisel kaovad trahvid.

Pilt tasku

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 4, Arenenud kiire ründamine või Arenenud kahe relvaga võitlemine

Kasu: Kui mõlemad löögid tabavad järjest peab vastane veeretama Keha lööja relva oskuse plussi vastu, või kaotab teadvuse 1d4ks käiguks.

Kiired löögid

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus või Osavus vähemalt 4, Kiire ründamine või Kahe relvaga võitlemine

Kasu: Kui mõlemad löögid tabavad sama vastast saab tegelane lisaks veel kolmanda löögi sama vastase vastu..

Arenenud relva purustamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 2

Kasu: Relva purustamise visetele kaovad trahvid. Relva purustamiseks peab löögi kahju ületama relva tugevuse.

Relva purustamiseks peab ründaja käsitsema relva, mis on loogiliselt selleks sobiv. Niiteks vibunool, või tavalise pistodaga on mõõga purustamine võimatu.

Ese	Tugevus	Meistritöö (+1)	Meistritöö (+2)
-----	---------	-----------------	-----------------

Lühiksed mõõgad	10	13	16
Pikad mõõgad	15	20	25
Rasked kirved	8	10	12
Rasked nuiad	10	13	16
Kerged nuiad	8	10	12
Odad	6	8	10
Ammud/Tulirelvad	8	10	12
Viskerelvad	4	6	8
Vibud	2	3	4
Puust kilp	10	13	16
Terasest kilp	15	20	25

* - Raskete kirveste, Raskete nuiade, Kergete nuiade, Odade ja Viskerelvade puhul on arvestatud, et osad relva detailid on puust, luust või mõnest muust kergemini purunevast materjalist. Kui relv on aga tehtud üleni metallist siis on nende relvade Tugevus järgnev:

Ese	Tugevus
Rasked kirved	15
Rasked nuiad	20
Kerged nuiad	15
Odad	15
Viskerelvad	10

Reageerimise (võimaluse) manöövrid

Rünnak kaitse ajal

Hind: 10

Nõudmine: Reageerimine +4

Kasu: Kui tegelane kasutab käsivõitluses rünnaku vastu Pareerimise asemel Reageerimist ja see õnnestub, siis saab ta koheselt ühe vasturünnaku teha.

Võime töötab korra käigus ja kasutab ära võimaluse.

Vastase löögi suunamine

Hind: 10

Nõudmine: Reageerimine vähemalt +6

Kasu: Kui tegelane viskab käsivõitluses Pareerimise asemel Reageerimist ja vise õnnestub, siis võib ta tema vastu suunatud löögi kõrvale juhtida nii, et see tabab mõnda kõrvalseisjat. Kõrvalseisja peab nüüd omakorda Pareerimist viskama.

Võimet saab kasutada vaid korra käigus ja see kasutab ära võimaluse.

Vastase jõu kasutamine

Hind: 10

Nõudmine: Rünnak kaitse ajal või Vastase löögi

suunamine

Kasu: Kui tegelasel õnnestub rünnak kaitse ajal manööver siis saab ta enda löögi kahjule lisada enda Keha plussidele lisaks vastase Keha plussid.

Kui tegelasel õnnestub vastase löögi suunamise manööver, siis saab ta vastase kahjule lisada juurde enda Keha plussid.

Kahju vältimine

Hind: 10

Nõudmine: Reageerimine +8

Kasu: Tegelane on võimeline vältima kahuritest, granaatides, plahvatustest ja muudest sarnastest Reageerimise viset nõudvatest rünnakutest tulenevat kahju.

Kui tavaliselt peab tegelane kahurikuuli või plahvatuse puhul viskama Reageerimist, et saada pool kahju täiskahju asemel, siis selle võime võtnud tegelane saab alati automaatselt pool kahju. Ja kui õnnestub mingi järgnev vise, mis muidu käib poole kahju saamise kohta, siis see tegelane ei saa üldse kahju.

Sisuliselt on võime võtnud tegelast igasuguste plahvatustega pea võimatu kahjustada.

Viimane rünnak

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Reageerimine vähemalt +4

Kasu: Kui rünnaku tulemusel kaotab tegelane kõik elud aga jääb ellu (st Keha ei lange alla -10) saab ta ühe automaatse rünnaku, mida teeb ilma igasuguste miinusteta. Rünnaku jooksul jõuab tegelane öelda ka ühe lause. Peale rünnakut kaasneb see, mis elude kaotuse tulemusel juhtuma peaks.

Kui tegelane oskab mõnda needuste peale panemise võimet mis tavapäraselt võtaks terve käigu, siis võib ta ka seda kasutada viimase rünnaku sooritamiseks. Sel hetkel ei põhjusta tema tegevus võimalust.

Kommentaar mängujuhile: Sobilik võime tegelastele, kes plaanivad traagilises lahingus surres ka oma vastast kaasa võtta. Tore lisada ka igasugustele pahalastele, kelle saatuseks on tegelaste plaanide õnnestudes tõenäoliselt surm.

Relvaoskustega seotud manöövrid

Kuigi oskustena on olemas vaid kirved ning mõõgad ja nuiad, siis relavgruppidega seotud manöövrite puhul jagunevad nad täpsemalt pikkadeks ja lühikesteks mõõkadeks, kergeteks ja rasketeks kirvesteks ja kergeteks ja rasketeks nuiadeks. Mis mõök või kirves millisesse gruppi kuulub näeb varustuse peatükist.

Julm raiumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus vähemalt 2, Relvagrupid spetsialiseerumine: Mõõgad või Kirved
Saab sooritada vaid pikkade mõõkade või raskete kirvestega.

Kasu: Kui löök raske kirve või mõõgaga tabab ja ohver saab vähemalt 6 kahju, peab ohver veeretama Keha viset lööja Mõõkade või Kirveste plussi vastu, või kaotab 1 elu käigus, niimitu käiku, kui on ründajal plussid Pikkade mõõkade või Raskete kirveste all. Ravitsemise vise 15, et verejooksu peatada.

Mitmekordsel tabamisel ei liideta maha minevaid punkte kokku. Haavatul saab minna sellel moel vaid 1 punkt eludest käigus maha minna.

Raamatupidamise vältimiseks võib asendada aja jooksul maha mineva kahju kohese kahjuga. Sel juhul visatakse relva kahju uuesti. Ainult relva kahju, Keha punkte ega muid võimed sellele kahjule ei liideta. Selle lisakahju eest turvis ei kaitse.

Purustav löök

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Keha vähemalt 2, Relvagrupid spetsialiseerumine: Kirved ja Nuiad
Saab sooritada vaid raske kirve või nuiaga.

Kasu: Kui löök raske kirve või nuiaga tabab ja selle kogukahju on 12 või rohkem (st kahju enne kaitse maha lahutamist), siis purustab ta muuhulgas ka vastase rüüd. Iga pihta löödud löök teeb rüü ühe punkti võrra viletsamaks. Lisaks saab ohver tavapäraselt kahju.

Võime töötab vaid füüsilist kaitserüüd kandvate inimeste või loomade puhul. Loomad või muud olendid, kellel kaitse tuleneb nende paksust nahast või millegist muust on sellele võimele immuunsed. Samuti ei aita võime vaimude, kummituste ja vaimuvalla olendite nõidusliku kaitse vastu.

Paralüüeeriv nuiälök

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus vähemalt 2, Relvagrupid spetsialiseerumine: Kirved ja nuiad
Saab sooritada kõikide nuiadega.

Kasu: Kui löök nuiaga tabab ja ohver saab vähemalt 6 kahju, peab ohver veeretama Keha viset lööja Nuiade plussi vastu, või on valust ja löögi tekitatud šokist paralüüeeritud ühe käigu. Järgmise tegevuse ajal ei saa tegelane rünnata, ega liikuda ja Pareerimise asemel kasutab Reageerimist. Lisaks

kaotab ohver võime kasutada võimalust kuni on šokist taastunud.

Täpne mõõgalöök

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus vähemalt 2, Relvagrupid spetsialiseerumine: Mõõgad
Saab sooritada vaid lühikeste mõõkadega.

Kasu: Tegelasel on lühikesete mõõkadega alati +4 turvise vältimise löökidele, ehk õigete relvade kasutamise puhul väldib mõõgavõitleja turvist enamasti ilma igasuguse miinuseta.

Kui turvise vältimiselööök on -6ga ja sellelt võimelt ning näiteks pistodalt tuleb kokku +8 vältimislöögi sooritamiseks, siis ei tähenda see, et tegelane sooritab löögi +2ga vaid seda, et löök mis hõlmab turvise vältimist toimub ilma miinusteta.

Läbitorkav suse

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kiirus vähemalt 2, Relvagrupid spetsialiseerumine: Odad.
Saab sooritada vaid odadega.

Kasu: Kui odalöök tabab ja teeb vastasele vähemalt 8 punkti kahju, siis tähendab see, et oda teravik on hetkeks vaenlase kehas, enne oda välja tõmbamist saab odamees samas käigus oda keerata, või edasi susata, tehes lisaks 1d4+1 kahju (Kahjule ei liideta Keha plussid), mille vastu rüü kaitse enam ei aita, sest oda on rüü niigi läbinud.

Odamees võib otsustada oda mitte välja tõmmata ja teha, iga kõik mil oda on vastase sees, ning odamehe kontrolli all, automaatselt 1d4+1 Kahju. Samas tuleb arvestada, et kui vastane pole suremas saab ta igal oma käigul midagi odamehe vastu ette võtta. Kuna oda on temas kinni ja hoiab teda paigal ei saa ta kasutada enda kaitsmiseks pareerimist vaid peab reageerimist viskama. Oda lõhkumiseks vaadata oda elusid manöövrile alt.

Oskustega seotud võimed

Sotsiaalsed oskused

Ideaalne maskeering

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Sotsiaalsed oskused 6

Kasu: Kui maskeeria valmistab terve päeva maskeeringut ette, siis saab ta +10 Sotsiaalsete oskuste viskele, isegi, kui ta üritab maskeeruda konkreetseks inimeseks.

Kiire maskeerumine

Hind: 5 punkti

Kasu: tegelane võib vahetada kaks eelnevalt valmistatud maskeeringut 1 käigu jooksul.

Luuramisoskused

Kerge kukkumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Luuramisoskused vähemalt 6

Kasu: Kukkudes saab tegelane automaatselt pool kahju. Kui tegelasel õnnestub Luuramisoskuste vise, et kukkumisest tulenevat kahju vältida, siis ei saa ta üldse kahju. Luuramisoskusi tuleb visata 15+kukutud meetrite hulga vastu.

Lisaks saab tegelane ühe luumurru iga 10 kahjupunkti kohta. Tavapärane oleks üks luumurd iga 5 kukkumisest tuleneva kahjupunkti kohta.

Tähelepanu

Huultelt lugemine

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt 2, Tähelepanu vähemalt 6

Kasu: Tegelane võib visata Tähelepanu, et lugeda huultelt juttu, mida muidu ei kuuleks. Olenevalt kaugusest ja muudest asjaoludest peab huultelt lugemiseks viskama Tähelepanu 15 või rohkema vastu. 15 tähendaks ideaalset konditsiooni.

Vise on raskem järgnevate asjaolude tõttu:

Rääkija on kaugemal kui 10 meetrit	+5 raskustasemele
Rääkija on kaugemal kui 20 meetrit	+10 raskustasemele
Rääkija on kaugemal kui 30 meetrit	+15 raskustasemele
Rääkija kaugemal kui 40 meetrit	võimatu

Kui rääkija proovib oma suu liikumist spetsiaalselt varjata peab lugeja viskama enne Tähelepanu rääkija Luuramisoskused vastu, et üldse lugemist proovida.

Muusika

Kõhurääkimine

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Muusika vähemalt 4

Kasu: Kõhurääkimine nagu öeldud. Et hääle päritolu arusaamatuks jääks tuleb visata Muusikat Tähelepanu vastu.

Käsitööd

Spetsialiseerunud käsitöoline

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vastav käsitöö liik vähemalt 10

Kasu: Tegelane on spetsialiseerunud üht tüüpi esemete tegemisele. Näiteks pikad mõõgad, nahkrüüd, plaatrüüd, lõhnaõli pudelid vms. Konkreetset tüüpi eseme valmistamisel on tegelasel vastava käsitöö viskele +4.

Nii loetakse seda ka käsitöölise sissetuleku arvestamisel.

Meister laevasepp

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Puusepatöö vähemalt 10

Kasu: Meisterpuusepp parandab laeva palju efektiivsemalt. Laeva puusepp parandab kokku kaks korda rohkem elusid kui muidu. Ta parandab elusid kiirusega 2 elu lahingukäigus.

Arstiteadus

Professionaalne arst

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Arstiteadus vähemalt 6

Kasu: Ravitsedes haavu paranevad elud. Visates Arstiteaduse viske üle 15, paraneb Arstiteadus/3 elu koheselt. Kasutama peab esmaabi. Lihtsalt haava kinnisidudes ei juhtu midagi sarnast.

Nõelravi

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Arstiteadus või Ravitsemine vähemalt 4 (Ei pea olema nõiduslik ravitseja)

Kasu: Kasutades ravinõelasi on tegelasel Arstiteaduse või Ravitsemise visetele +2. Ravinõelad pannakse närvipunktidesse ja need eitavad loomulikult taastuda kui ka ravitsejal lihtsamalt energiad liigutada.

Nõelravi ei tööta alati, näiteks haava kinnisidumise või Kiire ravitsemise või hinge ravimisega seotud nõiduste puhul pole sellest abi.

Ravinõelad on umbes 6 cm pikkused metallist või luust ogad.

Taimeteadus

Mürgimeister

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Taimeteadus vähemalt 4

Kasu: Tegelane on täielik spetsialist mürkide alal, kõik mürgid mida ta segab on kangemad, kui tavaliselt. Nende mürkide päästmisvisked on 2 võrra raskemad.

Vastupidavus mürkidele

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Mürgimeister (võime olnud piisavalt aega, et immuunsuse saavutamine tunduks usutav)

Kasu: Tegelane on pidevalt mürkidega töötades ja kokkupuutudes saavutanud mõningase immuunsuse mürkide suhtes.

Tegelane viskab kõiki mürgituse saamise viskeid +2ga.

Ajalugu

Salakeelte spetsialist

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Ajalugu ja Lingvistika vähemalt 8

Kasu: Salakeelt luues või seda dešifreerides on Ajaloo ja Lingvistika visetele +10

Geograafia

Füüsika

Valitseja võimed

Valitseja võimed annavad kasu ainult valitsejale või domeenijuhile domeeni valitsemisega seotud tegevuste puhul.

Ühelgi alustaval juhuslikult palgatud domeenivalitsejal ei ole neid võimeid. Küll võib neid NPCdele osta domeeni juhuste käigus saadud punktide eest kui nõudmised on täidetud. Sel juhul maksab üks võime 2 punkti.

PCd saavad neid võimeid osta nii nagu ise soovivad.

Ärikas

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Majandus vähemalt 14. Toimib nii domeenijuhil kui valitseja puhul.

Kasu: Valitsejal/domeenijuhil on arenenud äriavaist, ta teab kuidas asju odavamalt saada ja kulusid optimeerida.

Kõik asutused ja arendused, mille rajamiseks kasutab domeenijuht või valitseja oma tegevust maksavad 10% vähem.

Võime ei mõjuta teiste domeenijuhtide algatatud arendusi.

Arhitekt

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kunst või Füüsika vähemalt 14. Toimib nii domeenijuhil kui valitseja puhul.

Kasu: Domeenijuht/valitseja on kogunud arhitekt, kes planeerib oma domeeni kindlusi ja kaitserajatisi ise.

Kõik kaitserajatised (kindlused, bastionid, müürid jne), mille rajamiseks kasutab domeenijuht või valitseja oma tegevust ja mille planeerimisele kulutab vähemalt kuu aega omavad 20% rohkem elusid kui muidu.

Võime ei mõjuta teiste domeenijuhtide algatatud kaitserajatisi.

Värbaja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Sotsiaalsed oskused vähemalt 14. Võime sobilik valitsejale või domeeni strateegile.

Kasu: Domeeni strateeg või juht oskab eriti hästi meelitada inimesi professionaalse sõjaväe kompaniidega ühinema. Strateeg või valitseja suudab luua kaks korda rohkem professionaalse sõjaväe kompaniisid domeenikäigus.

Tavaliselt saab üht tegevust kasutades algatada strateegi/valitseja Taktika vise/10 professionaalse üksuse rajamist domeeni suuruse kohta. Värbaja jagab aga 10 asemel oma taktika viske 5ga, mis tähendab et ta saab algatada keskmiselt kaks korda rohkemate kompaniide rajamist korraga.

Võime ei mõjuta kompaniide hinda.

Karmi käega valitseja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Valitsejal on mingisugune isiksuse omadus, mis viitab tema jõhkrulele või rangusele. Võime on mõeldud ainult valitsejale endale, kui mõnel domeenijuhil on see võime, siis see domeeni ei mõjuta.

Kasu: Domeeni elanikud kardavad valitsejat, põhjusega. Valitseja oskab väga hästi igasugused rahulolematuse ilmingud maha suruda ning temast õhkab rangust. Vähesed julgevad talle otse midagi öelda aga seljataga...

Domeeni Rahulolematuse -10% aga Korruptsioon +5%.

Magistraadist valitseja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Juura vähemalt 14, ei ole võimet Ärimehest valitseja

Võime on mõeldud ainult valitsejale endale, kui mõnel domeenijuhil on see võime, siis see domeeni ei mõjuta.

Kasu: Domeeni valitsejal on pikk magistraadi kogemus, ta tunneb hästi seaduseid ja näeb lihtsasti läbi kõrvalekaldeid nendest. Seetõttu on domeeni ametnikel oluliselt raskem korruptsiooniga tegeleda. Kahjuks tuleb välja, et mitmete

domeenile pikas perspektiivis kasulike äritehingute taga oli tegelikult mõningane korrupsioon.

Domeeni Korrupsioon -10% aga Jõukus -5%.

Ärimehest valitseja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Majandus vähemalt 14, ei ole võimet Magistraadist valitseja

Võime on mõeldud ainult valitsejale endale, kui mõnel domeenijuhil on see võime, siis see domeeni ei mõjuta.

Kasu: Domeeni valitseja suhtub domeeni kui äriprojekti. Seetõttu tõmbab domeen ärimehi, seiklejaid ja uusi koloniste, kes sooviksid elada maal, kus nende õigused on vähem piiratud ja vaba äritegevus soodustatud. Kahjuks tähendab vaba äritegevus tihtipeale seadustest üle vaatamist.

Domeeni Jõukus +10% aga Korrupsioon +5%.

Muud võimed

Looduslik vaenlane

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Loodusoskused (*wilderness skills*) vähemalt 4

Kasu: Tegelan teab valitud loomast praktiliselt kõike. Ta teab kus ta sööb, mismoodi käitub jne. Kõik Tähelepanu ja Jäljeajamise visked seoses selle loomaga +4ga. Kõik reageerimise, rünnaku ja kahju visked selle looma vastu +2.

See võime on ka paljudel loomad, kes elatuvad just mõne konkreetse looma söömisest.

Kiire magamine

Hind: 10 punkti

Kasu: Välja puhkamiseks peab tegelan tavalise 8 tunni asemel magama vaid 4

Rahutu uni

Hind: 5 punkti

Kasu: Tegelase uni on väga pealiskaudne, kui tegelase läheduses on mingitki liikumist, saab ta visata Tähelepanu 10 vastu, et automaatselt ärgata. Kui mingine kuulmise vise oleks niigi, viskab tegelan seda +10ga, st magamisest tulenev Tähelepanu miinus kaob.

Võltsija

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Osavus või Mõistus 2, mõni käsitöö, kunst või juura vähemalt 8

Kasu: Tegelan on edukalt võimeline võltsima ja ära tundma võltsinguid. Nii võltsingu tegemiseks, kui ära tundmiseks oskuste visetele +4. Võltsimise kui võltsingu ära tundmise vise käib üldiselt sama

oskuse alt, millega on loodud originaal. Näiteks, kui võltsija kopeerib maali, viskab ta kunsti, ning vaatleja viskab samuti võltsingu ära tundmiseks kunsti võltsija viske vastu. Kui võltsija võltsib käekirja, siis viskab ta Ajalugu ja lingvistikat. Kui võltsija võltsib dokumenti siis viskab ta Juurat.

Kui võltsija viskab võltsimiseks vastava oskuse viske alla 20ne, siis võivad vaatlejad visata Tähelepanu võltsingu ära tundmiseks, juhul kui nad seda uurivad. Kõrgema viskega võltsingut pole ilma seda võimet omamata võimalik ära tunda.

Kultuuriline kommentaar: Asteaani maailm on üpriski bürokraatlik, seetõttu on paljudel kõrgematel magistraatidel ja pangaametnikel see võime.

Kogenenud teejuht

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Geograafia vähemalt +8

Kasu: Kui tegelan on üks ekspeditsiooni juhtidest siis lahutatakse raskuste baasprotsendist 10%.

Kui PC seikleb koobastikus, siis lahutatakse ohtude baasprotsendist 10%

Professionaalne seikleja

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Tähelepanu vähemalt +8

Kasu: Kui tegelan on üks ekspeditsiooni juhtidest siis liidetakse võimaluste baasprotsendile 10%.

Kui PC seikleb koobastikus, siis liidetakse võimaluste baasprotsendile 10%.

Tegelase Arenemine (Character development)

Iga mäng saavad tegelased kogemuspunkte, mille eest saavad tõsta oma oskuseid, omadusi, pareerimist, elusid jne, ning osta uusi võimeid.

Optimaalne on, kui tegelased saavad mängu eest 10 kuni 20 kogemuspunkti, olenevalt mängu pikkusest ja intensiivsusest. Järgnevalt SAKE unikaalne meetod kogemuspunktide saamiseks.

Kui meetod tundub esialgu liiga keerukas või ei tööta mänguseltskonna jaoks mingil muul põhjusel võib alternatiivina kasutada meetodit, milles iga mängutunni eest saavad tegelased 2 kogemuspunkti või mõnda muud kokkulepitut meetodit.

Kogemuspunktide saamine

Kogu mängusessioon jaguneb sündmusteks (*encounter*), mille vahel toimuvad PCde omavahelised arutelud, asjade ostmine, domeeni juhtimisega seotud tegevused (protsendi visked ja juhtide tegevused), rändamine ühest punktist teise jne.

Kogemuspunktide saamiseks kirjutab iga mängija individuaalselt kõik mängusessiooni jooksul toimunud sündmused ülesse oma *character sheedile*. Selleks tuleb kõigepealt defineerida sündmus.

Sündmus on mingisugune episood mängus, millel on enamvähem selge algus ja lõpp ning millel on mingisugune tulemus. Tavaliselt visatakse sündmuse jooksul ka mingisuguseid täringuid ning selle läbi mängimine võtab enamasti vähemalt paarkümmend minutit.

Sündmused on näiteks:

- Võitlus individuaalsel skaalal või lahing väeosade skaalal (väga suure või keeruka kokkupõrke puhul võib jaguneda mitmeks sündmuseks)
- Kokkupõrke vältimine mingisugusel huvitaval viisil
- Kellegi jälitamine või põgenemine
- Kuhugi sisse murdmine või millegi muu ebaseadusliku tegemine kui vahele jäämine on võimalus
- Pidud või mingi koosviibimine, mille jooksul suheldakse mitmete inimestega, saadakse uut infot, sõlmitakse kokkuleppeid vms

- Üleüldine info kogumine
- Takistuste ületamine rännates või koopaid uurides
- Vestlus kellegi olulise NPCga, mille jooksul üritati teda veenda või midagi välja uurida
- Mõne lihtsa domeeni probleemi lahendamine (n kiire kohtuasja või kaebuse lahendamine)

Sündmused ei ole:

- Järgnevate tegevuste planeerimine ja PCde omavahelised arutelud
- Varustuse, kinnisvara vms ostmine
- Domeeni tegevused (protsentide viskamine, infrastruktuuri rajamine, väeosade loomine jne)
- Rändamine ühest punktist teise niimoodi, et teel ei toimu midagi märkimisväärset

Seejärel hindab mängija individuaalselt iga sündmust, kas see oli tegelase jaoks ohtlik, kas tegelane pidi kasutama kavalust, kas sündmusel oli ettearvamatu pööre, kas sündmus pani tegelast proovile, st kas ebaõnnestumine oli tõenäoline ning kas sündmuse tulemusel avastas tegelane midagi olulist maailma või iseenda kohta. Iga kategooria eest saab tegelane ühe kogemuspunkti. Iga sündmuse eest võib sel viisil saada kokku 0 kuni 5 kogemuspunkti.

EVENT DESCRIPTION	PERSONALITY TRAITS AND/OR PRINCIPLES RELATED (TESTED)	AQUIRED EXP
		DANGER: CUNNING: UNPREDICTABILITY: TEST: DISCOVERY:

Igal tegelasel isikuomadused, põhimõtted, eesmärgid, lepingutest jumalatega tulenevad tabud ning maagiast tulenevad hullumeelsused.

Iga sündmuse juurde, mis mingil moel mõnda neist puudutas tuleks märkida ka see omadus. Maksimum kolm omadust.

Iga isikuomaduse, põhimõtte või tabu järgimise pealt saab tegelane 1 kogemuspunkti juhul kui omaduse järgimine oli sündmuse käigus kuidagi teemaks. Näiteks äkiline isik pöördus sündmuse käigus vägivaldseks, kogu sündmus oli ajendatud kättemaksuhimulise isiku kättemaksuist, valeliku isiku valetamine mõjutas kuidagi sündmuse käiku vms. Eesmärkide puhul on hindamine väga otsene – kas sündmus liigutas tegelast mõne oma eesmärgi saavutamisele lähemale. Kui tegelane saavutas sündmuse käigus

eesmärgi (või sündmuste väliselt), siis saab ta lisaks ühe punkti ja kustutab eesmärgi oma omaduste hulgast.

Oma tegelase isikuomadusi, põhimõtteid ja eesmärke võib mängija muuta igal ajal, sest inimene areneb pidevalt.

Oma maagiast tulenevaid hullumeelsusi PC niisamalihtsasti muuta ei saa, nende eest saab punkte unikaalsetel viisidel, mis on kirjas hullumeelsute endi juures Maagia peatükis.

Kokku võib ühe sündmuse eest saada maksimaalselt 8 punkti, see peaks olema aga pigem ebatavaline.

Vananemine

Kui mängijad soovivad mängida vanemat inimest või viib pikk seiklus tegelaste vananemiseni, siis tasub konsulteerida siinsete vananemisreeglitega. Vananedes inimese omadused langevad punkthaaval, ning jõudes kuni -10ni saabub loomulik surm. Hinge omadus on ainus, mis vananedes ei muutu.

Eluaasta	Keha, Kiirus ja Osavus	Mõistus	Vaist
50		+1	+1
60	-1	+1	
65	-1		
70	-1		
75	-1		
80	-1	-1	-1
85	-1	-1	-1
90	-2	-1	-1
95	-2	-1	-1
100	-2	-1	-1

Peale sadat eluaastat läheb iga aasta tagant kõikidest atribuutidest maha üks punkt.

Kui Keha langeb alla -10, siis inimene sureb, kui Mõistus või Vaist langeb alla -10 jõuab inimene tasemele, kus ta ei mõista miskit maailmas toimuvat. Kui Osavus või Kiirus langeb alla -10 siis on inimene liikumisvõimetu.

Equipment and goods

Raha

Asteaani riikides ja ümberkaudsetel aladel levib ühetüüpne rahandussüsteem, mille aluseks on 1 kulddenaar, mis vastab 125 riisitera kaalule (aga mitte väärtusele).

Raha müntijaid on maailmas palju, seetõttu näevad erinevatest piirkondadest pärit mündid erinevad välja ja kannavad iseloomulike kirjas aga kaal on neil Ookeani ümbritsevas Asteaani maailmas sama.

KD – asteaani kulddenaar, 2,5g (kaal vastab 125 riisitera kaalule, mis on aseaani maailma üks vanimaid kaaluühikuid)

HD – asteaani hõbedenaar, 2,5g

VD või v – asteaani vaskdenaar, 5g

1 KD = 15 HD = 750 VD/v

1 KD = 15 HD, 1 HD = 50 VD/v

Lühendid (english)

GD – asteinic golddenar, 2,5g (kaal vastab 125 riisitera kaalule, mis on aseaani maailma üks vanimaid kaaluühikuid)

SD – asteinic silverdenar, 2,5g

CD or c – asteinic copperdenar, 5g

1 GD = 15 SD = 750 CD/c

1 GD = 15 SD, 1 SD = 50 CD/c

Suuremad summade puhul on tihtipeale kasutuses pangatähed ehk paberraha. Pangatähed on väljastatud asteaani pankade poolt. Kõige suurem ja olulisem pank on Asteaani Impeeriumi Pank (*Imperial Bank of Asteania*), mille pangatähtesi peetakse üle kogu Asteaani maailma kõige usaldusväärsemateks. Nagu metallraha kehtivad ka Impeeriumi Panga kupüürid piiride üleselt.

Paberraha on igapäevases kasutuses harva, sest kuigi väga raske võltsida, on tavainimese jaoks võltsingu ära tundmine ikkagi keeruline ning teiseks ei ole tavakasutuses korruga väga suuri rahasummasid vaja. Paberraha kasutavad suurkaupmehed, kaubanduskompaniid, suured manufaktuurid ja riigid omavahelistes asjaajamistes.

Pangatähtesi on kahte tüüpi: isikustatud pangatähed ja isikustamata kupüürid.

Isikustatud pangatähed on seotud konkreetse isiku või isikute grupiga ja tõendavad selle rahaomandit.

Suurkaupmees viib raha panka ning saab vastutasuks isikustatud pangatähe. Kaugemas pangakontoris võib ta selle rahatähe üle anda järgmisele kaupmehele. Kirjad pangatähel täiendatakse ja võidakse muuta ka pangatähe väärtust. Sellised pangatähed näevad välja kui pitseeritud tembeldatud mapid, mitmete oluliste isikute allkirjade, pitsatite ja kõige muuga, et võltsimist vältida. Isikustatud pangatähed on tihtipeale väärt kümneid tuhandeid kulddenaare ja neid kasutatakse ülemerekaubanduses, kus suure hulga kulla transportimine võib ohtlikuks osutada. Lisaturvalisuse ja autentsuse tagamiseks on sellised pangatähed lisaks ka Menese lepingud panga ja pangatähe omaniku vahel. Menese leping on preestri loits, mis teeb pangatähed maagilisteks dokumentideks, mille tagatiseks on kaubandusejumal Menes needus. Metafüüsika vise 20 vastu aitab ära tunda, kas mõni ese on maagiline või mitte, ehk siis kas pangatäht on tõeline Menese leping või lihtsalt ilusate templite ja joonistega paberikahi.

Isikustatud pangatähtede kõrval on kasutuses ka väikesema nominaalväärtusega isikustamata pangatähed ehk kupüürid. Need on 10, 20, 50 ja 100 kulddenaarise väärtusega ning kannavad vaid neid väljastanud pangaametnike allkirju, templeid ja muid võltsimiskindlust tagavaid asju. Pangakupüürid leiavad laiemat kasutust, ning neid võib leida ka väikekaupmeeste ja suurmaaoomanike käest. Siiski kasutatakse ka neid vaid suuremate tehingute tegemiseks nagu maa või suure koguse kaupade müük.

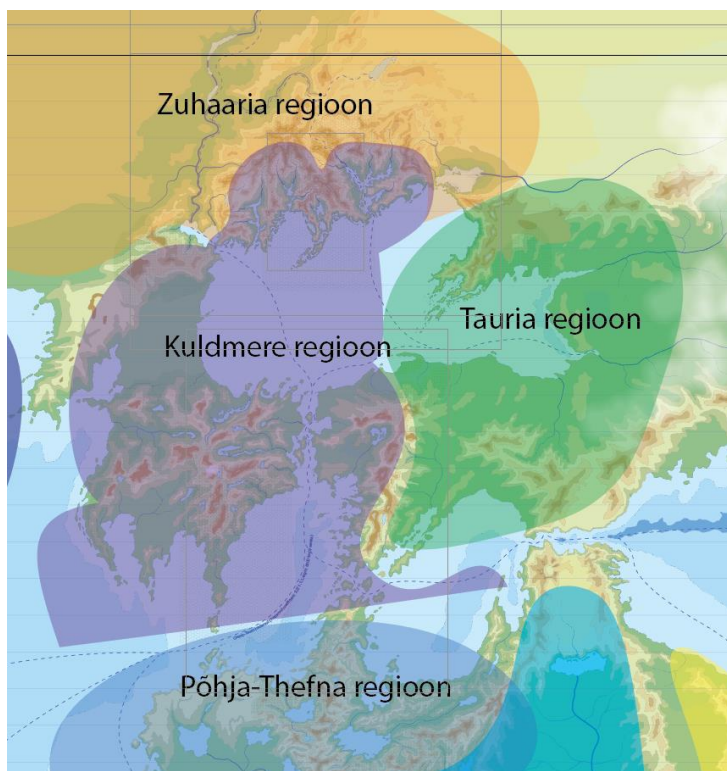
Ost ja müük

Kui tegelased omandavad seikluse tulemusel hulga kasutatud relvasi, kaitserüüsid, ehteid vms, siis reeglina saavad nad need poole hinnaga linnades kaupmeestele müüa. Kui toote juurde on kirjutatud ka hind kokkuostul, siis seda toodet saab müüa alati selle hinnaga.

Kui PCdel on viis kaupade ise lõpptarbijale müümiseks (nad omavad poodi või tegelevad ülemerekaubandusega), siis saavad nad müügist küsida lõpphinna.

Kaupade hinnad võivad erineda regiooniti, peatükis esitatud hinnad käivad Kuldmere ümbruse regiooni kohta, mis hõlmab endas kõiki Kuldmere ümber olevaid asteaani provintse ja riigikesi. Regioonist põhjas on Zuhaaria regioon ning idas

Tauria regioon. Lõunas, üle Tauri mere asub Põhja-Thefna regioon.



Metallid

1kg rauda – alates 2 SD (Oreenias hind alates 8 SD)

1kg pronksi – 6 SD

1kg vaske – 4 SD

1kg tina – 20 SD

1kg hõbedat – 400 SD = 26,6 GD

1kg kulda – 400 GD

Relvad ja rüüd.

Meistritööd

Kõikidest järgnevatest relvadest ja rüüdest on olemas ka meistritöö versioonid. Relvade puhul tõstavad meistritöö versioonid rünnakut ja kahju, näiteks pikkvibu, meistritöö +2 annab rünnakule +2 ja kahjule samuti +2. Rüüde puhul tõuseb meistriööde puhul kaitse vastavalt 1, 2 või 3 võrra. Kilpidel tõuseb Pareerimisele saadav pluss.

Meistritöö kvaliteediga relvi ja rüüsid on olemas kolm tüüpi: meistritöö +1, mis kvaliteediga esemeid on saada kõikides linnades, kus vastavat tüüpi relvi või rüüsid müügil on, meistritöö +2, mida saada vaid suurimates linnades ja meistritöö +3, mis on väga harv nähtus.

Meistritöö +1 relva või rüü tegemiseks peab käitöölisel olema vastava oskuse all vähemalt 10 punkti, meistritöö +2 tegemiseks vähemalt 20 punkti ja meistritöö +3 tegemiseks vähemalt 30 punkti.

Meistritöö kvaliteediga relvad ja rüüd on kallid. +1, hind x4 tavahinnast; +2, hind x4x4 tavahinnast (näiteks 20 puhul, 20x4x4=320); +3, hind x4x4x4 tavahinnast (+3 meistritöö on väga raske leida, sellised asjad on artefakti staatuses).

Odavate (alla 2 KD maksvate) relvade ja rüüde puhul arvestatakse meistritöö hinna arvutamiseks relva baasmaksumuseks 2KD.

Hõberelvad

Linnadest, kus elab mõni nõidsepp võivad tegelased leida ka hõberelvasi. Hõberelvadega on võimalik rünnata vaimuvaldseid ja kõiksugu kummitusi, kelle muidu on tavarelvade vastu kõrge kaitse (10 või 20). Hõberelvasi saab teha vaid nõidsepp (energia suunaja), mis tähendab, et selleks, et vastav relv oleks linnas saadaval, peab seal üks selline tegelane elama või toodama neid sinna mõni kaupmees. Kõik hõberelvad lisavad relva tavamaksumusele 50KD. Hõberelvad võivad olla ka meistritööd, sellisel juhul lisatakse see 50KD hinnale peale meistritöö hinna arvutamist.

Relva eriomadused (*Weapon's Special Properties*)

Kõikidel/osadel relvadel on mingid eriomadused, mis võimaldavad kas mõningate spetsiifiliste manöövrite tegemist, läbitungivust või kirjeldavad nende seost võimetega.

(Nendele relva omadustele tuleks mingid lahedad ikoonid kujundada, et omadus oleks kaugel märgatav ja lihtsasti arusaadav. Kahekäerelv näiteks kaks kätt hoiab. Sööstu relv näiteks viltu püsti piigi otsa jne.)

Kahekäe relv (Two-Handed weapon)

Kahekäerelvade kasutamiseks on vaja kahte kätt, mis tähendab, et lisaks ei saa kasutada kilpi (väljaarvatud käekilpe) või mõnda teist relva.

Pooleteisekäerelv (Hand-and-a-Half weapon)

Pooleteisekäerelvad on on relvad, mida saab kasutada nii ühe käega kui kahe käega. Kasutades sellist relva kahe käega saab kasu kahekäerelvadele mõeldud võimetest, nagu näiteks Spetsialiseerunud kahekäerelvadega võitlemine. Kasutades relva ühe käega saab teises käes kanda kilpi või mõnda teist relva.

Kahepoolne kahekäe relv (Double-Sided Two-Handed weapon)

Kahepoolse kahekäerelvaga saab mitu teha mitu rünnakut ka isik, kellel on võime kahe relvaga võitlemine. Tavapäraste kahekäerelvadega saavad mitu rünnakut teha vaid isikud, kellel on võime Kiire ründamine.

Sööstuks sobilik relv (Charge weapon)

Need relvad on sobilikud manöövrite sööst ja sööstu vastuvõtmine sooritamiseks.

Ulatusega relv (Reach weapon)

Ulatusega relvaga saab rünnata endast ülejäärmisesse heksagooni aga samas mitte enda kõrvalheksagooni.

Ulatusega (*reach*) relvaga saab Rünnakuvõimaluse kui liigutakse läbi tegelase kõrval olevate heksagoonide ja omakorda nende kõrval olevate heksagoonide. Kokku 4m raadiuses heksagoonist, milles *reach* relvaga isik asub.

Reach relvaga tegelane saab Rünnakuvõimaluse ka siis, kui liikumise eesmärk on jõuda temani ehk liikumine lõppeb tema kõrvalheksagoonis, ning isegi siis kui liikumine on kokku vähem kui 5m. Muude käsirelvadega relvastatud isikud sellisel juhul võimalust ei saa.

Ulatusega relva loetakse samas käsivõitluseks ebasobivaks relvaks, mis tähendab et sellise relva kasutaja vastu saavad kõik kõrvalheksagoonides olevad vastased **Rünnakuvõimaluse käsirelvadega**. NB: oma Täisrünnaku alguses saab vahetada relva ja seega vältida seda olukorda.

Kõik ulatusega relvad on sobilikud manöövri sööstu vastuvõtmine sooritamiseks, isegi siis, kui nad ei ole sobilikud sööstu sooritamiseks.

Läbitungivusega relv (*Piercing weapon*)

Läbitungivusega relvadel on võime tungida läbi vastase kaitsest.

Läbitungivusega relva puhul lahutatakse Läbitungivus kõigepealt rünnatava Kaitsest ja alles seejärel lahutab rünnatav oma Kaitse Kahjust. Näiteks rünnak sõjavarasara visatakse Kahju 7, Sõjavarasara Läbitungivus on 4, rünnatava Kaitse on 7. Ilma Läbitungivusega relva puhul ei saaks tegelane üldse Kahju. Sõjavarasara puhul lahutatakse aga Kaitse 7st 4, alles jääb Kaitse 3. Kogukahjust (7) lahutatakse Kaitse 3. Kahju saab 4.

Rüüd vältiv relv (*Armour bypassing weapon*)

Rüüd vältivad relvad on relvad, millega saab sooritada rüü vältimise manöövreid (*armour bypassing attack maneuver*). Paljudel sellistel relvadel on selle manöövri sooritamiseks ka plussid (aga mitte kõikidel), mis vähendavad manöövrilt tulenevat rünnaku miinust.

Pane tähele, et sellised relvad ei väldi automaatselt rüüd, nendega saab lihtsalt sooritada vastavat manöövrit, sest muude relvadega seda manöövrit sooritada ei saa.

Mõrtsuka relv (*Sneak Attack weapon*)

Mõrtsuka relvad on ainsad relvad, millega saab sooritada Mõrtsuka hoope vastava võime olemasolul.

Muud eriomadused

Mõnedel relvadel on eriomadused, mis on unikaalsed vaid sellele relvale, seetõttu on need kirjutatud vaid relva juurde ning üldiselt kategoriseerimata.

Kiiruse relvagrupid

Mõõgad

Pikad mõõgad

Kõikidel pikkadel mõõkadel on läbitungivus ja laskekaugus 0. Kõikide pikkade mõõkade tugevus on 15, millele lisandub +5 igalt meistritöö plussilt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Kaal (kg)	Hind
Chokuto Sirge ühe teraga pikk mõök. Põhja-asteaanide relv. <i>Scimitar</i> Ühe teraga kõver mõök. Zuhhaaride hulgas levinuim mõök.	1d8	1,5	6 KD
Katana (Pooleteisekæe relv) Asteaani samuraide ja ülikute kastide tseremoniaalne (kasti kuuluvust demonstreeriv) relv.	1d10	1,5	20 KD
Nodachi (Kahekæe relv, Muud eriomadused)	1d12	2,5	30 KD

Meenutab pikka katanat, samuraide ja asteaani ülikute sõjamõõk. Nodachi on üks kahest relvast, millega saab sooritada 180° löögi manöövrit.			
<i>Hook sword</i> (Muud eriomadused) Konksus otstega lühikesed asteaani mõõgad. Tavaliselt kasutakse paaris. +2 relvituks tegemise manöövrile, kui kasutusel paar siis +4, relvituks tegemise manöövrile. Lisaks teevad nende mõõkadega sooritatud relvituks tegevad manöövrid kahju. Tavaliselt ei tee relvituks tegev manööver kahju. Kuigi tera pikkuselt sarnaneb hook sword pigem lühikeste mõõkadega on ta oma omadustel ja käsitsemisestililt sarnasem pikkade mõõkade gruppi kuuluvate relvadega.	1d6	1	2 KD
Kauglääne ja muude piirkondade pikad mõõgad			
Rüütlimõõk <i>Arming sword</i> Kutsutud ka jalavämõõgaks, Kauglääne rüütlite <i>secondary weapon</i> .	1d8	1,5	15 KD (Kaugläänes 6 KD)
Pikk mõõk või Tauria claymore <i>Longsword or Tauric claymore</i> (Pooleteisekää relv)	1d10	2	15 KD (Kaugläänes või Taurias 10 KD)
Kahekäe mõõk <i>Sweihandler</i> (Kahekäe relv, Muud eriomadused) Kahekäe mõõk on üks kahest relvast, millega saab sooritada 180° löögi manöövrit.	2d6	3	50 KD (Kaugläänes 20 KD)

Lühikesed mõõgad

Kõikidel lühikestel mõõkadel on läbitungivus ja laskekaugus 0, väljaarvatud viskenoal. Kõikide lühikeste mõõkade tugevus on 10, millele lisandub +3 igalt meistritöö plussilt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Kaal (kg)	Hind
Pistoda/Tanto (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Turvise vältimislöökide manöövrile +4	1d4	0,33	1 KD
Viskenuga (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Viskekaugus 10m. Turvise vältimislöökide manöövrile +2, aga seda ainult juhul, kui relva kasutada käsivõitluses. Samuti saab viskenoaga sooritada Mõrtsuka hoopi ainult käivõitluses.	1d4	0,1	4 HD
Kodachi (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Lühike ühe kõvera teraga mõõk.	1d6	1	2 KD
Wakizashi (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Lühike ühe kõvera teraga asteaani samuraide ja ülikute mõõk. Levinum relv shinobide hulgas.	1d8	1	10 KD
Kauglääne lühikesed mõõgad			
Pistoda, kolmeks jagunev <i>Trident dagger</i> (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv, Muud eriomadused) <i>Trident daggeri</i> tera saab lihtsa nupule vajutusega jagada kolmeks teraks, mis annab Relvituks tegemise manöövrile +2. Turvise vältimislöökide manöövrile +2, juhul kui tera ühes tükis on. Pistoda peale kehasse löömist saab selle samas käigus avada, mis teeb automaatselt 1d4+1 Kahju, peale kehasse löömist ei saa pistoda enam lihtsasti kätte, kui vastasel on rüü seljas. See jääb vastase kehasse, ning tuleks sealt välja lõigata.	1d4	0,33	15 KD (Kaugläänes 6 KD)
Mõõgalõhkuja <i>Swordbreaker</i> (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv, Muud eriomadused)	1d4	0,33	10 KD (Kaugläänes 4 KD)

Relvituks tegemise manöövri +2. Mõõgalõhkujaga saab sooritada Relva purustava löögi manöövrit kõikide mõõkade vastu. Lisaks saab seda manöövrit kasutades mõõkade vastu Kahjule +8. Relva purustava löögi manöövri puhul visatakse Kahju relva tugevuse vastu. Relva tugevus tuleb ületada ühe löögiga.			
Rapiir (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Turvise vältimislöökide manöövri +2.	1d6+1	1	20 KD (Kaugläänes 8 KD)
Estoc (Pooleteisekää relv, Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Turvise vältimislöökide manöövri +2. Peene teraga pikk Põhja-Geteedi ja Flandria mõök. Kuigi tera pikkuselt sarnaneb estoc pika mõõgaga on ta oma omadustel ja käsitemisestililt sarnasem lühikeste mõõkade gruppi kuuluvate relvadega. Tänu oma pikkuse ja suurusele on estoc ainus Mõrtsuka hoop lubav käsivõitlusrelv, mida saab kasutada ka kahe käega.	2d4	1	30 KD (Kaugläänes 12 KD)

Kirved ja nuiad

Kõikide kirveste ja nuiade tugevus on 8, millele lisandub +2 igalt meistritöö plussilt. Kui relva käepide on tehtud samuti üleni metallist, siis kaalub relv kaks korda rohkem ning maksab kaks korda rohkem. Sellisel juhul on relva tugevus 15, millele lisandub +5 igalt meistritöö plussilt.

Masked kirved

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Läbitungivus	Kaal (kg)	Hind
Sõjakirves (Pooleteisekää relv, Läbitungivusega relv) Lihtne ja efektiivne sõjakirves on lahingurelvana levinud üle maailma.	1d8	2	2,5	1 KD
Suur puuraiduri kirves (Kahekää relv)	1d10	0	4	10 HD
Suur sõjakirves (Kahekää relv, Läbitungivusega relv) <i>Bardiche</i>	1d12	2	4	2 KD

Kerged kirved

Kõikide kergete kirveste Läbitungivus on 0.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Laskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind
Töökirves	1d6	10	1,5	4 HD
Viskekirves	1d6	20	1	10 HD
Mereväekirves Asteaani meresõdurite lahingukirves.	1d6+1	15	1	1 KD

Nuiad

Kõikidel nuiadel on laskekaugus 0.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Läbitungivus	Kaal (kg)	Hind
Puunui	1d4	0	1	-
Kaigas (Kahepoolne kahekää relv)	1d4 ja 1d4	0	1	-
Tetsubo (Kahepoolne kahekää relv) Sisuliselt pikk rauast toru.	1d6 ja 1d6	0	2	10 HD
Sõjanui (Läbitungivusega relv)	1d6+1	2	2	20 HD
Kettnui (Muud eriomadused) Relvituks tegemise manöövri +2.	1d10	0	2	20 HD

Morgenstern (Läbitungivusega relv)	2d4	2	3	2 KD
Sõjavasar (Läbitungivusega relv)	1d6+1	4	3	4 KD
Pollaxe (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv)	2d4	4	4	5 KD
Raske sõjavasar pikka varre otsas, koos odalaadse otsaga.				

Odad

Kõikidel odade Läbitungivus on 0.

Kõikide odade tugevus on 6, millele lisandub +2 igalt meistritöö plussilt. Kui relva käepide on tehtud samuti üleni metallist, siis kaalub kolm kaks korda rohkem ning maksab kolm korda rohkem. Sellisel juhul on relva tugevus 15, millele lisandub +5 igalt meistritöö plussilt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Laskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind asteaani rahahühikutes
PIIGID				
Kerge piik (Pooleteisekäe relv, Ulatusega relv, Sööstuks sobilik relv, Rüüd vältiv relv) Puruneb sööstul, kui kahju suurem 20st.	1d6+1	15	1,5	1 KD
Raske piik (Pooleteisekäe relv, Ulatusega relv, Sööstuks sobilik relv, Rüüd vältiv relv) Puruneb sööstul, kui kahju suurem 30st.	1d10	0	2,5	2 KD
Jalaväe piik (Kahekäe relv, Ulatusega relv, Rüüd vältiv relv) Kasutakse ainult lahinguformatsioonides. Puruneb sööstu vastu võttes, kui kahju suurem 30st.	1d12	0	5	20 HD
ODAD				
Yari (Kahekäe relv, Ulatusega relv, Sööstuks sobilik relv, Rüüd vältiv relv) Asteaani ashigarude ja samuraide sõjarelv, mille odateravikku asendab pikk sirge mõök, mis on lahinguvälisel ajal tupes. Puruneb sööstul, kui kahju suurem 30st.	1d10	-	2,5	4 KD
Pikk oda (Pooleteisekäe relv, Ulatusega relv, Sööstuks sobilik relv, Rüüd vältiv relv) Puruneb sööstul, kui kahju suurem 20st.	1d8	15	2	1 KD
Jahioda (Pooleteisekäe relv, Rüüd vältiv relv)	1d6	20	1	10 HD
Kahvel (Pooleteisekäe relv, Muud eriomadused) Kaheharuline kahe mõõgateravikuga odalaadne relv, ca 1,5 m pikk, +2 relvituks tegemise manöövritele, relvituks tegevad manöövrid selle relvaga teevad tavakahju.	2d4	10	3	4 KD
Kolmhark (Pooleteisekäe relv, Muud eriomadused) Kolmeharuline odalaadne relv, ca 1,5 m pikk, +4 relvituks tegemise manöövritele	1d8	10	3	4 KD
Harpuun (Muud eriomadused) Välja tõmmates teeb 1d4 kahju, Ravitsemise vise 20 vastu, et seda vältida, kui kasutada koos kõiega siis viskekaugus 5 võrra väiksem.	1d6+1	20	0,5	1 KD
Javeliin Käsivõitluseks sobimatu viskeoda, st ainult javeliiniga käsivõitluses viibimine annab vastastele Rünnavõimaluse kaäsirelvaga.	1d6	30	0,5	5 HD
Atlatl (Muud eriomadused)	+2	X2	0,5	- (ajalooline relv)

Javeliiniheitja, asteaani maailma jaoks ajalooline relv, mis leitava ainult vähestes regioonides (Gurgemaa, Kalimaa). Lisab javeliini Kahjule +2 ja laseb javeliine heita kaks korda kaugemale.				
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Osavuse relvagrupid

Vibud

Kõikidel vibude Läbitungivas on 0.

Vibudel on kolm laskekaugust, siin märgitud optimaalne laskekaugus, x2 laskekaugus rünnaku viskega -6 ja x3 laskekaugus rünnaku viskega -12.

Vibude kahjule ei lisandu automaatselt Keha plussid. Keha plussid lisanduvad vibude Kahjule ainult siis, kui tegelasel on võime Tugev lask.

Kõikide vibude tugevus on 2, millele lisandub +1 igtal meistritöö plussilt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Laskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind
Lihne vibu (Kahekäe relv)	1d6	30	1	10 HD
Liitvibu (Kahekäe relv) Kasutamiseks peab olema Keha vähemalt 0. Sobib kasutamiseks ka ratsu seljast.	1d8	45	1	3 KD
Pikkvibu (Kahekäe relv) Kasutamiseks peab olema Keha vähemalt +2. Ei saa kasutada ratsa.	1d10	90	1	6 KD
Daikyu (Kahekäe relv) Kasutamiseks peab olema Keha vähemalt +2. Ajalooline Põhja-Asteaani ratsasamuraide signatuurrelv. Pikkvibu, mis sobib kasutamiseks ka ratsu seljast.	1d10	75	1	8 KD
Vibunooled, 10 tükki			1	5 HD
Höbenooled, 10 tükki			1	8 KD
Mürgiga täidetav nool, üks			0,1	5 HD

Ammud ja Tulirelvad

Ambudel ja tulirelvadel on kolm laskekaugust, siin märgitud optimaalne laskekaugus, x2 laskekaugus rünnaku viskega -6 ja x3 laskekaugus rünnaku viskega -12. Laskerelvad kaotavad oma Läbitungivuse pikematel laskekaugustel, kui tavakaugus. Ambude ja tulirelvade kahjule ei lisandu Keha plussid.

Kõikide ambude ja tulirelvade tugevus on 8, millele lisandub +2 igtal meistritöö plussilt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Läbitungivus	Laskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind asteaani rahaühikutes
AMMUD					
Kerge amb (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Ammu laadimine võtab ühe tegevuse. Kerget ambu saab kasutada ratsu seljast.	1d10	2 (0)	60	2	6 KD
Raske amb (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Ammu laadimine võtab ühe tegevuse. Rasket ambu ei saa kasutada ratsu seljast, sest selle laadimine ratsu seljas on võimatu.	1d12	2 (0)	75	4	10 KD

Arbalett (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Arbaletti laadimine võtab ühe tegevuse. Arbaletti ei saa kasutada ratsu seljast, sest selle laadimine ratsu seljas on võimatu.	2d8	2 (0)	90	6	20 KD
Iselaadiv amb (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv, Muud eriomadused) Asteaani meresõdurite peamine laskerelv, millega saab lasta 2 noolt Täisrännaku jooksul (teha kaks rännakut). Iselaadiva ammu kasutajal ei pea kahe rännaku tegemiseks olema ühtegi võimet. Võime Kiire ründamine ei muuda rännakute hulka Täisrännakus. Iselaadival ammul on lihtsasti vahetatav salv, mis võimaldab ammu laskmise ka ratsu seljast. Salves on 10 noolt. Salve vahetamine võtab 1 tegevuse, salve täitmine aga 2 käiku, mille jooksul ei saa võimalusi kasutada.	1d10	2 (0)	45	4	40 KD, hinnas 2 lisasalve.
Viskenoolte laskja (Läbitungivusega relv, Muud eriomadused) Väike ammutaoline relv, millega saab lasta 3 noolt Täisrännaku jooksul (teha kolm rännakut). Viskenoolte laskja kasutajal ei pea kolme rännaku tegemiseks olema ühtegi võimet. Võime Kiire ründamine ei muuda rännakute hulka Täisrännakus. Viskenoolte laskjal on lihtsasti vahetatav salv, mis võimaldab ammu laskmise ka ratsu seljast. Salves on 15 noolt. Salve vahetamine võtab 1 tegevuse, salve täitmine aga 2 käiku, mille jooksul ei saa võimalusi kasutada.	1d6	2 (0)	25	2	40 KD, hinnas 2 lisasalve.
Ammunooled või viskenooled, 10 tükki				0,5	5 HD
Höbenooled või hõbeviskenooled, 10 tükki				0,5	8 KD
Mürgiga täidetav nool või viskenool, üks				0,1	5 HD
TULIRELVAD					
Lihtsad tulirelvad (Levinud saalide maal, Piktias, Tserkešias ja muudes tööstuslikult vähemarenenud piirkondades.)					
Arkebuus (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Arkebuusi ei saa kasutada ratsu seljast, sest selle laadimine ratsu seljas on võimatu.	1d12	4 (0)	45	4	10 KD
Käsikahur (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Käsikahur asetatakse laskmiseks enamasti tugijalgade peale. Käsikahuri laadimine võtab 2 käiku, mille jooksul ei saa võimalusi kasutada. Käsikahuriga ründamiseks ei kasutata Ambude ja Tulirelvade oskust vaid Füüsika ja Ballistika oskust. Käsikahurit ei saa kasutada ratsu seljast.	2d10	4 (0)	45	20	20 KD

Tavalised tulirelvad					
Püstol (Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Saab kasutada ratsu seljast.	1d10	6 (0)	30	1	10 KD
Musketon (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Saab kasutada ratsu seljast.	2d6	6 (0)	45	3	15 KD
Musket (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Ei saa kasutada ratsu seljast.	2d8	6 (0)	60	4	20 KD
Haavlipüstol (Muud eriomadused) Laadimine võtab ühe tegevuse. Saab kasutada ratsu seljast. Relva rünnaku vastu ei saa Pareerimise viset, sest rünnatakse tervelt ala. Reageerimist peavad viskama kõik, kes koonusesse jäävad. Muud laskekaugused puuduvad.	1d4+1	0	10x5 koonus	1,5	8 KD
Haavlipüss (Kahekäe relv, Muud eriomadused) Laadimine võtab ühe tegevuse. Saab kasutada ratsu seljast. Relva rünnaku vastu ei saa Pareerimise viset, sest rünnatakse tervelt ala. Reageerimist peavad viskama kõik, kes koonusesse jäävad. Muud laskekaugused puuduvad.	2d4+1	0	20x10 koonus	5	16 KD
Arenenud tulirelvad (Levinud Kauglääne tööstuslikult kõige arenenumates piirkondades.)					
Karabiin, vindiga (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Saab kasutada ratsu seljast.	2d6	6 (0)	60	3	100 KD (Kaugläänes 20 KD)
Vintpüss (Kahekäe relv, Läbitungivusega relv) Laadimine võtab ühe tegevuse. Ei saa kasutada ratsu seljast.	2d8	6 (0)	100	4	150 KD (Kaugläänes 30 KD)
LAENGUD (kuul, püssirohi, tropp)					
10 laengut püssidele				0,5	10 HD
10 laengut hõbekuule				0,5	6 KD
10 laengut haavleid				1	20 HD
10 laengut käsikahurile				2	20 HD
1 kilo püssirohtu				1	20 HD

Tsiviilrelvad

Tsiviilrelvade grupis on relvasi pea kõikidest muudest relvagrupidest. Lisaks on tsiviilrelvade grupis kõik viskerelvad, mis kuskile kujale ei sobitu nagu granaadid ja geteedi tuli. Kõiksugused viskamised veeretatakse Tsiviilrelvade grupi oskusega.

Tsiviilrelvade kahjule lisandub Keha. Tsiviilrelvade rünnaku pluss läheb ka siis Osavuse alt, kui teda kasutatakse käsivõitluses.

Viskerelvadel on vaid kaks laskekaugust: siin märgitud tavakaugus ja -6 visatav maksimumkaugus, mis on kaks korda pikem siin märgitud viskekaugusest.

Kuna kõik tsiviilrelvade gruppi kuuluvad relvad on ka mõnes muus grupis, siis on neil relvadel väga erinevad tugevused.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Läbitungivus	Laskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind asteaani rahaühikutes
MÕÕKADE GRUPI TSIVIILRELVAD					
Pistoda/Tanto (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Turvise vältimislöökide manöövriks +4	1d4	0	0	0,33	1 KD
Kodachi (Rüüd vältiv relv, Mõrtsuka relv) Lühike ühe kõvera teraga mõök.	1d6	0	0	1	2 KD
KIRVESTE GRUPI TSIVIILRELVAD					
Töökirves	1d6	0	10	1,5	4 HD
Viskekirves	1d6	0	20	1	10 HD
Mereväekirves Asteaani meresõdurite lahingukirves.	1d6+1	0	15	1	1 KD
NUIADE GRUPI TSIVIILRELVAD					
Puunui	1d4	0	-	1	-
Sõjanui (Läbitungivusega relv)	1d6+1	2	-	2	20 HD
Morgenstern (Läbitungivusega relv)	2d4	2	-	3	2 KD
ODADE GRUPI TSIVIILRELVAD					
Pikk oda (Pooletisekäe relv, Ulatusesega relv, Sööstuks sobilik relv, Rüüd vältiv relv) Puruneb sööstul, kui kahju suurem 20st.	1d8	0	15	2	1 KD
Jahioda (Pooletisekäe relv, Rüüd vältiv relv)	1d6	0	20	1	10 HD
Harpuun (Muud eriomadused) Välja tõmmates teeb 1d4 kahju, Ravitsemise vise 20 vastu, et seda vältida, kui kasutada koos kõiega siis viskekaugus 5 võrra väiksem.	1d6+1	0	20	0,5	1 KD
Javeliin Käsivõitluseks sobimatu viskeoda, st ainult javeliiniga käsivõitluses viibimine annab vastastele Rünnavõimaluse kaäsirelvaga.	1d6	0	30	0,5	5 HD
Atlatl (Muud eriomadused) Javeliiniheitja, asteaani maailma jaoks ajalooline relv, mis leitava ainult vähestes regioonides (Gurgemaa, Kalimaa). Lisab javeliini Kahjule +2 ja laseb javeliine heita kaks korda kaugemale.	+2	0	X2	0,5	- (ajalooline relv)
MUUD VISKERELVAD					
Puhkpüss	1d4	0	25	0,5	1 HD
Viskenool	1d4	0	10	0,1	25 v
Täidetav viskenool	1d4	0	10	0,1	5 HD
GRANAADI LAADSED VISKERELVAD (Granaadilaadsete viskerelvade heitmine toimub Tsiviilrelvade oskuse alt, vise 5 või rohkem tähendab, et relv lendab sihitud piirkonda. Plahvatuse vastu ei viska ohvrid aga mitte Pareerimist vaid Reageerimist. Kui vise suurem kui 20 siis kahju ei saa, kui vise suurem kui 10, siis pool kahju, kui vise 10 väiksem siis täiskahju.) Kui tegelane viskab rünnakut vähem kui 5 siis see tähendab:					

Vise 2-4: visatu lendab õiges suunas aga märgist mõju raadiuse võrra vasakule või paremale

Vise 1: visatu lendab 90 kraadi võrra vales suunas

Vise 0 või vähem: Visatu lendab täpselt vastupidises suunas, plahvatab käes, või plahvatab enne märgi tabamist. Et otsustada mis, viska täringut.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Mõju raadius	Kahju	Läbitungivus	Viskekaugus (m)	Kaal (kg)	Hind
<p>Granaat (Läbitungivusega relv, Muud eriomadused)</p> <p>Keraamilise ümbrisega viskerelv, mille sees on püssirohi ning välja turritavad terasest ogad. Relva kasutamisel lendavad ogad plahvatuses kõikides suundades. Kahju tuleneb nii plahvatuses kui lendavatest ogadest.</p> <p>Enne granaadi heitmist tuleb süüdata süütenöör, mis lahtise tule olemasolul ei võta tegevust. Tänu sellele lisategevusele ei saa granaati heita Võimaluse raames.</p>	5 m	3d6+3	2	15+Keha	4	6 KD
<p>Geteedi tuli (Läbitungivusega relv, Muud eriomadused)</p> <p>Liiter kergesti süttivat ja raskesti kustutatavat vedelikku, mille süütepommina kasutamine teeb 2 m raadiuses 1d6 Kahju, tegelased selles raadiuses lähevad põlema, ning saavad iga järgnev käik 1d6 kahju (1d4 käiku), põlevast alast lahkudes võtab enda kustutamine ühe käigu kui visata ära Jõu ja ilu numbrite vise 15 vastu.</p> <p>Õlilaik maas põleb järjest 2d6 käiku juhul kui ta midagi muud põlema ei süüta. Kui seista põleva õlilaigus, siis saab iga käik 1d6 Kahju. Põlemise kahju arvestatakse ühekordselt, st kahju sellest et isik põleb ja sellest, et seisab põlevas õlilaigus, ei liideta kokku vaid visatakse 1d6 käigus.</p> <p>Õnnestunud Reageerimise vise 20 vastu tähendab, et tegelane ei saanud põleva ainega üldse pihta. Siiski tasuks tal põlevast alast lahkuda, või hakkab ta põlevas õlilaigus viibimise eest ikkagi kahju saama.</p> <p>Enne geteedi tule pudeli heitmist tuleb süüdata süütenöör, mis lahtise tule olemasolul ei võta tegevust. Tänu sellele</p>	2m	1d6	Turvis tule vastu ei kaitse.	15+Keha	1	8 KD (Geteetias 30 HD)

lisategevusele ei saa granaati heita Võimaluse raames.						
Hüidsipelga hape (Läbitungivusega relv, Muud eriomadused) Liitrine pudel hüidsipelga hapet teeb kõikidele mõju raadiuses 2d6 Kahju. Happe vastu ei ole kasu rüüdest, sest korrosiivne hape imbub ja voolab lihtsasti läbi kõikisuguste avavuste. Happepudeliga pihta saamine teeb Kahju ühekordselt. Viibimine happevannis teeb 2d6 Kahju iga käik ning lõppeb keha lahustumisega.	2m	2d6	Turvis happe kahju vastu ei kaitse.	15+Keha	1	10 KD (Oreenias 40 HD)

Keha relvagrupid

Rusikad

Rusikatel on läbitungivus ja laskekaugus 0. Rusikavõitlus käib Jõu ja Ilu numbrite alt.

Relv (eriomadused) Lühike kirjeldus	Kahju	Kaal (kg)	Hind asteaani rahaühikutes
Käed ja jalad	Keha pluss, kokku vähemalt 1	-	-
Kasteedid	1	0,1	2 HD
Ronimisküünised (Muud eriomadused) +2 Jõu ja ilu numbritele ronimise visetel.	1d4	0,5	40 HD

Turvised

Turvis Reageerimise miinus mõjutab Luuramisoskuseid kõikides tegevustes ning Jõu ja ilu numbreid hüppamist, ronimist, jooksmist, ujumist nõudvates tegevustes.

Kerged turvised ei vähenda liikumiskiirust ega päevas läbitavate km arvu.

Keskmised turvised vähendavad liikumiskiirust 4m võrra ja vähendavad päevas läbitavate km arvu 5km võrra.

Rasked turvised vähendavad liikumiskiirust 8m võrra ja vähendavad päevas läbitavate km arvu 10km võrra.

Turvis	Kaitse	Reageerimise ja Luuramisoskuste miinus	Kaal (kg)	Hind
KERGED TURVISED				
Kerge nahkturvis Ka tugevtatud nahkmantel, nahktagi, hulk loomanahku vms.	1	0	2	10 HD
Nahkturvis	2	0	4	2 KD
Puuvillast kaitsevammus	3	-1	6	4 KD
Kerged turvised muudest maailma piirkondadest				
Lohenahkne turvis Taurias tehtud kerge tumeroheline turvis. Kõrge hind tuleneb peamiselt materjali eksootilisusest. Kusjuures	3	0	4	50 KD (Taurias 30 KD)

lohenahast tavaturviseid eriti saada polegi. Üldiselt on leitavad vaid veelgi kallimad meistritöö versioonid.				
Ämblikukoorest rüü Väga eksootiline turvis, mis on tehtud hiidämblike koorest. Leiab tavakasutuses vaid Asteaaniast välja jäävatest piirkondadest.	4	-1	6	50 KD
KESKMISED TURVISED				
Lihtne lamellturvis Ashigarude rüü.	4	-2	10	8 KD
Lamellturvis	5	-3	14	12 KD
Täiustatud lamellturvis Asteaani samuraide rüü. Samuraide turvised on kaetud värvilise lakiga. Kiivrid on ehitatud sarvede poolkuude või mingite muude samurai klanni või tegusid iseloomustavate kaunistustega. Lisaks on kiivri küljes mõnda mütoloogilist olendit meenutav sõjamask.	6	-3	16	40 KD
Rõngasturvis	5	-2	12	18KD
Keskmised turvised muudest maailma piirkondadest				
Brigantiin Flandrialaste, gothialste ja geteetide keskmine turvis. Koosneb metalllaastudest, mis on needitud riide või naha külge. Rüü väline riie on tavaliselt värviline ja võib kanda mõnda lippu.	5	-1	10	50 KD (Kaugläänes 20 KD)
Tauri kihtplaatrüü Õhukestest horisontaalsetest teraslehtedest koosnev turvis, mis on tehtud kergest aga tugevast Tauria terasest.	6	-2	12	70 KD (Taurias 50 KD)
RASKED TURVISED				
Põhja-Asteaani plaatrüü Nagu täiustatud lamellrüü, nii on ka asteaani plaatrüü kaetud lakiga, mis teeb selle roostekindlaks ja lisab efektsust. Kiiver on kaunistatud miniatuuride, sarvede või muude sümbolitega ning nägu kaitseb mõnda mütoloogiliste olendit või jumalust meenutav sõjamask.	8	-4	20	120 KD
Peegelplaatrüü Asteaani ülikute rituaalrüü, õigesti tehtud peegelplaatrüü pakub kaitset siniste sõdalaste vaimurelvade vastu, nagu vaimurüü, olemata siiski see. Peegelplaatrüü on peegelpoleeritud terasest.	6 (2 vaimurel vade vastu)	-3	18	200 KD
Rasked turvised muudest maailma piirkondadest				
Kerge plaatrüü Kauglääne rüü	7	-3	18	200 KD (Kaugläänes 75 KD)
Raske plaatrüü Kauglääne rüü	9	-4	22	400 KD (Kaugläänes 150 KD)
Soontega plaatrüü Kauglääne Ghotia rüütlite rüü	10	-5	24	520 KD (Kaugläänes 200 KD)
Lukustatud kinnas Kauglääne leiutis, +8 Pareerimisele, et vältida relvituks tegemist, relva vahetamine või ära panemine võtab täiskäigu.	Olenevalt plaatrüü tüübist	-	-	16 KD (Kaitse 7) 32 KD (Kaitse 9)

				44 KD (Kaitse 10) (Kaugläänes hind kaks korda odavam)
KILBID (kilbid annavad plussse Pareerimisele, kaitset nad ei mõjuta)				
Kilp		Pareerimise pluss	Kaal	Hind
Puust ümarkilp, terasest kupuga		+2	3	10 HD
Nahast ja puust pikkkilp Kaitseb ka hobust, kilbilt tuleneva plussi saab ratsanik lisada ka hobuse pareerimisviskele.		+2	3	1 KD
Pronksist ümarkilp		+3	2	3 KD
Terasest ümarkilp		+3	2	2 KD
Puust ja terasest pikkkilp Kaitseb ka hobust, kilbilt tuleneva plussi saab ratsanik lisada ka hobuse pareerimisviskele.		+3	4	2 KD
Tornkilp Staatile puust kaitsekilp koos tugijalaga, mille taha lahingus vibukütid saavad varjuda, käsivõitluses kasutamiseks ei sobi.		+4	10	2 KD
Käekilbid (El bylod) Asteaani sõdalaste käekilbid, otsetõlkes kojavappi kandjad, milleks nad ka on. Võimaldavad kasutada kahte relva, kahekäerelva või laskerelva aga mitte mõnda muud kilpi lisaks.		+1	1	6 KD

Asjad seiklejale

Baasvarustus

Kirjeldus	Kaal (kg)	Hind
Ränduri kuivatatud päevatoit Kuivatatud liha, pähklid, datlid, rosinad vms.	1	25 v
Seljakott	0,5	2 HD
Telk, kahele inimesele	2	8 HD
Magamiskott	1	2 HD
Veepläsku, 2 liitrit	2, kui täis	1 HD
Tulekivid	0,1	2 HD
Õlilamp	0,25	3 HD
Latern	0,5	8 HD
Tikud, 10 tükki	0	2 HD
Kanepiköis, 20 m	1	1 HD
Hiidämblike niidist köis, 20 m Terastrassi vastupidavusega	0,2	4 KD
Paber, 1 A3 leht	-	10-20 v 3v (vastab turule)
Pärgament, 1 A3 leht		1 HD
Tint 100 lehe jaoks, klaaspudelis	0,2	4 HD
Sulepea	-	2 HD
Küünal (põleb 24h)	0,5	10 v

Tööriistad

Kirjeldus	Kaal (kg)	Hind
Ronimisvarustus +4 Jõu ja ilu numbrite või Luuramisoskustele ronimise visetel	2	20 HD
Ronimisküünised +2 Jõu ja ilu numbrite või Luuramisoskuste visetele ronimise puhul, Relvana kasutades: grupp rusikad, kahju 1d4	0,5	40 HD
Kunstniku või käsitöölise tööriistad Näiteks sepa tööriistad, kullasepa tööriistad, rätsepa tööriistad jne. Tööriistad on individuaalsed, st nende hulgast ei piisa sellide ja õpipoiste pidamiseks.	oleneb	1 KD – 25 KD (keskmiselt 10 KD)
Kunstniku või käsitöölise tööriistad, meistritöö Käsitöö või kunsti viskele +2.	oleneb	Alates 8 KD Tavatööriistade hind x4
Kunstniku või käsitöölise töökoda +2 viskele, sisaldab kõiki vajalike tööriistasi käsitööliigi operatsioonide tegemiseks. Käsitöölise töökotta saab appi palgata selle ja õpipoisse.	liikumatu	10 KD – 250 KD (keskmiselt 100KD)
Muusikainstrument	0,5 (oleneb)	Alates 1 – 10 KD (keskmiselt 5 KD)
Muusikainstrument, meistritöö Muusika visetele +2	0,5 (oleneb)	Alates 8 KD Tavainstrumendi hind x4
Muukraudade komplekt	0,5	2 KD
Muukraudade komplekt, meistritöö +2 Mehhanismide töö viskele lukkude muukimisel.	0,5	10 KD
Ravinõelad	-	6 HD
Ravinõelad, meistritöö Ravitsemine või Arstiteaduse viskele nõelravi puhul +2	-	2 KD
Esmaabi karp +2 Arstiteadusele, 20 kasutuskorda, ravib 1 elu koheselt, kui visata Arstiteadus 15	2	4 KD, täitmine 2 HD 1 kasutuskord
Hea esmaabi karp +2 Arstiteadusele, 20 kasutuskorda, ravib 2 elu koheselt, kui visata Arstiteadus 15	2	6 KD, täitmine 3 HD 1 kasutuskord
Professionaali esmaabi karp +4 Arstiteadusele, 20 kasutuskorda, ravib 2 elu koheselt, kui visata Arstiteadus 15	2	8 KD, täitmine 4 HD 1 kasutuskord
Laboratoorium +2 Taimeteaduse visetele	liikumatu	200 KD
Arsti laboratoorium +2 Taimeteaduse ja Anatoomia visetele, +4 Arstiteaduse visetele.	liikumatu	1000 KD
Grimm ja aksessuaarid +2 Sotsiaalsetele oskuste viskele maskeerumise puhul, 20 kasutust	1	8 KD, täitmine 4 HD 1 kasutuskord
Grimm fööniksi tuhaga +6 Sotsiaalsetele oskuste viskele maskeerumise puhul, 20 kasutust. Sisaldab 100g fööniksi tuhka.	1	50 KD, täitmine 2,5 KD 1 kasutuskord
Peen parfüüm +2 Sotsiaalsete oskuste viskele veenmisel ja valetamisel, 20 kasutuskorda	0,1	20 KD
Parfüüm nümfi verega +6 Sotsiaalsete oskuste viskele veenmisel ja valetamisel, 20 kasutuskorda	0,1	100 KD

Navigaatori tööriistad +2 Geograafia visetele navigeerimise puhul. Võimaldab navigeerimisvisked avamerel.	2	20 KD
Kompass Võimaldab navigeerimisvisked avamerel.	0,5	4 KD
Pikksilm (suurendus x5)	0,5	40 KD
Käeraud või ahelad Luku muukimiseks vise 15.	0,5	2 KD
Lukk Muukimise keerukuse tase 10 kuni 40.	1	10 – 1 KD 15 – 2 KD 20 – 4 KD 25 – 10 KD 30 – 20 KD 35 – 100 KD 40 – 400 KD

Seiklejatele huvi pakkuvad saadused

Kaup	Kaal	Hind
Oni veri Veri tervendab joomisel koheselt 5 elu, juua saab 2 tükki ühe tegevuse jooksul. Kuigi laialt nimetatud oni vereks, kannavad samade omadustega verd ka hüdrad ja kükloobid.	250 ml (0,25 kg)	5 KD
Hingeessents Hingeessents tervendab joomisel koheselt hingeelusid. Hingeessents on loodud ravitseja poolt ning näeb välja nagu pudelis hõljuv udu. Tegemist on ravitseja realselt pudelisse pandud hingeeludega. Hingeessentse on kolme tüüpi: 1d6+6, 1d8+8 ja 1d10+10 hingeelu taastavad.	100 ml	1d6+6 – 20 KD 1d8+8 – 30 KD 1d10+10 – 40 KD
Geulaadese marjajook Jook tõstab jooja Keha 1d6 tunniks 2 võrra ning, lisaks on joogil potentsi tõstev mõju. Peale mõju möödumist on tegelane väsinud (-4 kõikidele visetele) ning peab puhkama.	100 ml	7 KD (Oreenias ja Paradiisisaartel 2 KD)

Teenused

Teenus	Hind
Lihtne toidukord kõrtsus Leib, toop õlut, supilaadne toode.	10 v
Liha või kalaga toidukord kõrtsus Liha, toop õlut, leib, miskit rohelist.	15 v
Korralik toidukord kõrtsus Liha, toop veini, leib, veidikene rohelist ja miskine meega maius.	25 v
Hea toidukord kõrtsus Mitut sorti liha ja kala, liiter veini, leib, veidikene rohelist ja miskine meega maius.	1 HD
Ööbimine võõrastemaja ühisruumi põrandal	tasuta
Koht odava võõrastemaja ühisvoodis, näiteks mõnes palverändureid teenindavas asutuses	5 v öö
Eraldi ruum võõrastemajas Mahutab 4 kuni 6 inimest. Tavaliselt mingisugune kelder, talli osa vms. Ei sisalda voodeid ega tõenäoliselt ka korralikku akent või lukku käivat ust.	1 HD öö
Hea tuba viisakas võõrastemajas Mahutab 4 kuni 6 inimest, sisaldab puhast tuba eraldi voodite, lahtikäiva aknaga ja lukustatava uksega (Muukimiseks vise 10 vastu).	2 HD öö
„Sviit“ peenes hotellis	10 HD öö

Olenevalt hotellist võib sisaldada erinevaid asju, tavaliselt mitu ruumi, aknad, eraldi sissekäik, privaatne pesemisvõimalus jne. Sissepääsul korralik lukk, mille Muukimiseks vise 15 vastu.	
Laevasõit Hind võib varieeruda ja kokkuleppe on rohkem rollimänguline aga keskmiselt maksab üks kuu laevasõitu ühele inimesele 10KD. See hind sisaldab lihtsat toitu ja koikut ülerahvastatud kajutis. Eraldi kajutid laevas on väga kallid ja reserveeritud laeva ohvitseridele, omanikele või nende sõpradele-tuttavatele.	10 KD kuu

Ratsud, vankrid ja lisavarustus

Hobused ja muud koormaloomad	Hind Kuldmere regioonis
Kõikidel hobustel on kolmekordselt võime Kandja, mis tähendab et nad saavad kanda rohkem pagasit kui nende Keha üldiselt lubab. Täpsemalt loetakse nende Keha 12 võrra suuremaks, kui arvutada kandevõimet.	
Lihtne tööhobune Keha +2, Täiskiirus 55, elud 20, segases lahinguolukorras tuleb iga käik veeretada Ratsutamist 10 vastu, et hobune perutama ei läheks. Ei saa kanda turvist. Pagas 140kg.	5 KD
Tugev vankrihobune Keha +4, Täiskiirus 65, Elud 22, segases lahinguolukorras tuleb iga käik veeretada Ratsutamist 10 vastu, et hobune perutama ei läheks. Saab kanda kõiki turviseid. Pagas 160kg.	10 KD
Ratsahobune Keha +2, Täiskiirus 80, Elud 20, segases lahinguolukorras tuleb iga käik veeretada Ratsutamist 10 vastu, et hobune perutama ei läheks. Ei saa kanda turvist. Pagas 100kg.	20 KD
Asteaani sõjahobune Keha +2, Täiskiirus 70, Elud 24, sööstul üle sõites teeb 2d6 kahju. Saab kanda kerget ja keskmist turvist. Pagas 140kg.	40 KD
Puhast tõugu zuhaari sõjahobune Keha +2, Täiskiirus 80, Elud 24, sööstul üle sõites teeb 2d6 kahju. Saab kanda kerget turvist. Pagas 140kg.	28 KD (hind Zuhaarias 20 KD)
Puhast tõugu tserkešši sõjahobune Keha +4, Täiskiirus 70, Elud 28, sööstul üle sõites teeb 2d6 kahju. Saab kanda kerget ja keskmist turvist. Pagas 160kg.	60 KD (hind Tserkeššias 30 KD)
Destrier Suur ja vihane Flandria, Geteetia ja muude Kauglääne maade sõjahobune Keha +6, Täiskiirus 65, Elud 32, sööstul üle sõites teeb 2d6 kahju, paigal olles ründab iseseisvalt, üritades hammustada ja kapjadega peksta. Rünnak +2, kahju 1d6+6. Saab kanda kõiki turviseid. Pagas 180kg.	300 KD (Hind Kaugläänes 120 KD)
Tauria hiiglaslik mägikits Keha +2, Täiskiirus 50, Elud 24, võimeline liikuma täiskiirusega ka kõige keerulisemal mägimaastikul kandes samaaegselt ratsanikku. Sööstul lükkab mägikits ette jääjad sarvedega enda teelt, tehes 1d6+2 kahju. Saab kanda kerget turvist. Pagas 140kg.	10 KD
Kaamel, kahe küüruga Keha +6, Täiskiirus 65, Elud 32, sööstul üle sõites teeb 2d6 kahju, jõuab kanda 350 kg raskusi. Saab kanda kõiki turviseid.	35 KD (Hind Zuhaarias 25 KD)
Kallimatel aretatud hobustel on mõni omadus tavaliselt suurem. 5 punkti Täiskiirust, 1 Keha punkt või 2 elu maksab 20 KD. Üht tüüpi omadust saab tõsta vaid kolm korda. Ehk siis kõige kallim ja võimsam asteaani sõjahobune maksaks 220 KD ja oleks Kehaga +5, Täiskiirusega 85 ja 30 eluga.	
Vankrid või saanid Hobused tuleb lisaks osta.	
Lihtne taluniku veovanker või saan (Kiirus kuni 30)	20 HD
Lahtine kaubavanker või saan (Kiirus kuni 60)	6 KD
Riidega kaetud kaubavanker (Kiirus kuni 60) 4 hobust, kandevõime kuni 5 kaubatonni.	8 KD

Kinnine vanker või saan (Kiirus kuni 60)	12 KD
2 hobuse kaarik (Kiirus kuni 120)	20 KD
Asteaanide sõjakaarik või sõjasaan (Kiirus 80 kuni 120)	Alates 40 KD
Lahtine 2 hobuse tõld või saan (Kiirus kuni 100)	Alates 60 KD
Kinnine 2 hobuse tõld või saan (Kiirus kuni 100)	Alates 80 KD

10 punkti kiirust tähendab 3,6 km/h, ehk näiteks sõjahobune Täiskiirusega 70 on võimeline liikuma kuni 50,4 km/h (7x2x3,6).

Hobused ründavad/ teevad kahju üldiselt vaid sööstul, kui ratsanik juhib nad kellestki üle sõitma. Kahju vältimiseks tuleb kasutada võimalust – Reageerimise vise ratsaniku Ratsutamise viske vastu.

Hobused ei ole võimelised ise pareerima ja ratsanik viskab nende pareerimise asemel enda Ratsutamist -4ga. Kui hobune on üks, siis on tema Reageerimine 0.

Ratsavarustus	Kaal (kg)	Hind
Sadul ja rakmed Kasutatavad vaid ratsahobustega.	4	2 KD
Sadul ja rakmed, meistritöö +2 Ratsutamisele	4	10 KD
Sõjasadul ja rakmed Kasutatavad ka sõjahobustega.	6	4 KD
Sõjasadul ja rakmed, meistritöö +2 Ratsutamisele	6	20 KD
Kaitseriüd hobustele		
Hobuse nahkturvis, kaitse 2 (kerge)	8	4 KD
Hobuse lamellturvis, kaitse 5 (keskmine)	32	30 KD
Hobuse plaatturvis, kaitse 7 (raske)	40	100 KD

Maagilised esemed

Maagilisi esemeid valmistavad nõidsepad (energia juhtijad), kes panevad esemetesse sõna otseses mõttes tüki enda hingest, mida väljendab permanentne Hingeelude kaotus. See tähendab, et oma elu jooksul saab nõidsepp piiratud koguse maagilisi esemeid luua. PCd saavad seda probleemi lahendada EXPi eest uute Hingeelude ostmisega.

Välguterad

Välguterad ehk elektrirelvad on relvad, mis lisavad relva tavakahjule elektrilise kahju (+1d4 kuni +2d8).

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Kuna välgutera toimetab oma kahju edasi elektrišokina, mis tuleneb seppnõia energiast, siis ei kaitse sedatüüpi kahju eest ükski tavaline kaitserüü. Vaid vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Välgutera ei saa olla samaaegselt vaimurelv.

Välgutera võib aga ei pea olema meistritöö relv.

Elektrirelvad sisaldavad natukene vaske või hõbedat (metalle, mis on väga hea elektri juhtivusega). Elektrirelvad võivad samaaegselt olla ka hõberelvad, sel juhul lisandub hinnale 50KD. Välgutera peab olema metallrelv.

Välguterad lisavad relva hinnale: +1d4 lisab 100 KD, +1d6 lisab 200 KD, +1d8 lisab 375 KD, +2d6 lisab 750 KD, +2d8 lisab 1000 KD.

Välguterast relva hind arvutatakse: relva baashind (kui relv on meistritöö, siis korrutajad meistritöölt) + 50 (kui relv on hõberelv) + välguteralt tulev hind.

Näiteks: Hõbekatana, meitsritöö +2, välgutera +2d6 maksaks 1120 KD (20x4x4 + 50 + 750). Relval oleks rünnakule +2 ja relva kahju oleks 1d10+2+2d6, millest viimase 2d6 eest ei kaitseks turvis.

Ajutise välguterad

Ajutised välguterad toimivad samaviisi, mis tavalised Välguterad, aga nende omadused on ühekordsed, ning kaovad peale esmast kasutamist. Ajutised Välguterad on vibunooled, ammunooled või javeliinid – relvad mida kasutatakse üldiselt ühekordselt. Välguterast püssi või kahurikuulid ei ole võimalikud.

Relv	Kaal	Hind
Välgunooled +1d4, 10 tükki	0,5	100 KD
Välgunooled +1d6, 10 tükki	0,5	250 KD
Välgunooled +1d8, 10 tükki	0,5	750 KD
Hõbedased välgunooled +1d4, 10 tükki	0,5	110 KD
Hõbedased välgunooled +1d6, 10 tükki	0,5	260 KD
Hõbedased välgunooled +1d8, 10 tükki	0,5	760 KD

Vaimurelvad

Vaimurelvad lisavad relva ründele ja kahjule +1 kuni +3.

Vaimurelvad on kogu SAKE süsteemi võimsaimad relvad. Vaimurelvad koosnevad kahest poolest: füüsilisest poolest ja relva relvakujulisest hingest, mis on nõidsepa hingetükist sõna otseses mõttes sepiatunud. Vaimurelvad teevad tavaolekus (kui hing on relva sees) kahju nii kehalistele eludele, kui samal ajal ka hingeeludele. Kuna enamus inimestel on hingeelusid vähem kui tavaelusid, siis on nad headeks relvadeks kellegi lihtsaks maha löömiseks. Vaimurelvadega saab ilma takistusteta rünnata kõiki vaimuolendeid, kellel on tavarelvade vastu lisakaitse.

Kuna vaimurelvad teevad igal juhul kahju ka hingele, siis võimaldavad nad ükskõik kellel tappa teise inimese hinge. Hinge tapmine muudab aga igasuguse ellu tagasitoomise täiesti võimatuks.

Kolmandaks saavad vaimuvalda hinge kujul minevad nõiad võtta vaimurelva vaimu kujul endaga kaasa. Sellisel juhul rünnates teeb vaimurelv kahju ainult hingeeludele. Kehalistele eludele mitte. Vaimurelv on vaimu kujul. Samas ei kaitse sellisel juhul kahju eest tavaline turvis, vaid vaimurüüd pakuvad mõningast kaitset. Tavaolekus kaitseb vaimurelva kahju vastu ka tavapärase turvis.

Kui hing on vaimurelvast väljas ja keegi kasutab vaimurelva füüsilist osa, siis toimib vaimurelv nagu tavaline sama plussiga meistritöö relv (st tal ei ole eriomadust vaimuvaldsetele paremini kahju tegemiseks). Relval saab olla teoreetiliselt samal hetkel kaks kasutajat: üks kasutab relva hinge ja teine relva füüsilist osa.

Kuigi vibu- või ammunool saab teoreetiliselt vaimurelv olla, ei leidu üldiselt selliseid esemeid, sest ühekordse kasutamisega vaimueseme tegemine on samakeeruline ja sama hinnaga kui terve ja kestva relva loomine.

Vaimurelv peab olema alati sama plussiga meistritöö relv (aga meistritöö plussi ei liideta teistkordselt rünnakule ja kahjule). Vaimurelv võib olla hõberelv, kuigi see ei anna üldiselt relvale mingeid lisaboonuseid. Sel juhul lisandub relvale, hõberelva hind – 50 KD.

Vaimurelvad lisavad relva hinnale: +1 500 KD, +2 maksab 800 KD, +3 maksab 1300 KD.

Vaimurelva hind arvutatakse: relva baashind (korrutajad meistritöölt) + vaimurelva plussilt tulev hind.

Näiteks vaimukatana +1 maksaks 580 KD (20x4 + 500). Relval oleks rünnakule +1 ja relva kahju oleks 1d10+1.

Vaimurüüd

Vaimurüüd on olemuselt ja toimimiselt sarnased nagu vaimurelvad, st nad on turvised, mille sees on neid valmistanud seppnõia hinge tükk ning neid saab kehast väljudes kaasa võtta.

Vaimurüüd pakuvad kaitset vaimurelvade ja kummituste rünnakute vastu.

Vaimurüü vaimu kaitsev omadus (*Damage reduction*) on 3, 6 või 9. Niikaua, kui vaimurüü kandjat rünnatakse tavarelvadega või vaimurelvaga, mis on füüsilise relva kujul, ei ole sellel väärtusel tähtsust. Kaitseb rüü tavapärase Kaitse (*damage reduction*).

Kui vaimurüü kandjat ründab aga mõni sinine sõdalane, või kummitus, kelle rünnaku vastu tavarüü ei kaitse, siis kasutatakse *Damage reductionina* Vaimurüü vastavat väärtust: 3, 6 või 9. Kui nõid koos vaimurüüga kehast väljub, siis on tema hingel vastav Kaitse.

Lisaks on vaimurüüd võimelised ainsana kaitsma inimest elektriliste rünnakute eest. Elektrilise rünnaku kahjust lahutatakse vaimurüü vaimukaitse.

Kuigi vaimurüüd annavad hingele kaitset 3 kuni 9, siis füüsilisel kujul võivad olla nad ükskõik millise rüü sees ja seega füüsiliste rünnakute vastu pakkude hoopis kõrgemat või madalamat kaitset.

Vaimurüü – kaitse 3 peab olema meistritöö +1, vaimurüü – kaitse 6 peab olema meistritöö +2 ja vaimurüü – kaitse 9 peab olema meistritöö +3.

Kaitse 3 (meistritöö +1) turvise hinnale lisandub 750 KD, Kaitse 6 (meistritöö +2) turvise hinnale lisandub 1000 KD, Kaitse 9 (meistritöö +3) turvise hinnale lisandub 1400 KD.

Hinnale lisandub rüüle spetsiifiline meistritöö hind.

Vaimurüü hind arvutatakse: turvise baashind (korrutajad meistritöölt) + vaimurüü kaitset tulev hind.

Näiteks Asteaani plaatrüü, meistritöö +2, mis on samas ka vaimurüü – kaitse 6, maksab 2920 KD (120x4x4 + 1000). Selle rüü tavakaitse oleks 10 ning kaitse elektrirünnakute ja vaimudelt tulenevate rünnakute vastu oleks 6.

Vaimukilbid

Vaimukilbid toimivad sarnaselt nagu vaimurelvad ja vaimurüüd: koosnedes nii füüsiliselt kui hingelisest poolest.

Sinine sõdalane saab vaimukilpi kehast väljudes kaasa võtta.

Füüsilises olekus on vaimukilp samaväärne tavalise meistritöö kilbiga.

Vaimukilp peab olema alati sama plussiga meistritöö kilp (aga meistritöö plussi ei liideta teistkordselt pareerimisele).

Vaimukilp lisavad kilbi hinnale: +1 500 KD, +2 800 KD, +3 1300 KD.

Vaimukilbi hind arvutatakse: kilb baashind (korrutajad meistritöölt) + vaimukilbi plussilt tulev hind.

Loitsukaitse amulett

Loitsukaitse amulett kaitseb inimest kurjade nõiduste eest, ehk lisab Loitsukaitse visetele plusse. Loitsukaise amulett võib olla, amulett, sõrmus, käevõru või ükskõik milline ehe.

Inimesele mõjub üks Loitsukaitse amulett korraga.

Pluss viskele	Loitsukaitse	Hind
+2		250 KD
+4		500 KD
+6		750 KD
+8		1000 KD
+10		1250 KD

Loitsukaitse amulett võib olla ka vaimuese, st tuleb kaasa nõiaga kui see kehast väljub, sel juhul lisandub baashinnale 500 KD.

Vaimuvalla peeglid

Vaimuvalla peeglid on peeglid, millesse vaadates saab maag Vaimuvalda sisenemisele plusse, kui ta üritab oma kehast väljuda.

Lisaks peegeldab Vaimuvalla peegel nähtamatut, ehk siis nähtamatud olendid on peegli peegelduses nähtavad.

Vaimuvalla peegel võib olla nii väike taskupeegel, kui tervet seinat kattev peegel.

Peegel on enamasti metallist ja tuhmi poleeriga, meditatsioonis inimene näeb seal suitsu või udu.

Peegli hind oleneb sellest, kui palju plusse ta Vaimuvalda sisenemise viskele annab, et oma kehast väljuda. Muid peegli omadusi hind ei muuda.

Pluss Vaimuvalda sisenemisele	Hind
+2	250 KD
+4	500 KD
+6	750 KD

Hingeraud

Hingeraud on käeraud, millele on kaks kasutusviisi.

Peamiseks kasutusviisiks on valdade vahel liikumise ja kehast väljumise takistamine. Hingeraudadesse vangistatud vaimurändur (nõid või Olemusega olend kellele on valdade vahelise rändamise võime) ei saa oma kehast lahkuda (väljaarvatud juhul kui tegemist just temale tehtud hingeraudadega, sel juhul on nendes üks tema hingeelu). Hingeraudadega võib siduda valdade vahelise liikumisega võimega vaimuolendit ühte valda kinni. See on ka ainus viis vaimurändurist nõida kindlalt vangis hoida, sest hingeraudadesse aheldatud nõid ei saa oma kehast hinge kujul väljuda.

Teiseks: Hingeraud lisavad oma plussi Vaimuvaldsete isanda loitsimise viskele, kui see Vaimuvalla olendit kontrollida proovib. Selleks peab üks pool Hingeraudadest olema Vaimuvalla olendi ümber ja teine pool nõia ümber.

Hingeraud ei pea füüsilise ketiga ühendatud olema ja võivad koosned kahest või kolmest rauast.

Hingeraud on vaimuesemed, mille sees on üks neid kandava nõia Hingeelu tulevad selle nõiaga vaimuvalda kaasa nagu vaimurelvad ja vaimurüüd. Kõikide teiste olendite puhul on neil ainult valdade vahel liikumist takistav võime. St Vaimuvaldsete valitseja saab raudasi kandes ühelt poolt lukustada enda kontrollitud olendid ühte valda aga teiselt poolt liikuda ise valdade vahel.

Pluss Vaimuvaldsete valitsemisele	Hind
+2	750 KD
+4	1000 KD
+6	1400 KD

Kuna Hingeraud takistavad hinge lahkumist kehast, siis võivad mängijaid leida neile muidki huvitavaid kasutusviise. Näiteks peale keha surma ei saa hing lahkuda kehast ja jääb seega inimeste maailma oma enda surnukehasse lõksu.

Vaimutööriistad

Seppnõid võib hingestada ka ükskõik millist tööriistakomplekti või ükskõik millist eset. Sellistel asjadel võivad olla väga spetsiifilised kasutusviisid.

Vaimutööriistad, mis on separiistad või nahatööriistad on vajalikud, et töödelda vaimuvaldsete tükke, et toota tõelisi vaimuesemeid (vaata peatükis edasi).

Hingega muukraudasi saab sinine sõdalane kaasa võtta, et siis füüsiliste objektidega manipuleerimist kasutades muukida lahti ukسلukke.

Vaimutööriistade valmistamine võtab sama kaua aega kui tavatööriistade valmistamine.

Vaimutööriistad maksavad 500KD, millele lisandub baastööriistakomplekti maksumus.

Tõelised vaimuesemed

Tõelised vaimuesemed on esemed, mille füüsiline olemus ja hing on üks ja seesama nagu vaimuvalla olenditel, kelle Kaha ja Hinge atribuudiks on ühtne Olemuse atribuut.

Tõelised vaimuesemed töötavad nagu tavapärased vaimuesemed – vaimurelvad teevad kahju nii Hingele kui Kehale, vaimurüü kaitseb vaimurelvade eest.

Tõelisi vaimurelvasi ja vaimutööriistasi saab kehast väljudes endaga kaasa võtta. Erinevuseks on see, et kehast väljudes ei välju tõelise vaimueseme seest hing vaid terve ese tuleb hingega kaasa. Kui nõial on mingisugune nähtamatuks muutumise võime, siis muutub nähtamatuks ka see ese, justkui oleks ta hinge osa.

Tõelist vaimurüüd ei saa kehast väljudes enesega kaasa võtta, sest keha jääb sõnaotseses mõttes ette.

Selliseid esemeid ei saa nõidsepp tavapäraste meetoditega valmistada, sest nende olemus oleneb materjalist – tavapäraselt tuleb materjalidena

kasutada mõne tapetud vaimuvalla olendi tükke. Iga vaimuvalla olendi juures on kirjas, mis temast maha jääb kui ta tappa.

Kuna tõelise vaimueseme hingeline olemus tuleneb materjalist, siis on neid mõneti lihtsam toota. Isegi tavaline sepp, kellel on Vaimutööriistade komplekt, saab lihvida vaimuolendi luudest tõelisi vaimuesemeid. Tõelist vaimueset valmistades on töötlemisvõimalused aga mõneti piiratud, tavaliselt saab materjali lihvida või lõigata, aga igasuguseid luid ja küüniseid ei ole võimalik sepistada, st see mida materjalist valmistada saab on seotud tüki suuruse ja kujuga.

Tõelised vaimurelvad ei pea olema meistritööd (tavaline vaimurelv on alati vähemalt meistritöö +1) aga võivad olla. Tõelisest vaimuesemest meistritöö valmistamine oleneb ainult vastava käsitöö oskusest, energia suunamise oskust ei lähe üldiselt üldse tarvis.

Millist tüüpi vaimuesemeid mingist materjalist valmistada saab on kirjas olendite juures, üldiselt on materjaliks aga enamasti luu, mis seab teatavad piirangud. Luust saab valmistada nooleotsasi, odaotsasi ja nuiasid, aga mitte mõõkasi, sest need murduksid lihtsalt. Luulaastudest tehtud rüüd loetakse lihtsaks lamellrüüks.

Tõelisest vaimuesemest vaimuriüü annab füüsiliste ja hingerünnakute vastu alati täpselt sama palju kaitset (kuna enamasti on see lihtne lamellrüü, siis on enamasti kaitse 4).

Muud nõiduslikud esemed ja nende valmistamine

Elektrisau

See energia juhtija loodud sau kannab endas Energia suunamine elektrina II loitsu, mida saab aktiveerida kasutades Metafüüsika oskust. Metafüüsika vise peab olema vähemalt 10 ning ületama rünnatava Reageerimise viske, et rünnak tabaks.

Elektrisau teeb 1d8+12 kahju ning teda saab kasutada 20 korda, misjärel ta vajab laadimist, mis tavaliselt maksab umbes 10 kuni 25 kuldenaari ühe laengu pealt. Saua saab täita nõid, kellel on võimed: energia salvestamine varemvalmistatud esemesse ja energia suunamine II.

Kui tegelasel on mitu rünnakut käigus, siis võib ta elektrisauaga mitu korda rünnata. Rünnak on osa täisrünnakust.

Elektrilöök võib lüüa kuni 30 meetri kaugusele.

Elektrisau on kasutatav ka meistritöö +2 tetsubona või kui tegemist on võiksema sauaga, siis meistritöö +2 nuiana.

Valmistamine Energia salvestamine elektrina, Energia suunamine II, Energia juhtimine 12

Energia juhtimise vise: 25: Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeelu, permanentselt lisaks 2. Ühe laengu laadimiseks peab energia salvestaja loobuma ajutiselt 2st hingeelust ja see maksab 2 loitsupunkti.

Hind: 600

Basiliskisulgne mantel

Basilisk on oma olemuselt iidne ja tark vaimuvaldne, kelle keha on läbi imbunud tema nõiduslikkusest. Seetõttu valmistades basiliski sulgedest mantli, saab selle kandja tema nõiduslikkusest osa. Mantel kaitseb inimest vaimurelvade eest ja aitab inimeste ja vaimude valla vahel kergemini rännata.

Mantlit saab kanda koos teiste kaitserüüdega.

+4 Vaimuvalda sisenemisele

Kaitsele lisandub +2 (nii vaimurelvade kui füüsiliste rünnakute vastu)

Mantel on tõeline vaimuese, mis tähendab, et ta hing ja keha on lahutamatud. Mantel läheb oma kandjaga vaimuilma tervenisti kaasa. Suled on tavaliselt hõbedased ja tunduvad nagu täispoleeritud metallist. Nõidsepp suudab nende värvi muuta anodeerimise teel aga peab selleks omama mõnda elektri juhtimise võimet. Värviskaala sarnaneb õlilaigu värvidega.

Valmistamine: Kui nõidsepp sellist basiliskisulgset mantlit teeb ei kaota ta ühtegi Hingeelu. Oskama peab vaid vähesel määral käsitööd. Teoreetiliselt saab mantli teha sulgede olemasolul ükskõik kes.

Hind: 1000

Loomale spetsialiseerumise amulett

See amulett on valmistatud nõidsepa poolt aalu keha osadest. Amulett annab loomade valitsejale +5 kõikidele loomade valitsemise visetele selle loomaga seoses, kellele aalu sarnaneb.

Valmistamine Amuleti loomine, Loomale spetsialiseerumine (vastav loom, kelle kohta amuletti tahetakse luua), Energia juhtimine 10

Energia juhtimise vise: 25 Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 1.

Hind: 250

Loomade eest varjumise rüü

Ese võib olla ükskõik milline riideese või kerge või keskmise rüü, mis katab kogu keha. Rõivastuse kandjat ei ole loomad võimelised nägema ega muul viisil tajuma. Loomad ei ole suutelised lugema tema lõhnu, ega aru saama tema lähedusest isegi siis, kui nõid nende endi kõrval seisab. Tehniliselt on rüü kandja loomade jaoks nähtamatu. Kui tegelane peaks mingil põhjusel ründama looma, või miskit muud halba neile tegema, siis muutub rüü kandja loomade jaoks nähtavaks.

Valmistamine Amuleti loomine, Loomade eest varjumine, Energia juhtimine 10

Energia juhtimise vise: 25: Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeelu, permanentselt lisaks 2

Hind: 500

Ravitsemise amulett

Nõiduslik ravitsemine tervendab alati 2 elu rohkem.

Valmistamine Amuleti loomine, nõiduslik Ravitsemine vähemalt 6, Energia juhtimine 10

Energia juhtimise vise: 25: Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeelu, permanentselt lisaks 2

Hind: 500

Tervise amulett

Amuleti kandja on immuunne kõikide haiguste suhtes

Valmistamine Amuleti loomine, nõiduslik Ravitsemine vähemalt 10, Energia juhtimine 10

Energia juhtimise vise: 25: Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeelu, permanentselt lisaks 2.

Hind: 500

Kaitse amulett

Nagu Loitsukaise amulett, aga pakub kaitset vaid seestuvate kummituste vastu. Amulett annab juurde Loitsukaitse viskele, kui kummitus tahab siseneda inimese kehasse või kontrollida teda sealt.

Valmistamine Amuleti loomine,

Energia juhtimise vise:

20: Kaitse amulett +4 Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 1.

25: Kaitse amulett +8 Ajutiselt kaotab nõid 15 Hingeelu, permanentselt lisaks 2.

30: Kaitse amulett +12 Ajutiselt kaotab nõid 20 Hingeelu, permanentselt lisaks 3.

Hind: +4 maksab 250 denaari, +8 maksab 500 denaari, +12 maksab 750 denaari.

Usu amulett

Amulett sisaldab jumaluse keha mõnda tükki või jumaluselt saadud kingitust. Jumalus peab olema seesama, kelle preester amuleti kandja on.

Amuleti kandja Usu võimed kestavad kaks korda kauem, kui muidu.

Valmistamine Amuleti loomine, Usk, Energia juhtimine 12, Usk 10

Energia juhtimise vise: 30

Ajutiselt kaotab nõid 20 Hingeelu, permanentselt lisaks 6.

Hind: 2000

Nooruse amulett

Amulett peatab kandja vananemise 5 kuni 30 aastaks. Kui amulett on oma "elu ära elanud" jääb ta kasutuks.

Amulett peab sisaldama võimsa ja surematu Vaimuvalla kodakondse liha.

Nooruse amulett opereeritakse kandja sisse. Selle tegemiseks peab nõidsepp viskama nii Anatoomiat, kui ka Energia salvestamist. Üks inimene saab elu jooksul kasutada vaid ühte nooruse amuletti. Inimkeha vananemine ei ole lõpmatult peatatav.

Valmistamine: Amuleti loomine, Energia juhtimine 16

Energia juhtimise vise ja hind:

30: 5 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 3.

35: 10 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 5.

40: 15 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 7.

45: 20 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 10.

50: 25 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 12.

55: 30 aastat Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 14.

Hind: 5 aastat 1000 denaari, 10 aastat 1500 denaari, 15 aastat 2500 denaari, 20 aastat 5000 denaari, 25 aastat 7500 denaari, 30 aastat 10 000 denaari

Kameelioninahkne mantel

Vetevalla draakoni nahast mantel, valmistatud nõidsepa poolt.

+4 kuni +12 Luuramisoskustele varjumise puhul

Valmistamine: Amuleti loomine, Energia juhtimine 10

Energia juhtimise vise ja hind:

20: +4 varjumisele Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 1.

25: +6 varjumisele Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeelu, permanentselt lisaks 2.

30: +8 varjumisele Ajutiselt kaotab nõid 14 Hingeelu, permanentselt lisaks 3.

35: +10 varjumisele Ajutiselt kaotab nõid 16 Hingeelu, permanentselt lisaks 4.

40: +12 varjumisele Ajutiselt kaotab nõid 18 Hingeelu, permanentselt lisaks 5.

Hind: +4 maksab 600 denaari, +6 maksab 900 denaari, +8 maksab 1200 denaari, +10 maksab 1500 denaari, +12 maksab 1800 denaari.

Isanda käevõru

Isanda käevõrud töötavad nagu Hingeraud, aga neid loonud nõid on tundnud energia suunamist elektrina ning teinud võimalikuks läbi nähtamatu sideme edasi saata ka surmavaid elektrilööke. See võib kasulikuks osutuda, kui hingeraudade teist poolt kandev ohver on põgenema pääsenud.

Osapool kes kannab isanda osa nendest hingeraudadest saab iga päev teha niimitu korda, kui suur on hingeraudade pluss orja osapoolele 3d6 elektrilist kahju.

Valmistamine: Vaimueseme loomine, Energia salvestamine elektrina, Energia juhtimine 16

Energia juhtimise vise ja hind:

40: Isanda käevõru +2 Ajutiselt kaotab nõid 18 Hingeelu, permanentselt lisaks 4.

50: Isanda käevõru +4 Ajutiselt kaotab nõid 22 Hingeelu, permanentselt lisaks 5.

60: Isanda käevõru +6 Ajutiselt kaotab nõid 24 Hingeelu, permanentselt lisaks 6.

Hind: +2 maksab 1250 denaari, +4 maksab 1500 denaari, +6 maksab 2000 denaari.

Sõjamask

Mask mis annab kandjale Keha, Kiiruse või Osavuse plusse.

Valmistamine: Amuleti loomine, Õnnistamine ja needmine, Võimas jumalik tugevus, Energia juhtimine 16

Energia juhtimise vise:

40: Sõjamask +1 Ajutiselt kaotab nõid 18 Hingeelu, permanentselt lisaks 4.

50: Sõjamask +2 Ajutiselt kaotab nõid 22 Hingeelu, permanentselt lisaks 5.

60: Sõjamask +3 Ajutiselt kaotab nõid 24 Hingeelu, permanentselt lisaks 6.

Hind: +1 maksab 1250 denaari, +2 maksab 1500 denaari, +3 maksab 2000 denaari.

Mürgid

Mürke üldiselt turult või kohaliku apteekri käest osta ei saa vaid selleks tuleb leida mõni salaja tegutsev mürgimeister või mõni selline enese teenistusse palgata. Seetõttu on mürgid kallimad kui nende toorained lubaks arvata. Teiseks pole ka mürkide turg väga suur. Enamus inimesi ei osta elu jooksul kunagi ühtegi mürki.

Mürkide valmistamiseks on kolm peamist viisi. Kõige lihtsamad mürgid on lihtsalt taimed, mis on süües mürgised, nendest mürgi tegemiseks, tuleb neist lihtsalt mahl välja pressida. Et see protsess õnnestuks ei pea midagi viskama, küll aga peab mürgi valmistajal olema vähemalt 1 punkt Taimeteaduse all.

Teiseks viisiks on mõne mürgise looma, nagu skorpioni või rästiku lüpsmine. Selleks peab mürgimeister viskama Anatoomiat, ning võimalus ise mürgitada saada on ebaõnnestunud viske korral üpriski kõrge. Sellised mürgid on palju kallimad ja vajavad tihti eksootilisi loomasi, keda lüpsata.

Kõige kangemad mürgid saadakse aga mõne muidu mürgise aine keemilisest kontsentreerimisest. Selleks on vaja laboratooriumit ja üpriski kõrget Taimeteaduse viset.

Mürke ise valmistades lähevad komponendid maksma keskmiselt pool valmis mürgi hinnast, väljaarvatud juhul kui mürk „lüpstakse“ mõne olendi kehast.

Mürgitada saamine põhjustab hulga erinevaid Keha viskeid. Mürgi manustamiseks on kolm erinevat viisi, mis iseloomustavaid ka mürke endid. Enamus mürke manustatakse toidu kaudu. Väga paljud mürgid on manustatavad ka vere kaudu, mis tähendab, et neid saab panna mürgiga täidetavatesse nooltesse või või määrida terarelva peale. Määritud mürk püsib terarelva peal kuni õnnestunud rünnakuni. Kolmas grupp mürke on mürgised ka kontaktil. Selliseid mürke on maailmas väga vähe, aga nad on eriliselt ohtlikud ja väga keerukad käsitseda ka kogenenud mürgimeistrile.

Toidu kaudu manustatavate mürkide puhul on võimalik kasutada mitut doosi korraga, et mürgi toimimises kindlam olla. Iga järgmine doos muudab Keha visete raskustasemed +2 võrra raskemaks kuni +10neni viielt lisadoosilt. Tuleb aga arvestada, et see muudab eripärase maitsega mürgid lihtsamini avastatavaks. Avastamise viske raskustase muutub igalt lisadoosilt -2 võrra

lihtsamaks. Mängujuht võib mürgi avastamise raskustasemeid suurendada, kui mürgitaja valmistab olukorra eriti kavalalt ette, näiteks segab mõru maitselist mürki mõrusse jooki vms.

Erinevad mürgid kahjustavad erinevaid organismi osasid ja selle väljenduseks kaotab mürgitatud punkte erinevate omaduste alt.

Mürkidel on kiire ja pikaajalisem mõju. Kiire mõju ründab tavaliselt omadusi ja pikaajalisem võib kahjustada permanentselt omadusi või põhjustada surma. Kui Tegelane viskab lõhjalise mõju jaoks Keha ära, siis ei avaldu ka pikaajalisem mõju.

Mürgitust saab ravida vastumürkidega. Jõukamad seiklejad võivad osta endale seiklusele kaasa hulga erinevaid vastumürke või loota oma arsti kiire tegutsemise peale. Et aga mürgitust ravida, tuleb kõiksepealt aru saada, mis mürgiga tegemist on. Võideldes mürgiste loomadega on vastus loogiline aga salamõrtsuka edastatud mürgi puhul mitte. Suvaline vastumürk ei tee vale mürgi puhul midagi. Selleks, et aru saada, mis mürki on kasutatud peab arst veeretama Taimeteadust 20 vastu.

Kui mürk on teada, siis on küsimus, kas arst oskab seda ravida ja või vastumürki valmistada. Iga mürgi juures on kirjas Taimeteaduse vise vastumürgi teadmiseks ja valmistada oskamiseks.

Vastumürkide, mille koostis on väga lihtne, valmistamiseks ei tule suurt midagi teha. Esmaabikomplektiga tegelasel on see võimekus olemas.

Kui vastumürgiks on märgitud lihtne, siis maksab see 2 korda vähem kui mürk ja selle valmistamise komponendid on looduses lihtsasti leitavad.

Kui vastumürgi koostiseks on märgitud keskmine, siis maksab vastumürk samapalju, kui mürk ise ning vajab keerukaid komponente, mis tuleb osta apteekrilt. Kui vastumürgi koostiseks on märgitud keeruline, siis maksab vastumürk 2 korda rohkem, ning selle komponente leiab vaid suurtes kaubalinnadest või mürgimeistrite käest.

Ka nõidravitseja saab ravida mürgitust, selleks peab ta viskama Ravitsemise viske 2 korda suurema, kui vastumürgi teadmise viske, mida viskab tavaarst. Mürgi, mille vastumürgi teadmiseks/tegemiseks peab muidu viskama 20, ravitsemiseks nõiduslikult peab viskama lausa 40. Ravitsemine maksab ühe loitsupunkti.

Karumustikas, harilik ogaõun, koera pöörirohi, valge kärbseseen vms

Tegemist on parasvõetmealade peamiste mürgiste taimedega, mille leidmine õigel aastaajal ei ole keerukas.

Hind ja levik: 2 HD, parasvööde, kättesaadav kõikjal kus mingitki teadmist taimedest.

Valmistamine: Kasutakse marja või taime mahla. Mahl on lillakassinine, punakas või rohekas ning maitseb mõrkjalt. Mahla pressimiseks ei pea miskit viskama.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, 4cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsemisel Taimeteaduse vise 10 vastu. Raskustase on väga madal, sest tegemist on laialt levinud mürgiste taimedega, mille vältimist õpetatakse kõikidele lastele.

Efekti algus ja mõju: 5 minutit peale manustamist Keha vise 6 vastu või Kiirus, Osavus, Mõistus ja Vaist -1d2.

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus. Pulss vaheldumisi kiire ja nõrk, tugevad nägemishäired, nahapunetus, nahk kuiv ja kuum, rahutus, erutus, hallutsinatsioonid, deliirium. Tunni aja pärast Keha vise 4 vastu või kooma, nelja tunni pärast Keha vise 1 vastu või surm.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks tuleb visata Taimeteadust 10 vastu. Vastumürk on väga lihtne.

Skopolamiin

Läbipaistev vedelik, mida saadakse hariliku ogaõuna, koera pöörirohu ja karumustika mahlast keemilise kontsentreerimise käigus.

Hind ja levik: 6 KD, parasvõetme piirkonnad, kus tuntakse keemiat.

Valmistamine: Taime mahlast kontsentreeritakse laboratooriumi abil kange mürk. Protsessi õnnestumiseks Taimeteaduse vise 15 vastu.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, vere kaudu, 1cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsemisel Taimeteaduse vise 20 vastu.

Efekti algus ja mõju: 2 käiku peale manustamist Keha vise 12 vastu, või Mõistus ja Vaist -1d4.

10 minutit peale manustamist langeb Keha, Kiirus ja Osavus -1d6 võrra.

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus. Pulss vaheldumisi kiire ja nõrk, tugevad nägemishäired, nahapunetus, nahk kuiv ja kuum, rahutus, erutus, hallutsinatsioonid, deliirium. Poole tunni pärast Keha vise 8 vastu või surm.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 20 vastu. Vastumürgi koostis on

lihtne aga selle valmistamiseks on vaja keemiku laboratooriumi.

Sinihape

Läbipaistev vedelik, mida saadakse aprikoosi, ploomi ja kirsi seemnete mahla keemilise kontsentreerimise käigus.

Hind ja levik: 15KD, parasvõetme ja troopika piirkonnad, kus tuntakse keemiat.

Valmistamine: Sinihappe valmistamine on aeganõudev ja ohtlik protsess. Protsessi õnnestumiseks Taimeteaduse vise 20 vastu. Vise alla 5 tähendab, et keemik saab ise sinihappe mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, vere kaudu, 1cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsemisel Taimeteaduse vise 20 vastu.

Efekti algus ja mõju: koheselt Keha vise 15 vastu, kui vise vähem kui 10, siis raske mürgitus.

Kergema mürgituse puhul Keha -1d4.

Raske mürgituse puhul Keha -1d6.

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus, elundikahjustus. Hingamine kiireneb, tekib hirmutunne. Pulss muutub üha kiiremaks, kehatemperatuur võib tõusta üle 40, pearinglus, pupillid laienevad, tekib lämbumistunne, algavad tugevad krambid ja teadvus kaob.

Raske mürgituse puhul 5 käigu pärast Keha vise 8 vastu või surm. Kerge mürgituse puhul 2 tunni pärast Keha vise 6 vastu või surm.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 20 vastu. Vastumürgi koostis on keskmise keerukusega aga selle valmistamiseks on vaja keemiku laboratooriumi.

Skorpioni mürk

Läbipaistev vedelik, mida saadakse skorpionite nõ lüpsmisest. Ühest skorpionist on võimalik saada 1 doos mürki. Skorpion sureb protsessi käigus.

Hind ja levik: 4KD, leitav piirkondades, kus elavad skorpionid.

Valmistamine: Mürgi lüpsmiseks Anatoomia vise 15 vastu. Vise alla 5 tähendab, et mürgimeister saab ise mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Vere kaudu, 1cl.

Efekti algus ja mõju: koheselt Keha vise 15 vastu, kui vise vähem kui 10, siis raske mürgitus.

Kergema mürgituse puhul Keha, Kiirus, Osavus -1d3.

Raske mürgituse puhul Keha, Kiirus, Osavus -1d6.

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus, seedertakti kahjustus, elundikahjustus. Tugev erutus, rahutus, hüpertermia, hingeldus, tugev higistamine, oksendamine, kõhulahtisus, ülemäärane sülje eritus, kõha, kopsuturse, krambid ja kooma.

Raske mürgituse puhul päeva jooksul Keha vise 5 vastu, et mitte surra.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 14 vastu. Vastumürgi koostisosasid on keeruline leida ja seetõttu on see kallis.

Maomürk

Rohekas vedelik, mida saadakse mürgimadude nõ lüpsmisest. Ühest maost on võimalik saada 1 doos mürki. Kui Anatoomia visata üle 20, siis jääb madu protsessi käigu ellu.

Hind ja levik: alates 1KD, leitav piirkondades, kus elab mürgimadusid, st kõikjal.

Valmistamine: Mürgi lüpsmiseks Anatoomia vise 15 vastu. Vise alla 5 tähendab, et mürgimeister saab ise mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Vere kaudu, toidu kaudu, 1cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsmisel Taimeteaduse vise 20 vastu.

Efekti algus ja mõju: Olenevalt mao mürgisusest on efekti algus erineva kiirusega. Mõnede madude mürk aktiveerub koheselt, mõne mao mürk alles mitmekümne minuti pärast.

Peale aktiveerumist Keha vise 10 vastu, -2d4 mõnele omadusele.

Efekti pikaajalisem mõju: Mõne tunni möödudes võivad tekkida veritsused (igemed) ja sisemised verejooksud, üldine intoksikatsioon (vere ja teiste kudede rakkude lagunemine). Kujuneb välja hüповoleemiline šokk.

Tõsise ja ravimata hammustuse korral võib 24-48 tunni jooksul saabuda surm (Keha vise kesmiselt 6 vastu), kergematel juhtudel tuleb amputeerida jäse (Keha vise kesmiselt 6 vastu).

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 16 vastu. Vastumürgi koostis on keskmise keerukusega.

Arseen

Valge pulber.

Hind ja levik: 20KD, piirkonnad, kus tuntakse keemiat.

Valmistamine: Arseeni valmistatakse mineraalidest. Protsessi õnnestumiseks Taimeteaduse vise 20

vastu. Vise alla 5 tähendab, et keemik saab ise arseeni mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, 1cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsmisel Taimeteaduse vise 30 vastu.

Efekti algus ja mõju: 2 tunni jooksul Keha vise 13 vastu või Keha -1d3.

Efekti pikaajalisem mõju: Seedetrakti kahjustus ja organikahjustus. Kүүislaugu lõhn, nõrkus oksendamine. Paari tunni pärast Keha vise 10 vastu, või Keha alt kaob lisaks 2d6 punkti. See võib põhjustada automaatse surma, sest Keha ei tohi langeda alla -10ne. Kui ohver elab Keha langemise üle, siis algab aeglane paranemine.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 20 vastu. Vastumürgi koostis on keskmise keerukusega aga selle valmistamiseks on vaja keemiku laboratooriumi.

Sennella paralüsaator

Läbipaistev troopilistest taimedest kontsentreeritud vedelik

Hind ja levik: 30KD, troopika ja asteaani maailma kaubalinnad.

Valmistamine: Sennella paralüsaatorit valmistatakse Paradiisisaartel kohalikest mürgitaimedest. Protsessi õnnestumiseks Taimeteaduse vise 20 vastu.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, vere kaudu, 1cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsmisel Taimeteaduse vise 20 vastu.

Efekti algus ja mõju: Koheselt Keha vise 15 vastu. Halvab kõikide jäsemete liikumise 2d4 käikuks.

Kahe käigu pärast Keha vise 5 vastu või kaob 1 punkt Mõistusest permanentselt

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus. Keha vise 10 vastu, või halvatus 2d4ks tunniks. Peale mainitud tunde Keha vise 5 või surm.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 20 vastu. Vastumürgi koostis on keskmise keerukusega aga selle valmistamiseks on vaja keemiku laboratooriumi.

Lohe mürk

Läbipaistev vedelik, mida saadakse lohede nõ lüpsmisest.

Hind ja levik: 4KD lohede kodumaal Taurias, asteaani kaubalinnades 12KD.

Valmistamine: Mürgi lüpsmiseks Anatoomia vise 15 vastu. Vise alla 5 tähendab, et mürgimeister saab ise mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Vere kaudu, 1cl.

Efekti algus ja mõju: koheselt Keha vise 15 vastu, kui vise vähem kui 10, siis raske mürgitus.

Kergema mürgituse puhul Keha, Kiirus, Osavus - 1d4.

Raske mürgituse puhul Keha, Kiirus, Osavus -1d6.

Efekti pikaajalisem mõju: Närvisüsteemi kahjustus, seedertakti kahjustus, elundikahjustus. Hingamine kiireneb, tekib hirmutunne. Puls muutub üha kiiremaks, kehatemperatuur võib tõusta üle 40, pearinglus, pupillid laienevad, tekib lämbumistunne, algavad tugevad krambid.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Taimeteadust 15 vastu. Vastumürgi koostis on keskmise keerukusega.

Vaimuliilia ekstrakt ehk Vaimurohi

Läbipaistev vedelik, mida saadakse Vaimuliilia pressimisest. Vaimuliilia on valkjate pea läbipaistvate õitega lill, mis kasvab ainult Taurias ja Tserkeššias Udu lähedal. Udust kaugemal kui paar kilomeetrit pole võimalik liiliat kultiveerida, ta sureb. Vaimuliilia eksisteerib nii inimeste maailmas kui Vaimuvallas. Taurid näevad vaimuliiliat kui Udu vältimatu laienemise ettekuulutajat, sest liilia kasvab Udu servades, seal kuhu Udu pole veel jõudnud laieneda aga on vältimatult jõudmas. Vaimuliilia on Udu laienemise üheks ettekuulutajaks rebides esimesi väikeseid liilia kujulisi auke reaalsuse ja Vaimuvalla vahele.

Hind ja levik: 6KD Vaimuliilia kodumaal Taurias, asteaani kaubalinnades 20KD.

Valmistamine: Kuna Vaimuliilia on maagiline taim, siis selle mahla pressimiseks nii, et potents säiliks tuleb osata kas energia suunamist või ravitsemist (mõlemad maagi harud suunavad energiat). Ühe doosi valmistamiseks on vaja umbes 40 õit ja neid pressides sooritada

Ravitsemise või Energia suunamise vise 20 vastu (võtab ühe loitsupunkti). Vise alla 5 tähendab, et nõid saab ise Vaimuliilia mürgituse.

Manustamise viis ja doosi suurus: Toidu kaudu, 4cl.

Mürgi leidmiseks toidu maitsmisel Taimeteaduse vise 30 vastu.

Efekti algus ja mõju: koheselt Keha vise 15 vastu, või ohver jääb 1d4+1 käigu pärast koomalaadsesse unne, mis kestab 1d8+1 tundi. Sellest unest ei ole tavapäraste meetoditega võimalik ohvrit äratada.

Efekti pikaajalisem mõju: Vaimuliilia tekitatud unenäod on hirmsad ja kujutavad endas Udu õudusi – pidevat hirmutunnet, külma, nälga, põgenemist Udu olendite eest jne.

Une jooksul peab ohver viskama Loitsukaitse 10 vastu, või Vaimuliilia mürgitusest areneb tal permanentne vaimuhaigus, mida kutsutakse Lughu kutseks või Udu kutseks.

Vastumürk: Vastumürgi teadmiseks/valmistamiseks tuleb visata Metafüüsikat 20 vastu. Vastumürgi koostis on keeruline.

Nõiarohud, ehk narkootikumid

Mõningate nõiduste läbi viimise puhul tulevad nõiale appi narkootikumid. Narkootikumide kasutamist alustav nõid riskib aga kõige muu hulgas lõpuks ka sõltuvuse tekkega. Nii võib juhtuda, kus andekast nõiast saab ühel hetkel lihtlabane narkomaan, kes oma maagiaoskusi doosi hinna eest ükskõik kellele müüb.

Paljud narkootikumid on meelelahutuslikel eesmärkidel ka tavakasutuses. Need on tavaliselt aga nõrgema mõjuga (st kõige madalama meditatsiooni plussiga). Nõidadele suunatud narkootikumid on eriliselt kanged ja seega ka eriliselt ohtlikud ja sõltuvust tekitavad.

Iga narkootikumi juurde on märgitud Meditatsiooni pluss, mis viitab sellele, kui suure plussi ta nõidumise viskele annab. Pane tähele, et kõikide nõiakunsti harude juures ei ole narkootikumide kasutamisest abi või on kasu ainult osaline. See on iga nõiakunsti haru juures täpsemalt selgitatud.

Rohu õigeks valmistamiseks Taimeteaduse vise, vise jagatakse 3ga, et teada saada meditatsiooni plusse. Kui vise tuleb vähem, kui miinimum, siis läheb kogu protsess nihu.

Kanepiõis

+2 kuni +6 meditatsioonile.

Doosi hind: +2 25 vaske, +3 1 hõbedenaari, +4 2 hõbedenaari, +5 5 hõbedenaari, +6 1 kulddenaar.

Erinevad seemned, näiteks kärbseseened

+1 kuni +6 meditatsioonile.

Üpriski ohutu, võib põhjustada oksendamist, toidumürgitust. Keha vise seene meditatsiooni plusside vastu, et vältida.

Doosi hind: +1 praktiliselt tasuta, +2 25 vaske, +3 1 hõbedenaari, +4 2 hõbedenaari, +5 4 hõbedenaari, +6 8 hõbedenaari.

Oopium

+4 kuni +8 meditatsioonile.

Kui kasutada mitukümmend korda võib põhjustada sõltuvust.

Alates +6 on tegemist praktiliselt heroiiniga.

Doosi hind: +4 2 hõbedenaari, +5 4 hõbedenaari +6 10 hõbedenaari, +7 1 kulddenaar, +8 2 kulddenaari.

Klaas

+6 kuni +12 meditatsioonile.

Klaas on võimas keemiline narkootikum, mida vähesed nõiad kasutavad, tänu tema ohtlikkusele. Klaas, nagu nimigi ütleb näeb välja nagu valge klaasjas pulber (justkui nagu klaasi tolm). Klaasi manustamine toimub pulbri kuumutamise läbi, kuni see vedelikuks muutub seejärel süstitakse see vedelik otse veeni. Klaasi pole võimalik hoida vedeliku kujul, sest 30 kraadi juures see kristalliseerub.

Põhjustab sõltuvust. Iga aasta, mis inimene elab füüsilises sõltuvuses peab ta viskama Keha 5+mitmes aasta Klaasi all möödub, vastu, või kaotab 1 punkti Mõistusest ja Kehast. Mõlema atribuudi eest tuleb sooritada vise eraldi.

Klaas tõstab Keha ja Kiiruse atribuute ajutiselt 1 kuni 3 võrra olenevalt kangusest. Klaasi valmistamiseks peab väga hea keemik ja laboratoorium olema, sest kõige lahjema variandi valmistamine nõuab juba Keemia viset 12, kõige kangem aga 36.

Klaas +6 kuni +8 lisab Kehale ja Kiirusele 1 punkti, +9 ja +10 lisavad 2 ja +11, +12 lisavad 3 punkti. Punktid kestavad ühe tunni. Peale klaasi kasutamist on tegelane väsinud (-4 kõikidele visetele) ja peab puhkema.

Päevas saab kasutada niimitu doosi klaasi, kui on Keha, kui Keha on väiksem kui 0, siis ühe doosi. Rohkem kasutades saab tegelane üledoosi, mis tähendab Keha viset narkootikumi Meditatsiooni plussi vastu. Viske ebaõnnestumine tähendab krampe ja füüsiliste atribuutide langemist 1 punkti

võrra käigus (atribuudid langevad meditatsiooni plusside võrra, ehk siis klaas +12 langetab kokku Keha, Kiirust ja Osavust 12 punkti võrra) Ravitsemise või Arstiteaduse vise 20 vastu, et seda peatada.

Klaasi tarvitatakse spetsiaalsete klaasisüstalde abil. Kalliste hõbesüstaldega süstitakse vedel klaas otse veeni. Üks klaasisüstal maksab vahemikus 2 kuni 10 kulddenaari.

Klaasi on väga kallis toota ja seeläbi on ühe doosi hind ka suur, 2-5 denaari. Kuna aga kartellid, mis Klaasi toodavad soovivad suuri kasumeid teenida siis on tänavahind vahel isegi 4-5 kordne ausast hinnast.

Doosi aus hind: +6 8 hõbedenaari, +7 1 kulddenaar, +8 20 hõbedenaari, +9 2 kulddenaari, +10 3 kulddenaari, +11 4 kulddenaari, +12 6 kulddenaari.

Sinine taevast

+8 kuni +16 meditatsioonile.

Ohud füüsilisele tervisele, kui valesti valmistada. Vastumürgi õigeks valmistamiseks Taimeteaduse vise 10 +1 igalt Sinise taeva meditatsiooni punktilt.

Sinine taevast on üks enam levinud segusid, mida asteaanide müstikud kasutavad. Asteaanist maag Akkon la Meilea leiutas segu 849. aastal Oocneas. Segust sai tänu oma võimsusele asteaanide maagia alus.

Sinine taevast on siniste sõdalase eelistatuim narkootikum, mida toodab Vetevala tempel, hoides valmistamise retsepti kiivalt saladuses. Teada on vaid, et mürgi üheks aluskomponendiks on Maralli mere regioonis kasvava Vaimuvalla eukalüpti mahl.

Oma olemuselt on sinine taevast ohtlik mürk, mistõttu kasutatakse teda koos vastumürgiga. Sinist taevast suitsetades langeb nõid kooma sarnasesse uima (kõik füüsilisi omadusi kasutavad visked -6). Suitsetamise hetkest alates on nõial 12 tundi surmani. Kui nõid ei saa 12 tunni jooksul vastumürki peab ta viskama Keha Sinise taeva meditatsiooni plusside vastu või sureb.

Sinine taevast ei tekita sõltuvust.

Doosi hind Vetevala templites maagi dokumentide ette näitamisel: +8 2 kulddenaari, +9 4 kulddenaari, +10 6 kulddenaari, +11 8 kulddenaari, +12 10 kulddenaari, +13 12 kulddenaari, +14 14 kulddenaari, +15 18

kulddenaari, +16 20 kulddenaari. Hinna sees on ka vastumürk!

Oreeni lumm

+10 meditatsioonile.

Oreeni lumm on kasutuses ka mürgina vaenlaste koheseks uinutamiseks, tänu mürgisusele on oreeni lummaga kaasas alati vastumürk.

Oreeni lumm suigutab koomalaadsesse unne. Unenäod on väga realistlikud. Selleks, et mitte unne langeda, Keha vise 15 vastu. Sellisest unest on väga raske äratada. Ärkamine loomulikult moel toimub mõne päeva pärast, mistõttu vajab oreeni lumma kasutaja abimeest, kes talle vastumürki annab. Vastumürk lahjendab lumma ja nõia ei teki järelmõjusid nagu vaistu kaotus. Nõid saab oma kehale ka ise vastumürki anda, kui kasutab füüsiliste objektidega manipuleerimist.

Kui Oreeni lumma kasutav nõid ei saa 24 tunni jooksul vastumürki või kasutatakse Oreeni lumma hoopistükki kellegi meelega magama panemiseks, siis viskab tegelane Keha 15 vastu või kaotab 3d6 punkti Vaistu alt. Kui punktide kaotuse tõttu langeb tegelase Vaist alla -10, siis kaotab tegelane 1 Vaistu punkti permanentseks.

Doosi hind Oreenias 5 kulddenaari, mujal 30 kuldenaari.

Toit, ressursid, kaubad ja kinnisvara

Saadus	Hind kokkuostul	Hind lõpptarbijale Kuldmere regioonis
Nisu/rukkis (1kg)	2 v	2,5 v
Nisujahu/rukkijahu (1kg)	2,5 v	3 v
Leib (1kg)		4 v
Riis (1kg)	2 v	2,5 v
Mesi (1kg)	10 v	25 v
Oliiviõli (1l)	10 v	25 v
Õlu (1l)	1 v	2 v
Kuiv Thefna vein (1l)	10 v	20 v
Magus ja kange vein (Bellarvein)	15v	40 v
Sake (1l)	5 v	10 v
Kamõšš (1l)	5 v	8 v
Viin (1l)	25 v	1 HD

Pudulojused ja liha

Loom	Eluskaal, noor loom kuni täiskasvanud loom	Tapakaalu % eluskaalust	Noore looma maksumus/ vana looma maksumus kokkuostul	Lihakilo maksumus kokkuostul
Kana	1-3	75%	25 v	15 v
Siga	30-55	75%	6 HD/ 10 HD	15-20 v
Lammas/Kits	15-40	50%	8 HD/ 12 HD	30-35 v
Veis	60-400	50%	2 KD/ 5 KD	20-25 v
Muskusveis	60-300	50%	2 KD/ 4 KD	20-25 v
Ühe küüruga stepininasarvik (ohutu pidamine raske)	250-2000	50%	4 KD/ 40 KD	10-15v
Muul			50 HD	
Kala				5-15 v
Jahiloomade liha				25 v
Oreenia vesipühvel	250-1500 (erandina kuni 2500)	50%	20 KD/ 60 KD (Oreenias 5 KD/ 15 KD)	20-25 v
Hiiðsipelgate kuninganna (Oreenias, muneb 25-50 kanamuna suurust valgurikast muna päevas)			200KD (Oreenias 25 KD)	Viis muna – 1v

Nahad ja loomsed saadused

Nahkasi osatavad kokku kaupmehed ja kõiksugused nahaga tegelevad käsitöölised, kes nendest kõiksugu esemeid toodavad.

Hind kuldmere regioonis on erinev ainult nahkade puhul, mida seal ei leidu.

Kaup	Hind naha päritoluregioonis	Hind Kuldmere regioonis
Hundi nahk	3 HD	3 HD
Hirve/kitse nahk	4 HD	4 HD
Metssea nahk	3 HD	3 HD
Veise nahk	6 HD	6 HD
Rebase nahk	2 HD	2 HD
Kopra nahk	4 HD	4 HD
Soobli või nugise nahk	4 HD	4 HD
Põdra või hiidmägikitse nahk	8 HD	8 HD
Karu nahk	30 HD	30 HD
Alligaatori või krokodilli nahk	30 HD	55 HD
Punakaelse rocki muna, 4kg	2 KD	2 KD
Jääkaru nahk	10 KD	28 KD
Leopardi või jaaguari nahk	10 KD	18 KD
Lumeleopardi nahk	10 KD	10 KD
Tiigri nahk	20 KD	70 KD
Mõõkhambulise tiigri nahk	20 KD	20 KD
Lohe nahk	20 KD	28 KD
Ühe lohe nahast piisab ühe või kahe lohenahkse rüü tegemiseks		
Jääinimese nahk	25 KD	25 KD

Saadused Vaimuvalla olenditelt

Kaup	Kaal	Hind
Fööniksi tuhk Kasutatakse erilise grimmi tegemiseks.	100 g	40 KD
Nümfu veri Kasutatakse eriti peente parfüümide tegemiseks.	100 ml	80 KD
Kükloobi sarv Kükloobi sarvest saab valmistada kuni 10 tõelist vaimueset.	100 kg	2000 KD
Kodamapuu puit Maagilisest lillakast puidust saab valmistada suures koguses tõeliseid vaimuesemeid, puit pole siiski praktiline enamuse relvade valmistamiseks.	1 tonn/ 1 tihumeeter	500 KD
Kõuelinnu nokk Kõuelinnu nokast saab valmistada ühe tõelise vaimueseme.	2 kg	50 KD
Wendingo või leshi sarved Wendingo või leshi sarvedest saab valmistada kaks tõelist vaimueset.	4 kg	100 KD
Kõuelinnu või wendingo küünised Kõuelinnu ja wendingo küünistest saab valmistada nooli, mis toimivad nagu tõelised vaimuesemed.	100 g	2 KD küünis
Kõuelinnu suled Kõuelinnu hõbedastest sulgedest saab valmistada ühe basiliskisulgse mantli.	10 kg	1000 KD
Videeni ehk Vetevalla draakoni nahk Ühe Videeni nahast piisab 10 kuni 30 kameelioninahkse mantli tegemiseks ja seetõttu on see väga hinnaline. Kui paljude mantlite toormaterjali saab oleneb nülgiijate nahakunsti viskest. Vise 10 või alla annab materjali 10 mantli jaoks ja iga järgmine punkt ühe mantli jaoks veel kuni 30ni. Ühe mantli toormaterjal maksab 300KD.	10-30 kg	3000 kuni 9000 KD
Verepäikese õnnistatud pühvli nahk	10 kg	700 KD (Oreenias 200 KD)

Paradiisilinnu sabasulg	-	10 KD
-------------------------	---	-------

Riided ja aksessuaarid

Ese	Hind
Lihtsad linast või puuvillast riided (püksid, särk, mantel/hõlst)	10 HD
Käsitöölise riided (värvitud linased püksid ja särk, nahast müts, taskud ning vöö ja kalevist kuub)	2 KD
...	
Asteaani üliku riided Asteaani üliku riietekomplekt demonstreerib Asteaani maailma ulatust ja rikkusi, Kaubad komplekti kokku panemiseks pärinevad endise impeeriumi kõikidest otsadest. Karusnahkne müts ja sall/mantliääris, siidsametist hõbebrokaatiga kaetud mantel, alligaatorinahksed ratsasaapad, värvilisest kuldbrokaatiga kaetud kõrge kaelusega siidisametist särk ja püksid või kleit, mille nõöbid on lasuriidist või mõnest muust vääriskivist. Värviline siidisall katana või mõne muu kasti sümboliseeriva eseme vööle sidumiseks. Siidist alusriided. Komplektiga kaasnevad aksessuaarid: vaalaluust (<i>ivory</i>) lehvik, pärlitega kuldkõrvarõngad või mõni muu samaväärtuslik ehe (10 KD), kvartsidega hõbediadeem või mõni muu samaväärsuslik ehe (5 KD) ning Paradiisilinnu sabasulg soengu või mütsi kaunistamiseks.	175 KD
Päikseprillid Varjavad kandja silmad, mistõttu Psüühika võimete kasutamine kandja peal on raskendatud. Psüühik peab heas valguses olema lähemal kui 2 meetrit, et kontakti luua. Hämaras veelgi lähemal. Päikseprille kandval inimesel on Tähelepanu visked -2ga ja ambude, tulirelvade, vibude ja viskerelvade rünnaku visked samuti -2ga. Päikseprille kandes loetakse õrna kumaga pimedust täielikuks pimeduseks, ehk siis trahvid on suuremad. Kõik Reageerimise, Pareerimise ja Rünnaku visked -6ga tavapärase -4 asemel. Täielikus kottpimeduses ei ole vahet, kas päikseprillid on ees või mitte, midagi ei näe.	2 KD
Hõbesõrmus (10 g)	6 HD
Kuldsõrmus (10 g)	5 KD
Hõbedast käevõru (100 g)	3 KD
Hõbedast kaelavõru (300 g)	9 KD
Hõbesõlg (50 g)	25 HD
Hõbediadeem smaragdi või rubiiniga (300g)	40KD
Kullast käevõru (100 g)	41 KD
Hõbedast peavõru lihvitud kvartsidega (100 g)	5 KD
Hõbedast pitsatsõrmus (20 g)	1 KD
Kullast pitsatsõrmus (20g)	10 KD
Kullast lihvitud kividega (kvarts vms, kulda 50g) sõlg	25 KD
Kuldsõrmus smaragdi või rubiiniga	40 KD
Kuldsõrmus graveeritud gemmiga (ahhaat vms, kulda 10 g)	20 KD
Kuldsõrmus teemantiga (10 g)	115 KD

Kuldmere regiooni kohalikud kaubad

Kaup (Geograafiline tsoon)	Kaal	Hind Kuldmere regioonis
Linase riide rull (25x1,5m) (Parasvööde ja Ookeanivööde)	4 kg	1 KD
Värvitud linase riide rull (25x1,5m) (Parasvööde ja Ookeanivööde).	4 kg	20 HD
Kalevi rull (25x1,5m)	6 kg	2 KD

Villane riie. (Parasvööde ja Ookeanivööde)		
Värvitud kalevi rull (25x1,5m) Villane riie (Parasvööde ja Ookeanivööde)	6 kg	35 HD
Kopranõre ühelt kopralt Komponent parfüümides, piisab ühe parfüümi jaoks. (Parasvööde)	50 g	2 HD
Mesilasvaha Vajalik küünalde valmistamiseks.	1 kg	10 v
Mesi	1 kg	10 v

Luksuskaubad muudest regioonidest

Kaup	Kaal	Hind (kauba päritoluregioonis/ müügihind Kuldmere regioonis)
Päritoluregioon (Geograafiline tsoon)		
Peen Lõuna-Geteedi vaip Lõuna-Geteetia (Ookeanivööde)	5 kg	75 HD/ 210 HD
Värviline Zuhaari vaip Zuhaaria.(Parasvööde)	5 kg	45 HD/ 65 HD
Põhja-Thefna portselan (1 toidunõu) Põhja-Thefna (Parasvööde)	0,2 kg	2 HD/ 3 HD
Oreenia portselan (1 toidunõu) Oreenia (Soevööde)	0,2 kg	2 HD/ 7 HD
Puuvillase riide rull (25x1,5m) (Ookeanivööde ja Soevööde)	4 kg	15 HD/ 28 HD
Värvitud puuvillase riide rull (25x1,5m) (Ookeanivööde ja Soevööde)	4 kg	20 HD/ 36 HD
Oreenia siidiriide rull (25x1,5m) Oreenia (Soevööde)	2,5 kg	30 KD/ 105KD
Oreenia siidisameti rull (25x1,5m) Oreenia (Soevööde)	4 kg	50 KD/ 175KD
Hõbebrokaatriide rull (25x1,5m) (siidisamet + hõbeornament) Toodetakse Thefna suurlinnades, kuhu siidisamet on Oreeniast imporditud. (Ookeanivööde)	2,6 kg	165 KD/ 300 KD
Kuldbrokaatriide rull (25x1,5m) (siidisamet + hõbeornament) Toodetakse Thefna suurlinnades, kuhu siidisamet on Oreeniast imporditud. (Ookeanivööde)	2,6 kg	200 KD/ 360 KD
Ämblikusiidist riie (1x1,5m) 25 m rull (25x1,5m)	0,1 kg 2,5 kg	1 KD/ 4 KD 25 KD/ 100 KD
Lihvimata kvartsid Leitavad enamuses mägistes piirkondades üle maailma.	1 kg	5 HD
Vääriskorallid Oreenia, Kalimaa (Soevööde)	100 g	20 HD/ 70 HD
Jaad ja nefriit Oreenia, Kalimaa (Soevööde)	1 kg	30 HD/ 105 HD
Lasuriit Viie Koja Vabariik, pachude riigid (Parasvööde)	1 kg	4 KD/ 8 KD
Pärl Thefna, Paradiisisaared, Kalimaa (Ookeanivööde, Soevööde)	-	2 KD/ 4 KD
Oreenia must pärl Oreenia (Ookeanivööde)	-	4 KD/ 14 KD
Lihvimata smaragd või rubiin	-	7 KD/ 25 KD

Oreenia, Paradiisisaared, Kalimaa (Soevööde)		
Lihvimata teemant Paradiisisaared (Soevööde).	-	14 KD/ 50 KD
Elevandi võhk (30 kg) Oreenia, Paradiisisaared, Kalimaa (Soevööde)	30 kg	60 KD/ 210 KD
Mammuti võhk (50 kg) Kaugpõhi (Polaarvööde)	50 kg	100 KD/ 280 KD
Eebenipuu Oreenia, Paradiisisaared, Kalimaa (Soevööde)	1 tonn/ 1 tihumeet er	50 KD/ 175 KD

Vürtsid ja saadused muudest regioonidest

Kaup Päritoluregioon (Geograafiline tsoon)	Kaal	Hind (kauba päritoluregion is/ müügihind Kuldmere regioonis)
Sool Gurgemaa (Parasvööde), Maralli mere regioon (Ookeanivööde)	1 kg	1 HD/ 70 v
Tubakas 1 h istandust toodab umbes 500 kg tubakat aastas. (Ookeanivööde ja Soevööde)	1 kg	2 HD/ 180 v
Pipar ja muud vürtsid 1 h istandust toodab umbes 200 kg aastas. (Soevööde)	1 kg	5 HD/ 18 HD
Kohvi 1 h istandust toodab umbes 400 kg aastas. (Soevööde)	1 kg	2 HD/ 7 HD
Kakao 1 h istandust toodab umbes 400 kg aastas. (Soevööde)	1 kg	2 HD/ 7 HD
Suhkur 1 h istandust toodab umbes 3000 kg aastas. (Soevööde)	1 kg	15 v/ 1 HD
Rumm 1 h istandust toodab umbes 2250 liitrit aastas. (Soevööde)	1 l	25 v/ 90v

Kunst, käsitöö ja muud väärisesemed

Kunsti hind võib varieeruda tohutult.

Kaup	Kaal	Hind
Elevandiluust miniatuur	0,5 kg	Alates 5 KD
Höbenõude komplekt kahele (taldrikud, pekerid, vaagnad jne.)	1 kg	Alates 30 KD
Höbedast küünlajalg	3 kg	Alates 80 KD
Eebenipuust laud (1,5x4 m) ja 6 tooli	250 kg	Alates 30 KD
Kirev mosaiik seina või põranda küljes (1x1 m)	5 kg	Alates 5 KD
Akvarell või graafiline leht tuntud kunstnikult	-	Alates 1 KD
Õlimaal, meister maalib 2 kuud (1x1 m)	2 kg	Alates 50 KD, meistritöö alates 200 KD (Kui ruumis maalikogu vähemalt 8 meistritööga, siis sobivas olukorras Sotsiaalsete oskuste visetele +2, sest omanik näib jõukas ja hea maitsega)
Gobelään (1x1 m), meister koob 2 kuud	2 kg	Alates 50 KD, meistritöö alates 200 KD (Kui ruumis maalikogu vähemalt 8 meistritööga, siis sobivas olukorras Sotsiaalsete oskuste visetele +2, sest omanik näib jõukas ja hea maitsega)

Elusuuruses eebenipuust inimfiguur, meister valmistab koos abilistega 2 kuud	500 kg	Alates 200 KD, meistritöö 1000 KD (meistritöö skulptuuriga ruumis + 2 sobivatele Sotsiaalsete oskuste visetele, sest omanik näib jõukas ning hea maitsega)
Elusuuruses marmorist inimfiguur, meister valmistab koos abilistega 6 kuud	500 kg	Alates 550 KD, meistritöö 2200 KD (meistritöö skulptuuriga ruumis + 2 sobivatele Sotsiaalsete oskuste visetele, sest omanik näib jõukas ning hea maitsega)

Kinnisvara

Suuremate hoonete täpsemad kirjeldused asuvad Domeeni valitsemise ja Majanduse peatükkides, siin on toodud hoonete hinnad, kui neid osta eraisikuna.

Kui tegelased soovivad kodu rentida, siis aastarent on 1/10 kodu hinnast. Domuseid ja sellest kallimaid ehitisi ei ole üldiselt võimalik rentida. Samuti ei soovita enamasti rentida lühemaks ajaks kui aastaks.

Hoone tüüp	Ostuhind
Hütt Renditalupoja või muu säärase tegelase kodu külas või eeslinnas. Puust. 1 korrus, kuni 50m ² .	Kuni 10 KD maal/ kuni 30 KD eeslinnas
Korralik maamaja Jõuka vaba taluniku, külapreestri või kohaliku samurai maja. Asub eeslinnas või külas. Kivist ja/või puust. 1,5 korrust, 150 m ² .	115 KD
Osa kahekordsest ridaelamust Ametniku, samurai, preestri või käsitöölise kodu. Asub linnas. Puust. 2 korrust, 100 m ² .	290 KD
Käsitöölise maja Jõuka käsitöölise, samurai või preestri kodu. Asub linnas. Alumisel korrusel võib olla töökoda või pood. Kivist ja/või puust. 2 või 3 korrust, 200 m ² .	720 KD
Kaupmehe maja Jõuka kaupmehe, eduka nõia, tähtsa ametniku või rikka preestri kodu. Asub linnas. Alumisel korrusel võib olla pood, töökoda või mõni muu ärieline ettevõtmine. Kivist. 2 kuni 4 korrust, 500 m ² .	2640 KD
Domus või mõnda muud tüüpi linnahäärber Väikeüliku, tippametniku, jõuka teoloogi, litsentseeritud kaupmehe või aristokraadi linnakodu. Enamjaolt elab siin koos terve klann. Majal on 100 kuni 200 m ² sisehoov ja oma tall (ei pea oma hobuseid avalikus tallis hoidma). Kivist. 2 kuni 4 korruseline, 1500 m ² .	Alates 5000 KD
Palazzo Kojapalee või mõnda muud tüüpi ülikukodu linnas. Enamjaolt elab koos terve klann. Majal on 200 kuni 600 m ² sisehoov, oma tall ja mitmed töökojad. Kivist ja tihtipeale hästi kaitstud ja kaunistatud. 2 kuni 4 korruseline, kindlustorn on muidugi kõrgem, 5000 m ² .	Alates 30000 KD
Väike kindlustatud maja Sellised majad ehitatakse piirkondadesse, mis on tuntud oma rahutuse poolest. Majal on kaks korrust ja kelder, sissepääsuni viib väike tõstesild.	600 KD
Suur kindlustatud maja Suures kindlustatud majas on eluruumi 300 m ² jagu, sellel on kolm korrust, lisaks kelder. Maja sissepääsul on väike tõstesild.	2000 KD
Põhja-Thefna stiilis tornlinnus Neljakordses tornlinnuses on 1000 m ² elamispinda.	10 000 KD
Suur Põhja-Thefna stiilis tornlinnus Seitsme- või kaheksakordses tornlinnuses on 4000 m ² elamispinda.	40 000KD

Maaomad

Maa hind oleneb selle viljakustäringust, ning sellest kas see on tühi maa (vahet pole, kas mets või rohtla) või on sellel küla. Maad müüakse 4 km² tükkidena.

Viljakustäring	Tühja maa hind	Küla hind koos selle aluse maaga
D4	50 KD	- (ei saa küla rajada)
D6	100 KD	1200 KD
D8	150 KD	1400 KD
D10	200 KD	1600 KD
D12	- (d12 tüüpi maad asustamata kujul poole)	2000 KD

Lihtsustatud süsteemid

Elustiili maksumus

Elustiili maksumus kasulik mängu lihtsustamiseks. Ostes endale mingi elustiili saab mängida ilma iga õlle eest vaskesi lugemata. See tähendab ka, kas katkiläinud relvad ja rüüd tehakse linnas korda või mitte.

See, millise elustiili maksumuse kasuks otsustad, näitab ka, kes on inimesed enamasti sinu ümber.

Pane tähele, et maksumus on kuu kohta, mitte domeenikäigu kohta.

Elustiil	Maksumus kuu jooksul
Elustiili hind tuleneb tarbimisest, eeldusega, et tegelane ei kasvata ise midagi. Elustiili maksumuse hulgas on ka teenijate palgad (aga mitte käsitöösellide ega sõdurite) ja muu säärane. Kui tegelane peab endale kodu rentima, siis tuleb rent lisaks.	
Raske elu Kodu puudub, või on tasuta näiteks kuur vms. Teel olles ööbitakse tänaval või metsa all. Toiduks on leib, mõned juurikad, väga harva ka kala. Nälg on tavaline. Uute riiete või muuks sarnaseks raha ei jätku. Relvad ja rüüd lagunevad. Sedaviisi elavad väiksed inimesed.	5 HD
Väga vaene Koduks on renditud väike uberik või aknaga tuba linnas, teel ööbib tegelane võõrastemaja ühisruumis. Toiduks leib, mõned juurikad, vahel ka kala ja liha, ning mõni toop õlut. Vahel tuleb kokku puutuda ka näljaga. On raha, et oma katkiseid riideid kokku õmmelda ja vahetevahel uued sandaalid muretseda. Relvad ja rüüd lagunevad. Sedaviisi elavad lihttöölised, madrused, käsitöölise õpipoisid ja vaesed rentnikud.	1 KD
Vaene Koduks rentnikutalu või pisike korter linnas, teel olles voodikoht odava võõrastemaja ühisruumis. Toit kustutab nälja ja on piisavalt mitmekülgne, et füüsilist tööd teha. Joogiks õlu ja sake. Vahetevahel jõuab endale ka mõne uue kanepist või linast särgi osta. Relvad ja rüüd ei lagune, aga korras ka just pole. Sedaviisi elavad enamus rentnikud ja käsitöölise sellid.	2 KD
Madalam keskklass Koduks renditalu või paari toaga korter linnas, teel olles voodikoht 4 inimese toas. Toit on korralik ja piisavalt vaheldusrikas, et selle söömist mõningal määral nautida, joogiks vein, sake ja vahel ka rumm. Nälg on üldiselt võõras. Tegelane jõuab endale ka vahetevahel uusi riideid osta ja oma rüüsid ja relvu korras hoida. Sedaviisi elavad vaesemad käsitöölised, kaupmehed ja enamus samuraid ning külapreestrid.	5 KD
Keskklass	10 KD

Koduks väike maja, teel olles oma tuba võõrastemajas. Toit on hea ja maitsestatud, joogiks vein ja rumm ja vahel ka mõni viski, brändi või liköör. Tegelane jõuab uusi riideid osta ja relvi korras hoida. Majas üks teenija. Sedaviisi elavad enamus käsitöölisi, kaupmehi, jõukamad samuraid ja enamus preestraid.	
Jõukam keskklass (Koduks korralik maja, rännates hea tuba peenes võõrastemajas. Toit on hea ja maitsestatud, jooke on mitmesuguseid kohalikke ja välismaiseid. Tegelane jõuab uusi riideid osta ja relvi korras hoida. Majas vähemalt 2 teenijat.) Sedaviisi elavad jõukad käsitöölised, kaupmehed ja kõrgemaid ameteid kandvad samuraid ning preestraid.	20 KD
Väikeülikute klass Koduks väike häärber või mõis, rännates sviit või hea tuba peenes võõrastemajas. Laual on kõike, raha jääb ka pidevaks prassimiseks, kui seda soovida. Majas vähemalt 3 teenijat. Sedaviisi elavad vaesemad plantaatorid, litsentseeritud kaupmehed, tippametnikud ja teoloogid.	Alates 50 KD
Ülikute klass Koduks väike palee, häärber või mõis, rännates sviit. Tihtipeale tuleb mõni pidu korraldada, esinejaid kutsuda. Iga kuu on vähemalt üks ball vms suurejooneline üritus. Vahetevahel tuleb uus tõld või peen ratsahobune osta. Majas vähemalt 5 teenijat. Sedaviisi elab enamus patriitsidest, plantaatoritest, litsentseeritud kaupmeestest ja kõrgematest usumeestest. +1 sotsiaalsetele oskuste visetele kellegi veenmiseks, valetamiseks, või kohtus protsessides. Asteaani maailma igapäevaelus usaldatakse jõukaid ülikuid lihtsamini. Pluss ei lisandu väljaspool asteaani kultuuriruumi ega vale läbi nägemise visetele ja maskeerumise visetele. Pluss lisandub domeeni valitsemise süsteemis.	Alates 200 KD
Valitsejate klass Koduks palee, rännates tuleb terve võõrastemaja kinni panna. Peaaegu iga päev on korralik bankett, ball, teater, kaardimänguõhtu vms lõbustus. Kõik mida tahta ja isegi see mida ei taha on laual. Muusika mängib ja pidu käib. Sedaviisi elavad nillwringid, daegunid, markiid, daimyod, ülikad patriitsid, plantaatorid, pangajuhid ja muud sedalaadi tegelased. +2 sotsiaalsetele oskuste visetele kellegi veenmiseks, valetamiseks, või kohtus protsessides. Asteaani maailma igapäevaelus usaldatakse jõukaid ülikuid lihtsamini. Pluss ei lisandu väljaspool asteaani kultuuriruumi ega vale läbi nägemise visetele ja maskeerumise visetele. Pluss lisandub domeeni valitsemise süsteemis.	Alates 2000 KD

Ekspeditsiooni maksumus

Kui tegelased otsustavad minna pikale ekspeditsioonile läbi sisemaa, siis vajavad nad igasugu varustust, kandeloomasi, toitu ja muud kola, mille kõige ükshaaval ostmine on aeganõudev ja oleme ausad igasugused detailid kipuvad meelest ära minema. Selleks on lihtsustatud ekspeditsiooni maksumuse tabel.

Kaks lisaveolooma on võimelised kaasas kandma ühe inimese aasta toiduvaru (ca 365 kg). Lisahobune maksab 5 KD. Kõik ekspeditsioonivarustuse tüübid väljaarvatud algeline, on võimelised kandma kaasas aasta toiduvaru.

Baasvarustuse hinnas ei ole toitu.

Varustuse tüüp ja kirjeldus	Ekspeditsiooni baasvarustuse ostmisele kuluv hind	Lisamaksumus iga ekspeditsiooni kuu kohta
Algeline varustus Telk kahele inimesele, magamiskott, veepläsku, tulekivid, kanepiköis (20m), muul või eesel (võimeline kaasas kandma ühe inimese 3 kuu toitu)	70 HD	1 KD (toit)
Korralik ekspeditsioonivarustus Telk kahele inimesele, magamiskott, veepläsku, tulekivid, kanepiköis (100 m), latern, tint (100 lehe jaoks), sullepea, 100 A3 paberit,	30 KD	20 HD (toit ja lambiõli)

õmblusnõelad, pussnuga, töökirves, toidupada, ronimiskomplekt, esmaabi karp ja kolm tööhobust.		
Kõigeks valmis seikleja varustus Telk kahele inimesele, magamiskott, veepläsku, tulekivid, kanepiköis (100 m), latern, tint (100 lehe jaoks), sullepea, 100 A3 paberit, õmblusnõelad, pussnuga, töökirves, toidupada, ronimiskomplekt, hea esmaabi karp, nahatöölise tööriistad, sepa tööriistad, muukraudade komplekt, kompass, käeraud ja kolm tööhobust.	50 KD	2 KD (toit, lambiõli ja mõned pudelid rummi ja tubakas)
Ülikust seikleja varustus Telk kahele inimesele, magamiskott ja peened soojad vaibad, veepläsku, tulekivid, kanepiköis (100 m), ämblike niidist köis (50 m) latern, tint (200 lehe jaoks), sullepea, 200 A3 paberit, õmblusnõelad, pussnuga, töökirves, toidupada, ronimiskomplekt, professionaali esmaabi karp, nahatöölise tööriistad, sepa tööriistad, muukraudade komplekt +2, navigaatori tööriistad, kompass, pikksilm, käeraud, vastumürgid piirkonnas levinumatele mürkidele (Skopolamiini, sinihappe, maomürgi ja lohe mürgi vastumürgid. Üks doos kõiki, või neli doosi ühte) Kolm tööhobust ja ratsahobune rakmetega +2.	190 KD	4 KD (toit, lambiõli ja mõned pudelid rummi, 4 küünalt, kohvi, suhkur, pipar ja tubakas)

Inimressursid

Palgad

Üldiselt toimub inimeste palkamine mõne spetsiifilise asutuse rajamisega, laeva ostmisega, väeosa rajamisega vms koos. Sellisel juhul on kõik palgakulud juba arvatud asutuse ülalpidamise kulude hulka. Sellest Kuninga ja Majanduse moodulites.

PCdel võib vahel tekkida aga huvi mõne spetsiifilise NPC endale appi palkamiseks: teejuhiks võõral maal, turvameheks või abiliseks mõnel muul juhul. Sellised palgatud NPCd ei võta reeglina osa võitlustest (moraal: arg) ning täidavad ainult neile antud spetsiifilisi ülesandeid. Välja arvatud roninid, kes on palgatud peamiselt ainult võitlema (moraal: tavaline).

Kui töö iseloom eeldab ööpäevringset kohalolu või PCdega kusagile kaasa minemist, siis lisandub palgale toidu või ülalpidamiskulu.

Töö iseloom või NPC tüüp	Palk domeenikäigus (3 kuud) + toidukulu
Oskusi mitte vajavad lihttööd, nagu näiteks kaevamine, asjade tassimine või aerutamine.	1 KD + 1 KD toit
Oskusi vajavad aga üldiselt madalalt tasutatud tööd nagu näiteks abitööd ehitustel, sulase tööd põllumajanduses, madrused laeval, töölised manufaktuuris või kaevurid. Ka sündikaadimeistrite õpipoisid.	4 KD + 3 KD toit
Sündikaadimeistri sell või selli tasemel käsitöeline, bürokraadi õpilane, kogenenud madrus või õppiv tüürimees. (üks ametiga seotud oskus +6)	12 KD + 6 KD ülalpidamiskuludele rännakul
Tüürimees või väikelaeva kapten, bürokraat, inseneri õpipoisid, külatempli preester, raamatupidaja suures asutuses, algaja arst jne. (üks ametiga seotud Mõistuse oskus +6)	30 KD + 15 KD ülalpidamiskuludele rännakul
Manufaktuuri või tööstuse meister Tööstusmeistrid, näiteks manufaktuuri masinistid, kaevanduspusepad, laevameistrid jne, on väga kitsa spetsialiseeringuga töötajad, kes on tavaliselt omandanud oma kõrge ameti töötades samas asutuses madalamatel ametipostidel terve elu. Kuigi töödelt ja sissetulekutelt sarnased sündikaadimeistritega on nad tihti	30 KD + 15 KD ülalpidamiskuludele rännakul

viimaste poolt põlatud, sest töötavad otse valitseja või mõne produktori heaks ja ei kuulu seetõttu ühtegi sündikaati. (Kasutada sündikaadimeistri <i>stat block</i> , Mehaanika või mõni käsitöö +10)	
Samurai stipendium Samuraid saavad enda teenistusse vannutada vaid PCd, kellel on suur hulk maad või muid varasid ja kes kuuluvad mõnda kõrgemasse kasti. Samurai vanne on kahepoole – nii nagu samurai lubab isandat teenida ja tema eest võidelda, lubab isand tagada talle ja ta perele kogu ta tulevaseks eluks elukohta ja stipendiumi, st selleks et isanda lubadus oleks usaldusväärne peab see olema tagatud varade ja/või maaga. (Kasutada külasamurai <i>stat block</i>)	30 KD + elukoht tervele perele + 15 KD ülalpidamiskuludele rännakul
Teejuht Teejuht on mingisugune kohalik kütt või mägilane, kes tunneb regiooni loodusolusid hästi ning oskab seal üldiselt ära eksimata ja ohutult liikuda. (Geograafia +6, Tähelepanu +6, Loodusoskused +6)	24 KD + 6 KD ülalpidamiskuludele rännakul
Roninist palgasõdur Roninid võitlevad üldiselt palgasõdurite kompaniide koosseisus aga PCd võivad mõnda roninit endaga seiklusele kaasa meelitada. Roninid on head võitlejad aga sõjasaaki lubavate seikluste puhul tahavad nad palgale lisaks mingit osa saagist. (Kasutada ronini <i>stat block</i>)	45 KD + 15 KD ülalpidamiskuludele rännakul + kokkulepitud osa sõjasaagist
Domeenijuht või kaubahoovi direktor (kõik ametiga seotud valitsemisoskused +10)	100 KD x domeeni hindade korrutaja

Spetsiifilised teenused

Spetsiifiliste teenuste ostmine eeldab teenusepakkuja olemasolu regioonis, mille üle otsustab GM.

Teenus	Teenuse hind
<p>Algajate seiklejate palkamine mõne konkreetse probleemi lahendamiseks Algajate seiklejate kamp koosneb roninist, sinisest sõdalaset, shinobist ja kütist, kes on ehitatud 100 EXPi eest nagu arhetüüpsed nädistegelased mängijatele.</p> <p>Seiklejad on arrogantsed ja pigem ebausaldusväärset tegelased, keda samas ainsana saab saata lahendama ülesandeid, mis PCdele omaseid innovaatilisi lähenemisi vajavad. Seiklejaid võib vaja minna domeenijuhtidest PCdel, et lahendada ilma ise käsi määrimata erinevaid domeenis tekkivaid probleeme, millega tavalised samuraid ja muud domeeni palgal olevad asjapulgad iseseisvalt hakkama ei saa. Näiteks domeeni tekkinud peidetud bandiidibaasi otsima, korrumpeerunud ametnikke avastama, kedagi taga ajama vms. Seiklejaid on mõtet palgata vaid keerukamaid või ohtlikumaid probleeme lahendama, kõiksuguste <i>fechquestide</i> ja sõjaväemanöövritega saavad hakkama domeenis elavad samuraid ja ashigarud.</p> <p>Kuna seiklejad on ebausaldusväärset, siis on iga ülesande puhul võimalus, et seiklejad võtavad ettemaksu ja lahkuvad ilma tööd tegemata. Selleks võimaluseks on domeeni korrupsiooni protsent. Kui PCd ei oma domeeni, siis on võimaluseks 50%, millest lahutatakse PCde kõige kõrgemad Sotsiaalsed oskused ja Juura.</p> <p>Kas seiklejad saavad ülesandega hakkama või mitte oleneb ülesandest ja selle kohta viskab protsenti mängujuht. Lihtsate ülesannete nagu näiteks kohalike bandiitide laiiali ajamiseks võiks õnnestumise võimalus olla 50%.</p> <p>Kui seiklejad on ülesande lahendanud ja neile uusi ülesandeid ei anta, siis lisandub domeeni sündmuse alla poolleiolev sündmus: Tegevusetud seiklejad.</p>	<p>Oleneb ülesandest, aga vähemalt 240 KD.</p> <p>Algajad seiklejad tahavad vähemalt poolt raha ettemaksuna.</p>
Kogenenud seiklejate palkamine mõne konkreetse probleemi lahendamiseks	Oleneb ülesandest, aga vähemalt 1000 KD.

<p>Kogenenud seiklejate kamp koosneb preester-roninist, sinisest sõdalasest, shinobist ja loomade valitsejast, kes on ehitatud 300 EXPi eest. Sellised tegelased on väga ohtlikud.</p> <p>Kogenud seiklejad on veelgi arrogantsemad aga mõneti usaldusväärsemad, sest neil on maine, mida hoida. Kogenenud seiklejatel on maagilised relvad ja nad suudavad võidelda edukalt ka teispoolsuse olenditega.</p> <p>Kogenud seiklejate ebausaldusväärseuse protsent on 20% võrra väiksem, ehk siis domeeni Korruptsioon -20% või 30% millest lahutatakse palkavate PCde kõrgeimad Sotsiaalsed oskused ja Juura.</p> <p>Kas kogenud seiklejad saavad ülesandega hakkama või mitte oleneb mängujuhi protsendiviskest. Lihtsamate ülesannete puhul võiks õnnestumise võimalus olla 90% aga keerukamatel juhtudel, nagu metsadesse ilmunud vaimuvalla olendi maha löömiseks, võiks õnnestumise võimalus olla 50%.</p> <p>Kui seiklejad on ülesande lahendanud ja neile uusi ülesandeid ei anta, siis lisandub domeeni sündmuse alla pooleliolev sündmus: Tegevusetud seiklejad.</p>	<p>Kogenenud seiklejad tahavad vähemalt poolt raha ettemaksuna.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

Adventuring rules

Ekspeditsiooni reeglid

Ekspeditsiooni reeglid on mõeldud maismaarännaku või merereisi mängimiseks, mis viib PCd läbi asustamata ja/või tundmatute maade ning merede, kus võivad ähvardada kõiksugused ettenägematud ohud.

Ekspeditsiooni reeglid võivad olla sobilikud ka juhul kui rännak toimub läbi vaenlase domeeni, enda domeeni asustamata aladel või enda domeeni vaenlase poolt okupeeritud aladel.

Ekspeditsiooni reeglid on sobilikud ka *hexcrawl*iks.

Kui rännak toimub enda domeeni asustatud piirkonnas või mõnes vähemalt neutraalse riigi inimasutatud piirkonnas, siis ekspeditsiooni reeglistikku ei kasutata.

Ekspeditsiooni reeglid jagavad rännaku käikudeks, mis vastavad päevale, nädalale või mõnele muule ajaühikule. Iga käik viskavad PCd Ohte (*Hazard*) ja Võimalusi (*Oppurtunity*) ning iga käik saavad nad teha ekspeditsiooniga seotud tegevusi.

Ekspeditsiooni ette valmistamine ja Expedition sheet

Ekspeditsiooni juhid

Ekspeditsioonile minevad mängijad kasutavad ekspeditsioonilehte, mis on nagu *character sheet* aga kogu *party* kohta ning lihtsam.

Mängujuhile on samaaegselt abiks *adventure/ expedition sheet*.

Ekspeditsioonil olevad PCd valivad endi või kaasas olevate NPCde hulgast kuni kolm ekspeditsiooni juhti, kelle oskustest oleneb kui hästi õnnestub rännuseltskonnal ohte vältida ning kasulikke võimalusi leida.

Ekspeditsiooni juhid on:

Navigaator – Geograafia

Skaut – Tähelepanu

Loodusteadlane (*naturalist*) – Loodusoskused

Üks PC või NPC võib võtta mitme juhi rolli korraga, kui tal on vastavad oskused kõige kõrgemad. Ühtegi rolli täitmata jätta ei ole mõtet.

Navigaatori Geograafia, skaudi Tähelepanu ja naturalisti Loodusoskuste plussid (*skill level*) liidetakse kokku ning lahutatakse Ohtude baasprotsendist, mis on 50% ja lisatakse Võimaluste baasprotsendile, mis on 0%.

Näiteks Amara Loodusoskused on +8 ja Tähelepanu +10, ta võtab nii naturalisti kui skaudi rolli. Yasumi Geograafia on +9 ning tema asub navigaatori rolli. Rändurite Ohtude protsent on järelikult 23% ja Võimaluste protsent on 27%.

Ekspeditsiooni skaut viskab Tähelepanu, kes esimesena teist märkab, PCd või juhuslikult teele sattunud kollid.

Ekspeditsiooni navigaator viskab geograafiat, kui küsimuse all on ära eksimine.

Raskused (Hazard) ja Võimalused (Oppurtunity)

Ohtude ja Võimaluste protsente visatakse protsenditäringuga (d100) protsendi sisse. Ohtude puhul on PCde eesmärk veeretada võimalikult suur number, nii et see ei mahuks nende Ohtude protsendi sisse. Võimaluste puhul on PCde eesmärk veeretada number, mis on võimalikult suur, ent mahuks nende Võimaluste protsendi sisse. Oht või Võimalus juhtub siis, kui veeretatus langeb PCde vastava protsendi sisse.

Lisaks kolmele juhile mõjutavad Raskuste ja Võimaluste protsente ka mitmed muud asjad. Paljud nendest mõjudest on ajutised ja tuleb iga seiklusekäigu alguses üle vaadata.

Raskuste protsendile lisandub, või lahutatakse	Põhjus
+5%	Iga ekspeditsioonijuhi pealt, kes on väsinud.
+5%	Iga ekspeditsioonijuhi pealt, kes on haavatud või raskelt haavatud.
+10%	Kui ekspeditsioon liigub kiirmarsil.
-10%	Kui mõnel ekspeditsiooni juhil on võime Kogenenud teejuht
+20%	Kui ekspeditsioon liikmed on piirkonda valitseva loodusjumala vaenlased. SAKE loodusjumalatel on seletamatu võime oma

	piirkonda läbivatele vaenlastele ebaõnne põhjustada
-20%	Kui ekspeditsiooni liikmed on piirkonda valitseva loodusjumala sõbrad (keegi on näiteks vastava loodusjumala preester). SAKE loodusjumalatel on seletamatu võime oma kodupiirkonnas oma sõpru õnnetuste eest kaitsta.
+10%	Ekstreemsed temperatuurid. Külüm üle -10° C või kuum üle 30° C.
+5%	Paks lumekiht. Maapinda on selle all raske näha.
+10%	Tugev torm või orkaan.
-10%	Ekspeditsioonil on preestri õnnistus (Rituaal: õnnistus, kestab ühe päeva.).
-5%	Ekspeditsioonil on esivanema hinge õnnistus (küti õnnistus)

Võimaluste protsendile lisandub 5% igalt järgnevalt oskusele, mis on ühel kogu ekspeditsiooni liikmel vähemalt 6. Need oskused on: Taimeteadus, Ajalugu, Metafüüsika, Teoloogia, Kunst. Sel viisil saab juhtimiskoorile lisanduda maksimaalselt 25%, st kui kahel PCI on Teoloogia rohkem kui 6 siis lisandub ainult 5% mitte 10%. Need lisandunud protsendid iseloomustavad haritud tegelaste võimet tunda ära kõiksugu huvitavaid taimi, leida märke iidsetest varemest, maagiast ning jumalustest.

Baasprotsendile võib lisandub veel:

Võimaluste protsendile lisandub	Põhjus
+10%	Kui tegelased liiguvad uurimisretke kiirusega.
+10%	Kui mõnel ekspeditsiooni juhil on võime Professionaalne seikleja (ühekordselt)
+5%	Igalt oskusele, mis on ühel kogu ekspeditsiooni liikmel vähemalt 6. Need oskused on: Taimeteadus, Ajalugu, Metafüüsika, Teoloogia, Kunst.
+20%	Kui ekspeditsiooni liikmed on piirkonda valitseva

	loodusjumala sõbrad (keegi on näiteks vastava loodusjumala preester).
+10%	Ekspeditsioonil on preestri õnnistus (Rituaal: õnnistus, kestab ühe päeva.).
+5%	Ekspeditsioonil on esivanema hinge õnnistus (põlluharija õnnistus).

Ekspeditsiooni liikumiskiirus

Ekspeditsiooni liikumiskiiruseks on grupi kõige aeglasema liikme liikumiskiirus. Kui ekspeditsioon liigub hobustel, hiidmägikitsedel, elevandil, laeval või mõnel muul liikumisvahendil, siis on ekspeditsiooni liikumiskiiruseks selle olendi või liikumisvahendi kiirus.

Keskmine inimene jõuab päevas läbida 50 km, mida mõjutavad pagasi hulk, maastik ja kantavad turvised.

Kiirus -2 kuni +2 tähendab, et inimene läbib päevas 50km, -3 ja -4 tähendab, et 40km, ja alla selle jaksab tegelane kõndida 30km. Kiirus +3 ja rohkem tähendab, et tegelane jaksab kõndida 60 km.

Kui tegelane kannab seljas rohkem kui kerge pagas, siis lahutatakse päevaste km arvust 20 km.

Kui tegelane kannab keskmist või rasket rüüd, mis tema lahingu Täiskiirust alandab -4 või -8, siis lahutatakse päevaste km arvust 10 km.

Näiteks Uno Yuki Kiirus on +4 (baaskilomeetrite arv 60 km). Kuna Uno kannab rännates täiustatud lamellturvist, mis on keskmine rüü, siis vähendatakse päevaste km arvu 10 võrra. Uno jõuab päevas läbida 50 km.

Hobuste ja muud loomad liiguvad päevas niipalju kilomeetrid kui on nende Täiskiirus (*movement speed*). Selleks, et aga hobuse seljas rännata peab maastik selleks sobiv olema. Mägedes, soodes ja paksudes metsades ei saa ratsutada kui seal teid ei ole ja rändurid peavad liikuma hobuste kõrval. Steppides, kõrbetes ja rohumaadel saab aga alati ratsutada ning selliseid bioome läbivad rändurid seetõttu kiiremine.

Erandeid pakuvad mõned loomad.

Näiteks tauria hiidmägikitsede seljas on võimalik ratsutada ka mägedes. Lisaks liiguvad need kitsed mägedes ka oma tavapärase kiirusega, milleks on 50 km päevas.

Lohed lendavad ja suudavad päevas alati läbida 120 km.

Laevaga rännates võib kasutada üleüldist laevade keskmist liikumiskiirust, mis on 1000 km nädalas (6 km/h, ca 140km 24 tunni kohta) või täpsemat laevatüübist tulenevat liikumiskiirust, mis varieerub olenevalt laevatüübist.

Lisaks mõjutab liikumiskiirust ka bioom milles rännatakse:

Maastiku tüüp	Liikumiskiiruse muutuja
Tee, rada, hõre mets, rohtla, stepp või muidu lihtsalt läbitav tasane maa	-
Tihe mets või/ja künkad	-10 km
Džungel, mäed või sood	-20 km

Näiteks eelmainitud Uno Yuki läbiks tihedas metsas 40 km päevas ning džunglis 30 km. Kummagis kohas ta hobuse seljas rännata ei saaks.

Mängimine

Ekspeditsiooni mängitakse läbi päevade või nädalate kaupa lähtuvalt mängujuhi otsusest. Üks päev või nädal vastab ühele ekspeditsioonikäigule (*adventuring v expedition turn*). Millisele ajaühikule ekspeditsioonikäik vastab oleneb mängu ja ekspeditsiooni pikkuse iseloomust.

*Hexcrawl*l puhul on seikluse iseloomuks tundmatu maa uurimine ning sel juhul oleks mõistlik valida üks päev – üks käik formaat, isegi siis kui uuritav ala väga suur.

Muude formaatide puhul, kus rändamine on ainult osaks kogu kampaaniast, tuleks otsus teha lähtuvalt rännaku potentsiaalsest pikkusest ja sellest kui palju mänguaega soovitakse rännaku alla suunata. Kui rännaku kogupikkus on kuu, siis iga päeva detailne läbimängimine võib liiast olla ning vastupidi, seitsmepäevane rännak lahendatud kahe protsendiviskega võib jätta pooliku mulje.

Aluseks on mingisugune skemaatiline kaart, mille peal PCd otsustavad kuhu poole nad liiguvad. Võib kasutada *hexmapi*, et lihtsustada läbitvate kilomeetrite lugemist aga ei pea.

Iga *adventure/ expedition turn*:

1. PCd vaatavad üle oma ekspeditsioonilehe, kas miski mõjutab nende Ohtude-Võimaluste protsente või liikumiskiirust.
2. PCd otsustavad ühiselt liikumiskiiruse.

3. PCd otsustavad individuaalselt tegevused, mida nad rändamise jooksul saavad lisaks teha.
4. PCd viskavad Ohte ja Võimalusi.
5. PCde tegvustest ja Ohtude ning Võimaluste visetest tulenevad *encounterid* mängitakse läbi.

Liikumiskiirused

Tavaline liikumiskiirus

Tegelased liiguvad niipalju kui kõige aeglasem grupi liige.

Kiirmars (*forced march*)

Tegelased võivad oma ohutuse ja tervise arvelt võtta viimast. Tegelasel liiguvad 1,5 korda kauem ja kaugemale kui muidu oleks sellel maastikul võimalik. Näiteks 30 km asemel 45.

Kiirmarsi jooksul ei saa keegi teha muid tegevusi nagu jahtida, taimset toitu korjata, või kaardistada.

Kiirmarsi lõpuks on kõik tegelasel väsinud, mis tähendab, et kuni välja puhkamiseni on neil kõik visked -4ga. Seetõttu tuleks põhjalikult kaaluda enne kiirmarsi kasuks otsustamist.

Lisaks hajutab kiirmars ekspeditsioonijuhtide tähelepanu ja tõstab võimalust ohtlikku olukorda sattuda. Kiirmarsil lisandub raskuste protsendile +10%.

Uurimisretk

Kui tegelasel soovivad piirkonnaga, millest nad läbi rändavad paremini tutvuda, siis võivad nad valida 0,5 kordse liikumiskiiruse.

Uurimisretke rahulik tempo lisab Võimaluste protsendile +10%.

Varjatult liikumine

Tegelased üritavad liikuda võimalikult märkamatu, et tõmmata endale vähim ebameeldivat tähelepanu.

Tegelased liiguvad 0,5 kordse liikumiskiirusega aga nende Ohtude protsendist lahutatakse -10%.

Tegevused

Taimse toidu korjamine

Visates Taimeteadust saab koguda taimset toitu nii enesele kui kaaslastele. Taimse toidu korjamine toimub läbi terve päeva ning seda saab teha vaid juhul kui liigutakse tavapärase kiirusega, uurimisretke kiirusega või ollakse paiksed.

Viske baasraskustaseme määrab mängujuht olenevalt looduslikest oludest ja aastaajast ning see on kas 0, 10, 15 või 20. Millest 0 viitab sisuliselt paradiisiaiale ja 20 poolkõrbele, tundarale või sügavale talvele. Iga 5 punkti pealt, mis tegelane nõutust rohkem viskab kogud ta piisavalt toitu, et täita peale enda veel ühe kaaslaste päevane toiduvajadus. Näiteks, kui nõutud vise on 10 aga tegelane viskab 23, siis kogub ta reispäeva jooksul toitu nii endale, kui ka kahele kaaslastele.

Ühe inimese päevane toit kaalub 1kg.

Jahtimine (Lihtsustatud jahireglid)

Jahtimiseks peab grupp liikuma tavapärase kiirusega, uurimisretke kiirusega või olema paikne.

Alustuseks valib grupp enda hulgast jahi juhi, kellegi, kellel on kõikse paremad Loodusoskused ja mõne laskerelva oskus (vibud või tulirelvad). Tema viskab oma Loodusoskuseid jälgede ajamiseks. Jahist saavad osa võtta lisaks kõik grupi liikmed, kellel on laskerelv, viskerelv või oda ning koerad või muud jahiloomad, kes gruppi saavad. Iga kaaslaste pealt lisandub jahi juhi Loodusoskuste viskele +1 kuni maksimum +10ni.

Jahi juht viskab päeva kohta korra Loodusoskuseid mängujuhi ette nähtud raskustaseme vastu, mis on olenevalt loodusoludest 15, 20, 25 või 30. 15 viitab piirkonnale, mis on inimkätest pea puutumata, seal elab palju loomi ning nad ei karda inimesi väga. 20 on tavapärase troopiline või parasvöötme mets, rohtla või stepp, kus liigub kõikisugu loomakarju. 25 iseloomustab kuiva, külma või muul moel enamuse rohusööjate jaoks ebasobivat piirkonda, kus loomasi leida on väga raske, näiteks lumega kaetud stepp talvel kui enamuse loomasi on lõunasse rännanud. 30 on (kivi)kõrb, jää või mingi muu piirkond kus üldiselt keegi ei ela.

Visates vähemalt sama numbri saab jahiseltskond kätte vähemalt ühe looma. Mida rohkem visatakse, seda rohkem saaki saadakse. 1kg liha viitab ühe inimese päevasele toidunormile, kui ainult lihast toitada.

Viske mitme võrra rohkem kui nõutud	Tulemus
0	Õnnestub tabada 1 väike loom (jänes, rebane, nirk vms.) Toitu kokku ca 1-4 (1d4) kg.
5	Õnnestub tabada 2-8 väikest looma (jänes, rebane, nirk vms.)

	või 1 suuremat sorti loom (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 4-32 kg (4d8).
10	Õnnestub tabada 1-2 suuremat looma (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 26-45 kg (d20+25).
15	Õnnestub tabada 3-4 suuremat looma (kits, hirv, metssiga vms.) Toitu kokku ca 75-100 kg.
20	Õnnestub tabada 1 väga suur loom (karu, tarvas, piison vms.) Toitu kokku ca 100-200 kg. Seda kohtumist võib ka läbi mängida, et näha kuidas läheb ja kas karust ka päriselt jagu saadakse.

Kui saadakse kätte mõni suurem loom ja soovitakse säilitada kogu püütud liha, siis tuleb mõneks päevaks laager püsti seata, et liha kas suitsetada või soolata.

Kaardistamine

Tegelane, kellel on vähemalt 1 punkt Geograafia all ning vajalik varustus (paberid-pleiatsid ja võimalus ilmakaarte täpseks määramiseks: kompass või navigaatori tööriistad) saab kogu rännaku vältel joonistada piirkonnast detailse kaardi. See kaart tagab selle, et kui seltskond mööda sama teed tagasi tuleb, siis ei ole neil võimalik ära eksida. Lisaks on neil eksimise või kursist kõrvale kaldumise puhul lihtsam seda märgata.

Lisaks on neil nüüd kaart potentsiaalselt midugi teadmata piirkonnast.

Ohud ja Võimalused

Ohtude ja võimaluste protsente visatakse protsenditaringuga (d100) protsendi sisse. Ohtude puhul on PCde eesmärk veeretada võimalikult suur number, nii et see ei mahuks nende Ohtude protsendi sisse. Võimaluste puhul on PCde eesmärk veeretada number, mis on võimalikult suur, ent mahuks nende Võimaluste protsendi sisse, ehk siis mitte nii suur, et ületaks seda. Oht või Võimalus juhtub siis, kui veeretatus langeb PCde vastava protsendi sisse..

Näiteks on rändurite Ohtude protsent 30%. Visates ohte 40%, ei juhtu see seiklusekäik midagi ohtlikku, visates aga 28% juhtub see, mida näitab Ohtude tabel 28% juures. Samuti võimalustega, kui PCde võimaluste protsent on 20%, siis ainult

visked kuni 20%ni annavad neile mingi võimaluse. Kusjuures paremad võimalused ja suuremad ohud asuvad suuremate protsentide juures.

Olukorrad seikluse jooksul

Ronimine

Ronimiseks tuleb visata kas Jõu ja Ilu numbreid või Luuramisoskusi. Ühe konkreetse pinna ronimine lahendatakse ühe viskega. Pinnaks võib olla maja, müüs kaljuäär. Terve mägi või kindlusekompleks koosneb mitmetest pindadest.

Kui ronimine toimub lahingusituatsioonis, siis liigub tegelane käigus (*round*) pool oma Täiskiirusest (*Movement speed*)

Ronimisvarustus annab ronimise visetele +4, ronimisküünised +2.

DL	Raskustaseme näited
5	Visata ainult lahingusituatsioonis või põgenedes, kui küsimuse all on kas see käik õnnestub liikuda. Ronimine ülesse 45° nurga all olevast lahtise kiviga, liiva, või muidu keerulise maastikuga pinnast.
10	Ühekordse maja katusele ronimine, teise korruse aknani ronimine, puu otsa ronimine.
15	Ronimine ülesse 60° nurga all olevast looduslikust pinnast. Kahekordse kivi või puumaja katusele ronimine.
20	Ronimine ülesse 75° nurga all olevast looduslikust pinnast. Kolme või neljakordse maja katusele ronimine. 60° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.
25	Ronimine ülesse 90° nurga all olevast looduslikust pinnast. 75° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.
30	90° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.

Kui ronimise vise ebaõnnestub, siis ei õnnestu pinnalt ülesse ronimine. Ronimist saab uuesti proovida aga uue viske raskustase on 5 võrra kõrgem.

Vise 0 ja vähem tähendab, et tegelasel õnnestub ronida mingi maani aga sealtmaalt kukub ta alla.

Kui kõrgelt kukkumine toimub otsustab GM protsendi täringu abil.

Kukkumine ja luumurrud

Kõrgelt kukkudes või alla hüpates on üpriski lihtne surma saada, sest kukkumisest tuleneva kahju vastu ei kaitse rüüd. Lisaks võib kukkumine põhjustada luumurde.

Esimese 2 kukkumismeetri pealt kahju ei saa, iga järgmise 2 meetri pealt on kahju 1d6, mis tähendab et 4m kõrguselt kukkudes saab 1d6 kahju, 8meetri pealt 3d6, 12 meetri pealt 5d6 jne.

Iga 5 kahju pealt, mis tegelane saab tekib üks luumurd. Mis luud murduvad tuleb loosida iga viie kahjupunkti kohta eraldi. Luumurrud paranevad tavapärast kahe kuuga aga maagilise ravitsemisega saab seda protsessi kiirendada.

Luuramisoskuste viskega saab kukkumisest tulenevat kahju vähendada poole võrra. Luuramisoskuseid tuleb selleks visata 15+kukunud meetrite hulga vastu. Kui vise õnnestub, siis saab tegelane pool kahju ning murrab selle võrra ka vähem luid.

Luumurdude loosimiseks viska d6

1-2	Käeluumurd – käsi kuni paranemiseni kasutuskõlbmatu.
3-5	Jalaluumurd – jalg kuni paranemiseni kasutuskõlbmatu. Murtud jalaga võideldes kõik käsirelvade rünnaku, pareerimise ja reageerimise visked -4ga, sest tegelane on võimetu piisavalt kiirelt liikuma ja peab kas toetuma millelegi, istuma vms. Täiskiirus pool tavapärast eeldades, et liikumiseks kasutatakse karke või muud abivahendit.
6	Koljuluu murd – Keha vise kukkumisest saadud kahju vastu, või teadvusetu 2d10 käiku. Kui kahju 20 või rohkem, siis Keha vise kahju vastu, või teadvusetu 2d10 tundi ja kui teadvusetuse ajal ei saa arstiabi (Ravimise või Arstiteaduse vise 20) siis surm. Kui jääb ellu siis Hingejõu vise 15 vastu, et mitte kaotada ühte punkti Mõistuse alt. Kui kahju 30 või rohkem, siis automaatne surm.

Ujumine ja veekogude ületamine

Puusepatööga saab ajutise parve ehitada (DL 10).

Kõik tegelased, kellel on vähemalt 1 punkt (*rank*) Jõu ja Ilu numbrite all oskavad ujuda. Tavapärast midagi ujumiseks viskama ei pea.

Kui ujumine toimub lahingusituatsioonis, siis tegelane liigub poole täiskiirusega (movement speed)

Ujumise viske puhul on *armour penalty* kahekordne. Näiteks täiustatud lamelliturvise *armour penalty* on -3, ujudes arvestatakse seda aga -6na.

Ujumiseks vise esineb vaid kahel juhul. Esimesel juhul toimub see kellegi teise ujumise või mõne muu oskuse viske vastu. Näiteks tegelane üritab põgenemissituatsioonis kellegi eest ära ujuda.

Teisel juhul on veelud keerulised: vool on kiire, lainetus suur või merel torm. Sel juhul on vise staatilise raskustaseme (DL) vastu, ning ebaõnnestumine võib väga kurvalt lõppeda.

Sellistel juhtudel visatakse ujumist ühe korra, et veest välja pääsed, kui see võimalik, või et lihtsalt vee peal püsida.

DL	Ujumisolukorrad
10	Nõrk torm
15	Tugev torm Mägijõe ületamine
20	Orkaan ja jõhker orkaan Ülikiired ja ohtlikud mägijõed

Kui vise ebaõnnestub, siis hakkab tegelane uppuma. Iga käik, mis tegelane on vees ja upub, loetakse kui hinge kinni hoidmist.

Keha	Mitu käiku suudab hingamata olla
...	-1
-5	5
-4	6
-3	7
-2	8
-1	9
0	10
+1	12
+2	14
+3	16
+4	18
+5	20
...	+2 iga punkti pealt

Kui hingamata olemise käikude arv on ületatud, siis kaotab tegelane teadvuse ja iga käik hakkab üks punkt kehast maha minema, kuni surmani.

Uppuv tegelane saab aga iga käik üritada vee peale saada, selleks peab ta eelnevat viset kordama aga raskustase on uutel visetel 5 võrra raskem.

Näiteks tegelane ei visanud tugeva tormi ujumise viset 15 vastu ära ja hakkas uppuma, Ta Keha on +1, 12 käigu pärast on ta uppunud (surnud). Tal on 12 viset 20 vastu, et ennast päästa.

Kui üks nendest õnnestub, siis see tähendab, et tegelasel õnnestub jõgi ületada või ennast tormisel merel kuidagi stabiliseerida.

Väsimus ja magamine

Kui tegelased ei puhka öösel, on päev läbi liikunud kiirmarsil, on näljas või janus, siis nad väsivad. Väsimus tähendab -4 kõikidele visetele.

Tavapäraselt loetakse PCd väsinuks, kui nad tegutsevad 24 tundi järjest mingite aktiivsete tegevuste kallal, näiteks rändavad, võitlevad, jahivad jne.

Väsimusest jagu saamiseks tuleb umbes 8 tundi magada. Magades on tegelasel kõikidele Tähelepanu visetele -10 ja Passiivne tähelepanu on samuti 10 võrra väiksem.

Magades taastuvad kõik loitsupunktid, 1+Keha elu (min 1), 1+Hing hingeelu (min 1).

Omadusepunktide paranemine võtab aega 4 päeva miinus esialgne Keha või Hing (Mõistuse, Vaistu ja Hinge puhul). Kõik omadusepnktid paranevad paralleelselt. Atribuudid paranevad maksimaalselt 1 punkti puhkamise jooksul.

Elud ja omadused paranevad samaaegselt.

Keskmites ja rasketes rüüdes magades ei puhka tegelane korralikult välja, st väsimuse miinus jääb, loitsupunktid ja elud ei taastu.

Nälg ja janu

Kui PCde viimasest toidukorrast on möödas kaks ööpäeva, siis on nad väsinud (-4 kõikidele visetele).

Niikaua, kuni PCdel on ligipääs veele, ei ähvarda neid veel näljasurm. Inimene võib üllatavalt pikalt elada ilma söömata. Alles peale kaht nädalat nälga hakkab iga kahe päeva tagant langema tegelaste Keha 1 punkti võrra kuni näljasurmani. Joogiveele ligipääsu omades võib tegelane Kehaga +4 elada söömata peaaegu poolteist kuud, millest viimase kuu tunneb ta end küll iga päevaga aina nõrgemana (Keha langeb iga kahe päeva tagant).

Kui viimasest joomisest on möödas kaks ööpäeva, siis loetakse PC väsinuks. Peale seda hakkab iga päev maha minema üks punkt Kehast kuni saabub surm janusse.

Kui kriitiline janu ja nälg langevad kokku siis tuleb maha minevad punktid liita.

Inimene sureb, kui ta Keha langev alla -10ne.

Füüsiliselt aktiivne inimene (rändav PC või NPC) vajab tavapäraselt vähemalt 2 liitrit vedelikku päevas ja umbes 1kg erinevat toitu. Ellu on samas võimalik jääda oluliselt vähemaga. Nälja ja janu ähvardades võivad PC oma allesjäänud toidu ja vee jagada väikesteks portsjoniteks, mis tagab neile pikema ellujäämise (Kera punktid ei hakka langema). Kuna nendest kogustest ei saa nad aga piisavalt toitaineid siis loetakse neid väsinuks.

Kui nälg ja/või janu ei ole tegelasi kimbutanud nii kaua, et nende Keha on langema hakanud, siis väsimusest taastumiseks on vaja vaid korraliku söögikorda ja magamist 8 tundi.

Kui nälg ja janu on aga juba Keha omaduse kallale läinud, siis võtab taastumine oluliselt kauem aega. Ühe Keha punkti paranemine võtab aega 4 päeva miinus esialgne Keha aga ühe vähemalt ühe päeva. Näiteks tegelase, kelle Keha on +2 Keha punktid taastuvad iga kahe päeva tagant. Tegelane, kelle Keha on aga +3 või rohkem Keha punktid taastuvad igas päevas ühe võrra. Kui tegelase esialgne Keha aga juba on miinustes näiteks -2, siis võtab ühe selle tegelase Kehapunkti taastumine 6 päeva.

Ilma ennustamine

PCdel võib tekkida vajadus teada järgnevate päevade ilma, et teha rändamisega seotud otsuseid. Ilma ennustamiseks tuleb visata Loodusoskuseid, Geograafiat või Teoloogiat DL (*difficulty level*) 15 vastu.

Õnnestunud vise tähendab, et tegelased suudavad hinnata järgneva päeva ilma enamvähem korrektselt, vise 20 tähendab, et tegelased suudavad ennustada ka ülejäämise päeva ilma, 25 et ülejäämise jne.

Ilma määramine käib mängujuhi suva järg, mängujuht võib visata ka protsendi täringut, millest 100% viitab tohutule tormile ja 1% ideaalsele sumedale päikesepaistele.

Kui seiklemine käib merel, siis on ilmal ja tormidel suurem tähtsus, sellest täpsemalt Economcsi moodulis, Navigeerimise peatükis.

Ohtliku loodusnähtuse eest põgenemine

Kasutab põgenemisreeglit. PCd kirjeldavad, mida nad teevad, et loodusnähtuse eest põgeneda ja

viskavad vastavaid oskuseviskeid – eesmärk kokku saada 5 põgenemispunkti. Loodusnähtus viskab enda oskuseviset, mis sümboliseerib loodusnähtuse lähenemist. Loodusnähtuse oskusevise on olenevalt olukorra kriitilisusest kas +5 või +10 – otsustab GM. Arvesse tasub aga võtta, et eriti ohtlikud nähtused nagu metsapõleng või mudalaviin võivad kätte saadud PCd lihtsasti ära tappa.

Ühised tegevused

Kui PCd otsustavad ühiselt teha midagi, mida eelnevalt mainitud ei ole ja GMi arvates tuleks selle õnnestumiseks midagi visata, siis reeglina viskab oskuseviset kogu grupist vaid üks PC.

Sellised olukorrad võivad olla näiteks:

- Kogu grupp üritab mingist valvetornist märkamatu ja kaugel (igasugune lähene hiilimine eeldab individuaalseid viskeid) mööda hiilida. Grupi kõige kõrgemate varjumisoskustega tegelane viskab neid valvetornis viibijate passiivse Tähelepanu vastu.
- Grupp ehitab alternatiivset silla laadset moodustist, et ületada kaljulõhe. Keegi viskab Füüsiikat või Puutööd mingi GM antud raskustaseme vastu.

Mängujuhile

Takistuste ja Võimaluste tabelleis olevad üldkategoriad viivad järgmiste tabeliteni, kus on välja pakutud konkreetsed sündmuste näited. Kategoriad jagunevad kolmeks raskustasemeks: kergeks (roheline), keskmiseks (kollane) ja raskeks/väga heaks (punane) juhtumiseks.

Takistuste ja Võimaluste üldtabelid on kasutatavad ükskõik millisel maastikul või kliimavöötmes. Samuti ka järgnevad konkreetsed juhtumiste näited – jalaluu võib murda nii mägedes kui merel, kaupa võib leida samuti kõikjal. Mängujuht selgitab juhtuvat lihtsalt lähtuvalt regioonist erinevalt. Torm kõrbes on näiteks liivatorm, merelt leitud kaup on hulbib mõnelt laevavrakilt pärit tünnides jne.

Milline konkreetne raskus või võimalus esineb valib või loosib GM võttes arvesse raskustaset. Valides eriskummaliste juhtumiste vahelt võiks GM arvesse võtta seda, kas seiklejad viskasid juhtumise positiivsest või negatiivsest tabelist.

Mängujuht võib omalt poolt täiendada konkreetsete juhtumiste tabelleid võttes arvesse regiooni kus rändamine toimub ja seikluse iseloomu.

Ohtlike olendite tabelis ei ole näitena ühtegi konkreetset kolli, sest ei saa öelda, et mõni olend elaks kõikjal. Sealsetesse raskuskategoriatesse peab GM ohtlikud olendid ise valima.

Selleks, et teada saada, kes märkab teist enne, kas ohtlik olend või PCd, viskavad mõlemad pooled Tähelepanu. Ühe korra, st PCde hulgast viskab vaid skaut. Kes paneb teist poolt esimesena tähele, saab planeerima asuda: varitsust püsti panna, lähemale hiilida või hoopis taganeda ja ringiga minna, et kolli vältida.

Ohtlik olend ei pruugi alati tahta PCsid tappa, paljudel vaimuvalla olenditel on hoopis omapärasemad motiivid ning ka igasugused teeröövlid tahavad pigem rändurite raha kui nendega võidelda.

Kui ohtlik olend on visatud võimaluste tabelist, siis on talle pigem võimalik kuidagi ligi hiilida või vähemalt märkavad PCd teada enne kui tema neid.

Millal juhtub?

Millal sündmus juhtub on mängujuhi otsustada, kui tahta juhusele suuremat rolli anda või küsimuseks on maagia pikaajaliste loitsude toimimine, siis tuleb visata d12.

Esimesed 10 on 10 tundi mis tegelased rändavad, 11 ja 12 on õhtu ning öö, mil tegelased teevad laagrit ja puhkavad. Sama kellaaja süsteemi võib ka teiste päeva sees juhuslikult toimuvate sündmuste puhul kasutada.

Eksimine

Võib juhtuda õnnetus (Takistuste viske tulemus), et tegelased eksivad või kalduvad oma eesmärgiks seatud kursist kõrvale. Eksimine üldiselt on võimalik vaid kohtades, kus päikest pole näha, aga kursist võib lihtsasti kõrvale kalduda ka lagedal maal või merel.

Eksimisele võivad kaasa aidata ka viletsad ilmaolud.

Kui tegelased on eksinud või kursist kõrvale kaldunud, siis iga uue rännakupäeva alguses viskab mängujuht salaja navigaatori Geograafiat 10 kuni 30 vastu, et teada saada, kas tegelased mõistavad, et on eksinud. Kui tegelased mõistavad et on eksinud, siis saavad nad oma liikumisuunda õigeaks korrigeerida. Kui tegelased ei mõista, et nad on eksinud, siis otsustab mängujuht, mis vales suunas nad lähevad või kui palju nad on kursilt kõrvale kaldunud.

Geograafia viske raskustase oleneb sellest kui hästi on tegelased informeeritud oma ümbrusest ja sellest kuhu nad üldse lähevad. Sellest kui hästi näevad nad maastikku, päikest, öösel kuud ja tähti ning kas neil on ka mõni abivahend näiteks orienteeruv kaart.

Kui tegelased on järjepidevalt piirkonda kaardistanud, siis on nende eksimise vise 5 võrra lihtsam.

Näiteks kui tegelastel on selge sihtmärk, nad on kuskilt kõrgemalt kohalt näinud ja saavad näha ümbrust, näevad selgelt taevasse ning neil on orienteeruv kaart, siis on Geograafia vise 10 vastu. Tegelased teavad väga hästi kus nad on ja kuhu lähevad.

Mängujuht teeb viske orienteeruvalt 5 võrra raskemaks igalt raskuselt, mis tegelaste navigeerimist võiks takistada.

Näiteks kui tegelastel pole ühtegi kõrgemat kohta, millelt ümbrust silmitseda (1), ilm on pilves või on udu (2), neil pole ei kaarte millele toetuda (3) ega kompassi või muid navigeerimisvahendeid (4), siis on vise 30 vastu. Tegelased liiguvadki sisuliselt pimesi ringi.

Takistused ja võimalused üldiselt

%	Takistused
1	Eriskummaline juhtumine
2-5	Tore sündmus + Ohtlik olend
6-9	Looduslik takistus
10-13	Õnnetus
14-17	Probleemid NPCde ja varustusega
18-21	Ohtlik olend
22-25	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
26-29	Looduslik takistus + Õnnetus
30-33	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
34-37	Looduslik takistus
38-41	Õnnetus
42-45	Probleemid NPCde ja varustusega
46-49	Ohtlik olend
50-53	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
54-57	Õnnetus + Ohtlik olend
58-61	Looduslik takistus + Õnnetus
62-65	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
66-69	Looduslik takistus
70-73	Õnnetus
74-77	Probleemid NPCde ja varustusega
78-81	Ohtlik olend
82-85	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
86-89	Õnnetus + Ohtlik olend
90-93	Looduslik takistus + Õnnetus
94-97	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
98-99	Ohtlik olend + teistsugune Ohtlik olend ründab siis kui PCdel esimesega juba tegemist.
100	Eriskummaline juhtumine

%	Võimalused
1	Eriskummaline juhtumine
2-5	Ressursid + Probleemid NPCde ja varustusega
6-9	Kasulik NPC
10-13	Tore sündmus
14-17	Võimalus ohtliku olendi vastu
18-21	Ressursid
22-25	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
26-29	Tore sündmus + Kasulik NPC
30-33	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
34-37	Kasulik NPC
38-41	Tore sündmus
42-45	Võimalus ohtliku olendi vastu
46-49	Ressursid
50-53	Tore sündmus + Ressursid
54-57	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
58-61	Tore sündmus + Kasulik NPC
62-65	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
66-69	Kasulik NPC
70-73	Tore sündmus
74-77	Võimalus ohtliku olendi vastu
78-81	Ressursid
82-85	Tore sündmus + Ressursid
86-89	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
90-93	Tore sündmus + Kasulik NPC
94-97	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
98-99	Kasulik NPC + Ressursid + Tore sündmus
100	Eriskummaline juhtumine

Takistuste näited

	Looduslik takistus (sh loodusnähtused)
Kerge	<p>Öösel saabus torm või oli hulk mingeid muid segajaid, nii et keegi ei saanud korralikult magada.</p> <p>Tulemisena ei taastunud loitsupunktid ja kui tegelased olid väsinud, siis ei kadunud väsimusest tulenev -4 kõikidele visetele.</p> <p>Kui rännak toimuv talvel ja põhjaregioonides, siis sajab maha paks lumekiht, mis kestab nüüd talve lõpuni. Rännakut jätkates talve lõpuni +5% Raskuste viskele.</p>
Kerge	<p>Teele jääb jõgi, kaljulõhe, kalju, kanjon, korallrihv või mingi muu takistus. Takistus on pikk, nii et sellest mööda pääsemiseks peab mitme päevase rännaku tegema. Küll on seda aga võib-olla võimalik kuidagi ületada.</p>
Raske	<p>Puhkeb tugev torm, mis kestab 1d4-1 päeva, minimaalselt käesoleva rännakupäeva lõpuni. Mõistlik oleks paigale jääda.</p> <p>Tormiga rännates on +10% Raskuste viskele ning liikumiskiirus pool tavapärasest.</p> <p>Kui rännak toimuv talvel ja põhjaregioonides, siis sajab maha paks lumekiht, mis kestab nüüd talve lõpuni. Rännakut jätkates talve lõpuni +5% Raskuste viskele.</p>
Raske	<p>Ilm muutub ekstreemselt soojaks või ekstreemselt külmaks (külm üle -10° C või kuum üle 30° C). Olukord kestab 2d6 päeva.</p> <p>Ekstreemsete temperatuuridega rännates +10% Raskuste viskele.</p>
Väga raske	<p>Väga ohtlik loodusnähtus, millega hakkama saamiseks tuleb põgeneda või varjuda: madalaviin, lumelaviin, tornaado, metsatulekahju, vulkaanipurskest tulenevad laavajõed vms. Probleem läheneb otse PCdele. Põgenemiseks kasutada põgenemisreeglitikki, GM otsutada jääb kas sündmust on võimalik kuidagi muud moodi vältida.</p>

	Õnnetused, väsimus ja haigus
Kerge	<p>Rännakupäev on olnud eriti raske. Õhtu lõpuks on kõik rändurid väsinud (-4 kõikidele visetele kuni välja puhkamiseni.)</p>
Kerge	<p>Rännupäeva jooksul on koormaloomad eriti tõrksad, maastik tavapärasest raskem või jäävad teele mingid muud takistused. Õhtuks tuleb tõdeda, et läbitud on ainult pool sellest maast, mis hommikul plaanis.</p>
Raske	<p>Eelmise õhtu toit oli viletsasti valmistatud, sisse oli sattunud mõni mürgine seen, joodud oli roiskunud vett vms. Rändureid tabab kõhutõbi (Keha vise 10 vastu). Niimoodi ei ole võimalik edasi liikuda. Kui rändurid siiski otsustavad liikuda, siis tänu kõhutõvele liiguvad nad ainult pool maad ning õhtuks on kõik väsinud (-4 kõikidele visetele).</p>
Raske	<p>Üks seikleja peab viskama Jõu ja Ilu numbraid või Luuramisoskusi 15 vastu, või murrab kuidagi kukkudes eriti õnnelt käe või jalaluu.</p>
Raske	<p>Eksimine.</p> <p>Tegelased on päev läbi ringe teinud ja lõpetavad õhtul sisuliselt samas kohas. Või on üldse valele poole liikunud. Tegelased mõistavad õhtuks oma eksimust.</p>
Väga raske	<p>Eksimine või kursist kõrvale kaldumine.</p> <p>Uue rännakupäeva alguses viskab mängujuht salaja grupi navigaatori Geograafiat 10 kuni 30 vastu, et teada saada, kas tegelased mõistavad, et on eksinud või kursist kõrvale kaldunud.</p>
Väga raske	<p>Rändurite hulgas levib mingi haigus. Kõik viskavad Keha 10 vastu, et mitte nakatuda. Viske ebaõnnestumisel tõuseb palavik päevaga 40°C (Keha ja Kiirus -4) ning haige on väsinud (-4 kõikidele visetele). Kui haige eest hoolitseda, siis möödub haigus 1d4 päevaga. Keha ja Kiiruse punktide taastumine võtab siiski aega. Kui haiget ravida nõiduslikult, siis Ravitsemise vise 15 vastu. Kui nõidusliku raviga reageerida kohe, siis ei jõua palavik Keha ja Kiirust kahjustada.</p>
Väga raske	<p>Kogu veokaravan kukub mägiteelt all, libiseb sohu või saab mingit muud</p>

	moodi hukka. Olukorda võib olla võimalik päästa olenevalt asjaoludest (regioonist) ja õnnetuse iseloomust.
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Probleemid NPCde, varustuse ja karavaniga
Kerge	Üks veoloom murrab jala.
Kerge	Keegi on mingi osa varustusest päeva jooksul ära kaotanud. Midagi on kas hobustelt või seljakottidest maha kukkunud. Mis ja kes määrab loos. Kadunud eset võib olla võimalik ülesse leida, kui seda järgmine päev otsima minna.
Kerge	Kaasas olevad NPCd on millegi pärast halvas tujus. Kui sellest mitte välja teha ja samal päeval toimub võitlus, siis sel hetkel loetakse NPCde moraalikategooria ühe võrra viletsamaks. N Vapper muutub tavaliseks, tavaline araks. PCd võivad aga kuidagi üritada NPCde tuju tõsta, et seda vältida.
Raske	Üks tegelastega kaasas olnud NPC on öösel salaja lahkunud. Kui see NPC isiksusega sobib, siis võib kellegi varustuse hulgast ka midagi kadunud olla. Kui lahkumine pole võimalik (n laev keset ookeani), siis on toimunud lihtsalt vargus vms.
Raske	1/3 kaasasolevast toidust on kahju saanud ja rikkema läinud. Toit tuleb ära visata.
Väga raske	Kui PCd on palganud hulga NPCsid, siis ei ole need nüüd enam PCde juhtimisega rahul ja hakkavad plaanima mingisugust vastuhakku. NPC sõdurid keelduvad võitlemast ja kui see on võimatu, siis loetakse nende moraal kahe moraalikategooria võrra madalamaks, st isegi vapper muutub araks. See probleem ei lähe ise ära.
Väga raske	Kogu toit on rikkema läinud.

	Ohtlik olend
Kerge	Kurjade kavatsustega inimene
Kerge	Kiskja
Raske	Kurjade kavatsustega inimeste või kiskjate grupp
Raske	Vaimuvalla olend, ebasurnu või kummitus
Väga raske	Kurjade kavatsustega inimeste või kiskjate varitsus (Passiivne Tähelepanu varitsejate Luuramisoskuste viske vastu, et mitte üllatatud saada)
Väga raske	Grupp vaimuvalla olendeid, ebasurnuid või kummitusi
Väga raske	PCd kohtuvad nelja NPCst seiklejat (arhetüüpne seiklejate kamp). Seiklejad on hästi relvastatud ja varustatud ning teavad regioonist kus nad asuvad väga vähe, vähem kui PCd. Seiklejaid saadab kaks teejuhti/teenijat neil on kaasas 2 komplekti kõigeks valmis seikleja varustust (kokku 6 tööhobust või muud regiooni koormalooma). Seiklejad on seiklejad, seega äärmiselt ohtlikud, eriti asustamata piirkondades, kus keegi ei saaks nende kuritegudest teada. Seiklejad käituvad väljakutsuvalt ja ülbel, võivad üritada PCdelt mõnda eset välja kaubelda, osta infot mingi olematu varanduse või veremetlinna kohta või käituda mingil muul moel pealetükkivalt ja tüütult. 50% võimalust, et seiklejate shinobi üritab kellegilt või mõne koormalooma pealt midagi varastada (Tähelepanu visked shinobi Luuramisoskuste viske vastu)

Ohtlikud olendid regioonis	
Inimesed	
Kiskjad	
Vaimuvalla olendid, ebasurnud ja kummitused	

Võimaluste näited

	Kasulik NPC või informatsioon
Hea	PCd leiavad jälgede näol informatsiooni regiooni ohtlike olendite kohta. Kui võimalik, siis võiks GM valida mõne olendi, keda PCd veel kohanud pole, et informatsioonist oleks kasu. Jäljed on jäetud samal päeval ja mööda neid minnes jõukas ohtliku olendi pessa, laagrisse või koju. Jäljeajamiseks Loodusoskuste vise 15 vastu.
Hea	Teel kohtutakse teiste ränduritega, kes on PCde osas pigem positiivselt meelestatud. Saab teha kaupa ja vahetada uudiseid eelseisva kohta. Rändurid võivad olla palverändurid teel kuskile pühasse kohta, teadlased saatjatega, väikestviisi kaupmehed, jahimehed vms.
Väga hea	PCd näevad kaugelt mõnda regiooni ohtlikku olendit, kes neid ei märka. Seetõttu on olendit lihtne vältida. GM võiks võimalusel näidata PCdele mõnda olendit, kelle olemasolust nad veel regioonis ei tea, nii oleks neile informatsioonist enim kasu.
Väga hea	Tegelased leiavad eksinud või mingil muul moel hädas ränduri, kes oleks toidu ja abi eest nõus neile järgnema. Hädas rändur pole küll suurem sõjamees aga tal on kaks järgnevatest oskustest +10: Taimeteadus, Ajalugu, Metafüüsika, Teoloogia, Kunst. Need oskused lisavad +5% Võimaluste baasprotsendile, tõstes seega Võimaluste protsenti kokku 10%, kui ränduritel endal juba need oskused kõrged ei olnud.
Väga hea	Tegelased kohtuvad mingisuguste enamasti asustamata piirkonna kohalikega, kes on jahikäigul, toitu korjamas, loomi karjatamas vms. Seltskond on esialgu PCde osas kahtlustav. Kui neid meelitada (üks vise 15 vastu) või kinke teha, siis muutuvad vastuvõtlikumaks. Kui PCd tunnevad kohaliku keelt, siis saab nendelt informatsiooni regiooni kohta. Lisaks saab nendega kaupa teha aga ainult vahetuskaubanduse näol, sest asteaani maailma rahandussüsteemist väljaspoole jäävate rahvaste jaoks omavad pisikesed (2,5g) asteaani kuld

	ja hõbemündid väga vähe väärtust – lihtsa asja hind võib olla PCde jaoks ebaloomulikult kõrge. Võivad juhatada ka enda külla, kui on paikse eluviisiga. Kui regioonis paikseid elanikke pole ette nähtud, siis on tegemist mingisuguse rändrahva killuga, kes on liikumas näiteks oma suvealadelt talvealadele, otsimas uusi jahimaid vms.
Super	GM valib mõne loodusliku ressursi, huvitava asukoha või varanduse. PCd leiavad informatsiooni selle asupaiga kohta, asub 1d4 päevatee kaugusel. Info võib jõuda PCdeni väga erinevatel viisidel, näiteks näevad nad seda mäe otsast, leiavad mingi iidse teeviida või kaardi pudel, viitab selle olemasolule mingisugune loodumärk (n oja kõrbes võib viidata lähedaololevale oasile), või räägib neile sellest mõni NPC, kes kas PCdega kaasas on või keda nad juhuslikult teel kohtavad.
Super	Tegelased satuvad kokku suure kaubakaravani või kaubalaevaga. Kaupmeestel on suurel hulgal kõiksugust erinevat kohalikku kui kaugemate maade kaupa. Sisuliselt saab neilt osta kõike (sh odavamaid maagilisi esemeid ja hõberelvasi) ja müüa kõike. Ostavad asju poole hinnaga maksimaalselt 1000KD eest, sest niipalju on neil kullas ja hõbedas sularaha kaasas. Karavani/kaubalaeva kaitsevad vähemalt kolmkümmend palgasõdurit. Kui PCd satuvad karavani otsa mingis väga ebatõenäolises kohas, siis on kaupmehed hädas ja eksinud. PCde abi eest tasuksid hästi.

	Tore sündmus või leid
Hea	Rändamine sujub täna eriti kiiresti. Maastik on lihtsam kui tavaliselt, väsimus ei tule peale ja jõutakse kauem liikuda vms. Päeva jooksul läbitakse x1,5km võrreldes tavapärasega.
Hea	PCdele jalutab vastu piirkonnas levinud koormaloom – hobune, kaamel, muul vms. Koormalooma seljas on 30 päeva toit. Arusaadavalt on looma peremees ta kaotanud või ise hukka saanud, sest inimesetest pole jälgi kuskil. Merel võib olla see näiteks hulpiv purjekas.
Hea	Rändurid satuvad ekstreemselt ilusasse kohta. Näiteks mingi kosk, veesilm, kaunite lilledega kaetud väli, kuumaveeallikad, hiidpuu, põnev hiiglaslik kivi vms. Lisaks muule ilule on piirkonna taimestik lopsakam kui ümbruskonnas. Peale eestilise erilisuse on selles piirkonnas paigal viibides lihtsam taimset toitu leida. Visked taimse toidu leidmiseks 5 võrra lihtsamad kui tavapäraselt.
Hea	Rändurid leiavad hüljatud maja, koopa või mingi muu turvalise koha, kus peatuda ja mida saab hästi kaitsta. Sisaldab PCdele vajalikke ressursse näitel nooled, hõbekuulid vms. Oleneb millest tundub puudus olevat.
Väga hea	Rändurite meeleolu on ülev – tuju hea ja omavahelised suhted paremad kui tavaliselt. Käeoleval päeval on PCd immuunsed kõiksuguste hirmuaurade ja muude sarnaste hirmutamist tulenevat põgenemist põhjustavate loitsude vastu. Kui kaasas on ka mõned NPCd, kes teenivad sõjasulastena, siis muutub nende moraal permanentsest paremaks. Arg muutub Tavaliseks, Tavaline Vapraks ja Vapper Kartmatuks.
Väga hea	Inimasustus ootamatus kohas. Kaugel ülejäänud tsivilisatsioonist või lihtsalt peidetult elab grupp inimesi. Nad võivad olla PCde suhtes nii vaenulikud kui sõbralikud. Sellel on aga mingi selge põhjus, miks nad ülejäänud inimkonnast eemale hoiavad – tegemist on tagaotsitute, mingite usuhullude, mässuliste vms. Võib kasutada lindpriide generaatorit ja munganada vastavalt vajadusele.

Super	Tegelased on rändamise jooksul enda teadmata mõnele jumalusele head meelt valmistanud, või on neil lihtsalt väga hea päev. Kõikide tegelaste peal rakendub võimas preestri võime õnn – <u>kõik visked</u> sooritatakse käesoleva rännakupäeva jooksul +2ga. Lisaks ei tule 1 visates protsenti visata.
Super	PCd satuvad kohaliku loodusjumala elupaika või mingisse pühapaika. Kuigi paigas ei pruugi otsestelt loodusjumalat näha olla on ta kohalolu kuidagi tajutav, näiteks on loodus rohkem lopsakam ja värvilisem, paigal on veider aura (ihukarvad tõusevad püsti), loodushelid on teistsugused või puuduvad üldse või on lihtsalt püsti mingisugune altar kuhu on talle jäetud ohvriande (toitu, ehteid, vereohvreid jne). Olenevalt sellest, kuidas PCd pühas paigas käituvad võivad nad välja teenida loodusjumala poolehoiu või vaenu (-20% või +20% Raskuste baasprotsendile kogu retke ajaks). Või ei juhtu midagi. Kui regioonil loodusjumalat enam pole, siis leiavad PCd surnud loodusjumala iidse alatari või templi varemed, mis võivad anda infot selle kohta milline loodusjumal kunagi regioonil oli. Sel juhul võib sinna peidetud olla väike varandus (<u>roheline</u>).
Super	Tegelased leiavad mingisuguse puutumata hauakambri, nekropoli, mahajäetud linnuse varemed, templi vms. Kuna asukohta pole keegi varem rüüstanud, siis võib sealt leida varandust, mida asupaiga originaalsed elanikud on sinna jätnud.

	Ressursid või varandus
Hea	Paar piirkonna tuntuimat jahilooma on kuidagi lõksu sattunud. Selles olukorras

	oleks lihtne nad maha lasta ja tagada endale toit pikemaks ajaks.
Hea	Mingit tüüpi oas, saar või lihtsalt eriti viljakas piirkond metsas, kus leidub värsket vett ning milles on jahi ja taimse toidu korjamise visked 10 võrra lihtsamad kui ülejäänud regioonis.
Hea	Inimasustusest väga kaugel märkavad PCd mingit suurt kivi, kändu või muud sarnast loodusmärki, mille peale on kraabitud X või on märk muudmoodi markeeritud. Kui PCd on inimasustuse lähedal (päeva või kahe tee mõnest asustatud punktist), siis märkavad PCd kohta, kus on selgelt hiljuti kaevatud. Mõlemal juhul on maa sees rahapada või mingi muu sinna peidetud aare. Rahapada on suur pronksist keedupott, mille sees on 4d8x100HD väärtuses hõbedat.
Väga hea	Tegelased märkavad mõnda looma, kes on tuntud oma kalli naha, sarvede või potentse mürgi poolest. Loom on haavatud ja väsinud (-75% elusid, kokku -8 kõikidele visetele) ning teda oleks lihtne maha murda.
Väga hea	PCd satuvad loomakarja peale. Tegemist on mingisuguste regioonis levivate tihti kodustatud või poolkodustatud loomadega, näiteks hiidmägikitsed, metsikud hobused, metsveised, põhjapõdrad vms. Loomakari ei tee inimeste lähenemisest suurt välja ning soovi korral saaksid PCd eduka Põllumajanduse või viskega (15 või 20 vastu) karja taltsutada ning endaga kaasa võtta. Karjas on 4d8 looma.
Väga hea	1d4 kaubatonni kohalikku regiooni kaupa.
Väga hea	Rändurid leiavad mõne hiljuti või ammu surnud ränduri surnukeha või skeleti. Kadunukese lähedalt leiavad nad hõberelva (meistritöö +1), loitsukaitse amuleti +2 või mingisuguse muu vähevõimsa maagilise eseme. Lisaks on seal 4d8KD või sarnases väärtuses väärisesemeid. Ülejäänud rändamisvarustus on puru või aja jooksul hävinenud. Kui surnukeha on hiljuti surnud ja selle juures pole selle tapjat, siis võib autopsi

	anda vihjeid regiooni ohtlike olendite kohta (Anatoomia vise 15+mitu päeva surmast, et teada saada, mis kiskja ränduri tappis, inimese põhjustatud surma võib olla lihtsam mõista)
Super	1d4 kaubatonni mõne kauge regiooni kaupa.
Super	Tegelased leiavad juhuslikult mingi väärismetalli maardla, koha kus kasvab rohkelt väärispuitu vms.

	Võimalus ohtliku olendi vastu
Hea	PCd leiavad mõne piirkonna tippkiskja kutsikad. Nende ema on surnud või nad maha jätnud ja neid oleks üpris lihtne kodustada või lihtsalt kaasa võtta.
Väga hea	PCd leiavad mõne piirkonna tippkiskja pesa (vb seal ka kutsikad) või kohalike pahatahtlike inimeste laagri. PCd märkavad pesa või laagrit nii, et nad ise jäävad selle elanikele varjatuks.
Super	Kaks gruppi piirkonna ohtlikke olendeid võitlevad omavahel, neil ei ole aega rändureid märgata. GM narrateerib võitluse ja selle lahenduse, PCd võivad omakasu eesmärgil vigastatuile kallale hüpata või kogu olukorda lihtsalt vältida.

Eriskummaliste juhtumiste näited

	Eriskummaline juhtumine
	Kohalik loodusjumal näitab ennast. Olenevalt PCde eelnevatest kokkupuudetest temaga võib ta olla sõbralik, vaenulik või neutraalne.
	Teispoolduse väravad. Tegelased leiavad asupaiga, kus saab füüsiliselt teispooldusesse minna. See ei tähenda aga, et nad seda mõistavad ega seda, et sealkaudu teispooldusest ka tagasi saab. Loe täpsemalt maagia moodulist.
	Sattumine juhuslikult teispooldusesse. Tegelased satuvad teispooldusesse niimoodi, et nad ei saa seda arugi. Loe täpsemalt maagia moodulist.
	Imelik loodusnähtus. Järsku läheb keskpäeval pimedaks, laskub tihe läbipaistmatu udu, tuul pöördub ja puhub nii tugevalt PCdele vastu, et edasi liikuda on võimatu vms. Loodusnähtus võib olla naturaalse päritoluga (n päikesevarjutus) kui maagilisema päritoluga. Näiteks on loodusnähtuse taga mõni kohalik loodusjumalus või võimas preester, kelle eesmärgid võivad aga ei pruugi PCdega seotud olla.
	Kohtumine mõne regioonis muidu mitte levinud vaimuvaldsega, kes on siia tulnud mingeid oma salaasju ajama. Näiteks sinine oni, kes otsib unustatud maagiaharu õpikut, Kaks Katku saadik, kes otsib „vabatahtlikke“, et neid guuli palavikku nakatada vms.

Koopaurimise reeglid

Dungeon delving rules

Dungeoncrawl rules

Tlk. /Siin peatükis koobas kogu aeg dungeon

Koll on siinse peatüki mõistes monster – mitte päris otseses tähenduses, sest võib olla ka inimene või loom

Koopaurimise reegleid kasutatakse juhul, kui PCd sisenevad mõnda hiiglaslikku käikude või ruumide kompleksi, mille detailne kaardistamine ruum-ruumilt oleks mängujuhile liigselt töömahukas ning ebapraktiline.

Reeglid on sobilikud kasutamiseks nii iidsetes kaevandustes, nekropolides ja vaimuvalla soppides, kui ka mõne tiheda džunglisopi, ohtliku linnakvartali või suure paleekompleksi puhul.

Koopaurimise reeglid sarnanevad mõnel määral ekspeditsiooni reeglitele – koobas on jagatud sektoriteks ning aeg selle läbimiseks koopakäikudeks (*dungeonturn*). Iga koopakäik viskavad PCd Ohte ja Võimalusi ning saavad nad mingeid lisategevusi teha, nagu salaasju otsida või kaardistada.

Lisaks on tegemist tööriistaga, mis on mängujuhile abiks ühe sellise koobastiku planeerimisel.

Sarnaselt ekspeditsioonile kasutatakse ka koopa puhul mängijate koopalehte ja mängujuhi koopalehte, millel on juba eeltäidetuna hulk Ohtude (*Hazard*) ja Võimaluste (*Oppurtunity*) näiteid ning kogu koopaurimis mängusegmendi struktuur.

Dungeon sheet for PCs

Ohud ja Võimalused

Ohtude ja Võimaluste protsente visatakse protsenditaringuga (d100) protsendi sisse. Ohtude puhul on PCde eesmärk veeretada võimalikult suur number, nii et see ei mahuks nende Ohtude protsendi sisse. Võimaluste puhul on PCde eesmärk veeretada number, mis on võimalikult suur, ent mahuks nende Võimaluste protsendi sisse. Oht või Võimalus juhtub siis, kui veeretused langeb PCde vastava protsendi sisse.

Kuigi protsente kasutatakse ja arvutatakse sarnaselt ekspeditsiooni Ohtude ja Võimalustega, koosnevad need siiski erinevatest oskustest ning ka baasprotsendid on erinevad.

Koobastes on seiklejate Ohtude baasprotsent 100%.

Sellest lahutatakse maha:

1. Seiklejate grupi kõige kõrgem Luuramisoskus
2. Seiklejate grupi kõige kõrgem Füüsika
3. Seiklejate grupi kõige kõrgem Tähelepanu
4. Lisaks -5% igal järgneval puhul:
 - a. Mõne PC Mehhanismide töö on +6 või kõrgem
 - b. Mõne PC Geograafia on +6 või kõrgem
 - c. Mõne PC Metafüüsika on +6 või kõrgem
 - d. Mõne PC Loodusoskused on +6 või kõrgemad
5. +10% kui mõnel PCl on võime: Kogenenud teejuht

Lisaks võivad ohtude protsendil olla ajutised mõjutajad.

Ajutised mõjutajad Ohtudele	
Kui vähemalt pooled seiklejatest on väsinud, st neil on miinus visetele (ei lisata puhkamise ajal)	+10%
Kui vähemalt pooled seiklejatest on haavatud või raskelt haavatud, st neil on miinus visetele (ei lisata puhkamise ajal)	+10%
Seiklejatel on preestri õnnistus (Rituaal: Õnnistus)	- 10%
Seiklejatel on esivanema hinge õnnistus (küti õnnistus)	- 5%
Kiirelt liikudes	+ 20%
Varjatult liikudes	- 20%
Keegi PCdest otsin lõkse	-10%

Seiklejate Võimaluste baasprotsent on 0%.

Sellele lisandub:

1. Seiklejate grupi kõige kõrgem Luuramisoskus
2. Seiklejate grupi kõige kõrgem Füüsika

3. Seiklejate grupi kõige kõrgem Tähelepanu
4. Lisaks +5% igal järgneval puhul:
 - a. Mõne PC Kivitöö oskus on +6 või kõrgem
 - b. Mõne PC Taimeteadus on +6 või kõrgem
 - c. Mõne PC Ajalugu on +6 või kõrgem
 - d. Mõne PC Metafüüsika on +6 või kõrgem
 - e. Mõne PC Teoloogia on +6 või kõrgem
 - f. Mõne PC Kunst on +6 või kõrgem
5. +10% kui mõnel PCI on võime: Kogenenud seikleja

- Selle, kas sektor on edukalt kaardisataud (Geograafia vise koopa kaardistamise raskustaseme vastu.)

Olevalt koopa tüübist: lineaarne või *pointcrawl* on ka skeem kas lineaarse või mõne muu kujulise ülesehitusega.

Iga käik, mis tegelane koobast kaardistab peab ta viskama Geograafiat staatilise raskustaseme vastu. Selle raskustaseme otsustab GM võttes aluseks koobastiku keerukust.

Kui tegelaste kaardistamise vise ebaõnnestub või ei tegele nad kaardistamisega üldse, siis loetakse neid eksinuks, mis tähendab, et GM liigutab neid enda koopakaadil suvaliselt. Mängijatel ei ole mõtet sellisel juhul midagi enda koopakaardile kanda, sest nende kaart ei vasta enam niikuinii reaalsusele.

Ainult järjepidevat kaarti omades saavad tegelased kolmekordse kiirusega koopast välja liikuda.

Kui koobastikuks on lineaarne väike koobas või mingi suhteliselt keskmise suurusega palee, siis ei pea kaardistamist kasutama, sest sellises kohas eksida pole sisuliselt võimalik.

Mängimine

Koopakäigu ülesehitus

Iga koopakäik:

1. PCd otsustavad ühiselt, kas on paigal või liiguvad.
2. PCd otsustavad ühiselt liikumiskiiruse.
3. PCd otsustavad individuaalselt oma käigu tegevused. Visatakse vastavad visked.
4. Visatakse Ohte ja Võimalusi (Ohte visatakse iga koopakäik, Võimalusi ainult siis kui liigutakse)
5. GM ütleb, kas juhtub veel midagi. Tehakse asjakohased märkmed kaardile.

Koopakäigu pikkus

Koopakäik on nii pikkuse kui aja ühik, umbes nagu km/h või m/s. Koopakäigu pikkuse otsustab mängujuht koobast kavandades ning see võib erinevate koobaste puhul olla väga erinev. Kusil palees või väikeses kvartalis ringi luusides võib koopakäik tähendada 1 või 2 minutit ja 100 meetrit. Džunglis või kümnete kilomeetrite pikkuses maa-aluses koobastikus võib koopakäik aga tähendada 4h ja 4 km.

Lisaks lisanduvad Võimaluste protsendile ajutised mõjutajad.

Ajutised mõjutajad Võimalustele	
Seiklejatel on preestri õnnistus (Rituaal: Õnnistus)	+ 10%
Seiklejatel on esivanema hinge õnnistus (põlluharija õnnistus)	+ 5%
Kiirelt liikudes	- 20%
Varjatult liikudes	- 20%
Keegi PCdest otsib salaasju	+ 10%

Koopa skeem ja kaardistamine

Mängijad joonistavad koobast läbides enda koopalehele skemaatilise kaardi, mis koosneb sektoritest.

Iga sektor sümboliseerib ühte koopakäiku ja selle jooksul läbitud maad. GM võiks umbkaudselt vihjata kui suur koobastik on, et mängijad saaksid arvestada kui suurelt nad ühe sektori joonistavad.

Skeemile tuleb märkida kõik, mis tundub oluline. Näiteks:

- Sektorite omavahelised ühendused, kui koobas ei ole lineaarne.
- Salateed (ehk lisahendused, mis võivad olla ka lineaarses koopas).
- Olulised ruumid.
- Ohud, mis võivad ka tagasiteel takistuseks osutuda.

Üldiselt on eeldus, et tegelased liiguvad koopas oluliselt aeglasemalt, kui tavaliselt rännates, sest nad kontrollivad lõkse, otsivad kõiksugu salaasju ning üritavad igal moel ettevaatlikud olla, et neile midagi pähe ei kukuks või midagi muud hullu ei juhtuks.

Seetõttu on iga koobas ja seal veedetud aeg unikaalsed. Palee läbi otsimine võib võtta vaid parkümmend minutit, iidsetes kaevanuskäikudes võidakse aga seigelda päevi ilma valgust nägemata.

Liikumiskiirused ja koopas liikumine

Võimalikke liikumiskiiruseid koopas on neli:

1. Tavaline ehk ettevaatlikult liikumine. 1 sektor koopakäigus.
2. Kiirelt liikumine. 2 sektorit koopakäigus. Ei saa tegevusi teha, aga saab põgeneda. +20% Ohte, -20% Võimalusi. Kiiresti liikudes ilma koopa kaardita on võimalus ära eksida. Geograafia vise koopa kaardistamise raskustaseme vastu.
3. Varjatult liikumine. 1 sektor käigus. -20% Ohte, -20% Võimalusi.
4. Koopast välja liikumine. 3 sektorit käigus. Ohte ja Võimalusi ei visata! Lisategevusi teha ei saa aga saab põgeneda. Võimalik ainult siis kui tegelastel on järjepidev koopa kaart ja nad kasutavad seda koopast välja liikumiseks.

Kui PCd põgenevad mõne koopa kolli eest, siis liiguvad nad kas kiiresti liikumise liikumiskiirusega või Koopast välja liikumise liikumiskiirusega. See oleneb sellest, kas PCdel on järjepidev koopa kaart või mitte.

Siin saavad kokku põgenemisreeglistik ja koopamoodul.

Kui PCd põgenevad kasutades põgenemisreeglistikku, ja nad liiguvad kiiresti, siis visata Ohte ja Võimalusi igal põgenemiskäigul (+20% ja -20%, sest liigutakse kiirelt) – põgenemiskäik ja koopakäik sulavad sellisel juhul kokku. Nende visete tulemusest selgub, millised takistused jäävad põgenejatele ja tagaajajatele ette ning missuguseid tegevusi ja viskeid tuleb sooritada, et pakku pääseda.

Kui PCdel ei ole koopa kaarti, siis on iga põgenemiskäik-koopakäik võimalus, et nad eksivad ära. Ära eksimise vältimiseks visata Geograafiat, olenevalt koobastiku keerukusest 5, 10, 15 või 20 vastu. Eksinud PCd ei pea põgenemise jooksul enam Geograafiat viskama,

põgenemissituatsioonis ei ole aega õiget teed mõistatada. Kogu põgenemise vältel võivad tegelased tiirelda koopas ringi või jõuda välja või liikuda koopas edasi – see jääb GMi otsustada.

Kui põgenemissituatsioon lõpuks lõppeb, siis paneb GM nad vabalt valitud koopasektorile. On võimalik, et PCd on kogemata koopas sügavamale liikunud.

Kui PCdel on koopa kaart, siis saavad nad koopast väljapoole põgeneda ilma iga põgenemiskäik Ohte ja Võimalusi viskamata. Võib isegi juhtuda, et koopast välja jõudnuna lõpetavad mõned kollid PCde jälitamise ning nad ei pea saama viit põgenemispunkti kokku.

PCd võivad leida, et koobas on eriliselt ohtlik ning seetõttu tuleks selles varjatult liikuda. Varjatult liikudes panevad PCd rohkem rõhku ohtude vältimisele ja vähem rõhku saladuste avastamisele. PCd hämardavad oma valgusallikad (või lasevad end juhtida kellelgi, kellel on mingi pimedas nägemise võime) ja kontrollivad kõiki potentsiaalseid ohte eriti põhjalikult, selle kõige kõrvalt ei jää energiat et niisama uudishimutseda.

Varjatult liikudes saab teha ka muid tegevusi. Liikumiskiirus jääb tavapäraseks.

Ohtude protsent väheneb selles käigus -20%, samas langeb ka võimaluste protsent -20%.

Tegevused

Igas koopakäigus on kõikidel PCdel üks tegevus. Iga PC valib ise, mida ta tahab teha.

Koopa kaardistamine

Kui koobastik ei ole just üks pikk koobas, siis võib seal ära eksida. Kui keegi asub koobast kaardistama, siis peab ta seda järjepanu tegema iga koopakäik, mil edasi liigutakse. Katkendlikust kaardist ei ole mingit kasu.

Iga käik, mis tegelane koobast kaardistab peab ta viskama Geograafiat staatilise raskustaseme vastu. Selle raskustaseme otsustab GM võttes aluseks koobastiku keerukust aga see ei tohiks olla liiga kõrge, sest tegelikult ei ole lihtsa koopakaardi joonistamine eriliselt keeruline tegevus – küll aga vajab püsivust ja täpsust. 5 on sobib raskustase enamustele koobastikele.

Korralikult kaardistatud koopast saab välja tulla kolmekordese liikumiskiirusega ja ilma, et peaks iga sektor Ohte viskama.

Lõksude otsimine

Lõksude otsimine tähendab seda, et kui Ohtude (aga ka Võimaluste!) hulgast loositakse lõks, või kuskil on lõks ette määratud, siis saab PC visata selle leidmise staatilise raskustaseme (DL) vastu Tähelepanu.

Kui lõkse ei otsita, siis kõik lõksude juhuslikuks märkamiseks on Tähelepanu viske raskustasemed 10 võrra raskemad. Mängujuht küsib juhul kui lõksu otsa satutakse Tähelepanu viset kõikidelt PCdelt ja kes seda ära ei viska saab lõksuga pihta.

Lisaks vähendab lõksude otsimine Ohtude protsenti -10% võrra. Ühekordselt, st kui mitu PCd otsivad lõkse, siis on mõju ikkagi -10%.

Salaasjade otsimine

PCd võivad tegeleda aktiivselt koopa salaasjade otsimisega. Selleks ütlevad nad mingi oskuse, mida tahavad kasutada ja GM ütleb kas oskus on sobilik või mitte lähtuvalt sellest kuidas on salaasjad ette valmistatud. Tähelepanu oskust saab alati kasutada aga sel juhul on raskustasemed 5 või 10 võrra suuremad.

Oskust valides tasub lähtuda loogikast – maa all sobivad näiteks kivitöö ja füüsika, džunglisse sobib looduses ellujäämine, nekropolis võib abi olla teoloogiast, ajaloo ja kunstist, teispoosuses metafüüsikast jne. Ühes kohas võivad olla sobilikud paljud erinevad oskused.

Salaasju saab otsida ainult siis, kui PCd liiguvad, vahet pole kas koopas sügavamale või koopast välja.

Lisaks lisandub see tegevus selles käigus Võimaluste protsendile +10%. Ühekordselt, isegi kui kõik PCd otsivad, siis tõuseb Võimaluste protsent 10% võrra.

Ohud ja Võimalused

Iga koopakäik, mil liigutakse koopas edasi viskavad PCd Ohtude ja Võimaluste protsenti, millest lähtuvalt võivad nad kõiksugustesse olukordadesse sattuda.

Kui PCd on koopas paigal, näiteks puhkavad, siis visatakse iga koopakäik (meeldetuletus: see on nii aja kui pikkusühik) ainult Ohte, sest ühe koha peal olles ei saa mingeid põnevaid võimalusi või avastusi tekkida, küll aga võivad PCdeni jõuda koopas elutsevad ja liiguvad kollid.

Kui PCd on ühe koha peal, siis ei saa nad ka mingeid koopa tegevusi teha.

Kui Ohtude või Võimaluste viske tulemusena visatakse midagi, mis ei ole enam võimalik (n kõik sedatüüpi kollid on juba tapetud või ettemääratud 2 lõksu on kahjutuks tehtud), siis ei juhtu midagi. PCde tegevused koopas vaikselt puhastavad koopa.

Midagi ei juhtu ka siis kui PCd viskavad näiteks puhkamise ajal lõksu.

Kui koobas on tüübilt lineaarne, siis ei ole võimalik edasi liikuda ilma ette tulnud takistust kuidagi läbimata. Keerukamate koobaste puhul võib aga ei pruugi olla võimalik ringiga minna.

Kui PCdel on korralik koopa kaart, siis koopast välja liikudes Ohte ja Võimalusi ei visata, sest PCde teavad väga hästi kuidas ja kuhu nad lähevad – üllatusi ei esine. PCd saavad liikuda koopast välja 3 kordse kiirusega. PCd võivad sel juhul valida liikumise üks sektor käigus, et otsida veel salaasju.

Kui PCdel ei ole korralikku koopakaarti, siis ei saa nad ka koopast välja liikuda 3 kordse kiirusega, ning iga koopakäik visatakse isegi tulnud teed tagasi tulles Ohte ja Võimalusi, sest PCd võivad juhulikult sattuda alternatiivse raja peale või üldse ära eksida.

Eksimine

Võib juhtuda õnnetus (Ohtude viske tulemus), et tegelased eksivad.

Kui tegelased on eksinud või kursist kõrvale kaldunud, siis iga järgmine koopakäik viskab GM salaja kaardistava tegelase Geograafiat koopa kaardistamise raskustaseme vastu. Kui vise õnnestub, või kaardistaja enda kaardistamise vise õnnestub, siis saavad tegelased aru, et nad on eksinud ja saavad oma viga parandada. St minna tagasi kust tulid või jätkata ilma oma täpset asukohta teadmata.

Kui tegelased aga ei mõista, et nad on eksinud või ei tegele nad üldse kaardistamisega, siis liigutab GM neid enda koopakaardil suvalistes suundades niikaua kuni nad jõuavad juhuslikult (st kui GM otsustab, et nüüd on aeg) mõnda kohta kus nad juba on olnud ja tunnevad selle ära või hoopis mõne ohu manu.

Kui tegelased on eksinud, siis ei saa nad otsustada koopast välja minna. Nad ei tea kus nad asuvad!

Koopa ette valmistamine mängujuhile

Mõned küsimused iseendale enne millegi kirja panemist:

- Millega tegemist? On see kaevandus, nekropol, looduslik koobas, Vaimuvalla käänuline sopp, kuninga palee, agul või midagi muud?
- Miks PCd koopasse üldse lähevad? Satuvad juhuslikult, on neil mingi missioon?
- Kas koobast on võimalik nõ läbida, uks teises otsas, lõpukoll?
- Kes veel elavad koopas ja millised ohud valitsevad koopas?
- Mis võiks PCdele koopas huvi pakkuda?
- Mida kasulikku võivad PCd koopast leida? Varandust? Mingeid kasulikke ressursse (kollid osasid, metallimaake, mürgiseid taimi/olendeid)? Või mõjub koopa kollide tapmine lihtsalt hästi nende domeenile ja isiklikule kuulsusele?
- Kas sellest on hullu kui PCd ei lähe koopasse?

Dungeon theme näited:

- Loss
- Ohtlik linnaosa
- Paks mets
- Nekropol

Ettevalmistamise järjestus:

1. Elanikud, ehk kollid
2. *Dungeon type* (*linear*, *pointcrawl* or *quantumcrawl*)
3. Sündmused (*Scripted encounter*)
4. Takistused täpsemalt
5. Salaasjad

Elanikud ehk kollid

Koopal on mingi hulk elanikke, kes võivad olenevalt teemast olla kollid (vaimuvaldsed, loomad, ebasurnud, hinged) ja/või inimesed.

GM võib aga ei pea jagada koopa elanikud olenevalt sellest kui raske on nendega võidelda või neist mööda hiilida kolme gruppi:

Kerge võitlus

Keskmine võitlus

Raske võitlus

GM märgib iga kolli juurde, kui palju neid koopas elab, mis tähendab et ühel hetkel saavad koopa kollid otsa ning Ohte visates ei ilmu enam välja uusi kolle. Koobas saab nõ puhastatud.

Lisaks võib GM grupeerida kollid ka dungeoni piirkondade järg, näiteks esimesed 4 sektorit esinevad üht tüüpi kollid ja järgmised 4 sektorit esinevad teisttüüpi kollid.

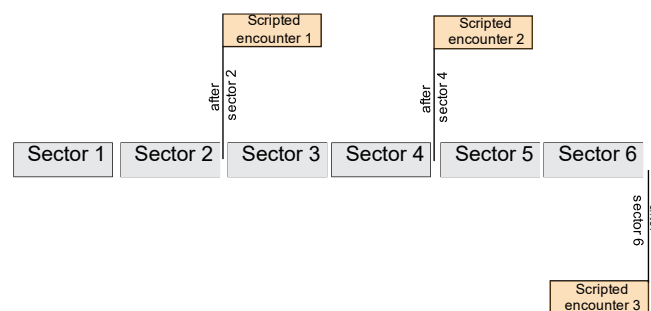
Dungeon type

GM otsustab koopa struktuuri olevalt koopa teemast ning selles plaantivast seiklusest ning kannab selle oma *Dungeon sheedile*. Koopa tüübid on: lineaarne, *pointcrawl* or *quantumcrawl*.

GMi *dungeoni* kaart näeb välja nagu järgnevad skeemid. Sektorid sümboliseerivad ühte *dungeon turni*, mille jooksul PCd liiguvad, teevad tegevusi ning viskavad korra Ohte ning Võimalusi.

Scripted encounterid on kõiksugused olulised ruumid, isikud ja sündmused, mis juhtuvad mingi aja pärast või kuskil konkreetses kohas.

Lineaarne



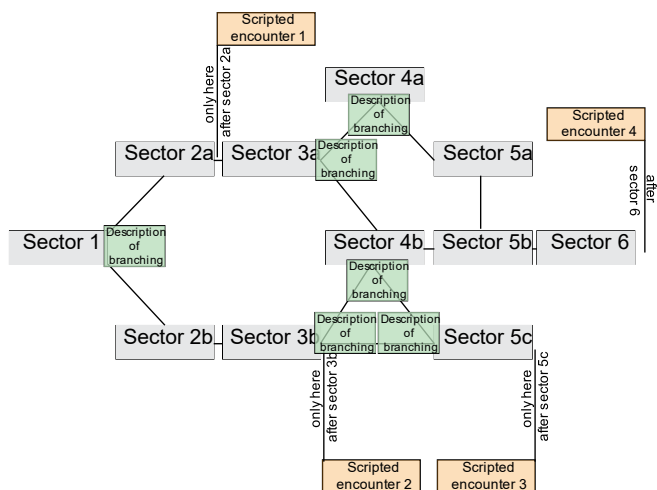
Koopa sektorid on kõik järjest, Salaasjade ja Sündmuste nõudmised olenevad ainult sellest, mitmendasse sektorisse PCd on jõudnud.

Positiivne – PCd kogevad pea kogu ettevalmistatud materjali.

Negatiivne – suure koobastiku puhul võib hakata ebarealistlikuna tunduma.

Sobilik kasutada: Lühemad dungeonid, füüsiliselt lineaarsed dungonid, või ideeliselt lineaarsed dungeonid (koopa lõpus on koll, kes tuleb tappa, kõik teed viivad lõpuks temani). Dungeonid, mida tahetakse läbida ühe mängusessiooni jooksul.

Pointcrawl



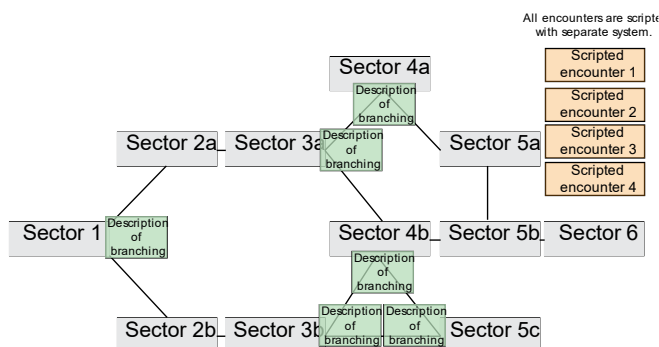
Koopa sektorid jagunevad harudeks ning PCd teevad mingil hetkel valiku millise haru valivad. Salaasjade ja Sündmuste nõudmised olevald vähemalt osaliselt sellest, millise tee PCd on valinud.

Positiivne – PCd saavad valida mitme tee vahel, mis võivad olla vägagi erinevad.

Negatiivne – Osa mängujuhi poolt ettevalmistatud materjalist võib PCde poolt kogemata jääda.

Sobilik kasutada: Suuremad dungeonid, kus PCd veedavad mitmeid mängu ning mille erinevad regioonid võivad üksteisest paljuski erineda. Näiteks džunglisopid, teispoosuse sopid, hiiglaslikud nekropolid või ohtlikud linnakvartalid.

Quantumcrawl



Ülesse ehitatud nagu pointcrawl, st PCd saavad mingil hetkel erinevaid teid valida ja vältida seega mingeid dungeonid asukohtasi. Samas Salaasjade ja Sündmuste nõudmised ei ole mitte sellest, kuhu PCd on konkreetselt läinud vaid millegist muust, näiteks kokku koopas veedetud ajast, kokku läbitud koopa sektoritest või millegist kolmandast.

Positiivne – PCd kogevad pea kogu ettevalmistatud materjali ilma, et kaotaksid valikuvõimalusi.

Negatiivne – Kui väga otsekoheselt kasutada, siis võib jätta PCdele tunde nagu nende valikud ei omaks tähtsust.

Sobilik kasutada: Alternatiivsed kohad, mis tegelikult ei ole dungeonid, näiteks valvureid täis kuningaloss, milles üritatakse ringi hiilida. Dungeonid, milles toimuvad sündmused ei olene PCdest – näiteks dungeonid lõpus viib surnumanaja läbi lichiks muutumise rituaali, mille puhul loeb aeg mitte PCde tegevused või kaugus surnumanajast.

Sündmused (Scripted encounter)

Sündmused on need, mis lõpuks defineerivad koobast PCde jaoks. Sündmused võivad olla nii sündmused sõnasõnaliselt – kohtutakse kellegigi, midagi juhtub, kui ka jõudmine mingitesse tähtsatesse ruumidesse, mis GMil täpsemalt läbimõeldud ja vb isegi kaardistatud, kui mingisugune lahing on planeeritud sinna.

Sündmused tulenevad koopa eksistentsi põhjusest, olemusest ja seiklusest mida mängujuht juhib.

Erilisi sündmuseid ei pea koopa kohta olema palju. Piisab ühest kahest umbes 5 sektori kohta. Kui koopas on mingisugune lõpukoll plaanis, siis üks eriline sündmus on kindlasti võitlus temaga. Kui koopaks on džungel, siis mõneks sündmuseks võib olla iidse templivareme avastamine, kust leiab nii kurje kolle kui varandust. Linnas võib olla millegi linna saatust muutvaga (n mingi aja pärast puhkeb linnas mäss või tulekahi). Nekropolis võivad teed lõpubossini valvata tolle ebasurnud leitnandid ja lõksudega värvavad.

Sündmuse juhtumiseks on mingi nõudmine, milleks lineaarse ja pointcrawl puhul on teatava sektori läbimine, quantumcrawl puhul võib see olla ka midagi muud.

Ohud ja Võimalused

Ohtude ja võimaluste jaoks on *Dungeon sheedit* kaks tabelit, mille protsente PCd viskavad. Need tabelid on aga üldised ja täpsemalt täidab mängujuht need olenevalt koopa iseloomust.

Ohud jagunevad laias laastus kaheks: kollideks ning takistusteks. Takistused võivad olla looduslikud takistused nagu kaljulõhe, inimtekkelised nagu lõksud või lukkus uks või isegi mingid sündmused nagu koopa varing või tulekahju linnas.

Iga kahe või kolme koopasektori kohta võib välja mõelda ühe takistuse. Näiteks, koopa jaoks, milles on 15 sektorit (see on suur koobas) piisab viiest kuni seitsmest erinevast takistusest. Rohkem pole vaja, sest takistused esinevad erinevatel viisidel

koos ja ilma kollideta. Juba 2 erinevat kolli ja 2 erinevat takistust võib anda vähemalt 8 erinevat tüüpi *encounterit*.

Ohtude vise (visatakse kõikidel koopakäikudel, ka neil mil seiklejad peatuvad)	
%	Ohu iseloom
1-10	PCd kohtuvad koopas elava (kerge) kolliga – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
11-20	PCdele jääb teele ette mõni kerge takistus.
21-30	PCd kohtuvad koopas elava kolli või kollide grupiga (keskmise) – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
31-40	PCdele jääb teele ette mõni keskmine looduslik takistus.
41-50	PCdele jääb teele keskmine või lihtne looduslik takistus ja mõni koll (keskmise), kes seda enda kasuks üritab kasutada. PCd näevad takistust aga kolli ei pruugi märgata.
51-60	PCd kohtuvad koopas elava (raske) kolliga – vastastikused Tähelepanu visked, kumb teist esimesena märkab.
61-70	Raske looduslik takistus
71-80	PCd eksivad ära. Eksimise vältimiseks saavad PCd ühe Geograafia viske koopa kaardistamise raskustaseme +10 vastu.
81-90	Kollid (raske) on kuidagi PCde taha hiilinud, ümber piiranud või lihtsalt varjatud ja saavad nüüd üllatuslikult rünnata. PCd saavad Tähelepanu viske kollide staatilise Varjumise vastu, et varitsusrünnakut vältida.
91-100	Raske looduslik takistus ja kollid, kes on selle ümber peitunud. PCde Tähelepanu vise kollide staatilise Varjumise vastu, et varitsust märgata.

Võimaluste vise (visatakse ainult nendel koopakäikudel, mil liigutakse)	
%	Võimaluse iseloom

1-10	Õnnestub läbida x2 rohkem maad ehk 2 koopa sektorit.
11-20	PCd märkavad kergelt või keskmist kolli, kes neid ei ole märganud. Oleks võimalik teda varitseda, mööda hiilida või tagasi minna ja mõni teine tee valida.
21-30	Õnnelik leid. Seiklejad leiavad mingeid kasulikke ressursse, millest neil just puudu on. N hõbekuule kui neid edaspidi vaja; toitu, kui see otsakorral on; oni verd kui seiklejad vigastatud jne. Kui kõik vajalikud ressursid on olemas, siis leiavad PCd koha, mis võiks olla koopa kollide pesa. Selles oleks lihtne mingisugune varitsus püsti seada.
31-40	PCd leiavad ühe koopa salaasja, mille ees on mõni lihtne või keskmine koll või takistus. Kolli puhul Tähelepanu visked kumb keda enne märkab.
41-50	Adrenaliin tõuseb. Kõik PCd viskavad ükskõik millise järgmise viske, mis sooritakse d20ga (Oskused, Rünnak jne) +4ga. Vise tuleb sooritada koopas samal päeval.
51-60	PCd leiavad mingi turvalise ruumi või koha, kus peatudes ei pea ohte viskama, sest kollid sinna ei pääse.
61-70	PCd märkavad kergelt või keskmist takistust ja kolle, kes neid ei näe. Takistust võib olla võimalik kollide vastu kasutada.
71-80	PCd leiavad mingisuguse salatee/ukse, tähelepanuta jäänud käigu, mis ühendab koopameetrit nende sektori mõne juba läbitud sektoriga. See salatee võib olla ka uks otse välja, st teine sissepääs.
81-90	PCd leiavad salaasja, mida valvab raske koll, kes neid ei märka.
91-100	Koopa ohud ja raskused muudavad PCd eriti teravaks, tähelepanelikuks ja osavaks. Kõikide tegelaste peal rakendub võimas preestri võime õnn – kõik visked sooritatakse käesoleva päeva jooksul +2ga. Lisaks ei tule 1 visates protsenti visata. Lisaks ühendavad raskused PCsid ja nendega kaasas olevaid NPCsid. Sõjasulastena teenivate NPCde moraal muutub permanentselt paremaks. Arg

muutub Tavaliseks, Tavaline Vapraks ja Vapper Kartmatuks.

Takistused täpsemalt

Olenevalt teemast võivad takistused olla väga erinevad ning nende lahendamiseks peavad PCd väga erinevaid asju tegema.

Samamoodi nagu kollide puhulgi, võib aga ei pea GM grupeerida takistused raskustasemetega järgi, mis olenevad takistuse ohtlikkusest PCdele.

Samuti on ka takistusi mingi hulk koopas. GM kirjutab iga takistuse juurde mitu neid on – erilisemaid takistusi on tavaliselt üks aga lihtsaid lõkse või lukkus uksi võib olla palju. Ühel hetkel saavad ka füüsilised takistused koopast otsa.

Takistused võivad olla grupeeritud ka dungeoni regioonide põhjal: esimeses neljas sektoris on ühtetüüpi takistused ja teises neljas teisttüüpi takistused.

Mõned takistuste ideed GMile dungeoni teemadest lähtuvalt:

Loss

Uks ees on valvur. Tuleb kas mööda hiilida või veenda läbi laskma. Visked passiivse Tähelepanu vastu või veenmise visked GMi ostsutatud põhjuste vastu.

Lossi teenijaskond või valvurid on hakanud ringi luusivaid PCsid kahtlustama ja keski tuleb midagi küsima. Tuleb valetada või kuidagi muud moodi olukorras pääseda.

Ees olevad ukсед on kõik lukus. Mõni uks tuleb lahti muukida, võti leida või siis lihtsalt tagasi minna.

Lõksud (vaata allapoole).

Vaata ka Kuninga moodulist paleede kaitsesüsteeme!

Ohtlik linnaosa

Tänaval toimub midagi mis on selle sulgenud, näiteks tulekahju, sild on kokku varisenud, uputus või hoopis mingisugune spordivõistlus, millest läbikõndimine võib kohalike pahameele PCdele kaela tuua.

Tänav on barrikadeeritud või on püsti seatud mingisugune kontrollpunkt. Sobib hästi koos mõnede kollidega (n linnasamuraid, või mõni kohalik pätikamp).

Piirkanna tänavatel toimuvad mingisugused rahutused. Peab reageerimist viskama, et eksinud püssikuulide või plahvatustega pihta saamist vältida. Väivad kaasneda ka muud probleemid, näiteks keegi arvab PCd on valel poolel või mingisugused muud arusaamatused.

Paks mets

Teel on ees jõgi, järv, järsak või mingisugune muu looduslik takistus, mille oletamiseks peavad PCd mingisuguse lahenduse leidma.

Eksimine metsas.

Vaata ka ekspeditsiooni reeglitest mõtteid.

Nekropol

Eksimine koobastikku

Kõiksugused lõksud, nii looduslikud kui inimtekkelised.

Inimese loodud lõksud:

- 1. Kriuksuva põranda lõks:** Kõndides põrandal hakkab see ülimalt valjusti kriuksuma; Varjumise vise 25 vastu, et kriuksumist täielikult vältida. Otsimine 20, et põrandas kriuksu avastada. Kriuksumist ei ole võimalik välja lülitada.
- 2. Nooltega lõks:** mehaaniline; automaatselt lähtestav (lõksus on 1d20+10 noolt); seinast lendab välja ammunoole, mis teeb 1d10 kahju (läbitungivas 2). Reageerimise vise 20 vastu, et pihta saamist vältida. Tähelepanu vise 18 vastu, kui lõkse otsida; Mehhanismide töö 22, et kahjutuks teha. Lõks võib koosneda 1 kuni 4 ammunist, iga ammunoole kohta tuleb eraldi Reageerimist visata.
- 3. Seinast väljuvate mõõkade lõks:** mehaaniline; automaatselt lähtestav; mõök teeb 2d6 kahju. Reageerimise vise 15 vastu, et pihta saamist vältida. Tähelepanu vise 15 vastu, kui lõkse otsida; Mehhanismide töö 20, et kahjutuks teha.
- 4. Lihtne augu lõks:** Reageerimise vise 20 vastu, et auku kukkuvist vältida; Tähelepanu vise 15 vastu, kui lõkse otsida; kahjutuks teha pole võimalik. 5x5x5 meetrit auk, kukkumise kahju 3d6 (Akrobaatika vise 16 vastu, et kahju vältida).
- 5. Odgadega auk:** Reageerimise vise 20 vastu, et auku kukkuvist vältida;

Tähelepanu vise 15 vastu, kui lõkse otsida; kahjutuks teha pole võimalik.

5x5x5 meetrit ogadega auk, kukkumise kahju 3d6 (Akrobaatika vise 16 vastu, et kahju vältida). Lisaks kahju igalt ogalt 1d4+2, ohver kukub 1d4 oga otsa.

6. **Veega täitva augu lõks:** mehaaniline; automaatselt lähtestuv 20 käigu jooksul; lõksu sütik kaalub kõiksepealt ohvrite kogukaalu 5x5 meetrit ruumis, kui ohvrite kogukaal jõuab järgmisse ruumi, siis põrand avaneb ja ohvrid kukuvad auku, augu suu aga sulgub; Reageerimise vise 20 vastu, et auku kukkumist vältida; Tähelepanu vise 15 vastu, kui lõkse otsida; Mehhanismide töö 18, et kahjutuks teha.

5x5x5 meetrit ogadega auk, kukkumise kahju 3d6 (Akrobaatika vise 16 vastu, et kahju vältida). Kahju igalt ogalt 1d4+2, ohver kukub 1d4 oga otsa.

Järgmine käik peale kukkumist hakkab auk veega täituma. 10 käiguga täitub 1 meeter augu kõrgusest veega. Kui auk on üleni veega täitunud, siis 30 käigu pärast hakkab see tühjenema.

7. **Odadega koridori lõks:** mehaaniline; manuaalselt lähtestuv; lõksu sütikule astudes väljuvad laest, põrandast või seintest odad ohvri suunas. Igat ohvrit tabab 1d4 oda, iga oda teeb 1d8 kahju, Reageerimise vise 15 vastu, et kahju vältida, iga oda kohta eraldi.

Tähelepanu vise 10 vastu, kui lõkse otsida; Mehhanismide töö 12, et kahjutuks teha.

8. **Odadega koridori lõks, automaatne:** mehaaniline; automaatselt lähtestuv peale seda, kui raskus sütikult eemaldatud; lõksu sütikule astudes väljuvad põrandast või seintest odad ohvri suunas. Igat ohvrit tabab 1d4 oda, iga oda teeb 1d8 kahju, Reageerimise vise 15 vastu, et kahju vältida, iga oda kohta eraldi.

Tähelepanu vise 10 vastu, kui lõkse otsida; Mehhanismide töö 15, et kahjutuks teha.

Lõksu võib olla raske vältida, sest ta lähtestab automaatselt ning odad löövad välja iga kord kui nende peale astuda.

Kui lõkse ei otsita, siis kõik juhusliku märkamise raskustasemed on 10 võrra raskemad. Mängujuht küsib sell juhul Tähelepanu viset kõikidelt PCdelt ja kes seda ära ei viska saab lõksuga pihta.

Kui lõks on avastatud, siis saab enamust neist lihtsasti vältida. Astuda ammu või mõõga trajektooriga kõrvale, mitte astuda auku jne. Kui see võimalik ei ole, siis nii on ka lõksu juures kirjas.

Looduslikud ohud:

1. Mürgigaasiga koobas

Osa käigust on läbilõikelt nagu poolkaar, seetõttu on poolkaare otsa kogunenud suur hulk hapnikust kergemat mürgist gaasi. Mürgigaasiga ala tuleb läbida, et koobastikus edasi liikuda. Selleks, et alas iga käik

Efekti algus ja mõju:

Iga käik gaasi sees viibides Keha vise 6 vastu, või tegelane saab nõrga gaasimürgituse. Pea hakkab ringi käima, keha higistama, kõrvus kumisema, tekib vajadus pidevalt sülitada. Paarikümne minuti pärast kaotab tegelane 1d4 punkti Kehast.

Alates esimesest ebaõnnestunud Keha viskest peab tegelane käike hakkama lugema. Kui tegelane viibib gaasi sees kauem, kui käikude aeg, mis ta saab hingamata olla (aga hingab ikkagi gaasi sisse üritamata seda kuidagi takistada), siis saab ta tugeva mürgituse.

Tugeva mürgituse mõju:

Närvisüsteemi kahjustus. Pulsus vaheldumisi kiire ja nõrk, tugevad nägemishäired, nahapunetus, nahk kuiv ja kuum, rahutus, erutus, hallutsinatsioonid, deliirium. Tunni aja pärast Keha vise 12 vastu või tegelane kaotab 2d4 punkti Kehast ja langeb üheks päevaks koomasse. Kui tegelane on koomas siis nelja tunni pärast Keha vise 8 vastu või tegelane kaotab veel 2d4 punkti Kehast ning lisaks 1 punkti Mõistusest permanentselt.

Vastumürk:

Gaasimürgituse vastu vastumürki pole. Küll võib arst anda mürgitatule esmaabi. Arstiteaduse vise 20 vastu annab mõlema tugeva mürgituse puhul ohvrile lisaviske (nii tunni aja pärast kui siis kui ohver koomas)

2. Varinguohulik käik

Füüsika või Kivitöö vise 10 vastu, et ohtu märgata, või Tähelepanu vise 15 vastu. Käiku saab tõenäoliselt kuidagi toetada.

Kui käik jääb toestamata, siis läbi liikudes 50% võimalust, et käik variseb seiklejatele selga – 3d6 kahju kõigile, kes alla jäävad. Reageerimise vise 10 vastu, et pool kahju saada.

Salaasjad

Enamus varandusest (sõjasaagist) *treasure (loot)*, mida PCd sinu arvates võiksid koopast leida tuleks kirja panna salaasjadena, sest enamus kolle ei kannu kaasas muud varandust kui nende potentsiaalselt väärtuslik nahk, veri ja luud.

PCd saavad iga koopakäik kasutada üht oma tegevust salaasjade otsimiseks. Olenevalt koopa teemast ja PCde kirjeldusest, mida nad teevad salaasjade otsimiseks, võivad nad kasutada vägagi erinevaid oskusi. Kaevandustes näiteks füüsikat või kivitööd, et märgata pragusid väärismetalli veenidega, Vaimuvallas metafüüsikat, et mõista kas mõni asi on päris (st mitte mõne hinge välja mõeldud) ja väärtuslik, džunglis Loodusoskuseid, et leida väärtuslikke mürgitaimi jne. Mängija pakub välja oskuse ja GM ütleb, kas see sobilik salaasjade otsimiseks konkreetse koobastikus. Kui mängija ei oska ise oskust välja pakkuda, siis võib GM vihjeid anda.

Tähelepanu saab alati salaasjade leidmiseks kasutada, aga Tähelepanu raskustase on alati 5 või 10 võrra raskem võrreldes muu spetsiifilisema oskuse raskustasemega.

Samuti nagu eelneva puhulgi on salaasju mingi hulk koopas. GM märgib iga salaasja kõrvale, mitu korda seda esineb. Unikaalsemaid asju vaid korra, *generic* asju mitu korda. Ka salaasjad saavad ükskord otsa, kui PCd koopa korralikult läbi otsivad.

Lisaks võib salaasjade leidmiseks olla nõudmiseks jõudmine mingisse dungeoni sektorisse, näiteks esimeses sektoris polegi salaasju, teises kuni neljandas on aga ühed salaasjad, viiendas kuni kaheksandas aga teised salaasjad ning lõpukolli ruumis on eraldi salaasi.

Salaasjaks võib olla ka midagi, mida GM ei ole enne mängu ette valmistanud, midagi mille peale pole tulnud, aga mida PC ise pakub välja. Näiteks, PC teatab, et ta otsib džunglis Loodusteaduseid kasutades mürgiseid konnasi või ämblikke. Sel juhul otsusta, kas džunglis üldse elab mingeid selliseid loomasi ja kui elab, siis mis on selle leidmise raskustase. Märki ka see enda *dungeon sheedile* ülesse ning ära unusta lisada, mitu korda

see PC välja mõeldud salaasi sinu dungeonis kokku esineb.

Salaasja leidmine ei tähenda, et PCd selle automaatselt kätte saavad. Vb leiavad nad lihtsalt salaukse, nüüd tuleb see lahti muukida või maha murda. Või näevad kõrge puu otsas pesa koos hiidlinnu munadega, puu otsa tuleb ikkagi ronida ja vb on ka hiidlind ise läheduses.

Salaasju välja mõeldes tasub inspiratsiooniks (ja esemete hinna määramiseks) lehitseda varustuse alapeatükki.

Salaasja nimi	
Salaasja iseloomustus (salaasjade hulk koopas)	
Nõudmised leidmiseks	DL ja mis oskuse vastu, lisaks Tähelepanu DL. Mis sektoris peab olema, et leidmine oleks võimalik.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Täpsem kirjeldus, kaal ja hind, kui leitul on selgelt mõõdetav rahaline väärtus. Muu kasu, kuis alaaastast võib miskit muud abi olla.

Salaasjade näited lähtuvalt *dungeon theme-ist*

Loss

Maagiline ese	
PC märkab, et mingi tavapärase ese nagu peegel, relv, ilus mantel või ehe, mis kuskil seinal või kapil asub, on peale ilusolemise ka maagiline. (2)	
Nõudmised leidmiseks	Metafüüsika vise 20 vastu, et ära tunda maagilisi objekte. Tähelepanu vise 30 vastu, et märgata midagi huvitavat. Kui on aktiveeritud mõni loits, mille abil näeb nähtamatut, siis selle abil tunneb maagilise eseme kohe ära, sel juhul lihtsalt Tähelepanu vise 10 vastu, et eset juhuslikult märgata.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Maagiline ese valida varustuse peatükist.

Kompromiteeriv materjal

PC märkan palees miskit tavapilgule täiesti ebatähelepanuväärset. Miskit, mida saaks kasutada mõne palee elaniku šantažeerimiseks.

(1)	
Nõudmised leidmiseks	Juura ja sotsioloogia või Ajaloo või millegi sarnase olenevalt kompromiteeriva materjali iseloomust, vise 20 vastu, Tähelepanu vise 30 vastu.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Kompromiteerivaks materjaliks võivad olla mingid dokumendid, mõni ese, mida isik ei tohik omada, keelatud maagia raamatud, suur kogus mürke (miks?) vms.

Nõudmised leidmiseks	Loodusoskuste vise 15 vastu, et pesa märgata, või Tähelepanu vise 20 vastu.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Pesas elab 2d4 magu. Kui nad kinni püüda, siis saaks neilt lüpsmaomürki 1 doosi mao kohta. Mao kinni püüdmiseks Luuramisoskuste vise 15 vastu. Mürki lüpsmiseks Anatoomia vise 15 vastu. Vise alla 5 tähendab, et mürgimeister saab ise mürgituse.

Ohtlik linnaosa

Kott oopiumiga Kuskile seinaprakku vms kohta on pistetud kott oopiumiga. (2)	
Nõudmised leidmiseks	Tähelepanu vise 18 vastu
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Kotis on 3d4 doosi oopiumi +4 (ühe doosi väärtus turul 2 HD)

Inimene hädas Ümberkaudse rahva poolt palavalt armastatud vagant või preester on kukkunud kuskile auku, jäänud langenud puu alla vms ja murdunud jala ning vajab nüüd abi. (1)	
Nõudmised leidmiseks	Loodusoskuste vise 15 vastu, et isiku jälgi märgata, mis viivad õnnetuskohani. Tähelepanu vise 20, et õnnetuskoht juhuslikult leida.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Kui isik päästa, siis kasutab ta enda mõju ümberkaudsete inimeste üle, et need nüüd PCdesse paremini suhtuksid. PCd, kui päästjad, leiavad ümberkaudu tasuta öömaja ning muud abi. Kui PCd on domeeni valitsejad või juhid, siis järgmine käik on PCde domeeni Rahulolematus -10%.

Kasulik NPC Linna peal uurides ja küsitledes juhatakse PCdele kätte infoga kaubitseva NPC asukoht. (1)	
Nõudmised leidmiseks	Juura ja sotsioloogia või Sotsiaalsete oskuste vise 15 vastu. Tähelepanu vise 25 vastu, et juhuslikult sellist tegelast märgata.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Infoga kauplev NPC saab anda PCdele raha eest kõiksugust kasulikku infot linnaosa tüüpi dungeoni kohta. Antav info on olemas konkreetses dungeonist. Kui miskit konkreetset GMil anda pole, siis võib ta anda Ohtude protsendiviskele boonuse -10% ohte selles linnaosas.

Nekropol

Iidne savitahvlitel loitsuraamat Loitsuraamat on tahvlitena seina küljes, sellest on lihtne mööda minna, kui maagiat ei tunne. Loitsuraamat on nekropoli ehitajate kohalikus keeles. (1)	
Nõudmised leidmiseks	Metafüüsika või Teoloogia vise 10 vastu või Tähelepanu vise 20 vastu.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Loitsuraamat sisaldab Ravitsemise loitsusi: rituaal: hingeelude ülekandmine ja rituaal: polongi loomine. Raamat on kokku 20 savitahvlit ja kaalub 10 kg.

Paks mets

Mürgimadude pesa Maa või puukännu sees on märgata mürgiste madude pesa. (2)	
------------------------------------------------------------------------------------------	--

Sarkofaag väärtuslike hauapanustega

Nekropoli seinad või põrand on veidralt sisse vajunud. Ehitust tundev isik mõistab, et varingu taga on mingi ruum. (2)	
Nõudmised leidmiseks	Kivitöö või Füüsika vise 10 vastu või Tähelepanu vise 20 vastu.
Salaasja olemus ja kuidas kätte saada	Kui varingukoht lahti kaevata, siis selle taga avaneb väike hauakamber koos hauapanustega. Hauapanusteks on hõbeehteid vääriskividega: hõbediadeem smaragdiga (300 g, 40 KD) ja hulk sõrmuseid ning võrusid 500 g ulatuses (15 KD).

Salaasja valimine

Kõik PCd otsustavad samas käigus otsida salaasju ning käivad välja erinevaid oskusi, mida nad kasutada tahaksid.

GM ütleb neile, mis oskused on sobilikud ja mis mitte. Kui mõnel PCI ei ole ühtegi konkreetse koopa kohta sobilikku oskust, siis viskab ta lihtsalt Tähelepanu.

Kõik PC viskavad otsimiseks viskeid. GM vaatab, kas viskest piisab ühegi salaasja leidmiseks. Kui viskest piisab ühe salaasja leidmiseks, mis on selles koopasegmenendis olemas, siis see asi leitakse. Kui viskest piisab mitme asja leidmiseks, millest ühe leidmise raskustase on kõrgem kui teisel, siis leitakse salaasi, mille raskusase on madalam, kõrgema raskustasemega salaasi leitakse alles siis, kui madalama raskustasemega asjad on leitud.

Kui aga madalama raskustasemega ühesuguseid asju on palju, siis on mõistlik vahepeal lasta PC leida ka kõrgema raskustasemega asju, isegi kui magalamad asjad on veel kõik leidmata.

GM kriipsutab leitud salaasjad maha. Kui kõik salaasjad on leitud, siis üldiselt saavad mängijad sellest ühel hetkel aru – nende kõrged visked ei too enam tulemust.

Võitlus

Võitlusreeglistikku tuleb kasutada siis ja niikaua kui võitluse tulemus on kuidagi küsimuse all. Kui neli võimsat täisrelvis PCd on ümbritsenud ühe vigastatud bandiidi ei ole vaja võitlust edasi läbi mängida, tulemus on tegelikult selge, mängujuht võib võitluse narratiivselt kokku võtta.

Lisaks on võitlusreeglistiku kasutamise aluseks eeldus, et kumbki pool ei ürita enne võitlust või võitluse käigus põgeneda. Kui üks võitluse osapooltest üritab põgeneda, siis kasutatakse tagaajamise reeglistikku.

Võitlus on jagatud 10 sekundilisteks käikudeks, mille jooksul on igal võitluses osalejal üks Tegevus (*Action*) ja üks võimalus (*Reaction*). Tegevuste (*Action*) järjekorra võitluses määrab Reageerimise vise.

SAKE süsteemis toimub võitlus põhimõttel: Rünnaku vise d20ga versus Pareerimise vise d20ga. Kui Rünnaku ja Pareerimise vise on samad või Pareerimise vise kõrgem, siis õnnestub rünnak pareerida. Järgneb kahju vise mõne muu täringuga, mis oleneb kasutatud relvast. Kahjust arvutatakse maha rüü kaitse. Mõned relvad nagu tulirelvad väldivad osa rüü kaitsest.

Mõisted

Reageerimine

Reageerimine = Kiirus + ostetud Reageerimise punktid - rüü miinus (*armour penalty*).

Enamus kaitserüüsid teeb liikumist natukene raskemaks. Rüü miinuse leiad varustuse peatükist.

Pareerimine

Pareerimine = Reageerimine + ostetud punktid + boonus kilbilt, kui see on.

GM võib otsustada NPCde puhul kasutada staatilist pareerimist, et kiirendada lahingu käiku. Sel juhul ei viska GM NPCde pareerimist, vaid lihtsalt teatab PCdele staatilise raskustaseme, mida nad peavad oma viskega ületama. (Peavad viskama suurema numbri)

Ka mängijad võivad kasutada PCde või enda juhitud NPCde puhul staatilist pareerimist, kui seda soovivad.

Staatiline pareerimine on 10 + Pareerimise skoor.

Rünnak

Rünnaku pluss = Relva oskus (Mõõgad, Vibud jne) + pluss meistritöölt või maagiliselt relvalt.

Rünnakule võib rakenduda *penalty*, kui soovitakse kasutada mõnda manöövrit. N löök kätte on -4ga.

Kahju

Relva kahju oleneb relvast, seda veeretakse kas 4, 6, 8, 10 või 12 küljeliste täringutega. Kui kahju on märgitud 2d6, siis tähendab see, et 6 küljelist täringut veeretatakse kaks korda ja tulemused liidetakse. Kui kahju on märgitud 1d6+1, siis tähendab see miinimumkahju 2 ja maksimumkahju 7.

Kahju = relva kahu + Keha (käsivõitlusrelvade puhul) + pluss meistritöölt või maagiliselt relvalt

Kahjule võib lisanduda punkte mõnedelt erivõimetelt või manöövritelt. N mõrtsuka hoobiga saab õiges olukorras lisada enda Anatoomia punktid kahjule.

Kaitse (DR)

Damage Reduction

Kaitse tuleneb turvisest. Tavaliste (mitte meistritöö rüüde puhul) on see 1 kuni 10. Kaitse lahutatakse maha kogukahjust, mis tegelasele tehakse. N rünnaku tulemusel tehakse Kahju 10, tegelase Kaitse on 7, kokku saab ta sisse 3 Kahju (10-7=3)

Läbitungivus

Piercing

Osad relvad nagu näiteks sõjavarasrad ja tulirelvad ning ammut on mõeldud läbistama rüüd, ning neil on Läbitungivuse skoor 2 kuni 6ni.

Läbitungivusega relva puhul lahutatakse Läbitungivus kõigepealt rünnatava Kaitsest ja alles seejärel lahutab rünnatav oma Kaitse Kahjust. Näiteks rünnak sõjavarasraga visatakse Kahju 7, Sõjavarasa läbitungivus on 4, rünnatava Kaitse on 7. Ilma Läbitungivusega relva puhul ei saaks tegelane üldse Kahju. Sõjavarasa puhul lahutatakse aga Kaitse 7st 4, alles jääb Kaitse 3. Kogukahjust (7) lahutatakse Kaitse 3. Kahju saab 4.

Kui PC või mõni GMi juhitud NPC kasutab Läbitungivusega relva, siis on mõistlik lahingus Kahju teatades samal hetkel teatada ka Läbitungivuse skoor. N: „Kahju 7, Läbitungivus 2“. Sissesaadud Kahju arvutab isik keda rünnati.

Täiskiirus

Movement speed

Täiskiirus on meetrite hulk kui palju tegelane saab käigus liikuda.

Täiskiirus = baastäiskiirus (Kiiruse all) + ostetud Täiskiiruse punktid - 4 (keskmistelt rüüdel) või 8 (rasketelt rüüdel)

Võitluse algus

Tegutsemisjärjekorra võitluskäikudes (*round*) otsustab Reageerimise vise (d20+Reageerimise punktid), kõik võitluse osalised või kõrvalseisjad, kes plaanivad võitluse jooksul midagi teha viskavad reageerimist ning mängujuht kirjutab ülesse tegelaste tegutsemisjärjekorra.

Mängujuht võib protsessi kiirendamiseks panna kõik NPCd järjekorras ühte samasse punkti, st veeretada nende eest vaid ühe reageerimisviske. Samuti võivad PCd panna endaga samasse punkti need NPCd kes neil abis on.

Kui rünnak toimub ühe poole jaoks ootamatult ja ründajad on varjatud, siis esimene käik saab ründav pool automaatselt rünnata. Kusjuures rünnatavad ei saa Pareerimise viskeid (pareerimine on aktiivne tegevus) vaid viskavad rünnaku vise vastu Reageerimist. Alles peale esimest rünnakulainet veeretatakse Reageerimist, et panna paika järgmiste käikude tegutsemisjärjestus. Üllatusrünnaku puhul ei saa rünnatav pool ka võimalust kasutada. Üllatusrünnakuks on näiteks olukord kus varitsevad bandiidid on metsas peidus ja tulistavad ette hoiatamata teekäijaid, varjunud kiskja hüppab oma ohvrile puu otsast kaela, rahvamassis pussitab täiesti võõras inimene kedagi selja tagant vms. Olukorras, kus mõlemad pooled on üksteise olemasolust teadlikud ja näevad üksteist ei saa üllatusrünnakut toimuda, isegi siis kui rünnak toimub ühele osapoole jaoks ootamatult. Üllatusrünnaku jooksul jõuab ründaja sooritada ainult ühe rünnaku kuigi tema täisrünnak võib koosneda mitmest rünnakust.

Kui tegelane otsustab rünnata/tegutseda hiljem, kui oli tema reageerimiskord, siis nihkub ta tegutsemisjärjestuse lõppu kogu lahinguks. Arvestades kuidas tegevused ja võimalused omavahel suhestuvad võib see mõningatel hetkedel hea mõte olla. Oma tegutsemisjärjekorda saab käigus edasi lükata vaid ühe korra.

Võitluse käik

Kui tegutsemisjärjekord on selge, siis saavad võitluses osalejad sellest lähtudes rünnata vastaseid, liikuda või asuda põgenema. Ründav

pool viskab oma relva Rünnakut ja kaitsev pool viskab Pareerimist, kui saab end aktiivselt kaitsta.

Tegevus ja võimalus

Käik koosneb kahest osast: Tegevusest ja Võimalusest. Igal tegelasel on käigu jooksul üks Tegevus ja üks Võimalus.

Tegevus on käigu põhiosa. Võitlejate tegevuste järjestuse paneb paika Reageerimise vise, mis visatakse d20 ja millele lisatakse Reageerimise punktid. Käigu jooksul on kõigil ainult üks Tegevus, isegi siis kui seda kasutatakse millegi ajaliselt väga kiire tegemiseks.

Võimalus on tegelase võime kellegi teise tegevusele reageerida. Võimalustel ei ole mingit järjestust. Tegelasel võivad igal hetkel kasutada oma Võimalust, kui keegi teeb võitluse jooksul midagi, mis seda lubab.

Mõned Tegevused nagu näiteks relva vahetamine mõne teise võõl oleva relva vastu või kaaslastega suhtlemine ei võta mängutehniliselt aega. Neid teeb tegelane muu Tegevuse käigus. Näiteks Täisrünnaku alguses vahetab relva. Aga võimaluse kasutamiseks ei saa juba mingit muud relva kandev tegelane relva vahetada.

Mängujuhil on kõikse mugavam PCde ja NPCde tegevuste ja võimaluste üle arvet väikese tabeli abil, kus näiteks kast märgib käigu tegevust ja x selle sees käigus kasutatud võimalust.

PC1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
PC2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
NPC1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
NPC2	<input type="checkbox"/>			
PC3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
NPC3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		

Kuna võimalust saab kasutada ainult kellegi teise Tegevuse ajal, siis nõuab see võitluse pidevat jälgimist. Süsteemi alles õppivad mängijad võivad ära unustada, et nad saavad oma Võimalust kasutada pea ükskõik millal. Hea oleks kui mängujuht seda neile meelde tuletaks kuni nad harjuvad.

Võimaluse kasutamine ei ole kohustuslik. Nii PCd kui mängujuhi juhitud NPCd võivad jätta oma võimaluse kasutamata, kui seda soovivad.

Mängujuht võiks vaenlasi mängides jagada nende võimalused ühtlaselt kõikide või enamuse PCde tegevuste vahel, mitte kasutada kõiki ainult ühe PC tegevuse vastu reageerimiseks.

Igal tegelasel on käigus üks Võimalus, mis tähendab võimalust sooritada mingisugune vastutegevus kellegi teise Tegevusele. Kui vastutegevuseks on rünnak, siis Võimalus võimaldab rünnata vaid ühe korra, isegi siis kui tegelase Täisrünnak koosneb muidu mitmest rünnakust.

Võimalust saab kasutada vaid selle tegelase vastu, kelle tegutsemisjärjekord on saabunud!

Tähele tasub panna, et laskerelvadega sooritatavad võimalusrünnakud võtavad kuule või nooli ka siis kui need ebaõnnestuvad. Ja meeles pidada, et püssi või ammu laadimine võtab ikka täiskäigu, isegi kui relva võimalusrünnakuks kasutati.

Võimalusi on üldiselt kolme tüüpi:

1. Võimalusrünnakud (*attacks of opportunity*) (Rünnakuvõimalus käsirelvaga, Rünnakuvõimalus laskerelvaga ja sööstu vastuvõtmine)
2. Rünnaku vältimised (laskerelva rünnaku vältimine ja käsirelva rünnaku vältimine)
3. Rünnaku ette hüppamine

Tegevuste ja võimaluste tüübid

Tegevus (1 käigus) <i>Action (1 in round)</i>	Millisel juhul põhjustab Tegevus millist tüüpi Võimaluse (1 käigus) <i>Type of Reaction (1 in round)</i>
<p>Täisrünnak (Full attack)</p> <p>Täisrünnak on kõik rünnakud, mida tegelane saab käigus (<i>round</i>) sooritada. Algajal tegelasel on see üks rünnak, arenenumal tegelasel võib see olla kaks, kolm või isegi neli erinevat rünnakut.</p> <p>Täisrünnak võib hõlmata ka mingit hüpet või muud minimaalset liikumist (kuni 5m ulatuses), et rünnakut võimaldada. Mõned loitsud, nagu Kiire ravitsemine või Jumalikud löögid on osaks täisrünnakust ja loevad kas kui üks rünnak täisrünnaku või ei võta ühtegi rünnakut lisaega. Täpsustatud iga loitsu juures eraldi.</p> <p>Ühe korra Täisrünnaku jooksul saab tegelane vahetada oma relva või relvad, kui ta kannab mõlemas käes erinevat relva. N tegelane sooritab Täisrünnaku odaga ja võtab seejärel kätte püstoli, sest loodab kasutada oma Võimalust kellegi kaugema laskmiseks.</p>	<p>Täisrünnak käsivõitlusrelvaga ei põhjusta üdiselt Võimalusi, küll võib Võimaluse põhjustada Täisrünnaku jooksul tehtav minimaalne liikumine, kui mõnel lähedal oleval vastasel on piik või mõni muu <i>reachiga</i> relv.</p> <p>Erandjuhtudel, mil rünnak on eriti ettenähtav, rünnaku sooritamiseks tuleb läbida 5m ning vastane ei viibi käsivõitluses, võib GM otsustada, et Täisrünnak annab sellisel juhul võimaluse Käsivõitlusrelva rünnakut vältida või Rünnakuvõimaluse laskerelvaga, Rünnakuvõimaluse käsirelvaga või võimaluse Rünnaku ette hüppata. Sellised erandid peaksid olema pigem harvad. Üheks selliseks erandiks on manööver: Sööst, millest pikemalt kirjas manöövrite all.</p> <p>Täisrünnak laskerelvaga annab Laskerelva rünnaku vältimise või Rünnaku võimaluse laskerelvaga vastastele, kes ei viibi ise käsivõitluses ja kes on käeoleva rünnaku sihtmärgiks. See tähendab, et kasutades Võimalust on tegelikult võimalik lasta isikut, kes sind hakkab laskma, enne teda. See ei laiene kolmandatele isikutele.</p> <p>Täisrünnak laskerelvaga annab Rünnaku ette hüppamise võimaluse vastastele, kes ei ole ise käsivõitluses ja ei ole ise käesoleva rünnaku sihtmärkideks aga on rünnatavast kui 5m kaugusel. Seeviisi saab üritada kedagi päästa.</p>
<p>Liikumine kuni Täiskiiruse ulatuses</p> <p>Tegelane võib kasutada oma tegevust, et liikuda oma Täiskiiruse ulatuses.</p> <p>Kui soovitakse liikuda vaid 5m või vähem, siis see ei võta Tegevust, ning tegelane saab oma Tegevust kasutada Täisrünnakuks või millegi muu tegemiseks.</p> <p>Liikumine võib hõlmata endas üle takistuse ronimist või hüppamist. Kui hüpe või ronimine üle takistuse õnnestub, siis see ei mõjuta läbitavate meetrite hulka. Kui kogu liikumine on ronimine, siis jõuab tegelane käigu jooksul ronida poole oma Täiskiirusest.</p> <p>Liikumise tegevus võib sisaldada varjatud isiku otsimist või varjumist.</p> <p>Varjatud isiku leidmiseks Tähelepanu vise Luuramisoskuste viske vastu. Kui viske tulemusena otsitav leitakse, siis saab liikumist kasutada leitud isikuni liikumiseks oma Täiskiiruse ulatuses (st otsimist visatakse liikumise alguses).</p> <p>Kui eelnevalt vaenlaste poolt nähtud isik üritab oma tegevust kasutada lahingu käigus varjumiseks, siis peab ta liikuma vähemalt 20 m ning viskama varjumiseks Luuramisoskuseid -10ga vastaste staatilise Tähelepanu vastu (10 + vastaste kõige kõrgem Tähelepanu).</p> <p>Varjunud tegelase leidmiseks tuleb teda otsida. Mängujuht võib piirata varjumist loogika piirides, n lagedal platsil pole millegi taha varjuda, metsas või linnatänavatel üldiselt aga leidub objekte mille taha end kiirelt peita.</p> <p>Kui tegelane on eelneval käigul varjunud ja keegi pole teda vahepeal ülesse leidnud, siis võib ta liikuda varjatult.</p>	<p>Liikumine üle 5m annab Rünnakuvõimaluse laskerelvaga kõikidele vastastele, kes ei viibi käsivõitluses ja omavad laskerelva. Vastane saab ka siis võimaluse, kui liikumine lõppeb tema kõrvalheksagoonis, st liikumine toimus temani.</p> <p>Igasugune liikumine annab Rünnakuvõimaluse käsirelvadega vastastele järgmistel juhtudel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liikumine algab vastase kõrval olevast heksagoonist. • Liikumine läbib mõnda vastase kõrval olevat heksagooni. • Vastasel, kellel on suure ulatusega (<i>reach</i>) relv saab Rünnakuvõimaluse kui liigutakse läbi tema kõrval olevate heksagoonide ja omakorda nende kõrval olevate heksagoonide. Kokku 4 m raadiuses heksagoonist, milles <i>reach</i> relvaga isik asub. <p><i>Reach</i> relvaga vastane saab Rünnakuvõimaluse ka siis, kui liikumise eesmärk on jõuda temani ehk liikumine lõppeb tema kõrvalheksagoonis, ning isegi siis kui liikumine on kokku vähem kui 5 m. Muude käsirelvadega relvastatud isikud sellisel juhul võimalust ei saa.</p> <p>Käigu jooksul, mil tegelane otsib võimalust varjumiseks saab tema vastu kasutada Võimalusi, isegi siis kui varjumise vise õnnestub.</p> <p>Kui tegelane liigub varjatult ja teda ei avastata selle käigus, siis ei saa tema vastu kasutada Võimalust. Kui tegelane avastatakse hetkel, mil ta üritab varjatult liikuda, siis saab kasutada tema vastu Võimalusi tavapärasel viisil.</p>

<p>Varjatult liikudes liiguba tegelane poole täiskiiruse ulatuses. Et varjatuks jääda peab ta viskama Luuramisoskuseid (ilma penaltita) vastaste kõige kõrgema staatilise Tähelepanu vastu. Varjatud liikumine eeldab, et tegelasel on kuidagi võimalik end peita, millegi taha, varjudesse (pimedas koopas) vms. Mängujuht võib lisada tegelase viskele penalti või keelata varjatud liikumise üldse, kui see ei tundu usutav.</p> <p>Liikumise jooksul võib tegelane vahetada relvasi, mis tal käes on.</p>	
<p>Võitlusmanööver</p> <p>Kõik tegelased võivad sooritada erinevaid võitlusmanöövrid. Mõned võitlusmanöövrid on osaks Täisrännakust, mõned võitlusmanöövrid võtavad terve tegevuse. Võitlusmanöövrid on lahti seletatud järgnevas alapeatükis.</p>	<p>Osad manöövrid põhjustavad Võimaluse manöövri sooritaja vastu, osad manöövrid annavad võimalusi manöövri sooritajale ja tema liitlastele järgnevas käiguks. Osad manöövrid ei anna kellelegi tavapäraselt võimalust.</p>
<p>Täisrännak käsivõitluses selleks ebasobivate relvadega või relvituna (rusikad) võitlemine vastase vastu, kellel on käsivõitlusrelv.</p> <p>Käsivõitluseks ebasobivad relvad on kõik laskerelvad (vibud, püssid, ammud) aga mitte kõik viskerelvad. Odad ja viskekirved on käsivõitluseks sobivad relvad, granaadid ja puhkpüssid mitte.</p> <p>Kui tegelasel on täiskilp (käekilbid ei loe) ja ta kannab mõnda laskerelva või on relvitu, siis ei loeta seda käsivõitluses ebasobiva relvaga viibimiseks, sest ta saab kasutada kilpi enese kaitsemiseks rünnakute eest. Näiteks pikk kilp ja püstol.</p>	<p>Isiku vastu, kes viibib käsivõitluses ilma selleks sobilikult varusteta saavad kõik teda ümbritsevad vastased Rünnakuvõimaluse käsirelvadega, lisaks ei saa isik kasutada Pareerimist vaid peab rünnakute vastu viskama Reageerimist, mis tähendab, et tema vastu saab sooritada ka Mõrtsuka hoobe.</p> <p>Käsivõitluseks ebasobivaks relvaks võivad osutada ka odad ja muud <i>reach</i> relvad, millega ei saa rünnata kõrvalolevasse heksagooni. Sellise relva kasutaja vastu saavad kõik kõrvalheksagoonides olevad vastased Rünnakuvõimaluse käsirelvadega. NB: oma Täisrännaku alguses saab vahetada relva ja seega vältida seda olukorda.</p>
<p>Muu tegevus lahingus</p> <p>Tegelastel võib tekkida vajadus kasutada lahingu jooksul oma tegevust millegiks muuks kui kellegi ründamise või kusagile liikumise jaoks.</p> <p>Muud tegevused, mis võtavad ühe tegevuse (<i>actioni</i>) on:</p> <ul style="list-style-type: none"> Loitsu kasutamine (Pane tähele, et mõned loitsud võivad olla hoopis osaks täisrännakust, näiteks preestri jumalikud löögid ja seppnõia elektrirünnakud. Samuti võtavad rituaalid kauem aega kui ühe tegevuse). Tervendava vedeliku (oni vere) või mõne muu <i>potioni</i> joomine või mürgi relvale kandmine. Kiiruga kulistades jõuab juua pool liitrit vedelikku (see on näiteks 2 oni verd). Ammu või tulirelva laadimine. Liikumine, et relvituks tegemise manöövri tagajärjel kaotatud relv ülesse korjata. Luku muukimine. Kiire esmaabi kasutades esmaabi komplekti (Arstiteaduse vise 15 vastu, et peatada Keha punktide langemine teadvusetul isikul. See ravib ka vähemalt 1 elu ja toob haavatu seega teadvusele.) Jne. 	<p>Kui muu tegevuse sooritaja viibib käsivõitluses, siis saavad kõik vastased tema vastu Rünnakuvõimaluse käsirelvadega. Laskajad sel juhul tema vastu rünnakut ei saa.</p> <p>Kui muu tegevuse sooritaja ei viibi käsivõitluses, siis saavad kõik laskerelvadega vastased, kes ei viibi ka ise käsivõitluses tema vastu Rünnakuvõimaluse laskerelvadega.</p> <p>Õnnestunud võimalusrünnakud (rünnak mis teeb kahju) võivad põhjustada muu tegevuse ebaõnnestumise.</p> <p>Kõik muud tegevused, mille sooritamiseks tuli midagi visata, tuleb uuesti visata -10se penaltiga. Kui vise juba enne ei õnnestunud, siis ei tule uuesti visata. Tegevused, mille sooritamiseks ei tulnud midagi visata õnnestuvad olenemata sellest kas isik saab löögiga pihta või mitte.</p> <p>Tegevused, mille sooritamise vise tuleb -10ga uuesti visata:</p> <ul style="list-style-type: none"> Loitsimine (kui uus vise ebaõnnestub, siis lähevad loitsupunktid raisku). Luku muukimine Esmaabi andmine Jne. <p>Tegevused, mis õnnestuvad automaatselt ka siis kui võimalusrünnak tabab ja teeb kahju:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tervendava joogi joomine või mürgi peale kandmine Relva laadimine Relva ülesse korjamine üldiselt õnnestub ka õnnestunud võimalusrünnaku puhul, väljaarvatud juhul, kui rünnak on sooritatud kuidagi selliselt, et see seda ei võimalda. Jne. <p>Erandina ei anna Psüühika haru loitsud loitsija vastu võimalust, sest nende loitsimiseks ei tee maag midagi silmnähtavalt ega ütle</p>

	midagi tähelepanuväärset. Psüühika haru loitsude loitsimine näib lahingus justkui jätaks maag oma tegevuse vahele ja tegevuse vahele jätmise ei anna võimalust.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Võimalused

Rünnakuvõimalus käsirelvaga (*Attack of opportunity with melee weapon*)

Tegelane, kelle käsivõitlusrelva raadiuses (kõrvalheksagoonis, või reach relvade puhul kõrval või ülejäärmises heksagoonis) tehakse mõni rünnakuvõimalust andev tegevus saab sooritada ühe tavalise rünnaku selle tegevuse läbiviija vastu.

Rünnak sooritatakse tavapäraselt olenevalt muudest reeglitest: Rünnak vs Pareerimise vise või Rünnak vs Reageerimise vise, kui vastane ei saa mingil põhjusel pareerida.

Rünnakuvõimalus laskerelvaga (*Attack of opportunity with ranged weapon*)

Tegelane, kelle laskerelva rünnaku raadiuses sooritatakse mingi tegevus, mis annab Rünnakuvõimaluse laskerelvaga võimaluse, saab sooritada ühe tavapärase rünnaku selle tegevuse läbiviija vastu.

Selleks, et kasutada rünnakuvõimalust peab olema trajektoor laskja ja rünnatava vahel tühi. Rünnakuvõimalust ei saa, kui trajektooriga on mingi objekt või isik, mille vältimiseks tuleks kasvõi natukene liikuda.

Rünnak sooritatakse tavapäraselt olenevalt muudest reeglitest: Rünnak vs Pareerimise vise või Rünnak vs Reageerimise vise, kui vastane ei saa mingil põhjusel pareerida.

Laskerelva rünnaku vältimine

Tegelane, keda rünnatakse laskerelvaga, ja kes ei ole ise hõivatud käsivõitluses, saab üritada laskerünnakut vältida. Tegelane saab üritada hüpata mille/kellegi taha, lamada kiirelt maha vms.

Tegelane viskab Reageerimist Rünnaku vastu ning kui see õnnestub, siis ei saa laskja see käik teda rünnata ja rünnak läheb raisku. Kui laskjal on veel rünnakuid, siis võib ta neid kasutada teiste isikute vastu.

Kui rünnaku vältimine ei õnnestu siis visatakse iga lasu kohta Pareerimist tavapäraselt. Sisuliselt annab oma võimaluse sedaviisi kasutamine ühe lisa kaitseviske rünnakuga pihta saamise vältimiseks.

Kui tegelane viibib aga käsivõitluses, siis ei saa ta oma võimalust kasutada kusagilt mujalt tuleva laskerünnaku vältimiseks.

Käsivõitlusrelva rünnaku vältimine

Võimaluse käsivõitluse rünnakuid vältida saab ainult siis, kui rünnak on kuidagi eriti ettenähtav ja tegelane ei osale ise käsivõitluses. Näiteks keegi ripub sinu kohal küünlalühtri küljes, ning plaanib seal sulle selga hüpata. Kui sa oled sellest teadlik ja ei viibi ise käsivõitluses, siis saad Reageerimise viske rünnaku viske vastu, et rünnakut vältida. Kui viibid aga käsivõitluses või pole ründeplaanist teadlik, siis Reageerimisviskega seda rünnakut vältida ei saa.

Kui reageerimisviskega rünnaku vältimine ei õnnestu, siis visatakse Pareerimist nagu tavapäraselt. Sisuliselt annab oma võimaluse sedaviisi kasutamine ühe lisa kaitseviske rünnakuga pihta saamise vältimiseks.

Käsivõitlusrünnakute vältimine peaks olema pigem erand kui reegel.

Rünnaku ette hüppamine

Võimalust saab kasutada kellegi teise päästmiseks. Kui tegelane viibib kuni 5m kaugusel rünnatavast isikust ja ei osale ise käsivõitluses, siis saab ta kasutada oma võimalust, et hüppata rünnakule ette. Nüüd toimub rünnak tema vastu.

Rünnak sooritatakse tavapäraselt olenevalt muudest reeglitest: Rünnak vs Pareerimise vise või Rünnak vs Reageerimise vise, kui ette hüppaja ei saa mingil põhjusel pareerida.

Sööstu vastuvõtmine

Sööstu vastuvõtmine on Rünnakuvõimalus käsirelvaga, mis eeldab piigi või mõne muu *reachiga* relva olemasolu. Sööst on ratsavõitluse manööver. Tegelane, kellel on piik või mõni muu sarnane relv, ja kelle vastu või kelle kõrvalheksagoonis oleva liitlase vastu sooritakse sööst, saab kasutada oma võimalust sööstu vastu võtmiseks. Sööstu vastu võttes ootab tegelane rünnakut enese vastu ning kui see juhtub, siis veeretab ründajaga samaaegselt rünnakut. Kui sööstu vastuvõtmine õnnestub, siis saab sööstja relva kahju x2, millele lisandub Keha ühekordselt. Nagu sööstu puhul, nii ka sööstu vastuvõtmise puhul, on võimalus, et piik või oda purunevad, kui kahju on suurem kui 20 või 30 (olenevalt relvast, vaata varustuse peatükist).

Kui sööstu vastuvõtmine õnnestub, siis peab ratsanik viskama Ratsutamist kogukahju (st kogu kahju enne kaitse maha arvutamist) vastu või ta kukub hobuse seljast.

Pareerimisest ja reageerimisest

Pareerimine = Reageerimine + ostetud pareerimise punktid + kilbi pluss.

Selleks, et vastase rünnakuid pareerida peab olema kilp või mõni käsivõitlusrelv. Pareerimine on aktiivne tegevus, milleks on vaja kilpi või mõnda käsivõitlusrelva. Juhul kui tegelane ei saa pareerida, siis viskab ta reageerimist.

Kui tegelane ei ole teadlik rünnakust tema vastu, siis veeretab ta Pareerimise asemel Reageerimist.

Mõrtsuka hoope on võimalik ainult siis sooritada, kui tegelane ei saa Pareerimist visata.

Kui rünnakuvisu on 1 või 20, siis konsulteerida kriitiliste rünnakuvisete tabeliga. Kui pareerimise või Reageerimise visu on 1 või 20, siis arvestatakse seda kui oskuseviset, mis tähendab, et viskele lisanduvad ainult plussid või miinused.

Kui mängujuht soovib lahingut kiirendada, siis võib ta NPCde pareerimise viske asendada 10 + nende pareerimise pluss. See tähendab, et mängujuhi juhitud vastased pareerimist ei viska, ja kogu lahing liigub kiiremini. Mängijad peaksid oma tegelaste eest siiski alati pareerimist viskama, väljaarvatud juhul kui nad seda ise ei soovi.

Kahjust, kaitsest ja läbitungivusest

Kui löök on pihta, siis veeretab lööja kahju, millest lahutatakse maha rüü kaitse. Allesjäänud arv lahutatakse eludest.

Kui lööjal on aga relv, millel on läbitungivus, siis lahutatakse rüü kaitsest kõiksepealt maha läbitungivus ja alles seejärel kahjust rüü allesjäänud kaitse.

Näiteks ründab Yasumi kerge ammuga (läbitungivus 2, kahju 1d10) Asakarit, kellel on seljas lamnellturvis (kaitse 5) ja viskab kahju 9. Asakari kaitsest 5 lahutatakse ammu läbitungivus, 2, alles jääb 3. 3 lahutatakse Yasumi tehtud kahjust, 9st, Asakari saab 6 kahju sisse. Igasuguste võitlusmanöövrite juures kasutatakse mõistet sissesaadud kahju. See 6 on sissesaadud kahju.

Kui läbitungivus ületab rüü kaitset või vastane ei kannu üldse rüüd, siis see ei tähenda, et relva kahju kuidagi suureneks. Lihtsalt kogu veeretatud kahju on automaatselt sissesaadud kahju.

Eludest, haavadest ja suremisest

Elud = 10 + Keha + ostetud elud

Haavad

Haavatud on inimene, kui tal on alles vaid pooled elud. Haavatul on kõik füüsilise tegevusega seotud visked -2ga

Raskel haavatud on inimene, kui tal on alles vaid ¼ eludest. Raskelt haavatul on kõik füüsilise tegevusega seotud visked -4ga

Kui inimesel on alles 1 elu on tal kõik füüsilise tegevusega seotud visked -6ga

Kui tegelane langeb 0 elu peale, siis hakkab edasine kahju hakkab minema tema Kehale. Siin tuleb natukene arvutada.

Kui tegelase elud on 0 aga Keha pole veel miinustes, siis on ta küll teadvusel, aga võimetu püsti seisma. Kõik tema füüsilise tegevusega seotud visked on -10ga. Siiski võib ta ühtteist üritada, näiteks tulirelvaga rünnata, käsirelvade võimaluse reaalselt kahju teha sööb -10 ära.

Näiteks Asakaril on alles 6 elu ja tema Keha on +3, ta saab 8 kahju. Tema 6 elu langevad nulli, aga alles jääb veel 2 kahju, see lahutatakse Asakari Kehast. Asakaril on nüüd 0 elu ja Keha +1 ja ta on -10ga võimeline igasugu asju tegema.

Kui Keha langeb nulli või miinustesse, siis kaotab tegelane teadvuse ja Keha hakkab iseenesest edasi langema. Iga käik 1 punkt, Keha visu 15 et seda peatada tunniks ajaks (visatakse esialgse Keha viset, mitte viset kõikide kogunenud miinustega). Teglane, kelle Keha ongi tavapärast näiteks -2 kaotab teadvuse kohe, kui ta elud langevad nulli.

Teadvusetu isiku kaaslased saavad esmaabi komplekti kasutades peatada Keha punktide langemist. Selleks tuleb visata Arstiteadust 15 vastu. Kuna selle viske õnnestumine ravib ka valati vähemalt ühe elu, siis tuleb tegelane seega teadvusele.

Kui haavad lapitakse kokku lihtsamal viisil (ilma esmaabi komplekti kasutuskorda kasutamata), siis Arstiteaduse visu ikkagi 15 vastu, et Keha langemist peatada. Teglane on aga jätkuvalt teadvusetu.

Õnnestunud maagiline ravitsemine peatab samuti Keha langemise ja toob tegelase teadvusele, sest taastab vähealt ühe elupunkti. Samuti ka oni veri.

Kui Keha on langenud alla -10 on tegelane surnud.

Surm

Kui tegelased on võimelised hingedega suhtlema, või kui see on mõnel muul põhjusel aktuaalne, siis peab tegelane peale surma viskama Hingejõudu (või Vaimuvalda sisenemist kui seda oskab) 20 vastu. Kui vise on väiksem kui 20, siis liigub tema Hing läbi Vaimuvalla edasi. See protsess võtab umbes nädala või kaks ning peale seda on hing mängutehniliselt kättesaamatu. Protsessi on võimalik peatada vaid elustamisnõidustega. Surnute maailmast edasi liikuv hing ei ole kuidagi nähtav ega tajutav. Olenevalt religioonist arvatakse, et hing saab osaks Ühendhingest, sünnib ümber, läheb Paradiisi vms.

Kui inimene viskab aga Hingejõudu 20 või rohkem, siis jääb tema hing kinni teadaolevatesse maailmadesse, enamasti Vaimuvalda, vahel inimeste maailma, kus ta vaikselt unustab kõik, mida elus kogenud. Need nii öelda nägijad on tavanägemise jaoks nähtamatud ning nendega saavad kontakti vaid vastavaid nõidusi oskavad nõiad.

Hingega toimuvast täpsemalt *Sorcery* moodulis.

Haavade, Keha, kui ka muude omaduste paranemisest

Elud paranevad 1+Keha päevas, kui haavatu eest hoolitseda. Kui Keha on väiksem kui +1, siis paranevad vigastused 1 elupunkt päevas.

Omadused paranevad aeglaselt. Ühe omaduspunktipunkti paranemine võtab aega 4 päeva miinus esialgne Keha (ühe päeva kindlasti). Elud ja omadused paranevad samaaegselt.

Igasugused luumurrud ja muud vigastused paranevad üldiselt veel aeglasemalt. Luud kasvavad tavaliselt kahe kuuga kokku aga seda on võimalik kiirendada kasutades ravimaagiat.

Kriitilised visked

Kriitilised visked (naturaalne 1 või 20 d20 täringul) toimivad lahingus sarnaselt nagu oskuste puhul.

Kui tegelane viskab Reageerimise, Pareerimise, Loitsukaitse või Hingejõu viske naturaalse 1 või 20, siis viskab ta protsenti ja saab viskele lisaks plusse või miinuseid samamoodi nagu oskusevisete puhul. Kusjuures miinused ja plussid ei pruugi tähendada automaatset ebaõnnestumist. Võib olla viskab vastane Rünna kut vähem, kui väga hea Pareerimisega sõdalane, kes 1 viskas.

Rünna kut viske puhul on aga erisused võrreldes muude visetega.

Kui protsendiviske tulemusena langeb rünna kut viske kokku 0 või vähemaks, siis juhtub õnnetus ning tegelane peab viskama *critical misside* tabelit. Kui tegelase rünna kut pluss on lihtsalt väga vilets, n -3 ja ta saab tulemuseks 0 või vähem ilma naturaalse 1 viskamata, siis ei pea ta *critical misse* viskama.

Kui rünna kut viske on naturaalne 20, siis ei viska tegelane plusse andvate protsentide tabelit vaid viskab otse *critical hittide* tabelit. Kui tegelasel pole võitlusoskust ja ta viskab rünna kut d12, siis ei ole ta võimeline *critical hitte* tegema.

Naturaalse 20 puhul visata protsenti ja lisada viskele:

1-50%	ei juhtu midagi
50-75%	+2 viskele
76-85%	+5 viskele
86-95%	+10 viskele
96%	+15 viskele
97%	+20 viskele
98%	+25 viskele
99%	+30 viskele
100%	+40 viskele

Naturaalse 1 puhul visata protsenti ja lahutada viskest:

1-50%	ei juhtu midagi
50-75%	-2 viskele
76-85%	-5 viskele
86-95%	-10 viskele
96%	-15 viskele
97%	-20 viskele
98%	-25 viskele
99%	-30 viskele
100%	-40 viskele

Critical hits (rännaku vise naturaalne 20)

Kui tegelane viskab rännaku viske 20 viskab ta protsenti:

1-15%	Ei juhtu midagi
16-25%	+5 rännaku viskele
26-35%	+10 rännaku viskele
36-39%	+15 rännaku viskele
	Järgnevald protsendid automaatselt pihta.
40-49%	Tabad nii vastase relva kui teda ennast. Kahju läheb mõlemale, võimalus, et purustad relva. Vaata relva purustamise reegleid.
50-78%	Löök tabab rüüd hävitavalt (ükstaspuha mis relvaga löök tehtud). Kuni remondini rüü kaitse 1 punkti võrra väiksem.
79-80%	Õnnestub relvaga tabada turvise kinnitusi niivõrd õnnelikult, et vastasel turvis tuleb lahti, ning ei paku enam piisavalt kaitset. Edaspidi selle vaenlase vastu turvist vältivad löögid +4ga. Turvise kohendamine võtab 1 käigu mis ajal rännata ega liikuda ei saa, ning Pareerimine -2, peale kohendamist trahv kaob.
81-82%	Tabad vastase relva nii, et see lendab käest. Löök samuti pihta.
83-84%	Suudad lüüa nii kiiresti, et saad teha ühe lisalöögi sama vastase pihta.
85-86%	Tabad oma relvaga vastase relva kõige nõrgemasse kohta nii, et vastase relv kas puruneb või muutub kasutuskõlbmatuks (mõistuse piirides). Löök samuti pihta.
87-88%	Tabad vastast arterisse nii, et iga käik kaotab ta 1 elupunkti. Juhul kui vastane lõpetab võitlemise ja surub haava kinni ei kaota elupunkte. Haava kinni saamiseks Ravitsemise või Arstiteaduse vise 10.
89-90%	Löök kätte, kui kahju 10 või rohkem, siis luumurd ja käsi kasutuskõlbmatu. Kui kahju 15 või rohkem, siis käsi maha raiutud.
91-92%	Löök labakätte. Kahju 1/2 (jagatakse sissesaadud kahju), automaatne relvituks tegemine, iga kahe kahjupunkti pealt üks sõrm maha raiutud. Kui kahju kümme, siis labakäsi maha raiutud. Kui löök raiub maha 2 või rohkem sõrme on labakäsi kasutuskõlbmatu
93-94%	Löök jalga, kui kahju 10 või rohkem, siis luumurd ja jalg kasutuskõlbmatu. Kui kahju 15 või rohkem, siis jalg maha raiutud. Murtud jalaga võideldes kõik Rännaku, Pareerimise ja Regeerimise visked -4ga, sest tegelane on võimetu liikuma ja peab kas toetuma millelegi, istuma vms.
95-96%	Löök pähe. Sissesaadud kahju x2 (korrutake sissesaadud kahju). Kui Kahju 10 või rohkem siis koljuluu murd, Keha vise sissesaadud kahju vastu, või teadvusetu 2d10 käiku. Kui Kahju 20 või rohkem, siis Keha vise sissesaadud Kahju vastu, või teadvusetu 2d10 tundi ja kui teadvusetuse ajal ei saa arstiabi (Ravimise või Arstiteaduse vise 20) siis surm. Kui jääb ellu siis Hingejõu vise 15 vastu, et mitte kaotada ühte punkti Mõistuse alt. Kui Kahju 30 või rohkem, siis automaatne surm.
97-98%	Löök elutähtsasse organisse. Sissesaadud kahju x3 (korrutakse sissesaadud kahju), Keha vise sissesaadud kahju vastu, või iga käik hakkab kaduma 1 Elu, kuni suremiseni. Ravitsemise või Arstiteaduse vise 15 vastu päästab.
99%	Löök kõrri. Sissesaadud kahju x3 (korrutatakse sissesaadud kahju). Kui kahju 10 või rohkem, siis häälepaelad läbi lõigatud (Ravitsemise 25 vise võimaldab õrna häält kunagi teha) Kui kahju 15 või rohkem, siis kõrisõlm läbi lõigatud, iga käik kaotab tegelane 1d4+1 elu kuni surmani (Ravitsemise või Arstiteaduse vise 30 päästab). Kui kahju 20 või rohkem, siis kael praktiliselt läbi lõigatud iga käik 1d6+1 kahju(vaid Ravitsemise vise 35 päästab). Kui kahju 25 või suurem, siis pea maha raiutud (vms. olenevalt relvast).
100%	Löök silma. Sissesaadud kahju x4 (korrutakse sissesaadud kahju). Kui kahju 5 või rohkem, siis silmamuna saab viga ja hakkab välja jooksuma (Ravitsemise või Arstiteaduse vise 30, et seda peatada), mis lõppeb päeva jooksul silmamuna täieliku kadumisega. Kui kahju 10 või rohkem, siis silmamuna purustatud automaatselt. Kui kahju 20 või rohkem, siis löök purustab läbi silmakoopa ka aju, automaatne surm.

* Kui tegelase rännak oli mingisugune sihitud manööver mõne kehaosa vastu ja *Critical hiti* tulemusel tabab ta mõnda muud kehaosa, siis saab ta valida, millist kehaosa lõpuks tabada tahab.

** Kui sooritab 180° löögi manöövrit ja viskab naturaalse 20, siis viskab lööja iga potentsiaalse pihtasaanu kohta eraldi protsenti, st mõni saab löögi kätte, mõni pähe, mõne puhul lihtsalt pluss rännakule.

Critical misses (rännaku vise peale naturaalse 1 viskamist 0 või väiksem)

1-40%	Ei juhtu midagi
41-50%	-5 rännaku viskele
51-60%	-10 rännaku viskele
61-69%	-15 rännaku viskele
	Järgnevald protsendid automaatselt mööda.
70-78%	Relv libiseb lahingumöllus käest. Reageerimise vise 20 vastu, et relv kinni püüda.
79-83%	Lahingumöllu käigus läheb miskine puru silma või segab sind mingi muu faktor, kuni järgmise käigu lõpuni kõik füüsilist tegevust hõlmavad visked -2ga (Rünnak, Reageerimine, Kahju jne).
84-88%	Komistamine lahingumöllus. Tegelane kukub, ning saab püsti tõusta alles oma tegevuse ajal. Pikali olev tegelane viskab püsti olijate vastu kõiki Rännaku, Reageerimise ja Pareerimise viskeid -4ga. Ohutult püsti tõusmiseks kulub üks tegevus, kiiruga püsti tõustes säilitab tegelane küll oma tegevuse aga tema vastu saavad teda ümbritsevad vastased Rünnakuvõimaluse käsirelvadega .
89-92%	Käkerdamine lahingumöllus annab rünnatud vaenlasele automaatse rännaku sinu vastu. Juhul kui vaenlane on liiga kaugel, st. tegelane lasi teda, ei juhtu midagi.
93-95%	Lõhud oma relva.
96-97%	Möödaläinud löök/lask tabab sobivas kauguses või ulatuses liitlast. Kui ühtegi liitlast pole sobivas ulatuses ei juhtu midagi. Tuleb visata uued rännaku ja pareerimise visked selle juhtumise kohta.
98-99%	Möödaläinud löök/lask tabab sobivas kauguses või ulatuses liitlast. Automaatne tabamine.
100%	Suudad lahingusituatsioonis enda jala/käe kuhugi kinni haakida (põrandas pragu, metsas oksad, jalg vajub auku jne) ning seetõttu liikumine piiratud. Pareerimine ja Reageerimine -4. Samamoodi ei ole võimalik lahingust põgeneda ega liikuda. Lahti saamiseks tuleb kasutada oma tegevust.

Võitlusmanöövrid

Tegelased võivad üritada spetsiifilisi lööke/laske oma vastase vastu. Tegelane võib kombineerida mitut manöövrit, näiteks üritada lüüa kõrri ja vältida samaaegselt kerget turvist, rünnates kokku -16ga, sihtiga pähe -6ga jne. Mõned manöövrid on tehtavad vaid mingit spetsiifilist tüüpi relvadega. Ja mõned relvad saavad mõnede manöövrite sooritamiseks plusse. Näiteks pistodadel on +4 kõikidele turvise vältimise manöövritele. Relvade omadusi vaata täpsemalt varustuse alapeatükist.

Manöövrite sooritamiseks ei ole vaja mingeid spetsiifilisi võimed, neid saavad sooritada kõik karakterid õigete relvade olemasolul. Mõned võimed muudavad aga manöövrid efektiivsemaks.

Kahju selgituseks võitlusmanöövrite juures

Sissesaadud (läbitulnud) kahju – kahju korrutatakse peale kaitse mahavõtmist.

Kogu kahju – kahju korrutatakse ennem, seejärel lahutakse kaitse.

Relva kahju – korrutatakse vaid relva kahju, Keha ja muud plussid liidetakse korrutisele.

Ühendid võivad esineda ka segamini, näiteks läbitulnud relva kahju x2.

Võitlusmanöövrite tabel

Löögi sihtmärk või eesmärk	Rünnaku miinus	Tulemus
Kaitseasend (<i>defensive stance</i>)	-	Tegelane loobub oma rünnakust või liikumisest tegevuse jooksul ja asub kaitseasendisse. Kuni järgmise tegevuseni on tegelasel Pareerimise ja Reageerimise visetele +4. Kaitseasendis olemiseks peab tegelasel olema käsivõitlusrelv või kilp. <u>Kaitseasend ei põhjusta võimalusi. Kaitseasendis olija ise saab kasutada võimalust.</u>
Relvaga sihtimine	0	Tegelane sooritab tavapärase rünnaku, selle asemel et aga kahju teha jääb kahju õhku rippuma. Tegelane ootab vastase vastust millelegi. Tegelane sihhib vastast ja võib endale vabalt valitud hetkel otsustada kahju veeretada. Sedaviisi on kahju õhus kuni vastase käiguni, mil see kaob kui vastane otsustab liikuda. Sel hetkel on viimane hetk relvaga sihtijal otsustada, kas ta viskab kahju või mitte. <u>Kui sihtija viskab kahju, siis sellega kasutab ta ära oma võimaluse.</u> Kui vastane ei tee oma käigus midagi, mis tema sihtimist takistaks, jääb kahju õhku ka edasisteks käikudeks. <u>Tegelane, kes kasutab relva sihtimiseks, ei saa kasutada võimalust millegike muuks kui sihitavale kahju tegemiseks, sest see lõpetaks sihtimise.</u>
Relvituks tegev löök	-4	Kui löök tabab, kaotab vastane relva. Kaugele või kuhu relv maandub otsustab mängujuht protsendi viske abil – mida suurem protsent seda kaugemale ja/või ebamugavasse kohta relv lendab. Vaba käe olemasolul võib üritada vastase relva selle asemel enda kätte saada, selleks tuleb visata Luuramisoskusi 15 vastu. Löök kahju ei tee. Manööver on osaks Täisrünnakust.
Kägistamine	-6, edasi 0	Käte kõri ümber saamiseks lahinguolukorras tuleb visata Jõu ja ilu numbreid -6ga vastase Pareerimise vastu, ning vastane saab Rünnakuvõimaluse käsirelvaga , sest kägistaja loobub käsirelvade kasutamisest. Kägistusest vabanemiseks tuleb veeretada vastastikuseid Jõu ja ilu numbreid (seda saab teha iga käik aga selleks tuleb samuti loobuda käsirelvast). Kägistatav ohver kaotab teadvuse õhuta olemise käikude aeg/2 käigu pärast (vaata Keha alt). Kui teda seejärel edasi kägistada sama kaua, siis ta sureb. Näiteks ohver, kellel on Keha 0, kaotab 5 käigu pärast teadvuse ja kokku 10 käigu pärast sureb. Kägistamine on mitu käiku võttev aktiivne tegevus, mille jooksul ei saa kägistaja kasutada võimalusi ning kõik tema vastased saavad tema vastu kasutada Rünnakuvõimalust käsirelvadega või laskerelvadega , kui muud reeglid seda võimaldavad.
Pikali löömine/tõu kamine	0	Tegelane viskab rünnaku asemel Luuramisoskusi või Jõu ja ilu numbreid vastase Pareerimise vastu. Kui vise õnnestub, siis vastane kukub. Pikali olev vastane viskab püsti olijate vastu kõiki Rünnaku, Reageerimise ja Pareerimise viskeid -4ga. Ohutult püsti tõusmiseks kulub üks tegevus, kiiruga püsti tõustes säilitab tegelane küll oma tegevuse aga tema vastu saavad teda ümbritsevad vastased Rünnakuvõimaluse käsirelvadega . Manööver on osaks Täisrünnakust. Manööver ei tee kahju.
180° löök	-4	Tegelane sooritab rünnaku, mis võib tabada mitut vastast tema läheduses 180° raadiuses ehk kolmel heksagonil ründaja ümber. Ründaja viskab rünnakut ühe korra, mille vastu viskavad kõik potentsiaalsed ohvrid (üldiselt kuni kolm isikut) Pareerimist eraldi. Esimene pihtasaanu saab täiskahju, kõikidel järgnevatel pihtasaanutele kahju -4, sest löögi jõud raugab peale esimest vastast raiudes. Lööki on võimalik sooritada vaid väga pika teraga raskete relvadega ehk kahekäemõõkadega (nodachi või kauglääne kahekäemõõgaga). Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühte tavarünnaku.
Löök käsivarde	-2	Sissesaadud kahju x1, kui kahju 10 või rohkem, siis luumurd ja käsi kasutuskõlbmatu. Kui kahju 15 või rohkem, siis käsi maha raiutud. Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühe tavarünnaku.
Löök labakätte	-4	Sissesaadud kahju 1/2 (jagatakse sissesaadud kahju), automaatne relvituks tegemine, iga kahe kahjupunkti pealt üks sõrm maha raiutud. Kui kahju kümme, siis labakäsi maha raiutud. Kui löök raiub maha 3 või rohkem sõrme on labakäsi kasutuskõlbmatu. Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühe tavarünnaku.
Löök jalga	-2	Sissesaadud kahju x1, kui kahju 10 või rohkem, siis luumurd ja jalg kasutuskõlbmatu. Kui kahju 15 või rohkem, siis jalg maha raiutud. Murtud jalaga võideldes kõik Rünnaku, Pareerimise ja Reageerimise visked -4ga, sest tegelane on võimetu liikuma ja peab kas toetuma millelegi, istuma vms. Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühe tavarünnaku.
Löök käe või jala kõõlusesse	-6	Sissesaadud kahju x1, kui kahju 5 või rohkem, siis kõõlus läbi lõigatud ja jalg või käsi kasutuskõlbmatu. Kui kahju 15 või rohkem, siis jalg või käsi maha raiutud. Murtud jalaga võideldes kõik Rünnaku, Pareerimise ja Reageerimise visked -4ga, sest tegelane on võimetu liikuma ja peab kas toetuma millelegi, istuma vms. Kasutuskõlbmatut kätt võitluseks kasutada ei saa. Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühe tavarünnaku.
Löök pähe	-6	Sissesaadud kahju x2 (korrutake sissesaadud kahju). Kui kahju 10 või rohkem siis koljuluu murd, Keha vise sissesaadud kahju vastu, või teadvusetu 2d10 käiku. Kui kahju 20 või rohkem, siis Keha vise sissesaadud kahju vastu, või teadvusetu 2d10 tundi ja kui teadvusetuse ajal ei saa arstiabi (Ravimise või Arstiteaduse vise 20) siis surm. Kui jääb ellu siis Hingejõu vise 15 vastu, et mitte kaotada ühte punkti Mõistuse alt. Kui kahju 30 või rohkem, siis automaatne surm. Manööver on osaks Täisrünnakust ja asendab ühe tavarünnaku.

Löök elutähtsasse organisse	-8	Sissesaadud kahju x3 (korrutakse sissesaadud kahju), Keha vise sissesaadud kahju vastu, või iga käik hakkab kaduma 1elu, kuni suremiseni. Ravitsemise või Arstiteaduse vise 15 vastu päästab. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Löök silma	-12	Sissesaadud kahju x4 (korrutakse sissesaadud kahju). Kui kahju 5 või rohkem, siis silmamuna saab viga ja hakkab välja jooksuma (Ravitsemise või Arstiteaduse vise 30, et seda peatada), mis lõppeb päeva jooksul silmamuna täieliku kadumisega. Kui kahju 10 või rohkem, siis silmamuna purustatud automaatselt. Kui kahju 20 või rohkem, siis löök purustab läbi silmakooa ka aju, automaatne surm. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Löök kõrri	-10	Sissesaadud kahju x3 (korrutake sissesaadud kahju). Kui kahju 10 või rohkem, siis häälepaelad läbi lõigatud (Ravitsemine 25 vise võimaldab õrna häält kunagi teha) Kui kahju 15 või rohkem, siis kõrisõlm läbi lõigatud, iga käik kaotab tegelane 1d4+1 elu kuni surmani (Ravitsemise või Arstiteaduse vise 30 päästab). Kui kahju 20 või rohkem, siis kael praktiliselt läbi lõigatud iga käik 1d6+1 kahju(vaid Ravitsemise vise 35 päästab). Kui kahju 25 või suurem, siis pea maha raiutud (vms. olenevalt relvast). Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Kerget turvist vältiv löök	-6	Tegelane leiab turvise vahel koha, kuhu lüüa ja kaitse ei loe. Vastane saab täiskahju. Turvise vältimislöökideks sobivad odad ja lühikesed mõõgad. Muude relvadega turvist vältivaid lööke sooritada ei saa. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Keskmist turvist vältiv löök	-8	Tegelane leiab turvise vahel koha, kuhu lüüa ja kaitse ei loe. Vastane saab täiskahju. Turvise vältimislöökideks sobivad odad ja lühikesed mõõgad. Muude relvadega turvist vältivaid lööke sooritada ei saa. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Rasket turvist vältiv löök	-10	Tegelane leiab turvise vahel koha, kuhu lüüa ja kaitse ei loe. Vastane saab täiskahju. Turvise vältimislöökideks sobivad odad ja lühikesed mõõgad. Muude relvadega turvist vältivaid lööke sooritada ei saa. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Turvist purustav löök	-4	Kui löök tabab, siis saab vastane tavapärast kahju ning tema turvis muutub 1 punkti võrra viletsamaks (isegi juhul kui kahju muidu turvisest läbi ei tule). Turvise purustamiseks sobivad kirved ja nuiad. Muude relvadega turvist purustavaid lööke teha ei saa. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Relva või kilpi purustav löök	-4	Löögi õnnestudes veeretab lööja kahju relva tugevuse kohta, millest oleneb, kas löök purustab relva või mitte. Kõik relvad ei sobi selliseks manöövriks, nii mängijad kui mängujuht peavad hindama olukorda kaine pilguga. Vaata alt lisaks. Manööver on osaks Täisrännakust ja asendab ühe tavarännaku.
Sööst	0	Relva kahju x2 (Relva kahju, mitte kogukahju). Võimalik vaid piikide, odade ja muude sarnaste relvadega. Lisaks võimalus hobusega vastastest üle sõita (Täpsemalt all). Manööver kasutab ära kogu Tegevuse hõlmates eneses nii liikumist kui ühte rännakut, vaata täpsemalt Ratsa võitlemise alt.
Sööstu vastuvõtmine	0	Relva kahju x2. Võimalik ainult odade või piikidega. Vaata täpsemalt Ratsa võitlemise alt. Manööver kasutab ära Võimaluse.

Täpsed löögid erinevate suurustega olendite puhul

Manöövrite puhul, mis on suunatud mõne konkreetse kehaosa vastu, juhtub mingi teatava kahju ületamisel mõni spetsiifiline konditsioon n luumurd, teadvusetus või lausa automaatne surm.

Kui võitlus käib mõne olendi vastu, kelle suurskategoria on suurem või väiksem kui keskmine, siis muutuvad ka kahju nõudmised samas tempos nagu suurskategoriaal on rohkem või vähem elusid.

Näiteks löök jalga – kahju 10 või rohkem tähendab luumurdu inimesele või muule olendile, kelle suurskategoria on keskmine. Koera (suurskategoria: väike; baaselud 5, Keha korrutaja ½) puhul piisab luumurruks 5 kahjust, mõõkhambulise tiigri (suurskategoria: suur; baaselud 20, Keha korrutaja x2) puhul oleks vaja aga teha 20 kahju, lohe (suurskategoria: hiiglaslik; baaselud 80, Keha korrutaja x4) puhul oleks vaja teha 40 kahju.

Suurskategoria (näited)	Baaselud/ Keha korrutaja elude arvutamiseks	Kahju nõudmise korrutaja
Tilluke (kass, jännes, rebane)	1/ x¼	x¼
Väike (koer, hunt)	5/ x½	x½
Keskmine (inimene, metskits)	10/ x1	x1
Suur (hobune, leopard)	20/ x2	x 2
Hiiglaslik (elevant, lohe)	80/ x4	x4
Tohutu (kašelott, kükloop)	160/ x8	x8
Kolossaalne (sinivaal, hüdra)	720/ x12	x12

Mõningate olendite anatoomiliste iseärasuste tõttu võib nõutud kahju muutuda, see on selgitatud olendite endi kirjelduse juures.

Relva purustamisest täpsemalt

Relva purustamiseks, mis veeretatakse -4, peab purustaja viskama kahju, mis ületab relva tugevuse. Relval pole elusid, nii et relva tugevus tuleb ületada ühe viskega. Kahe erineva löögi kahju arvutatakse siiski kokku, kui sooritatud sama tegelase poolt ja samas käigus.

Kui relv saab kahju rohkem kui tema pooled elud, siis muutub relva kahju ühe täringu võrra viletsamaks. 1d12 asemel on relva kahju nüüd 1d10, 1d10 asemel 1d8, 2d4 asemel 1d6+1, 1d6+1 asemel 1d6, 2d8 asemel 2d6 jne. See muutus ei võta ära meistritöö plusse. Näiteks katana +1 muutub 1d10+1 kahju tegevast relvast 1d8+1 kahju tegevaks relvaks.

Relva saab remontida, mis maksab ¼ relva hinnast.

Ese	Tugevus	Meistritöö (+1)	Iga järgmine meistritöö
Lühiksed mõõgad	10	13	+3
Pikad mõõgad	15	20	+5
Kirved	8	10	+2
Nuiad	8	10	+2
Odad	6	8	+2
Ammud/T ulirelvad	8	10	+2
Viskerelvad	4	6	+2
Vibud	2	3	+1
Puust kilp	10	13	+3
Terasest kilp	15	20	+5

* - Raskete kirveste, Raskete nuiade, Kergete nuiade, Odade ja Viskerelvade puhul on arvestatud, et osad relva detailid on puust, luust või mõnest muust kergemini purunevast materjalist. Kui relv on aga tehtud üleni metallist siis on nende relvade Tugevus järgnev:

Ese	Tugevus	Iga järgmine meistritöö
kirved	15	+5
Nuiad	15	+5
Odad	15	+5
Viskerelvad	10	+3

Erinevad võitlusolukorrad

Ratsa võitlemine

Kui tavapäraselt saab tegelane oma tegevuse jooksul ainult kas liikuda või rünnata, siis lahingus ratsu seljas viibimine võimaldab mõlemat. Ratsa võitleja saab oma tegevuse jooksul nii liikuda ratsu täiskiiruse ulatuses kui kasutada ratsu seljast oma täisrünnakut nende vastu, kes ta liikumise teele jäävad.

Kõik kellel on laskerelv või kõik kellest ratsanik mööda ratsutab kas ründamise või lihtsalt möödumise eesmärgil saavad kasutada oma võimalust tema ründamiseks.

Kui ratsanik kasutab enda võimalust mõne rünnaku vältimiseks siis viskab ta Reageerimise asemel Ratsutamist.

Hobuse pareerimisvise

Kui rünnak toimub ratsaniku ratsu vastu, siis selle vältimiseks viskab ratsanik Ratsutamist -4ga. Ratsanikuga ratsul pole individuaalset pareerimisomadust, sest ta liikumine on kontrollitud ratsaniku poolt.

Kui ratsanikul on mingi pikk kilp, siis selle kilbi pareerimise boonus lisatakse hobuse pareerimisviskele.

Sööst

Sööst on ratsarünnaku manööver, mis võtab terve käigu, ning millel on kaks kasu:

1. Sööstu sooritades on piigi või muu sobiliku relva kahju kahekordne.
2. Sööstu sooritades saab sundida ratsut sõitma üle teele jäävate inimeste, kes saavad samuti kahju.

Kuna sööstu sooritamine võtab terve käigu, siis ei saa sööstaja selles käigus oma võimalust kasutada.

Sööstu sooritades liigub ratsu kiirelt ja enamvähem sirgelt üle lahinguvälja. Sööstja võib kasutada Ratsutamise viskeid, et hüpata üle takistustest nagu kivid, aiad jne. Kui sööstja ei suuda takistusest üle hüpata, siis tavapärastel jääb hobune enne takistust seisma ja sööst ebaõnnestub. Ratsutamisest täpsemalt peatükis oskused. Sööstu saab sooritada ainult sõjahobustega, kes on treenitud vastast mitte kartma. Loomade valitseja, kes räägib hobuste keelt saab panna sööstu sooritama ka enda kontrollitud ratsahobuse või mõne muu ratsutamiseks sobiliku looma.

Sööstu sooritamiseks peab olema ruumi, et koguda hoogu – ratsu peab saama enne lõpprünnakut vähemalt poole oma Täiskiirusest liikuda.

Kui tegelane sööstab ratsu seljas mõne oma vastase poole ja kasutab relvana mõnda piiki või piigilaadset relva siis on tema relva kahju kahekordne, mis tähendab, et kui relva kahju on 1d6+1, siis korrutatakse see, mitte aga Kehalt lisanduvad plussid, need liidetakse tavapärastel ühekordselt. Samuti on ka sööstu vastuvõtmisega, mis on võimalus, mida saab samuti teha vaid piigi

või piigilaadse relvaga ning mille relva kahju on samuti kahekordne. Sööstu ja sööstu vastuvõtmise puhul veeretakse rünnakut ja kahju samaaegselt. Üldiselt mahub üht sööstvat sõdalast vastu võtma 1 kuni 3 odameest olenevalt odade pikkusest. Tabava sööstu puhul on võimalus, et oda puruneb, samuti ka sööstu vastuvõtmise puhul. Relvad purunevad kui kahju on kokku suurem kui 20 või 30, vaata täpsemalt varustuse peatükist.

Sööst koosneb alati vaid ühes rünnakust, ka siis kui tegelasel oleks muidu mitu rünnakut tegevuse jooksul.

Sööstu vastuvõtmine on võimalus, mis tähendab et oma tegevust saab piigimees millegiks muuks kasutada.

Kui ratsaniku sööst püütakse edukalt kinni peab ta viskama Ratsutamist kogukahju (st kogu kahju enne kaitse maha arvutamist) vastu või ta kukub hobuse seljast.

Kui tegelasel, kelle vastu sööstu sooritatakse pole piiki või mõnda muud sarnast *reachiga* relva selle vastu võtmiseks, siis on tal kaks varianti: kasutada võimalust **Käsivõitlusrelva rünnaku vältimiseks** (kui ta ei viibi muidu käsivõitluses) või leppida rünnakuga enda vastu. Rünnatava kõrval seisvad isikud, kes ei osale ise käsivõitluses, saavad kasutada oma võimalust **Rünnaku ette hüppamiseks**, kui nad seda peaksid soovima.

Kui sööstev hobune sõidab kellegist üle (isik jääb liikuva hobuse trajektoorige) teeb see 2d6 kahju. Kahju vältimiseks saab teele ette jääv isik kasutada **Võimalust käsivõitlusrelva rünnaku vältimiseks**, et hobuse teelt hüpata. Selleks viskab ta Reageerimist või Luuramisioskusi sööstja Ratsutamise viske vastu. Kui tegelane on juba oma võimaluse sel käigul ära kasutanud, siis saab ta automaatselt kahju. Siiski ei saa sööstja seda hobuse kapjade kahju tegevat võimet liigselt ekspluateerida – sööst tuleb sooritada enamvähem sirgelt, mitte siksakitades üle lahinguvälja, et võimalikult palju inimesi kapjade alla jätta.

Kõik kes jäävad sööstja trajektoori kõrvale või omavad laskerelvasi ning ei ole ise käsivõitluses saavad oma võimalusi kasutada sööstja ründamiseks.

Ratsa laskmine

Hobuse seljast laskmine ükskõik mis laskerelvaga sooritatakse alati trahviga, välja arvatud juhul kui on võetud võime Ratsa laskmine.

Seisva hobuse seljast lastes trahve pole.

Täiskiirusega liikuva hobuse seljas on ründe trahv -4

Kui ratsanik üritab lisaks lasta veel selja taha, siis lisandub trahvile veel -4.

Pimedas võitlemine

Täielikus pimeduses võideldes on kõik Reageerimise, Pareerimise ja Rünnaku visked -6ga. Õrna kumaga (näiteks õine mets ilma liigse kuuvalguseta) on visked -4ga. Laskerünnakud on pimeduses eriti rasked – kottpimeduses sooritakse need -18 trahviga (ainult hea õnn aitab) ja õrna kumaga olukorras -12 trahviga.

Inimene, kellel on võime Pimedas võitlemine, saab sellisest olukorrast suurt kasu, sest tema jaoks on trahvid poole võrra väiksemad.

Ühest silmast pimedal inimesel või päikseprille kandval inimesel on Tähelepanu visked -2ga ja ambude, vibude ja viskerelvade rünnaku visked samuti -2ga. Päikseprille kandes loetakse õrna kumaga pimedust täielikuks pimeduseks, ehk siis trahvid on suuremad.

Peale kukkumist

Kui üks võitleja on pikali, siis kõik tema pareerimise, reageerimise ja rünnaku visked püsti olevate vastaste vastu visatakse -4ga.

Ohutult püsti tõusmine võtab terve käigu, kiiruga püsti tõustes säilitab tegelane küll oma käigu aga tema vastu saavad teda ümbritsevad vastased võimaluse.

Kui võitluse mõlemad pooled on maas pikali või kuidagi üksteise otsas, siis miinusid ei ole mõtet arvestada, sest mõlemad on võrdses olukorras.

Viske ja laskerelvadega võitlemine

Cover Kate

Seinad, kaevikud, kindlusemüürid ja kõik muu sarnane pakub end nende kasutajatele katet.

Kate lisandub selle taga olijate Pareerimise viskele juhul kui nad tegelevad aktiivselt katte tagant ründamise, välja piilumise või millegi sarnasega, mis teeb nad lahingutegevuse osalisteks. Kui inimene on laevas, sügaval oma kajutis ja aknad on kinni, siis teda lasta ei saa.

Kõik hooned annavad samapalju pareerimise plusse nagu nad annavad suurtes lahingutes plusse kompaniide Kaitsevisetele.

Hoone tüüp	Kate
Palisaad, bastion, tavalised puu ja kivimajad, kaevikud, laevad	+5
Väike torn, kindlustatud maja, kivimüür, kaupmehemajad, palazzod	+10
Torn, suur kindlustatud maja, Põhja-Thefna tornlinnus, väravatorn	+15
Kahuritorn, käikudega bastion	+20

Niisama puu või kivi taha hüppamine coverit ei paku aga võib rünnaku üldse võimatuks teha, vaata seda *Reaktionite* alt.

Laskekaugustest

Vibudel, ambudel ja tulirelvadel on kolm laskekaugust:

1. Relva optimaalne laskekaugus, märgitud relva omadustesse
2. Relva keskmine kaugus (Optimaalne kaugus x2), mille raames sooritatakse rünnaku vise -6ga.
3. Relva maksimumkaugus (Optimaalne kaugus x3), mille raames on rünnak -12ga.

Viserelvadel on 2 viskekaugust:

1. Relva optimaalne viskekaugus, märgitud relva omadustesse.
2. Relva maksimum viskekaugus (Optimaalne kaugus x2), mille raames sooritatakse rünnak -6ga.

Näiteks vibu optimaalse laskekaugusega 45 meetrit on kokku võimeline laskma 135 meetri kaugusele. Peale 45. meetrit on rünnaku vise -6ga ja peale 90. meetrit on rünnaku vise -12ga.

Tasub meeles pidada, et peale optimaalset laskekaugust kaotavad laskerelvad oma läbitungivuse.

Moraal ja sõjasulased

Enamus inimesi ja muid elusolendeid ei taha surma saada. Paljud ei taha isegi viga saada ning sooviksid tegelikult hoiduda ükskõik millisest võitlusest. Inimestele ega loomadele ei ole enamasti omane viimase veretilgani võitlemine.

Võitlusi läbi mängides võiks GM arvestada, et enamus elusolendid üritab võitlusest põgeneda või alla anna kui kaalukauss hakkab nende vastu liikuma. Kiskjate eesmärk on süüa saada, mitte surma, teeröövlite eesmärk on saaki saada jne.

Kui GM soovib jätta seda otsust juhuse hooleks, siis võib ta kasutada moraali reegleid. Moraali reeglid käivad ainult NPCde kohta. PCd viskavad moraali ainult juhul, kui Hingeelud ja Hing jõuavad nulli või põhjustab moraali viske mõne kolli maagiline võime. Muudel juhtudel ei viska mängijad kunagi oma karakteri moraali vaid otsustavad ise, millal on mõistlik põgeneda või mitte. Mängijatega samal poolel võitlevad NPCd aga viskavad moraali samadel alustel nagu ülejäänud NPCd.

Moraali vise on Hingjõu vise kindla numbri vastu, mis sõltub olukorrast. Loomad, kellele Hingeomadust ei ole viskavad moraali lihtsalt d20ga.

Olendi moraali ja seda millal ta moraali viskama peab iseloomustab üks neljast sõnast.

Arg

Enamus loomasi ja enamus sõjategevusega mitte kokku puutuvaid inimesi on lahingumoraali poolest arad. Nad ei soovi tegelikult üldse võidelda ega viga saada. Olend, kes on arg, ründab kedagi ise ainult kõige kriitilisemas situatsioonis või kui on täiesti kindel oma võidus.

Arad olendid viskavad moraali kohe kui neid rünnata.

Tavaline

Moraal – tavaline on enamusel NPCdel, kellega PCd võitlema satuvad: enamusel kiskjatel, sõduritel, teeröövlitel jne.

Tavalise moraaliga olendid eelistavad rünnata endast nõrgemaid aga julgevad ka endast tugevamatele vastu seista.

Siiski üritavad nad lahinguväljalt taganeda või põgeneda kui on raskel viga saanud või lahinguõnn hakkab nende vastu pöörduma.

Vapper

Vapper sümboliseerib igasuguseid erilisi sõdalaskultuuri alustalasid – kangelaslikke kensaisid, kõrgülikute ihukaitsjaid jne. Loomade hulgast kuuluvad siia gruppi igasugused putukad, kes lihtsalt ei mõista et võitlus on läbi.

Vapra moraaliga NPC võivad võidelda aust, lojaalsusest vms tulenevatel põhjustel viimase veretilgani ilma moraali viskamata. Mis ei tähenda, et GM ei võiks öelda et nad põgenevad kui nii tundub mõistlikum.

Vapra moraaliga NPC peab moraali viskama alles siis kui kõikidest kaaslastest on ta üksi alles jäänud.

Kui ta lahingut alustas üksi siis pole see muidugi põhjus.

Kartmatu

Kartmatud on mõned Vaimuvalla olendid. Kartmatu moraaliga olendid ei viska kunagi moraali viskeid.

Moraali viske põhjus (kes viskavad)	Moraali vise raskustaseme vastu
Olendit rünnatakse (Arg)	10
NPC kaotanud pooled eludest (Arg, Tavaline)	10
NPCde grupi juht kelle pärast nad lahingut löövad on tapetud vms. Lahingu jätkamiseks ei ole muud põhjust kui juhi surma eest kätte maksta. (Arg, Tavaline)	10
Juba enne võitlust on selge, et vastaspool on oluliselt tugevam. Näiteks on neid mitu korda rohkem. (Arg, Tavaline)	15
Liisk on langemas NPCde vastu. Pooled NPCd on raskelt haavatud (teadvuseta), surnud või põgenenud. (Arg, Tavaline)	15
NPCd seisavad vastamisi nende jaoks tundmatute olenditega, kelle vastu võitlemiseks pole neil oskusi ega relvi. Näiteks vaimuvalla olendid ja kellelgi pole hõberelvi. (Arg, Tavaline, Vapper)	15
Lahing on sisuliselt läbi. Haavatud NPC on viimasena püsti. (Arg, Tavaline, Vapper)	15

Kui moraali vise ebaõnnestub, siis üritavad NPCd kõigepealt taganeda, siis põgeneda ja kui see ei ole võimalik läbi rääkida ja alla anda (end vangi anda).

Moraali viske ebaõnnestumine ei tähenda, et tegelane poleks võimeline end kaitsma või ei saaks kedagi rünnata. Kui NPC moraalivise ebaõnnestub ja ta põgeneb aga teda asutakse jälitama või rünnatakse uuesti siis võib ta GMi juhiste järgi naasta võitlusesse. Tema esialgne plaan võitlusest minema saada ei toiminud.

Ühes võitlusolukorras võib NPC visata moraali mitu korda. Näiteks arg NPC viskab moraali kohe võitluse alguses 10 vastu, kui on kaotanud pooled

elud veel kord 10 vastu ning kui kogu võitlus hakkab tema vastu minema siis 15 vastu. Sama konditsiooni vastu siiski vaid korra.

Trikke alustavale sõdurile Lisada kujunduses eraldi kastina võitluse peatüki küljes

Kui võimalik, siis planeeri enne võitlusesse astumist. Vastase üllatamine varjust annab ründajatele ühe tasuta rünnaku tavapärase tegevusjärjekorra väliselt, mille vastu visatakse Pareerimise asemel Reageerimist. Sellises olukorras saab kasutada ka Mõrtsuka hoopi.

Kaalu elu ja surma peale võitlemise vajalikkust. Enamus inimesi ja loomasi ei soovi tegelikult surra. Kasutades sihtimise manöövrit võib vestluses oma argumentidele kaalu lisada, ilma lõpuks kahju tegemata. Lisaks viskavad paljud vastased moraali, kui vigastada saavad.

Keskmine või raske kaitserüü on võitluses suureks eeliseks. Igast visatud kahjust 6 või 8 punkti maha lahutamine võib nõrgemate vastaste tehtava kahju pea täielikult neutraliseerida. Kerges rüüis on küll parem hiilida ja luurata, aga kui lahingu toimumine on ette teada võiks kanda tugevamat rüüid. Tegelased võivad omada erinevateks olukordadeks erinevaid rüüsid. Kerge rüü hiilimiseks, igapäevaseks kandmiseks ja rändamiseks ning keskmine või raske rüü sõjaks.

Kõik seiklejad võiksid omada nii käsivõitlusrelvi kui laskerelvi, isegi kui nad ei ole emma-kumma kasutamises eriti head. Ainult laskerelvi saab kasutada võimalusrünnakuteks oponentide vastu, kes asuvad kaugemal. Ilma käsivõitlusrelva või kilbita lähivõitluses viibimine annab oponentidele sinu vastu võimaluse.

Laskmine spetsialiseerunud tegelane saab lahingus varjuda suure tornkilbi taha. Lisaks pole mingit põhjust, miks vibukütt või musketäär ei võiks rasket plaatriüid kanda.

Pikad mõõgad on pigem kasti kuulumist demonstreerivad aksessuaarid kui sõjarelvad. Neil ei ole läbitungivust ega muid erilisi omadusi. Võitluses ilma kaitserüüideta vastaste vastu on nad aga laastavad. Pikkade mõõkade gruppi kuuluvad nodachid ja kauglääne kahekäemõõgad on

sõjarelvad, millega saab mitmeid vastaseid korruga raiuda (180° löögi manööver).

Püstolid ei kaalu palju, kui rahakott lubab võib neid vöödele siduda mitmeid, siis ei pea nende laadimise pärast muretsema, mis muidu võtab ühe käigu.

Pistodad ja tantod pole sobilikud peamisteks sõjarelvadeks aga konfliktides linnas või kahe relvaga võitleja lisarelvana võivad nad üpriski kasulikud olla, sest nende eriomaduseks on +4 turvist vältivatele löökidele. Kerget turvist vältiv rünnak tantoga sooritatakse ainult -2ga. Kui tegelase mõõkade pluss on kõrge või oponent eriti kohmaks, siis võib tasuv olla turvist vältiv löök siduda ka mõne täpse löögiga, näiteks turvist vältiv löök pähe.

Ära unusta lahingut jälgida, et oma võimalust mitte maha magada. Käigus on sul üks võimalus ja kui sa käigu lõpuks seda kasutanud pole, siis on see raisku läinud.

Nõrga kaitse, pareerimise ja väheste eludega tegelasel võib tasuda oma tegevus tegutsemisjärjekorra lõppu langetada, et vältida potentsiaalseid võimalusrünnakuid. Käigu lõpuks on vastased tõenäoliselt enamuse võimalusi ära kasutanud. Käigu jooksul võib silmata hoopis ise mõnda võimalust.

Kuigi relvituks tegemise manööver ei tee kahju, võib see oponenti täielikult neutraliseerida. Kui oponentil ei ole ühtegi teist käsivõitlusrelva ega kilpi, siis on ta käsivõitluses kaitsetu – tema tegevuse ajal saavad kõik teda ümbritsevad vastased rünnakuvõimaluse siis kui ta seisab kohapeal kui ka siis kui ta üritab oma relvale järele minna. Lisaks kaotab ta relvale järele minnes oma käigu.

Odad ja piigid on efektiivsed sõjarelvad aga odamehel peaks olema ka mõni lähivõitluseks sobiv relv. Alustades käsivõitlust odaga ei saa keegi sinuni liikuda ilma, et sa ei saaks enne võimalusrünnakut tema vastu. Kui vastane on sinuni jõudnud, siis enda rünnakut alustad sa

lihtsalt oda mõne muu käsirelva vastu vahetamisega. Oma tegevuse alguses relva vahetamine ei võta aega, küll aga ei ole võimalik oma võimaluse alguses relva vahetada. Odadega, millega saab 2m kaugusele rünnata, ei saa jällegi lähemale rünnata ja kui sa relva ei vaheta ning astud 2m tagasi, et vastast odaga rünnata, siis saab vastane sinu vastu võimaluse.

Kasutades oma tegevust laadimiseks ja võimalust ründamiseks (eeldades et võimalus tekib) saab ka ambude ja tulirelvadega, mille laadimine võtab ühe käigu tegevuse, iga käik rünnata. Vibuga saab iga käik teoreetiliselt kaks rünnakut teha: rünnak tegevuse ajal ja võimaluse rünnak.

Kui võitlusõnn pöördub, siis tasub põgeneda, selleks on eraldi reeglistik kus madalad täiskiirused ja rasked rüüid ei ole takistuseks. Laskerelvade olemasolul saab põgenemise jooksul ka jälitajaid lasta, ehk viib edukas põgenemine hoopis lahingu võiduni.

Tagaajamine ja põgenemine

Võib juhtuda, et tegelastel on vaja kedagi taga ajada, aetakse neid taga, või proovib keegi lahingust põgeneda. Selleks on tavavõitlusega võrreldes natukene erinevad reeglid. Tagaajamise reeglite aluseks on eeldus, et tagaajamine toimub mingis muus atmosfääris, kui sile ja selge jalgpallimuru. Kui tegelased on leidnud tagaajamiseks puhta jalgpallimuru, siis saab võrrelda lihtsalt täiskiirusi, ning leida kas taga aetaval õnnestub põgeneda või saadakse ta kätte. Kui tagaajamine toimub aga natukenegi realistlikumas kohas, nagu linnatänavatel, võsavahel, mägedes või ükskõik millistes erinevaid põgenemisvõimalusi pakkuvast olukorras, siis tuleks pöörduda tagaajamisreeglite poole.

Tagaajamise eesmärk on koguda muidu tähenduseta põgenemispunkte. Punkte on vaja kokku saada 5.

Tagaajamine lõppeb, kui tagaajaja saab kokku põgenemiseks vajalikud 5 punkti, tagaajaja loobub tagaajamisest või tagaajamise punktid jõuavad miinustesse, ehk tagaajaja saadakse kätte ja algab käsivõitlus.

Tagaajamise algus ja osalised

Tagaajamine algab, kui konflikti üks pool otsustab põgeneda, või kui mõned konflikti osalised otsustavad põgeneda ja keegi otsustab neid taga ajama hakata. Kui põgenemine algab lähivõitlusest, siis on võimalik, et tagaajajad saavad esimese tagaajamiskäigu alguses vastavalt võitlusreeglitele põgenejad rünnata. Võib juhtuda et mõne põgeneja vastu on võimalik teha võimalusrünnak. Kui see on välja selgitatud, siis toimub üleminek tagaajamisreeglistikule, kus eelnevad reageerimised ja tegutsemisjärjekord ei loe.

Tagaajamine toimub kas individuaalselt või grupis. See tuleks otsustada tagaajamise alguses. Kui tagaajamine toimub grupis, siis toimib grupp nagu üks organism, kui individuaalselt siis peab iga tagaajajal olema ka individuaalne tagaajaja. Tagaajamise käigus võivad üksikud tegelased ka grupist eralduda. Kui keegi ei asu grupist eraldunud tegelast eraldi taga ajama, siis õnnestub tal põgeneda hetkeks, mil ta saab viis punkti täis. Ilma tagaajajata kogub ta punkte automaatselt, ühe iga tagaajamise käigu jooksul. Ta jookseb ja peitub ilma et keegi teda jälitaks.

Tagaajamise jooksul visatakse erinevate oskuste viskeid. Kui tagaajamine toimub gruppides, siis

viskab viskeid alati grupi nõrgim lüli, ehk see kellel vastav oskus kõige väiksem on, sest tema võtab grupi kiirust maha. Ülejäänud grupi liikmed võivad aga alati otsustada eralduda nõrgimast lülist jättes teda maha.

Ka tagaajava grupi puhul viskab grupi nõrgim lüli, kui grupp soovib kokku jääda. Ka tagaajajate puhul võib otsustada iga indiviid grupist eralduda, aga see võib varem kohale jõudnud grupi liikme jaoks arusaadavalt ohtlikuks osutada.

Käik ja tegutsemisjärjekord

Tagaajamise puhul pole käigul ajalisi määreid, see võib tähendada 10 sekundit nagu võitluseski, 20 sekundit, minutit või isegi oluliselt pikemat aega. Käigul on narratiivne tähendus, selle jooksul teevad põgenejad ühe tegevuse, et oma tagaajajaid maha raputada. Ühe käigu jooksul on võimalik saada või kaotada üks põgenemispunkt.

Tagaajamiskäiku alustavad alati põgenejad, kes annavad teada, kuidas nad põgenevad: ronivad üle millegi, hüppavad kuskilt alla, peituvad, hoopistükkis tulistavad tagaajajaid vms. Selle peale annavad tagaajajad teada, mida nemad teevad. Kas jooksevad järgi või lasevad põgenikke. Kui tagaajajad otsustavad põgenikke lasta, siis saavad põgenikud otsustada oma eelneva plaani ümber. Näiteks maja katutele ronimise asemel tahavad nad nüüd hoopis kuulide vältimiseks peituda tunnide taha. Sellega lõppeb käik.

Järgmist käiku alustavad taas põgenejad.

Põgenemispunktide kogumine ja kaotamine

Esimese põgenemispunkti saab saada kohe põgenemiseepisoodi alguses. Põgenejad võrdlevad oma täiskiirust tagaajajate täiskiirusega ja kui neil on see suurem, siis saavad nad ühe põgenemispunkti. Kui täiskiirused on võrdsed või on põgenike täiskiirus väiksem kui tagaajajatel, siis ei juhtu midagi. Punkti põgenikud ei kaota, sest muidu langeksid nad automaatselt miinustesse ja põgenemine oleks võimatu. Kui põgenemine toimub gruppides, siis võrreldakse grupi nõrgimate lülide täiskiirusi.

Teise punkti võib samuti saada kohe tagaajamise alguses, selle annab mängujuht põgenejatele juhul, kui tema hinnangul on nad tagaajajatest piisavalt kaugel. Näiteks on põgenejad mitmekümne meetri kaugusel ja maja katusel, tagaajajad aga tänaval.

Rohkem punkte enne tagaajamise algust saada ei ole võimalik.

Põgenejad saavad käigu jooksul sooritada mingisuguse manöövri, mille tulemuslikkust väljendab oskusvise, mille vastu tagaajajad saavad visata oma oskuste viskeid. Kui põgenejad saavad suurema tulemuse, siis saavad nad ühe punkti, kui tagaajajad saavad suurema tulemuse, siis kaotavad põgenejad ühe punkti. Kui viske tulemus on sama siis punktiseis ei muutu.

Milliseid oskuseviskeid põgenejad sooritada saavad oleneb atmosfäärist ja sellest mida nad otsustavad. Näiteks metsas põgenedes võivad põgenejad visata Luuramisoskusi või Jõu ja ilu numbrid, et kuskilt keerulisest võsast kiiresti läbi saada. Või vahepeal peitumiseks visata Luuramisoskused, mille vastu tagaajajad viskavad tähelepanu või jäljeajamist. Kui mõlemal pool on hobused, siis võivad toimuda hoopis Ratsutamise visked. Reeglid ei piira, kuidas põgenejad põgeneda otsustavad. See on atmosfäärist tulenev rollimänguline otsus. Iga manööver võib erinev olla. Tõenäoliselt on aga enamus põgenemisvisked kas Jõu ja ilu numbrite, Ratsutamise või Luuramisoskuste visked ning nende vastu Jõu ja ilu numbrite, Tähelepanu või Loodusoskuste visked. Kuid loominguiliselt mõeldes võib aga leida ka võimalusi muid oskusi põgenemiseks kasutada.

Mõlemad pooled võivad vahepeal sooritada ka mõne rünnaku. Mängujuht võib lisada erinevaid miinuseid või keelata ründamist kui üks pool on kuidagi varjatud või kui ta arvab, et ollakse laskmise jaoks tavakaugusest suuremas kauguses.

Kui põgenejad otsustavad rünnata laskerelvadega nende tagaajajaid, siis on kolm võimalust:

1. Tagaajajad otsustavad end kaitsta tavapärast, st sooritavad Pareerimise viske. Toimub tavaline rünnak. Põgenemispunktide seis ei muutu.
2. Tagaajajad ei proovigi end kaitsta vaid liiguvad hoolimatult põgenikele lähemale. Sel juhul viskavad tagaajajad Pareerimise asemel Reageerimist (st neid on lihtsam tabada) aga põgenejad kaotavad ühe põgenemispunkti.
3. Tagaajajad otsustavad rünnaku vältimiseks end millegi taha peita. Kuigi põgenejad neid tulistavad või muul moel lasevad, ei visata rünnakuid, sest tagaajajad on peitunud. See võimaldab aga põgenejatel

segamatult edasi liikuda. Põgenejad saavad ühe põgenemispunkti.

Kui tagaajajad tahavad aga põgenejaid rünnata laskerelvadega siis võivad taga aetavad oma enne välja kuulutatud otsuse ringi mõelda. On kolm võimalust:

1. Põgenejad otsustavad end kaitsta st sooritavad Pareerimise viskeid. Toimub tavaline rünnak ja põgenemispunktide seis ei muutu.
2. Põgenejad otsustavad rünnakust mitte välja teha st Pareerimise asemel kasutavad Reageerimist ja neid on lihtsam tabada aga see-eest saavad automaatselt ühe põgenemispunkti, sest nad liiguvad aktiivselt tagaajajatest eemale.
3. Põgenejad otsustavad rünnaku vältimiseks end millegi taha peita. Kuigi tagaajajad neid tulistavad või muul moel lasevad, ei visata rünnakuid. See võimaldab tagaajajatel segamatult põgenikele järgi jõuda. Põgenejad kaotavad ühe põgenemispunkti.

Kui viis põgenemispunkti saab täis, siis see tähendab et põgenejad on põgenema pääsenud ja tagaajajate nägemise või tajumise ulatusest väljas. Tagaajajad võivad neid muidugi edasi jälitada, jälgi ajada vms aga see on juba eraldi episood.

Kui põgenemispunktid langevad miinustesse, siis saadakse põgenejad kätte ja algab käsivõitlus.

Relvade laadimine tagaajamise jooksul

Kuna tagaajamiseepisoodis saab rünnata vaid laskerelvadega, millest paljude laadimine võtab lahingureeglite järgi ühe lahingukäigu (10 sekundit), siis tekib küsimus kas tagaajamiskäigu jooksul saab ka relvi laadida? Oleneb. Nagu öeldud on tagaajamiskäik narratiivse pikkusega alates ühest lahingukäigust kuni mitmete või lausa mitmekümne minutini. See otsus jääb GMi kanda olenevalt tagaajamise iseloomust.

Social rules

Mõjutamine

Kui tegelane proovib mõnda NPC mõjutada tema heaks midagi tegema, tema arvamust mingil teemal muuta või talt mingit infot saada, siis esimese asjana peab mängujuht määrama, kas NPC on nõus või mitte, kui ta on nõus, siis mitte mingit viset ei toimu.

Mõned tegelased võivad kategooriliselt PCdega mitte nõus olla, eriti kui nõutakse midagi ülimalt halba nende jaoks. Sel juhul pole vaja ka midagi visata, NPCd pole võimalik ümber veenda.

Kui NPC on aga teoreetiliselt võimalik ümber veenda, siis peab mängujuht otsustama, miks ta ei ole PCdega hetkel nõus või vähemalt umbmääraselt määrama, mitu põhjust on tal mitte nõustumiseks.

Põhjuseid võib olla üks kuni viis ning kõigil nendel on raskustase 10st kuni 30ni. GM võib läbi NPC suu teavitada PCd, miks ta nendega nõus ei ole aga ei pea. GM võib kõik põhjused väga täpselt defineerida ja määrata neile erinevad raskustasemed või jätta need selgelt defineerimata ja öelda, et PC peavad viskama näiteks kolm korda 20 vastu või kolm korda: 10, 15 ja 20 vastu.

NPC nõustub PCdega siis kui kõik põhjused mitte nõustuda on eemaldatud.

Põhjused ei pea olema väga keerukad: ei viitsi on täiesti adekvaatne põhjus PCde heaks millegi tegemisest keelduda, samuti lihtsalt ei usalda sind jne. Mõningatest põhjustest saab üle ka lihtsalt rahaga meelitamise või keeldumise põhjuseks oleva probleemi lahendamise. Näiteks kui samurai ütleb, et ei saa tegelastega linna kohtusse tulla, sest keegi ei hoiaks tema lapsi, siis lapsehoidmisteenu pakkumine lahendaks selle probleemi ilma igasuguse visketa.

Põhjuste näited	Viske raskustase
Ei viitsi; pole täna tuju; ma ei saa sellest midagi.	10
Sa ei meeldi mulle; sinu palutu tegemiseks pean murdma lubadust; ma ei tohi seda teha; kardan.	15
Saan selget majanduslikku või muud tüüpi kahju; pean murdma põhimõtteid; see läheb vastuollu minu iseloomuga.	20

Kardan oma elu pärast; kardan lähedaste elu pärast; pean murdma samuraivannet.	25
Mul on väga hea põhjus sinu soovist keeldumiseks ja see põhjus on kinnitatud (näiteks, mitte lihtsalt ei karda oma elu pärast, vaid tean täpselt kuidas mu elu ohtu satub); lähen sinu soovi täites kindlalt kohtu alla ja jään süüdi.	30

NPC ärarääkimiseks võivad PCd kasutada väga erinevaid oskuseid. GM annab ette numbrid, mille vastu PCd peavad viskama, PCd mõtlevad välja argumente, mida nad kasutavad ning viskavad argumentid lähtuvat oskust raskustaseme vastu. Argumenti tugevust või loogilisust arvesse võttes võib GM raskustaset vastavalt tõsta või alandada. PCd peavad välja mõtlema mingi selge argumenti, ei saa lihtsalt öelda, et viskan Teoloogiat 20 vastu.

NPC ümber rääkimiseks saab alati kasutada sotsiaalseid oskuseid. Teoloogia, ajaloo, muusika või muude oskuste kasutamine vajab spetsiifilist argumenti, mis võtab arvesse vastavat oskust. Argument peab kogu jutu kontekstis olema loogiline ja kui GM on mõelnud välja selged põhjused, siis seotud selgelt ühe põhjuse ümber lükkamisega.

Viske ebaõnnestumisel tõuseb kõikide järelejäänud visete raskustase 5 võrra.

Sama argumenti mitu korda kasutada ei saa. Küll aga saab sama oskust, kui argument on eelnevast piisavalt erinev.

Mõjutamine pole piiratud dialoogiga. PCd võivad kordamööda üritada ühte või tervet NPCde gruppi milleski ümber veenda.

Näiteks

PCd teavad, et linnas liiguvad kuuldused ududruidide agentidest, mõned arvavad et nad mürgitavad inimeste jookke (vb isegi terve linna veevaru), juhivad linnast piraadioperatsioone ja üldse kahtlustakse neid kõiges mis linnas halvasti on.

PCd kuulevad ühe hotelli fuajees vestlust ududruidide agentidest ning otsustavad situatsiooni enda kasuks pöörata. Nad tahavad et inimesed hakkaksid, et nende rivaalist patriitsiklanni kahtlustama seotuses ududruididega.

PCd annavad oma plaanist GMile teada ja ühinevad vestlusega.

GM analüüsib olukorda, ta ei tea mida PCd täpselt öelda võiksid või mis juhuslikult välja mõeldud NPCsid patriitsiklanni kahtlustama võiks panna. Samas tajub ta õnnestumiselt tulenevat ohtu klannile ja leiab et uue kuulujutu tekitamine pole nii lihtne kui näiteks enda vastaste süüdistuste ümber lükkamine. Ta ütleb, et PCd peavad sooritama kolm viset 20 raskustaseme vastu.

Esimene PC otsustab valetada patriitsiklanni ajaloo kohta, et klannijuhi vanaisa oli juba teadaolevalt ududruiid. GM otsustab, et tegemist on keskmiselt usutava valega, st ei tõsta ega alanda raskustaset. PC võiks visata sotsiaalseid oskusi 20 vastu aga kuna tal on Ajaloo oskus kõrgem ja vale hõlmab ajalugu, siis otsustab ta visata Ajaloo oskust. Vise õnnestub ja GM ütleb et seltskond jääb mõtlikuks.

Teine otsustab rääkida tõsiloo sellest kuidas klann on kasutanud lahingutes udu enda kasuks ja PCde vastu. GM otsustab, et kuna PC on toimunud ise pealt näinud, siis saab ta visata 20 asemel 15 vastu. Kuna udu lahingus kasutamine on selgelt seotud taktikaga võiks PC oma Taktika oskust visata aga kuna tal on Sotsiaalsed oskused kõrgemad, siis viskab ta neid. Vise õnnestub ja GM ütleb, et NPCd on neid peaaegu uskuma jäänud. Vahepeal on GMil olnud aega aga olukorra üle mõelda ning ta on leidnud, et PCd näevad välja kahtlased ja käituvad mõneti kahtlaselt ning ta ütleb neile, et viimane vise 20 vastu on seotud sellega, et NPCd ei usalda neid täielikult.

Enam ei ole PC mõtet mõelda välja klanni ajaloo, rahalise seisu või muuga seotud põhjuseid/valesid. Nüüd on vaja kuulajate jaoks usaldusväärseks muutuda.

Kolmas PC otsustab selle kuidagi altkäemaksuga lahendada ja pakub kõikidele kuulajatele 5 hõbemündi suurust rahalist kingitust. GM leiab, et kingituse suurus on mõistlik aga mitte piisav et usalduse küsimus laualt automaatselt eemaldada. PC peab viskama sotsiaalseid oskuseid 20 vastu. Vise ebaõnnestub ja GM ütleb, kuulajad tunnevad end solvatuna ning hakkavad PCde jutus üldse kahtlema. Olukorda on siiski võimalik veel päästa, viimase viske raskustase on aga nüüdses 20 asemel 25 ja küsimuseks on ikkagi usaldus.

Viimane PC otsustab läheneda teistmoodi. Ta uurib, kes need NPCd on. GM ütleb et kaupmehed. Ta otsustab viia jutu kaubanduse, hinnakõikumiste ja piraatide peale. Kuigi tavapäraselt peaks

usalduse küsimusi lahendama sotsiaalsete oskuste viskega, siis selles olukorras tundub GMile Majanduse viske lubamine loogiline. PC peab viskama Majandust 25 vastu.

Kui vise õnnestub, siis jäävad NPC patriitsiklanni ja udu seotust uskuma ning võivad seda juttu omakorda edasi levitada, kui mitte, siis võib kaupmehi üritada edasi veenda, järgine vise oleks aga 30 vastu ja seega üpris keeruline.

Protsessimine kohtus

Asteaani maailmas on kohtutel väga oluline roll. Tsiiviliseeritud piirkondades lahendatakse kõik vaidlused ja tüliküsimused kohtus.

Et kohtuprotsess saaks toimuda peab olema süüdistatav ja süüdistaja. See tähendab, et kui isegi linna peal käivad jutud, et keegi on kurjategija aga ei leidu inimest, kes teda konkreetset süüdistaks milleski, siis ei juhtu temaga ka midagi.

Süüdistamise võivad enda peale võtta ka kohaliku valitseja palgal olevad prokuraatorid, kui kuritegu on sooritatud riigi või üldiselt ühiskonna vastu.

Kohtunik

Kui kohtupidamist hakata läbi mängima, siis peab mängujuht esimesena paika panema, kes on asjas kohtunikuks. Kõige kõrgemaks kohtunikuks on piirkonna kõige kõrgem valitseja või valitsusorgan, on see siis imperaator, koja nillwring või senat. Enamus kohtuasju aga nii kõrgete valitsejate ette ei jõua kunagi. Kõrgemad valitsejad on tavaliselt andnud kohtupidamise õigused üle magistraatidele, kes nende nimel kohut mõistavad.

Kes konkreetset juhul kohut mõistab oleneb kohtuasja tõsidusest ja osaliste kastilisest kuuluvusest. Madalamate kastide ja keskmiste kastide üle mõistavad kohut magistraadid. Madalamate ülikute nagu plantaatorid ja litsentseeritud kaupmehed üle mõistavad kohut ülemmagistraadid ja maavalitsejad. Patriitside üle mõistavad kohut maavalitsejad või riigi kõrgem valitsusorgan. Kodade valitsejaliini kuuluvate isikute üle mõistab kohut Sisering või selle määratud kohtunike komitee, kuhu kuuluvad kõikide kodade esindajad.

Kui kohtualune on preester, siis kutsutakse kohtu liikmeks ka mõni temast tähtsam preester.

Samuti võib kohus olla ühe või mitmeliikmeline. Lihtsamate tülide puhul teeb magistraat otsuse üksinda. Keerukamatel juhtudel või juhtudel, kus

kohtuasjad hõlmavad mitme magistraadi haldusala koosneb kohus mitmest magistraadist ja/või abimagistraadist.

Kui kohtunik on selge võib seiklus alata.

Istungid

Esimesel kohtuistungil esitab süüdistaja süüdistuse ja kaitsja kas tunnistab end süüdi või asub end kaitsma.

Seejärel annavad mõlemad pooled teada, milliseid tunnistajaid nad kavatsevad järgmisel istungil kutsuda, ning milliseid tõendeid esitada.

Järgmistel istungitel asutakse ükshaaval läbi käima tunnistajaid ja tõendeid. Ühe istungi jooksul käiakse läbi üks kuni kaks tõendit või tunnistajat.

Iga tõendi või tunnistaja kohta viskavad nii kaitsjad kui süüdistajad Juurat. Kumb pool viskab suurema numbriga saab punkti. Viskele saab plusse olenevalt, kui vettpidav tunnistus või tõend on. Kui palju plusse, oleneb mängujuhist ja sellest mida ülekuulamist läbi mängides tunnistaja räägib. Vahemik peaks jääma +2 ja +10 vahepeale. Arvestada tuleb, et asteaani ühiskonnas peetakse kõrgemate kastide tunnistusi usutavamateks kui madalamate kastide omi ja orjad ning muud õigusteta isikud ei saa kohtus üldse tunnistada.

Kohtuistungite vahepeal on kõikidel osapooltel võimalus salaja tunnistajaid ära üritada osta, tappa, tõendeid hävitada, juurde fabritseerida ning muid seikluslikke lollusi välja mõelda.

Rohkete tunnistajate ja tõenditega kohtuasjad võivad venida väga pikaks, koosnedes kümnetest istungitest ja võivad olla terve seikluse eest.

Kogu selle aja loeb mängujuht punkte.

Loomulikult võivad mõlemad pooled üritada ka kohtunikke ära osta. See on aga riskantne, sest ebaõnnestudes saab ühe miinuspunkti.

Otsus

Otsuse teeb kohtunik siis, kui ühelgi poolel enam ühtegi uut tunnistajat ega tõendit esitada pole. Otsust tehes võtab kohtunik arvesse kogutud punkte, aga mitte täielikult. Ära ostetud kohtunik teeb ikkagi otsuse selle kasuks, kes talle maksis, aga kui punktivahe on väga suur, siis riskib ta korruptsioonikahtlusega. Kui kohus koosneb mitmest liikmest, siis võivad nad erinevad otsused teha. Loeb enamuse otsus.

Kui kohtualused pole otsusega nõus, siis võivad nad üritada kõrgema kohtuvõimu poole pöörduda, et kohtuasja uuesti alustada. Madalamate ja keskmiste kastide puhul see aga tavaliselt ei tööta, sest kõrgemad maavalitsejad pole huvitatud selliste kohtuasjadega tegelemisest.

Karistus

Kui süü on tõestatud, siis määrab kohtunik karistuse. Karistuse määramist saab mõjutada puhtsüdamliku ülestunnistuse või kohtuniku ära ostmisega.

Enamasti karistatakse asteaani ühiskonnas inimesi rahatrahvidega, mis võidakse raha puudumisel sunnitöö või orjaks müümisega asendada. Galeere sõjalaevadena kasutatavates piirkondades on levinud galeeriorjus karistusena.

Madalamatele kastidele võidakse üpris kergesti määrata ka kehalisi karistusi ja hukkamist.

Kõrgemaid kaste ohustab hukkamine vaid väga tõsiste süüdistuste, nagu isanda reetmine või eriti julm mõrv puhul. Tavaliselt antakse neile ka aeg enesetapu sooritamiseks, et nad saaksid säilitada oma au.

Kõrgemaid kaste võidakse ka koduaresti määrata.

Madalamate ülikute puhul ähvardab neid raskete süütegude puhul ka kastist välja heitmine ja/või vara konfiskeerimine.

Keskmiste kastide puhul on levinud karistuseks ka pagendamine.

Väga räigete kuritegude eest võib karistuseks olla ka hinge hukkamine, mis tagab selle, et kurjategijat kuidagi ebasurnu või kummitusena tagasi kutsuda ei ole võimalik.

Üldiselt võib mängujuht karistusi mõeldes üpriski loominguiline olla.

Kohtud ja psüühikud

Teades, et SAKE maailmas on olemas psüühika nõiakunsti haruna võib jääda mulje, et kõige paremateks kohtunikeks oleksid psüühikud, kes lihtsalt loeksid kahtlusaluse mõtteid ja teeksid kindlaks, kas ta on süüdi või mitte. Mõnel juhul see nii ka on aga enamasti mitte. Sellel, miks kõik kohtunikud pole psüühikud on hulk erinevaid põhjuseid alustades sellest, et maailmas pole piisavalt usaldusväärseid psüühikuid kuni selleni, et samamoodi nagu psüühikaga saab mõtteid lugeda, saab mälestusi ka kustutada või kirjutada, mis muudab esmalt usaldusväärseks tunduva

kunsti vägagi ebausaldusväärseks. Juriidiliselt võib kahtlusalune nullida kohtuniku psüühika võime ära apelleerides sellele, et keegi on tema mõistuse peal juba psüühikat kasutanud.

Rohkem on psüühikud levinud prokuraatorite hulgas, kes saavad oma võimeid vabalt kasutada ilma, et peaksid apelleerima absoluutsele tõele. Igal juhul on psüühikust prokuraatori süüdistusel palju rohkem kaalu kui tavaprokuraatori süüdistusel.

SORCERY MODULE

Sorcery and Otherworld rules

Nõiakunsti moodul hõlmab endas kõike nõiakunsti, teispoosuse ja jumalatega seotut.

SAKE maagia on *subtle* ning ei mõjuta füüsilist maailma nähtavalt. Maagia abil saab suhelda ja kontrollida loomi, ravitseda ning tuua inimesi isegi surnust tagasi, lahkuda hingena kehast ning rännata teispoosusesse, luua maagilisi esemeid või allutada enda taatele teisi inimesi. Sellised võimed on väga võimsad, aga igapäevases linnapildis mitte eriti nähtavad. Seega võib mängujuht, kui ta seda peaks soovima, jätta maailmast võrdlemisi maagiavaese mulje, isegi kui see tegelikult nii ei ole. SAKEt võib mängida ka maagiat, jumalaid ja teispoosust täielikult kõrvale jättes.

Kui soovida aga maagiasse ja teispoosusesse süveneda, siis leiab selle mõju pea kõikjalt:

Asteaani ühiskonna kardetuimad salamõrtsukad on sinised sõdalased (*azure assassin*) – nõiad, kes lahkuvad hinge kujul oma kehast, et tappa ohvri hing. Selliseid maage leidub enamuse asteaani valitsejate teenistuses.

Psüühikud, kelle silma vaatamine, võib inimese nende kontrollile allutada on kõrgemates seltskondades päikesepillide populaarsust kõvasti tõstnud.

Loodusjumalatel on otsene mõju valitseja domeeni käekäigule, mis paneb nad dilemma ette: kas üritada loodusjumalale meeldida või üritada loodusjumalast vabaneda. Loodusjumala vihastamine võib esile kutsuda looduskatastroofi või katku.

Kogu maailma on kaetud erinevate teispoosustega, mille olemus ja reeglid mõjutavad otseselt inimaailmas elavate rahvaste kultuuri ja religiooni.

Mängutehniliselt jaguneb nõiakunst (*sorcery*) maagia koolideks (*schools of magic*), mis on oskused, mille mängija peab eraldi ostma, enne ostmist ei ole neid isegi *characer sheedil*. Seetõttu on maaga inimesele, kes seda õppinud pole, täielikult kättesaamatu.

Maagia oskused iseenesest midagi ei tee, st PC ei saa lihtalt visata Psüühikat (*psychics*) või Ravitsemist (*restoration*), vaid peab kasutama mõnda konkreetset loitsu. Loitsud on mängutehniliselt nagu võimed, neil on mingid nõudmised ja nad võimaldavad mingit konkreetset

maagilist tegevust. Vabade loitsupunktide olemasolul saab loitse alati kasutada.

Maagiakoolidest eraldi oskus on Usk (*Channeling*), mis võimaldab kanaliseerida jumaluste, kellega leping on sõlmitud, võimeid. Kuna jumalad on inimestest oluliselt võimsamad ja suudavad mingil määral mõjutada ka füüsilist maailma, siis nendega lepingu sõlminud isik saab osta loitse, mis vähesel määral aga jumalusega sarnasel moel annavad talle kontrolli ka füüsilise maailma üle. Näiteks tuulejumalusega lepingu sõlminud isik võib osta loitsu, mis annab talle kontrolli tuule suuna ja tugevuse üle, või onist jumalaga lepingu sõlminud isik võib osta võime, mis kiirendab ta elude taastumist nagu oni enda elud taastuvad kiirelt.

Maagiakoolide loitsude ostmiseks tuleb neid õppida kas õpetajalt või mõnest raamatust, jumalike loitsude ostmiseks tuleb sõlmida leping mõne jumalusega, kes vastavat loitsu pakub. Mõlemal puhul võivad olla lisanõudmised muude loitsude oskamise või oskuse leveli (*skill level*) näol.

Kui mängijatel või mängujuhil tekib soov uusi loitse või maagiaharusid välja mõelda, või kui küsimuse alla tuleb see, mis üldse inimeste maailmas või teispoosuses on võimalik, siis kogu maagia ja teispoosus allub 8 aluspõhimõttele:

1. **Maailm koosneb kahest poolest: inimeste maailmast ja teispoosusest.** Teispoosus omakorda võib olla mitmekihiline. Inimeste maailm on alati ühekihiline, st paralleeldimensiooni teise inimeste maailmaga ei eksisteeri. Poolte vahel on võimalik rännata hingena lahkudes kehast või mõne värava leides ka füüsilisel kujul.
2. **Kõikidel olenditel on Keha ja/või Hing (või Olemus).** Loomadel on ainult Keha ja neil puuduvad omadused Hing ja Mõistus. Vaimuvaldsetel on ainult Hing või Olemus ja neil puudub omadus Keha. Inimesed on selle poolest unikaalsed, et neil on nii Keha kui Hing. Enamuse maagiaga tegelemiseks on vaja Hinge, st enamuse maagiaga saavad tegeleda ainult inimesed või vaimuvalla olendid. Loomade valitsemine (*beastmastery*) ja usk (*channeling*) on vaistu all, mis tähendab, et neid loitse saavad osta ka loomad. See ei tähenda, et metsas ringi jooksevad rebased ja karud kõvad preestrid oleksid. Loomade hulka kuulvad ka kultuuriga loomad näiteks

jääahvid või konninimesed, olendid, kellel on instinktidele alluv kultuur, mille osaks võib olla teiste loomade kontrollimine või mõne jumaluse kummardamine.

3. **Inimese Hing kannab tema isiksust, teadmisi ja oskusi, enamus maagiast käib enda või teiste Hinge manipuleerimise ümber.** Hingest tuleneb energia, millega saab maagiast teha. Andes oma hingetüki esemele, muutub see maagiliseks esemeks; hing saab kehast väljudes rännata Vaimuilma või rännata teiste inimeste hingi jättes nende keha puutumata; Psüühik (*Psychic*) saab enese hinge ja teise inimese hinge vahel luua kontakti ja mõjutada seeläbi teise inimese tahet.
4. **Hing väljendub ka füüsilise energiana.** Seetõttu saab ravitseja ravida enda kui teiste füüsilisi elusid ning energia suunaja (*Soulcrafter*) muuta oma hingeenergiat reaalseks elektriks.
5. **Hingenergia manipuleerimine on ohtlik, sest Hing kannab inimese isiksust ja olemust.** Seetõttu võib maagia põhjustada isiksuse muutumist ja hullumeelsust. Lisaks võib ebaõnnestunud manipuleerimine (oskuse vise 0 või vähem) põhjustada hingeelude kaotust või isegi midagi veel hullemat.
6. **Loomade valitsemise maagia haru ja Channeling ei manipuleeri hingeenergiat, seetõttu ei rakendu nende kasutamisel ka enamused ohtudest.** Usk ja loomade valitsemine ei põhjusta hullumeelsust, küll aga võivad ka jumala energiat kanaliseerides juhtuda halvad asjad, kui vise on 0 või vähem. Loomade valitseja ei pea viset 0 kartma.
7. **Inimeste maailm on maagiast füüsiliselt peaaegu mõjutamatu.** Kuigi maagia abil saab panna haavu kiiremini kokku kasvama, siis on sellised mõjutused ikkagi silmale raskesti märgatavad. Maagilised esemed näevad välja nagu tavalised esemed, ning enamus maagiast on täiesti nähtamatu.
Ainult mõned loodusjumalate preestrid suudavad vihma välja kutsuda või mõningaid muid füüsiliselt ajutisi või siis raskesti maagia seostatavaid muudatusi ellu kutsuda.
Kuigi loodusjumalatel on otsene mõju füüsilisele maailmale (vaata domeeni

reeglite alt), ei ole võimalik konkreetselt näppu peale panna kus see algab ja kus lõpeb, kas konkreetse ikalduse taga on jumala viha või lihtsalt halbade asjade kokku langemine.

8. **Teispooluses elavad kõiksugused vaimuvalla olendid ja surnute hinged, kellest osad on mõttejõul võimelised teispoolsest endale sobilikult kujundama.** Mõtleva välja uut loodust, esemeid, loomasi jne. Enamus neist ei ole sellest võimest teadlikud vaid teevad seda alateadlikult. Näiteks surnute hinged kipuvad teispooluses elama edasi oma arhetüübile vastavat elu: põlluharijad harivad põldu, kütid käivad jahil. Põllud ja jahiloomad on aga nende endi alateadlikult välja mõeldud. Need väljamõeldud loomad on teispooluses täiesti reaalsed, st küttesivanema väljamõeldud tiiger võib teispoolsesse rännanud PCIe kallale minna ja teda vigastada. Samas ei kontrolli tiigri välja mõelnud esivanem teda, õigupoolest ei saa ta isegi otsustada, kas ta mõtleb tiigri oma jahikäigule takistuseks või mitte. Sellised alateadlikult väljamõeldud asjad tulenevad hinge kogemustest enda elu ajal.
Kuna uued hinged või vaimuvalla olendid loovad enda ümber alateadlikult sobivat atmosfääri on vaimuvald pidevas muutumises.
Osad väga võimsad vaimuvalla olendid (näiteks osad jumalused) on võimelised teadlikult vaimuvallaga manipuleerima. Sellised olendid on oma vaimuvalla sopis praktiliselt võitmatud.

Vaimuvald ja hing

Iseloomustus ja geograafia

Vaimuvald on sopiline. See tähendab, et Vaimuvald pole lihtsalt üks teispoolne maailm, mis on inimmaailmaga täpselt paralleelne, vaid ta koosneb lugematutest inimmaailmaga paralleelsetest soppidest. Soppidest, mis võivad olla väikesed hõlmates endas vaid kahe mäe vahelist orgu või lausa ühte koobast ja soppidest, mis võivad otseses mõttes olla lõppematud, näiteks lõppematu kõrb või ookean. Igal Vaimuvalla sopil on kunagi olnud või eksisteerib ka sinna minemise hetkel mingisugune ülemvalitseja, kes selle sopi loonud ja oma vajadustele vastavaks kujundanud on. Sellised ülemvalitsejad, jumalused, on oma soppides kõiketeadvad ja peaaegu kõikvõimsad, sest nad suudavad muuta geograafiat oma sopi sees.

Mitmed Vaimuvalla soppid võivad olla paralleelsed omakorda ka üksteisega. See kõik teeb teadliku Vaimuvalda sisenemise üpriski keeruliseks, eriti kui eesmärk on mõnda konkreetseesse Vaimuvalla soppi jõuda. Tavaliselt on iga sopi kohta maailmas mingi spetsiifiline geograafiline punkt, kust Vaimuvalda sisenemine viib just sellesse soppi. Sellised kohad on tihti pühadeks paikadeks, eriti juhul kui teispool mõni lokaalselt kummardatav jumalus elab.

Juhuslikus kohas Vaimuvallast väljumine on iseenesest veel ohtlikum. Sest kuigi paralleelne inimmaailmaga ei pruugi läbitud vahemaa hulk inimmaailmas ja vaimuvallas võrdeline. Ehk siis Vaimuvallas läbitud 1 km võib aga ei pruugi inimmaailmas vastata hoopis 100 km. Selles samas kohas Vaimuvalda tagasi minemine ei pruugi aga tagada jõudmist samasse vaimuvalla soppi, kust esialgu väljuti.

Mängujuht saab vaimuvalda kasutada kui üleloomulikku labürinti, mis mingites kohtades lõikudes inimmaailmaga võib seiklejaid viia kaugetesse maadesse või ükskõik kuhu mängujuht soovib. Siiski tasub oma otsutes ettevaatlik olla. Kui luua lihtne tee läbi Vaimuilma, mis ühendab kahte väga kauget geograafilist punkti, siis tekib üpriski kiirelt küsimus, miks seda teed näiteks kaupmehed ei kasuta.

Inimeste maailma ja Vaimuvalla vahel on mõningaid punkte, kust saab füüsiliselt Vaimuvalda siseneda. Neid nimetatakse Vaimuvalla väravateks ja tegemist on väga oluliste

punktidega. Need punktid võivad olla oma kohal kogu aeg aga võivad aktiveeruda ka ainult mingil spetsiifilisel ajal näiteks täiskuuga või aastas ainult korra mingi sündmuse aastapäeval vms.

Nagu vaimuvalla ruum ei vasta alati inimmaailma ruumile ei vasta alati ka ajavool. Vaimuilmas võib aga ei pruugi aeg aeglasemalt liikuda kui inimeste maailmas. Vaimuvallas veedetud aasta võib osutada inimmaailmas vaid üheks nädalaks. Vastupidisega mängida ma ei soovita, liiga lihtne on oma mängu tuksi keerata lastes inimmaailmas juhuslikult aastatid või aastasadu mööda.

Lisaks kaotab Vaimuvallas tähtsuse tavapärane aja jaotumine hommikuks, päevaks, õhtuks ja ööks. Mõnes vaimuvalla sopis võib toimuda see tavapäraselt, mõni sopp võib olla aga igavene öö või igavene hommik. Või toimub vahetus üleloomulikult kiirelt või aeglaselt. Võimalik võib olla seda ka mõjutada. Näiteks mängujuht võib öelda, et tappes vaimuvalla sopi valitseja päike loojub igaveseks, või vastupidi. Piire ei ole.

Vaimuvald kui surnute maailma

Kui inimene sureb, siis on kaks varianti, kas ta hing salvestub Vaimuvalda ning jääb sinna uitama ja elama või ta hing liigub edasi nõ tõesse surnute riiki. Enamus hinged liiguvad Vaimuvallast lihtsalt läbi, edasi teadmatusesse, vaid väga vähesed jäävad kinni Vaimuvalda. Aastatuhandete jooksul on aga neid väga vähesed kogunenud üpriski palju.

Miks osad hinged liiguvad läbi vaimuvalla teadmatusesse ja osad jäävad sinna pidama on teoloogiliste vaidluste pärusmaa.

Üldiselt on Vaimuvalla soppid, kus inimeste hinged oma elu peale surma jätkavad rahumeelsed kohad. Esivanemate hinged eksisteerivad rutiinis tehes lõppmatuseni mingit tegevust, millega nad elu jooksul enim tegelesid. Näiteks põllumeestest esivanemad harivad põldu ja talitavad loomi. Ühesõnaga sellised Vaimuvalla soppid võivad näha välja väga sarnased pärismaailmaga ja mängijatel võib isegi kaua aega minna, et aru saada, et nad pole tõeses maailmas. Esimeseks vihjeks on tihtipeale see, et kõik näeb kuidagi ajalooline välja. Arhitektuur on iidsem, tulirelvad ja vb isegi rauda pole kuskil näha, samuti on vanaaegne rõivastus ja kogu esemeline kultuur.

Kui selliste oma rutiinis elavate esivanematega suhtlema minna, siis selgub kiirest, et nende olek vastab mingisugusele arhetüübile. Kõik asteaani rentnike esivanemad on mingis mõttes

samasuguses ja räägivad samasugust juttu, samuti kõigi asteaani samuraidega jne. Esivanematel puudub isiksus, nad väljendavad ainult mingit arhetüüpi. Kust aga tulevad kõik majad, loomad ja põllud. Esivanemad on võimelised alateadlikult mõjutama atmosfääri enda Vaimuvalla soppis, st et kõik mis nende ümber toimub on nende välja mõeldud. Uue esivanema tekkides mõtleb ta endale kohe välja maja ja koduloomad. Oluline on see, et esivanemad teevad seda alateadlikult ega ole teadlikult võimelised Vaimuvalda mõjutama.

Lisaks ekslevad Vaimuvallas ringi nägijad. Nägijad on anonüümsed, eatud ja sootud hinged, kellega pole võimalik suhelda. Nad liiguvad Vaimuvalla soppides sihitult ringi ega reageeri üldiselt millelegi. Samuti ei reageeri nende olemasolule esivanemad, justnagu ei näeks nad üksteist. Nägijad aga näevad vaimuilma tulnud rändureid, kui neid vaatama jääda ja jõllitavad vastu.

Nii esivanemad, kui nägijad on Vaimuvalda küllastajate jaoks üldiselt ohutud, rünnates vaid siis, kui nende vastu midagi agressiivset teha või kuidagi nende rutiine takistada.

Vaimuvald kui vaimuvaldsete kodu

Enamus vaimuvaldseid elutseb juba olemasolevates vaimuvalla soppides ja ei ole võimelised neid ise juurde looma. Samamoodi nagu esivanemate hinged on neil alateadlik võime kujundada oma elukohta neile sobivaks, ning samuti kui esivanemad ei saa nad seda võimet teadlikult vaimuvallas rändajate vastu kasutada.

Milline see piirkond on, kus vaimuvalla olend pesitseb oleneb muidugi olendi tüübist. Nümfide ja faunide läheduses on tegemist silmipimestavalt kauni loodusega, surmaga seotud olendid võivad elada igaveses öös või surnud loodusega kohtades, fööniksi maailma võib olla leekides jne. Mõnede vaimuvaldsete nagu siniste onide või gorgonite puhul võib olla tegemist juskui inimkätega ehitatud losside või koobastega.

Vaimuvallas elavad vaimuvaldsed on enamuses suhteliselt üksikut laadi tegelased, kes surnud hingede ega vaimuränduritega iseseisvalt mingisugust kontakti ei otsi. Samas on aga olendeid, kes just vaimuvalda külasthanud elavaid rändureid võivad jälitama asuda, ning nende kannul inimmaailma siseneda.

Need Vaimuvalla olendid, kes on võimelised ise Vaimuvalla soppi looma on ülivõimsad ja

väikejumaluse seisuses. Sellised olendid on juba terve seikluse keskpunktiks ning nende loodud vaimuvalla soppidesse juhuslikult sattuda ei tasu, sest seal sees on neil võime näha ja kuulda kõike ning mõjutada sopi geograafiat oma äranägemise järgi. Lisaks võivad nad teadlikult mõelda välja soppi uusi elanikke ja seetõttu osutada pea võitmatuks vastaseks oma kodumaailmas.

Vaimuvallas rändamine ja seiklused Vaimuvallas

Vaimuvalda minek

Kõige tavapärasem viis Vaimuvalda minekuks on Vaimuvalda sisenemise baasvõimete õppimine ja siis nende abil kehast väljumine ning hingena Vaimuvalda sisenemine.

Vaimuvalda võib sattuda ka kehaliselt. Seda juhul, kui kasutatakse mõnda Vaimuvalla värvat, mis sellist liikumist lubab. Selliseid Vaimuvalla väravaid on aga maailmas üldiselt väga vähe ning need ei pruugi kuigi usaldusväärsed olla, sest võivad töötada vaid mingil konkreetsetel päeval või mõne erilise konditsiooni täitmisel. Näiteks tahavad nad konkreetse inimese või vaimuvaldse verd. Avanevad vaid täiskuuööl vms. Vaimuvalla väravad võivad aga ei pruugi meenutada kuidagimoodi väravat. Vaimuvalla väravaks võib olla üks keldris, mille teisel poolel on enamasti vaid kivisein aga ühel ööl aastas viib sealt edasi käik. Samas võib vaimuvalla väravat olla võimatu ära tunda. Näiteks täiskuuga ületades üht oja võib inimene sattuda vaimuvalda, tavaöödel ei juhtu aga midagi. Mängujuht võib Vaimuvalla väravatesse üpriski loomuliselt suhtuda.

Ükskõik kuidas Vaimuvalda ka jõutakse peab mängujuht esimesena otsustama, millist tüüpi Vaimuvalla soppi on jõutud. On see suur, elavad siin surnute hinged ja/või vaimuvalla kodakondsed, on sellel ülemvalitseja või mitte jne. Ning loomulikult kuidas ja kuhu siit välja saab.

Kes on tulnud hingena Vaimuvalda sellel on lihtne, ta saab igal hetkel Vaimuvallast lahkuda. Probleemiks võib olla ainult see, et kui ta kasutab lahkumiseks mõnda muud kohta kui see, kus ta sisenes siis võib ta inimmaailmas ootamatult kuskile mujale sattuda.

Füüsilisel kujul tulnuile on aga vaja väravat, et tagasi saada. See võib aga keerukaks probleemiks osutada, sest inimmaailmas olnud konditsioon ei

pruugi siitpoolt värvavat avada, või ei ole siitpoolt üldse võimalik värvavat avada. Ainult edasi minna.

Vaimuvalda sisenedes on mängija andnud enda mängujuhi segasemate fantaasiate meelevalda, kus ei pruugi toimida päris tavapärased reeglid.

Mõned asjad on Vaimuvallale aga alati omased, olenemata milline konkreetne Vaimuvalla sopp on:

1. Vaimuvallas ei saa keegi nähtamatuks muutuda. Vaimuvallas on näha kõik asjad nii nagu nad tegelikult on. Vaimurändur näeb vaimuvallas välja nagu füüsiline inimene aga võib paljuski erineda oma tavapärasest välimusest, sest inimhingede välimus tuleneb sellest kuidas nad ennast ise ette kujutavad. Inimene võib ennast pidada üpris teistsuguseks võrreldes sellega kuidas ta tegelikult füüsiliselt välja näeb.
2. Kuigi Vaimuvallas võib näha loomi, siis on need väljamõeldud ja kuigi võivad maitseda hästi ei toida nad füüsilist keha. Kuigi Vaimuvallas võib näha vett voolamas, ei võta see ära janu. Füüsiliselt vaimuvalda sattumine on väga halb mõte, sest miski ei toida ega kustuta janu. Vaid tükid ja veri mõnedelt kehalistelt Vaimuvalla olenditelt täidavad kõhtu ja kustutavad janu.
3. Kui jumalustele toitu, verd või inimesi ohverdada, siis jõuavad need ohvriannid essenssi kujul päriselt jumaluseni. Mõnedele vaimuvaldsetele maitseb vein, mesi või inimhinged rohkem kui nende endi välja mõeldud toit. Samas vaimuvaldsed ega hinged ei vaja toitu ellu jäämiseks, ohvriannid pakuvad vaid maitseelamust.
4. Vaimuvallast ei saa väljamõelduid esemeid või Vaimuvalla asju välja viia. Tegelased võivad Vaimuvallas leida suure varanduse aga kui see pole tegelikult füüsiline varandus vaid lihtsalt mõne vaimuvalla olendi või esivanema hinge väljamõeldis, siis Vaimuvallast lahkudes see lihtsalt kaob. Teha kindlaks, kas miski on päris või väljamõeldud võib osutada keerukaks.
5. Samas võib Vaimuvallast leida esemeid, mida saab sealt välja viia füüsilisel kujul. Tegemist on maagiliste esemetega, mis on näiteks seppnõiast oni poolt valmistatud või esemetega, mida mõni teine füüsilisel kujul Vaimuvalda sattunu on sinna viinud.
6. Kui füüsilisel kujul sattuda vaimuvalda, siis tuleb tegelasega kaasa kõik mis tal kaasas on.

7. Hingena vaimuvalda esemete kaasa võtmiseks peab tegemist olema spetsiaalsete seppnõia poolt valmistatud hingeesemetega. Lisaks peab nõial olema hingeesemete vaimuvalda kaasa võtmise võime. Kui nõid võtab kaasa vaimurelva või vaimurüü, siis neid ei saa vaimu kujul purustada ega kuidagi hinge küljest lahutada. Kui nõid sureb Vaimurelva ja vaimurüüga Vaimuvallas, siis allesjäänud füüsilistesse relvadesse ja rüüdesse vaimu tükid ei naase. Vaimurelvad ja rüüd on nüüd tavarelvad ja tavarüüd.

Seiklused Vaimuvallas

Seiklejad võivad Vaimuvalda sattuda mõne muu seikluse käigus või osana aga võib luua ka seikluse, mis toimub pea täielikult Vaimuvallas või tegeleb mingite selle maailma probleemidega. Miks mitte mängida hoopis erinevat tüüpi kummitusi, kes peavad oma teispoolset kodu kohalike jumaluste eest kaitsma.

Vaimuvalda võib seiklejaid viia mõnelt jumaluselt saadud ülesanne või vajadus saada kontakti mõne peitunud vaimuvaldse või esivanema hingega.

Või saadakse teada, et kuskile Vaimuvalda on peidetud mõni võimas maagiline artefakt või hoopistükkis tohtu varandus, nagu näiteks Menese varakamber, mida lugematul hulgal seiklejaid on ilma tulemuseta otsinud.

Vaimuvalda võib viia ka tagaajamine. Kurjad vaimuvalla olendid saavad alati sinna põgeneda. Või on tapetud võimas kuri nõid ja nüüd tuleks talle veel teispoolsusesse järgi minna, et ta hing samuti maha lüüa.

Peatamist võib vajada mõni jumalus, kes oma vaimuvalla soppis inimestele kurja kavandab. Või lahendamist mõni Vaimuvalla müsteerium, nagu Udu.

Vaimuvalda võivad seiklejad sattuda ka juhuslikult, viibides valele ajal vales kohas ning sattudes seeläbi füüsiliselt vaimuvalda. Sellisel juhul tuleb seiklejatel leida võimalus inimmaailma tagasi pääsemiseks enne kui nad lihtlabaselt janusse ja nälga surevad. Juhuslikult võib sattuda vaimuvalda ka lausa terve laevaga.

Vaimuvalla sopi random generaator

Otherworld plane random generator

Vaimuvalla olemus

1	Vetevald
2	Vaimuvalla sopp kopeerib inimmaailma geograafiat aga on seda valitsevale jumalusele iseloomulike lisanditega või kopeerib inimaailma mingist teisest ajastust. Või vastab inimaailma oludele kui inimesi seal ei oleks. Või on täiesti tühi, jääga kaetud vms. Sopp on pigem keskmise suurusega, vastates mingile inimaailma regioonile või suurriigile.
3	
4	Vaimuvalla sopp sarnaneb inimmaailmaga aga on justkui mingi teine koht, kui see mis paralleelselt inimmaailmas. Soo inimaailma kõrbes, pikk mägede vaheline org inimaailma rohumaadel vms. Vaimuvalla sopp on pigem väike, vastates kuni paarikümne tuhandele ruutkilomeetrile inimmaailmas või päris pisikene nagu näiteks üks koobastik.
5	Vaimuvalla sopp võib vastata mingis osas inimmaailma geograafialega aga mitte täielikult. Sopp on lõpmatu suurusega ja monotoone, n lõppematu kõrb või stepp, lõpmatu mets, tühjade linnatänavate rägastik, koobastik vms. Vaimuvalla sopp on lihtne ära eksida, sest kõik on samasugune.
6	Vaimuvalla sopp on ja näeb välja tehisklik, st ei meenuta mitte mingil moel inimmaailma. Sopi värvid võivad olla veidrad, sopp võib olla justkui tehisklikult ehitatud mingist ebareaalsest materjalist. Kui sopp sisaldab mingit looduse imitatsiooni, siis on see selline, mida kuskil inimmaailmas ei leia. Sopi geograafia võib olla ülimalt veider, näiteks on sopp justkui pahupidi pööratud planeet, nii et rändurid asuvad selle siseküljel ja taevasse vaadates näevad planeedi teist külge (planeet on samas pisike). Sellised veidrad vaimuvalla soppid on pigem väga väikesed.

Kui viskasid 2 või rohkem, siis jätka genereerimist. Kui viskasid 1, siis selle domeeni teispoosuseks on Vetevald – lõputu ookean, kus elavad veehaldjad, Vetevalla draakonid ja muud veolendid. Vetevallas on müstilisi saari. Siit võib leida ka ära eksinud laevu koos elus või eluta meeskonnaga.

Vetevallal ei ole teadaolevat valitsejat. Vetevald katab kogu Ookeani, olles vahel paralleelne muude vaimuvalla soppidega. Tükiesi vetevallast võib leiduda mujaltki aga need on ääripidi ühendatud ülejäänud vetevallaga.

Vaimuvalla soppi pääsemise viisid

Kui domeenil on mitu vaimuvalla, siis vaimurändur jõuab tavaliselt sellesse vaimuvalla soppi, kuhu on tal lihtsam pääseda. Kui võrdse tasemega, siis loosib GM sopi. Vaimurändur ei saa valida vaimuvalla minnes, millisesse soppi ta satub. Võib juhtuda, et mõni paralleelsetest vaimuvalla soppidest on ülimalt keeruline ligi pääseda või täiesti ligipääsematu.

1	Vaimuvalla saab ainult vaimurändurina. Vaimuvalla sisenemist tuleb visata 30 vastu.
2	Vaimuvalla saab ainult vaimurändurina. Vaimuvalla sisenemist tuleb visata 30 vastu. Mõnel erilisel hetkel nagu täiskuuööl, mõne sündmuse tähtpäeval või mõnes erilises asukohas nagu mäe otsas, või mingite fenomeni esinedes näiteks torm või üleujutus, on vaimuvalla sisenemine lihtsam – vise 20 vastu.
3	Tavapärane vaimuvalla pääsemise viis on vaimurändurina – Vaimuvalla sisenemise vise 30 vastu. Mingitel õigetel hetkedel ja õigetes kohtades võib aga füüsiliselt sattuda vaimuvalla. Näiteks täiskuu ööl teeristis, mõnel tähtpäeval selle sündmuse toimumise asukohas, uduga metsa ära eksides vms. Mõttele ka viisile, kuidas pärast füüsiliselt vaimuvallast välja saada!
4	Vaimuvalla saab vaimurändurina, vise 30 vastu. Kuskil on peidetud aga vaimuvalla värav, mille kaudu saab füüsiliselt sisse ja võibolla ka välja käia. Või on väljumise värav kuskil vaimuvalla teises otsas. Nende väravate avamiseks võib mingit erilist võtit vaja olla, ajahetke, kellegi verd, läbi viia eriline rituaal või tappa väravat valvav koll.
5	Vaimuvalla pääsemine vaimurändurina on väga raske, Vaimuvalla sisenemise vise 40 vastu. On võimalus, et kusagile on peidetud vaimuvalla värav, mille kaudu saab füüsiliselt vaimuvalla.
6	Vaimuvalla saab ainult füüsilisel kujul läbi varjatud sissepääsu inimmaailmast või mõnest muust vaimuvalla soppist. Hingena vaimuvalla minek viib mingisugusesse muusse vaimuvalla soppi. (Alusta teise

	vaimuvalla sopi genereerimist juurde. Domeenil on vähemalt 2 vaimuvalda. Pane tähele, võib tekkida olukord, kus sellesse vaimuvalla soppi polegi võimalik pääseda. Kui domeenil on juba teine vaimuvald, kuhu pääseb vaimrändurina, siis ei ole vaja järgmist vaimuvalda genereerida, aga võib.)
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vaimuvalla sopi atmosfäär

1	Vaimuvalla sopp meenutab atmosfäärilt täielikult inimmaailma. Seal kus on mets laualavad linnud, öö-päeva tsükkel on paigas, vahetevahel puhub tuul ja sajab vihma. Juhuslikult vaimuvalda sattunu ei saa aru, et ta on teises maailmas kui just miskine muu talle sellest ei vihja.
2	Vaimuvalla sopp meenutab oma öö-päeva tsüklilt inimaailma. Vb esinevad ka aastaajad, juhuslikud tuuled, tormid, vahepeal vihm jne. Vaimuvalda sattunu ei pruugi alguses üldse aru saada, et ta pole enam inimmaailmas.
3	Ainus erinevus inimaailmast on näiteks linnulaulu puudumine, või mõni muu vähese ebatavalisusega märk. Muidugi võivad vihe anda muud ebatavalisused.
4	Vaimuvalla sopp, kuigi atmosfäärilt inimmaailmaga väga sarnane, on imelik oma helide poolest. Sopp võib olla kõrvulukustavalt vaikne (mitte mingisugust heli pole) või vastupidine, esineb seal mingisugune väga veider heli, millega ümberkaudu nähtaval mingit seost ei ole, näiteks linnakära metsas, või lahinguhääled tühjas kõrbes.
5	Aeg justkui seisaks – kogu aeg on öö, hommik vms. Aastaajad ei muutu. Vb sajab konstantselt vihma või puhub ühesuunaline tuul.
6	Värvid vaimuvallas on imelikud. Alguses võib see tunduda valgusest, kui aga asja süübida, siis saab selgeks, et valgus niimoodi ei tee. Vaimuvalla sopp võib olla ka mustvalge. Lisaks võib seista ka aeg ning esineda kõiksuguseid muid anomaaliaid.

Tähelepanuväärsed asupaigad vaimuvallas

1	Mingi inimmaailma ajaloo tuntud linnus, loss või linn, mis on jäänud kinni ajalukku. Vb elavad siin esivanemate hinged nii nagu
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2	elu oli tuhandeid aastaid tagasi. Vb on asupaik tühi või hõivatud mingite muude olendite poolt.
3	Vaimuvalla sopp asub mingisugune loss, linnus, koobastik või linn, millist pole kuski maailmas. Vb on see füüsilise maailma jaoks võimatu plaaniga, näiteks hõljub õhus oleva kivi peal või asub vee all või on ehitatud üleni metallist või mingist olematust ainest (n udust müüridega). Kui vaimuvalla soppil on valitseja, siis vb on see tema kodupaigaks. Vb on selle veidra asupaiga looja aga juba ammu unustusse kadunud.
4	Vaimuvalla sopp asub mingisugune jumaluste ja/või vaimuvalla olendite kohtumispaik. Näiteks vabaõhuteater, kus mängivad mõne jumaluse välja mõeldud olendid (illusioonid), mingi spordiplats kus kohtuvad olendid võtavad omavahel mõõtu, mingi pidupaik, kus omavahel seotud jumalused tarvitavad ohvriande (veine ja toite) mida inimesed neile ohverdavad, või lahinguteater, kus vaimuvalla olendid sunnivad inimmaailmast või muudest vaimuvalla soppidest pärit olendeid üksteisega võitlema. See kohtumispaik võib olla ka mõnede olendite koduks aga ülejäänud tulevad sinna muudest vaimuvalla soppidest või inimmaailmast.
5	Vaimuvalla sopp on mingisugune koht, kus igapäevaselt või lihtsalt konstantselt mängib korduvalt läbi üksseesama stsenaarium. Näiteks mõni lahing, stseen sellest kuidas kuningas mõrvatakse, viiakse läbi genotsiid vms. Toimuv stseen on kunagi olnud väga olulise tähendusega inimmaailmas. Stseeni näitlejad on kas esivanemate hinged, väljamõeldud illusioonid või mõlemat. Tavaliselt pole võimalik stseeni peatada ega juhtuvat stsenaariumi muuta. Olenevalt stseeni olemusest võib stseeni piirkonnas elada mitmeid karje vaime (nad võivad olla ka osaliseks stseenist).
6	Vaimuvalla sopp asub mingisugune geograafiline anomaalia, näiteks lõppematu auk, kuhu kukkudes jääb lõputult kukkuma, mägi millest ülesse ronides ei jõua kunagi tipp (alla tagasi aga kiiresti), tee mis viib samasse kohta tagasi vms. Anomaaliast üle olemiseks võib olla mingisugune konditsioon, peale millegi tegemist või

	mingisugusel õigel hetkel hakkab tee kuskile viima, ja märke jõuab ülesse välja.
--	----------------------------------------------------------------------------------

Vaimuvalla sopi elanikud

1	Ainult nägijad ja esivanemate hinged, kes seal oma arhetüüpsetes rütmides elavad.
2	Peale esivanemate hingede ja nägijate elavad soppis ka mõned muud kummitused või sopi geograafia ja olemusega sobilikud vaimuvalla olendid.
3	Vaimuvalla sopi elanikkond on mitmekesine. Seal elavad kõiksugused kummitused, esivanemad, mitmed sobilikud vaimuvalla olendid kui ka mõned kurjad vaimuvalla olendid, kes kõiki eelmainitud jahivad. Soppi külastades peab ettevaatlik olema.
4	Soppis toimub esivanemate pidev olemusvõitlus, sest peale nende ja nägijate elavad vaimuvalla soppis veel mingit tüüpi vaimuvalla olendid, kes neid toiduks tarvitavad (n mardused ja vanadused) või on soppil mingi valitseja, kes surnute hingi ei armasta ja hävitada püüab. Vaimuvalla olend on väga ebameeldivaks kohaks surnute hingele aga ega seal elavatel lihtsam ole. Soppi minek on ohtlik.
5	Vaimuvalla sopp on koduks paljudele eriti õelatele vaimuvallsetele nagu näiteks mardustele ja vanadustele. Neid olendid kohtub seal pea kõikjal. Vaimuvalla sopp liikumine on väga raske, sest kurjad olendid ründavad kõike eesmärgiga tappa. Tõenäoliselt on nad maha tapnud ka kõik sopi esivanemate hinged ja nägijad. Mardused ja vanadused on võimelised tahtmise korral inimeste ja vaimude maailma vahel liikuma, nii et nad võivad sinna sattunud vaimuränduritele koheselt inimaailma järgi tulla, kui see nende eest põgeneb. Soppi minek on väga ohtlik.
6	Vaimuvalla soppis ei ole surnute hingi, sest need lähevad mingisse teise vaimuvalla. Vb on vaimuvalla sopp lausa täiesti tühi. (Alusta teise vaimuvalla sopi genereerimist juurde.)

Tähelepanuväärsed esemed või isikud vaimuvallas

1	Vaimuvalla olend on peidetud mingisugune võimas artefakt. Artefakt on kas väga hästi peidetud või valvatud mõne võimsa olendi poolt.
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2	Vaimuvallas asub mingi muinasjutuline asi, nagu näiteks kuldõuntega puu, kuldmine munev lind, tervendav allikas, põhjatu kaev, kustumatu leek vms. Muinasjutulisest asjast võib ränduritele kuidagi kasu olla aga ei pea. Kui vaimuvalla soppis saab füüsilisel kujul, siis võiks olla võimalik muinasjutulist asja või selle tükke sedakaudu välja viia.
3	Mõni vaimuvalla olend või isegi inimene on kunagi vaimuvalla peitnud suure (maagilise) varanduse. Varandus on kas hästi peidetud ja/või valvatud lõksude ja/või kollide poolt. Vb varanduse peitja elab veel.
4	Kuidagi on vaimuvalla lõksu jäänud mõni elav inimene või muu olend, kes ei peaks olema seal. Kuidas ta sinna sattus on vaimuvalla pääsemise viisidest. Kui võimalik juhuslikult füüsiliselt sattuda, siis ehk ongi eksinud rändur. Kui füüsiliselt vaimuvalla sattuda pole võimalik, siis vb mõni preester või nõid on mõne kummituse või vaimuvalla olendi, kes ise valdade vahel liikuda ei saa, kogemata või meelega kutsunud vaimuvalla ja see on nüüd sinna kinni jäänud.
5	Mõni võimas nõid, või individuaalne kummitus või kuri vaimuvalla olend kasutab seda vaimuvalla soppis oma peidukohana. Tal on kuskil soppis peidetud baas, kust ta käib väljas inimaailma terroriseerimas. Kui vaimuvalla ja inimaailma vahel liikumine sel viisil ei ole võimalik, siis on ta nüüd siia lõksu jäänud või ei taha ise lahkuda. Vb soovib ta privaatsust, et tegeleda mingi uurimistöoga. Inimese puhul on kaasas (kui võimlik füüsiliselt siseneda) hulk igasugust toidukraami, et pikalt vaimuvallas elada.
6	Vaimuvallas on vangis mõni jumalus, kelle lahti päästmine võib üpris keerukas kui ka väga ohtlik olla. Tavaline vang on mõni sulismadu.

Vaimuvalla sopi valitseja

1	Vaimuvalla soppil ei ole valitsejat, elu tiksub lihtsalt omasoodu.
2	Vaimuvalla soppis on vallutanud mingisugune soppis jaoks võõras olend. Ülivõimas inimmaag, võimas ebasurnu või soppis jaoks võõras vaimuvallane. Sellel vallutajal võib olla mingitüüpi armee (ebasurnud, väiksemad vaimuvallsed, lausa reaalsed inimsõdurid vms). Vallutaja peab end soppis valitsejaks, sest on eelneva valitseja vb

	tapnud, või pole sopil eelnevat valitsejat olnudki. Tegelikult pole vallutajal aga sopi üle mitte mingisugust võimu (ta ei näe midagi rohkemat, ta ei saa midagi välja mõelda ega ära kustutada). Olenevalt sissepääsudest ja väljapääsudest võib see vallutaja nüüd hoopis sopis vangis olla.
3	Vaimuvalla sopis elab mingisugune jumalus, võimas vaimuvalla olend või kummitus, aga tal ei ole mingit erilist kontrolli sopi geograafia üle. Küll peab ta ise end sopi valitsejaks.
4	Vaimuvalla sopil on kõikenägev valitseja, aga kontrolli sopi geograafia üle tal ei ole. Samas on ta võimeline välja mõtlema olendeid, keda saab sopi külastajaid kimbutama saata.
5	Vaimuvalla sopil on kõikenägev, kõiketeadev ja ülimalt võimas valitseja, kes ei kasuta oma võimeid. Samahästi võiks sopil mitte valitsejat olla. Miks ei kasuta? Vb ta magab, vb on ta eemal, vb ta ei tea et tal on võim sopi üle.
6	Vaimuvalla sopi valitseja on kõikvõimas, kõiketeadev ja ülimalt aktiivne jumalus või vaimuvalla olend, kellel on ebatavaliselt totaalne kontrolli sopi üle. Tõenäoliselt on see olend vaimuvalla sopi loojaks. Valitseja asetab pidevalt sopis olevat maastiku ümber, loob või kustutab olendeid ja asupaiku. Olenevalt jumalusest võib ta seda teha selleks, et näiteks sopis elavaid esivanemaid ja muid olendeid aidata või siis vastupidi kiusamiseks ja tapmiseks, või tahab ta lihtsalt luua endale midagi meelepärast.

	liikumisele inimmaailmas. Või 10m vaimuvallas vastab 100m inimmaailmas.
5	Inimmaailma ja vaimuvalla ruumide vahel
6	pole mitte mingisugust seost. Paar meetrit liikumist vaimuvallas võib viia välja tulles kümnete kilomeetrite kaugusele (piiriks vaimuvalla üldine suurus inimmaailmaga võrreldes) või siis jääda täiesti samasse paika inimmaailmas. See kõik on aga täiesti juhuslik ning ette pole midagi võimalik arvestada. Sellisesse soppi rändamine on vaimuränduri jaoks problemaatiline, eriti kui sopp väga suur on. Vaimurändur võib sattuda sadade kilomeetrite kaugusele oma kehas ning totaalselt ära eksida. Olukorral võivad lihtsasti fataalsed tagajärjed olla.

Aeg vaimuvalla sopis

1	Aeg vaimuvalla sopis liigub samas taktis
2	inimmaailmaga. Tund vaimuvallas on tund
3	inimmaailmas.
4	
5	Aeg vaimuvalla sopis liigub kiiremini – näiteks üks nädal vaimuvalla sopis üks päev inimeste maailmas. Vastupidine aja liikumine on halb mõte!
6	Aeg vaimuvalla sopis ei liigu. Ükskõik kui kaua PCd vaimuvallas aega veedavad tulevad nad välja samal hetkel kui sisenesid. Aeg sopi sees liigub – kõht läheb tühjaks, inimesed vananevad jne.

Vaimuvalla sopi ruumi seos inimmaailmaga vaimuränduri jaoks

1	Vaimuvald ja inimmaailm on võrdses
2	korrelatsioonis. Liikudes vaimumaailmas 10m põhja poole ja seal välja tulles leiab end inimmaailmas 10m põhja poolt. Sellise ruumi seosega vaimuvald on vaimurändurile kõikse ohutum ja sinise sõdalase jaoks vb isegi kasulik, sest kauguseid ette teades võib ta vaimuvalda kasutada mingisse kohta minemiseks, kuhu tal muidu on keerukas minna.
3	Vaimuvald ja inimmaailm on
4	korrelatsioonis aga see on kuidagi pööratud. Näiteks 10m põhjapoolse liikumist vaimuvallas vastab 10m lõuna poole

Hingest, võitlusest hingena ja teistpoolsuse olenditega ning surmast

Kõige maagia ja vaimuvallaga seotu aluseks on Hing. Hing on nõia kõige olulisemaks omaduseks ja kehast välja rännanud hingel on hing ta kõikide füüsiliste omaduse asenduseks. St kehast lahkunud nõia Keha, Kiirus ja Osavus on tema Hing.

Isegi kui nõida mitte mängida võib vaimuvalla kodakondsetega kohtudes oluliseks osutada hingeelude kogus või muud hingega seotud näitajad nagu Hingejõud või Loitsukaitse.

Kui inimene lahkub kehast, siis näeb tema hing välja selline nagu ta end alateadlikult ette kujutab. Tavapäraselt on see natukene erinev tema füüsilisest olekust, vb natuke noorem, vb armideta. Kui inimene on kaotanud näiteks jäseme, siis hingel on see tõenäoliselt alles. Hing pole automaatselt küll nähtamatu aga on läbipaistev ja virvendav. Kui hing läheb vaimuvalda, siis seal läbipaistvus ja virvendus kaob ning hing näeb välja justnagu füüsiline isik, olles siiski üpriski erinevate omadustega kui vaimuvalda sattunud füüsilised isikud. Hinge ei saa puudutada, käsi läheb justkui temast läbi. Samas saab eriliste relvadega hinge rünnata.

Kuigi hing on läbipaistev ja mõnes mõttes lähevad esemed tema pihta visates temast lihtsalt läbi, ei saa ta siiski lihtsalt läbi seinte liikuda. Samamoodi nagu keha peab avama ukse, et teispoole minna peab seda ka hing. Küll aga võib nõid kes oskab vaimuvalda siseneda ükskõik kust vaimuvalda siseneda ja seeläbi kinnisest ruumist pääseda. Seetõttu on hinge väga keeruline vangistada. Vaid nõidsepa valmistatud käeraud keelavad hingeolenditel inimeste maailma ja Vaimuvalla vahel liikumise.

Omadused, oskused hingena

Kehast lahkunud Hing kasutab kõikide oma oskuste, mis on Keha, Kiiruse või Osavuse alla arutamiseks Hinge. See tähendab, et kõrge Hinge omadusega nõid paljudes füüsilistes asjades kehast väljaspool viibides parem. Samas ei garanteeri see seda, et ta saaks midagi üldse katsuda. Selleks tuleb võtta eraldi võime.

Vaimuränduri omadused ja oskused Vaimuvallas

Elud: Hingeelud

Reageerimine: Hing + Reageerimise plussid
Rünnak: Relva oskus (Kiiruse või Osavuse asemel Hing) + võimed

Kahju: Keha asendab Hing + võimed + Vaimurelva plussid. Vaimurändur teeb vaimurelvaga kahju inimese hingele aga mitte kehale. Kusjuures tavarüüde vastu on läbitungivus täielik.

Relvituna võib Vaimurändur kägistada oma ohvrit juhul, kui ta kasutab võimet Füüsiliste objektidega manipuleerimine.

Kui nõid ei suuda füüsilisi objekte manipuleerida ja tal ei ole vaimurelva, siis on ta võimetu hinge kujul üldse kedagi ründama.

Pareerimine: Arvutada võttes arvesse vaimuvallas olevat reageerimist.

Kaitse 0, juhul kui pole vaimurüüd (tavarelvade vastu 20 või Vaimuvalda sisenemise plussid, kui see arv on suurem)

Täiskiirus Arvutada kasutades Hinge Kiiruse asemel

Võitlus hingena või hinge vastu

Tavarelvaga on hingele väga keeruline kahju teha. Hinge kaitseks on 20 ja selle kaitse vastu klassikaline läbitungivus ei aita, sest läbitungivus näitab relva võimekust läbi metalli või naha liikuda, mitte võimekust hingeolendeid tabada.

Hõberelvade ja vaimurelvade vastu seda kaitset hingel aga ei ole. Hingel võib olla lisakaitse juhul, kui tal on seljas vaimurüü, spetsiifiline nõia loodud rüü, mille sees olev rüü hing tuleb vaimuränduriga rüüna kaasa.

Relvastamata hing, kellel pole võimet mis võimaldab füüsilisi objekte liigutada ei saa ise kedagi rünnata. Kui hing kasutab hingerelva, siis teeb ta kahju hingele, isegi kui võitleb oma kehas oleva inimesega. See teeb kõikidele inimestele selliste hingesõdalastega võitlemise väga ohtlikus, sest tihtipeale on hingeelusid inimestel oluliselt vähem kui kehal tavaelusid.

Kusjuures hinge poolt kasutatud hingerelvade vastu tavarüüd ei toimi. Vaid peegelplaatrüüd või spetsiaalsed hingerüüd kaitsevad selle kahju vastu.

Kui hingerelva kasutada kehalises olekus, st hingerelva hing on tema kehalise kuu sees, siis kaitsevad rünnaku eest ka tavalised rüüd. Kahju aga tuleb nii hingele kui kehale.

Võitlus Vaimuvalla olendite, ebasurnute ja vaimudega

Varem või hiljem satuvad seiklejad vastamisi olenditega, kes on oma olemuselt täiesti teistsugused kui lihast ja luust inimesed, loomad ja loodulikud kollid nagu näiteks lohed.

Kõikidel vaimudel, ebasurnutel ja Vaimuvalla olendite on mingisugused eriomadused ja kaitsed tavapäraste rünnakute vastu.

Kõik sellised olendid jagunevad seitsme grupi vahel ning iga olendi juures on kirjas, mis gruppi ta kuulub. Siin peatükis on kirjeldatud gruppe iseloomustavaid omadusi üldiselt. Konkreetsetel olenditel võivad olla mõningad erisused võrreldes grupi kuuluvate olendite tavapäraste omadustega.

Kõikidel olendite gruppidel on mõned järgnevatest eriomadustest:

Teispoonsuse päritolu (*Otherwordly being*)

Teispoonsuse olendid ei vaja ellu jäämiseks toitu, vett ega hapnikku.

Kõik teispoonsuse olendid on immuunsed mürkide ja haiguste suhtes.

Vaimuvaldse tajud (*Otherwordly senses*)

Olendil on Vaimuvalda sisenemise võimed Permanentne Vaimuvalla taju ja Pimedas nägemine, mis tähendab, et ta näeb kõike nähtamatut ning näeb pimedas sama hästi kui valguse käes.

Vaimuvalla tajudega olendid on immuunsed kõikide Psüühika võimete vastu.

Kehatu olend (*Ethereal being*)

Olend on kehatu. Teda ei saa lükata, tõmmata ega tavapärasel viisil puuri pista. Kuigi olend ei saa liikuda läbi seinte, võib ta muuta oma suurust ja läbi väikeste akende või trellide vahelt läbi hõljuda.

Sellise olendi rünnakud teevad tavaliselt kahju Hingeludele mitte tavaeludele.

Kehatu olend on immuunne elektrirünnakute vastu.

Anatoomiata olend (*Unanatomical being*)

Olendil ei ole anatoomilist sisikonda. Kuigi välimuselt võivad olendil olla pea ja käed, siis löögid nende pihta teevad sama kahju mis löögid kuhugi mujale. Olend on immuunne Mõrtsuka hoopide ja täpsete löökide manöövrite vastu.

Anatoomiata olend on immuunne tule ja happe vastu.

Ebainimlik olend (*Unhuman being*)

Olend on surematu selles mõttes, et ta ei vanane ega sure vanadusse. Olendit saab tappa.

Ebainiinimlikud olendid on immuunsed psüühika, surnumanamise nõiduste vastu.

Teispoolse olendi ja nende erivõimed

Teispoolse olendi tüüp	Teispoolse olendi erivõimed
<p>Elav hing (Living soul) Elav hing on nõid, kes on hinge kujul kehast lahkunud. Elaval hingel on tavarelvade vastu kaitse 20, vaimurelvad ja hõberelvad teevad hingele tavapärasest kahju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Kehatu olend (Ethereal being) Anatoomiata olend (Unanatomical being)
<p>Surnu hing (Dead soul) Surnu hinged on kõiksugused kummitused nagu nägijad, esivanemate hinged, russalkad jne. Surnud hingel on tavarelvade vastu kaitse 20, vaimurelvad ja hõberelvad teevad hingele tavapärasest kahju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses) Kehatu olend (Ethereal being) Anatoomiata olend (Unanatomical being)
<p>Pseudokehaline hing (Quasicorporeal soul) Pseudokehalised hinged on kõiksugused vardjad, kättemaksuhinged, vampiirid. Pseudokehaline hing näeb välja nagu kehaline olend, teda saab ka puuduta. Pseudokehaline hing saab kanda relvasi ja rüüsid justkui oleks ta kehaline olend. Tegelikult ta aga ei ole seda, kui teda löikuda, ei ole tema sees sisikonda, aju ega midagi muud kehalist. Ta koosneb energiast, mis on lihtsalt nii intensiivne, et moodustab peaaegu keha. Pseudokehalistel hingedel on tavarelvade vastu kaitse 10, vaimurelvad ja hõberelvad teevad olendile tavapärasest kahju. Pseudokehalise hinge kuju ja omadused saab endale nõid, kes muutub hingena mõneks loomaks kasutades võimet Tootemlooma kuju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses) Anatoomiata olend (Unanatomical being) Kui nõia hing võtab looma kuju, siis muutub tema kaitse tavarelvade vastu 10ks ja ta kaotab Kehatu olendi eriomadused. Nõid ei saa automaatselt Vaimuvaldse tajusid.
<p>Kehaline ebasurnu (Corporeal undead) Kehaline ebasurnu on selles osas, et ta koosneb kehast ja hingest sarnane elava inimesega. Ebasurnu puhul on keha aga surnud, hing ebasurnu sees võib olla nii Elav hing kui Surnud hing, see oleneb sellest mis nõidusega on ebasurnu loodud. Ebasurnu surnud keha on immuunne mürkidele, haigustele ja mõrtsuka hoopidele. Manöövriritega on keerulisemad lood. Surnud keha saab edukalt tükeldada ja seeläbi tema tegevust raskendada, aga sellised löögid ei tee talle tavapäraselt rohkem kahju.</p>	
<p>Kehatu vaimuvaldne (Ethereal otherwordling) Kehatud vaimuvaldsed näiteks vaimuvalla mõrtsukas või banshee sarnanevad välimuselt ja omadustel hingedel. Kehatul vaimuvaldsel on tavarelvade vastu kaitse 20, vaimurelvad ja hõberelvad teevad olendile tavapärasest kahju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses) Kehatu olend (Ethereal being) Anatoomiata olend (Unanatomical being) Ebainimlik olend (Unhuman being)
<p>Pseudokehaline vaimuvaldne (Quasicorporeal otherwordling) Pseudokehalised vaimuvaldsed, näiteks mardused ja vooled, meenutavad pseudokehaliste hingedega sarnaselt füüsilisi olendeid. Nad ja neid saab katsuda ning teadmata isik võib neid lihtsasti füüsilisteks olenditeks pidada. Pseudokehalistel vaimuvaldsel on tavarelvade vastu kaitse 10, vaimurelvad ja hõberelvad teevad olendile tavapärasest kahju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses) Anatoomiata olend (Unanatomical being) Ebainimlik olend (Unhuman being)
<p>Kehaline vaimuvaldne (Corporeal otherwordling) Enamus vaimuvalla olendid on kehalised olendid. Nende keha ja anatoomia võib inimestest tohutult erineda nagu eelolend või olla väga sarnane nagu nümf. Kehalistel vaimuvalla olenditel on tavarelvade vastu kaitse 10, vaimurelvad ja hõberelvad teevad olendile tavapärasest kahju.</p>	Teispoolse päritolu (Otherwordly being) Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses) Ebainimlik olend (Unhuman being)

Hingeelude kaotus ja taastumine

Hingeelude kaotamine ja taastumine on üpriski sarnane tavaeludega, aga mõnede oluliste erinevustega.

Hingeelude kaotust väljendab psüühiline enesetunde halvenemine – stress kasvab, tekib ärevus, pingetõuseb.

Kui tegelase Hingeelud langevad 0 peale, hakkab edasine kahju minema tema Hingele (nagu tavaelude ja Keha puhulgi). Kui hing langeb 0 või vähema peale, tuleb visata Hingejõudu (moraali) 15 vastu.

Moraali viske ebaõnnestumine tähendab, et tegelane ei pea enam stressisituatsioonile vastu ja teeb endast kõike et lahkuda – saada lihtsalt kuskile mujale.

Kui vise õnnestub, siis ei pea tegelane tund aega moraalit viskama. Kui selle aja jooksul pole aga leitud viisi Hingeelude taastamiseks ja tegelane satub uuesti stressisituatsiooni, siis toimub uus moraalivise.

Kui hingeränduri Hingepunktid lähevad miinustesse ja ta ei viska moraalit viset ära, siis hakkab ta võimalikult suure kiirusega liikuma tagasi oma keha poole.

Kui tegelase Hing langeb alla -10ne on Hing surnud. Surnud Hinge kaob jäljetult kogu maailma olemusest, nagu poleks teda kunagi olemas olnudki. Surnud Hinge ei saa välja kutsuda, tagasi kutsuda ega midagi muud – teda pole enam olemas.

Hinge surm, ei tähenda siiski keha surma. Keha lebab edasi liikumatult, tema süda tuksub, aga ta on koomas. Hinge pole keha juhtimas. Sellist keha on võimalik elus hoida, aga sellel pole suurt mõtet, kuna kedagi sinna naasma ei ole. Tühja keha vastu võib juhuslikult huvi tunda mõni seestujakummitus.

Kui ohtlik, hinge kahjustav olukord saab läbi, siis hakkab tegelane vaikselt taastuma. Hinge punktid ja hingeelud taastuvad samal moel kui Keha punktid ja tavaelud.

Hinge punkti paranemine võtab aega 4 päeva miinus esialgne Hing (ühe päeva kindlasti). Elud paranevad samal ajal.

Hingeelud paranevad 1+Hing päevas, kui puhata oma Kehas või hingena Vaimuvallas. Kui Hing on väiksem kui 1, siis paranevad Hingeelud 1 punkt päevas. Nii Hing kui Hingeelud paranevad inimese

jaoks vaid Kehas või Vaimuvallas. Vaid kummituse või nägija Hingeelud ja Hing paranevad kehaväliselt inimeste maailmas.

Surm ja see mis saab edasi

SAKEt mängides võib surm tähendada kolme erinevat asja. Kõikse hullem on hinge surm, see tähendab, et hing saab hävitatud ja mingit tagasiteed ei ole.

Keha surma puhul aga hing lahkub kehast ja on mitu erinevat võimalust, mis edasi saab, selle kindlakstegemiseks peab tegelane viskama oma Hingejõudu.

Kui inimene sureb, siis viskab ta Hingejõudu (või Vaimuvalda sisenemist kui seda oskab) 20 vastu. Kui vise on väiksem kui 20, siis liigub tema Hing läbi Vaimuvalla edasi. See protsess võtab umbes nädala ning peale seda on hing mängutehniliselt kättesaamatu. Protsessi on võimalik peatada vaid elustamisnõidustega. Surnutemaailmast edasi liikuv hing ei ole kuidagi nähtav ega tajutav. Olenevalt religioonist arvatakse, et hing saab osaks Ühendhingest, sünnib ümber, läheb Paradiisi vms. Seda viset saab mõjutada korrektselt sooritatud matusetalitustega. Enamus kultuuride puhul aga tagavad need korrektselt sooritatud matusetalitused seda, et Hingejõu vise muutub veel keerulisemaks, sest Vaimuvalda ei taheta sattuda. Plusse või miinuseid Hingejõu viskele saab samapalju, kui palju on matuse läbiviijal punkte Teoloogia all.

Kui inimene viskab Hingejõudu 20 või rohkem, siis läheb tema hing Vaimuvalda, kuhu salvestub nägija, esivanema hinge või individuaalse hingena. Nii võib juhtuda, et surm ei tähendagi tegelase jaoks mängu lõppu vaid uue seikluse algust, kuidas teda taas elule tuua, kasvõi ebasurnuna.

Nägijad (*spectator*)

Kui inimene viskab Hingejõu viske 20-29, siis saab temast nägija. Nägija on anonüümne sootu ja eatu hing, kes ei räägi. Nägijad liiguvad sihitult Vaimuvallas, eksides vahetevahel ka inimeste valda. Inimeste maailmas on nägijad alati nähtamatud, vaimuvallas nähtavad nagu kõik muu.

Nägijaks muutunud hing unustab kiirelt oma mineviku. Vaimuvalla teadjad ütlevad, et nägijal kulub kõige unustamiseks erinevatel andmetel nädal kuni aasta. Seda kontrollida on aga keeruline, sest nägijad ei räägi. Mõned arvavad, et nägijatel puuduvad pindmised mõtted, nad alluvad instinktidele nagu loomad.

Sihitult rändavad nägijad ei tee üldiselt välja ei üksteisest ega kellestki teisest justkui ei näeks nad kedagi, nad aga tajuvad, kui keegi näeb neid, ning asuvad inimest, kes neid on võimeline nägema vastu jõllitama. Arvatakse, et nägijad on elavate peale kadedad.

Surnumanaja võib lihtsasti nägijaid välja kutsuda, sest neid leidub kõikjal.

Esivanemate hinged

Kui inimene viskab Hingejõu viske 30-39, siis saab temast esivanema hing. Esivanemate hinged on arhetüüpse, nende eelnevale elule, ametile ja kastile iseloomuliku välimuse, käitumise ja teadmistega. St oreeni kütt näeb välja enamvähem samasugune nagu teised oreeni kütid. Esivanemate hinged seostavad end tihti mõne kogukonnaga, kelle esivanemad nad on, samas pole harv, et mõned esivanemad seovad end mõne kasti, konkreetse klanni, asupaiga või ka lahinguga, milles langesid. Ühe asupaiga või kogukonna esivanemad näevad välja sarnased. Esivanema hingede mälu on impersonaalne, nad ei mäleta, kes nad konkreetset elus olid aga mäletavad millisesse klanni, kasti, sugukonda või muuse gruppi kuulusid. Vaimuvalla teadjad ütlevad, et esivanema hinge mälu muutus toimub umbes nädala kuni kuuga, äsja tekkinud esivanema hing mäletab oma isikut, tegutsedes aga pidevas rutiinis, koos teiste esivanematega tema mälu tuhmub ning isiklikud teadmised asenduvad kollektiivsete arhetüüpsete grupi teadmistega.

Esivanemate hinged eksisteerivad rutiinis tehes järjepidevalt ühtesi ja samu asju, mis väljendavad arhetüüpi mida nad esindavad. Oreeni küttide esivanemad käivad iga päev oma jahil, mõne lahingu esivanemad peavad iga päev lahingut, preestrite esivanemad viivad läbi iga päev samu riitusi.

Esivanemate hinged eksisteerivad enamasti Vaimuvallas, sattudes vahetevahel ka inimeste valda. Tavaliselt kas täiskuu ööl, või mõnel esivanemate grupile olulisel tähtpäeval.

Kui esivanemate hinged satuvad inimmaailma, siis saavad nad oma matmiskohast või väljakutumise kohast liikuda vaid paari kilomeetri kaugusele. Samas saab esivanema hinge, kes on teispoolsuses kutsuda ükstapuha kui kaugele.

Surnumanajad saavad esivanemate hingi välja kutsuda kutsudes arhetüüpi, näiteks konkreetse

küla esivanemaid, konkreetse klanni esivanemaid või lihtsalt arhetüübi järgi.

Välja kutsutud esivanemate hinged suhtuvad sõbralikult nõida, kes neid välja kutsus, kui nõid on seotud, või nõiaga on keegi, kes on seotud grupiga, kelle esivanemad nad on. Juhul, kui nõial puudub aga igasugune seos esivanematega, võivad nad osutada agressiivseks, ning karistada nõida selle eest et ta nende rutiini segas.

Välja kutsutud esivanemad võivad oma järeltulijatele rääkida klanni minevikust, kuulata nende muresid ning anda ka nõu niipalju kui oskavad. Mängujuht peab võtma arvesse, et esivanematel puuduvad teadmised tänapäeval toimuva kohta, mistõttu nende nõuanded on rohkem üleüldised rahva- ja vanematetarkused.

Mõned esivanema hinged tekivad kurjade hingedena, tavaliselt on see seotud arhetüübi, mida nad esindama asuvad vägivaldse hävitamisega. Vahel muutuvad esivanemate hinged kurjades hingedeks. Selliste transformatsioonide põhjuseid võib arvata (grupi, keda nad esindavad hävitamine vms) aga empiirilisi järeldusi teha on võimatu.

Kõik esivanema hinged saab jagada 4 arhetüüpsesse gruppi ükskõik, kus nad asuvad. Arhetüübid peegeldavad seda, kuidas enamus rahvast on läbi kümnete aastatuhandete asteaani maailmas elanud. Kuna arhetüübid on kujunenud kogu inimkonna ajaloo jooksul, siis ei leia neist midagi tänapäevast. Vaimuilm külastav šamaan saab esivanemate kogukonnas viia peaaegu läbi arheoloogilist ja etnoloogilist uurimustööd. Aga mitte täielikult, sest arhetüüpsete esivanemate maailm ei vasta täpselt ühele arheoloogilisele perioodile. See on kompott – arhetüüpne lihtsus inimkonna kümnete tuhandete aastate pikkusest ajaloost.

Kui esivanemate hinged midagi räägivad, siis ainult mõnda piirkonna kõige põlisemat ja rohkemkasutatud keelt. See võib nõiale, kelle kultuur piirkonna „alles“ 500 aastat tagasi üle võttis probleemiks osutada, sest iidset keelt oskamata ei ole tal võimalik suhelda kohalike esivanemate hingedega. Ka täna tekkivad esivanemad võtavad paari nädala jooksul üle selle põliskeelet.

Nendeks arhetüüpideks on:

Kütid-korilased (kõige iidsem esivanemahingede grupp, enamus maailma ajaloo on inimesed olnud kütid-korilased)

Põlluharijad (Kõige rohkem inimesi kes kunagi maailmas on elanud on tegelenud mingil moel või määral põlluharimisega. Nii on ka asteaani maailmas tänasel päeval.)

Sõdalased (Sõdalase „amet“ on sama põline nagu põlluharija amet. Sõdalasesivanemate hulka tõstavad teispoosuses igasugused kunagi elanud kangelased, kellest nüüd on saanud arhetüüpsed esivanemad)

Šamaanid (Šamaane, preestreid ja nõidasi pole maailmas küll kunagi eriliselt palju olnud, aga sellel inimgrupil on tavaliselt kõige kõrgem Hinge omadus, mis tähendab et teispoosuses on šamaanesivanemaid peaaegu samapalju kui muid esivanemaid)

Arusaadavalt ei sobi kõik inimesed nendesse gruppidesse – pole käsitöölisi, meremehi jne. Sel juhul langeb surnu hing gruppi, kelle arhetüüp talle neljast kõige lähedasem tundub. Meremehest saab kütt-korilane, kaupmehest ja käsitöolisest põllumees jne.

Individuaalsed hinged

Kui inimene viskab Hingejõu viske 40 või rohkem, siis saab temast individuaalne hing. Individuaalsed hinged mäletavad rohkem või vähem oma minevikku ning on üpriski vabad oma tegemistes. Osad individuaalsed hinged resideeruvad koos esivanematega ja sarnanevad neile paljus, aga neid välja kutsudes, reageerivad oma nimele ning oskavad rääkida oma isikliku mineviku kontekstis. Esivanematega resideeruvad individuaalsed hinged võivad reageerida kutsele, kui kutsutakse esivanemaid.

Ka individuaalse hinge mälestused tuhmuvad ajaga aga kõige olulisemad jäävad igavesti alles.

Kuigi kõik individuaalsed hinged on vabad oma liikumistes, jäävad nad tavaliselt kummitama mõnda endile olulist kohta.

Osadest individuaalsetest vaimudest arenevad teised kummitustüübid nagu energiavampiirid või seestujakummitused. Vahel tekib individuaalne hing kättemaksuhingena.

Individuaalse hinge välja kutsumiseks peab teadma tema nime.

Nõiakunst

SAKE nõiakunst on seotud Hinge omadusega ja energiaga, mida see omadus endas kannab. Nõiakunst võimaldab suhestuda teispoolsuse – Vaimuvallaga, luua hingestatud esemeid, ravida, suhelda surnutega, kutsuda neid ellu tagasi ja kontrollida teiste inimeste psüühikat.

SAKE nõiakunst ei võimalda aga mõjutada füüsilist maailma otseselt. Luua tühjusest midagi, mida ei ole, liigutada füüsilist objekti ajas või ruumis ega muud säärast. Selles osas on SAKE nõiakunst piiratud. Mängu võib mängida nii, et mängijad üldsegi ei taju mingisuguse nõiakunsti või Vaimuvalla olemasolu, kuigi see on seal. Nõidused on nähtamatud ning mõjutavad peamiselt hinge.

Nõia mängimine SAKEs on teataval määral ohtlik, nõiduste õppimine võib põhjustada vaimuhaigusi ning mitmete nõiduste läbiviimiseks on vaja narkootilisi substansse kasutada, mille liigtarbimine võib sõltuvust põhjustada.

SAKE nõiakunst jaguneb hulgakts harudeks (*schools of magic*), millest tuntumad: ravitsemine (*restoration*), surnumanamine (*necromancy*), loomade valitsemine (*beastmastery*), vaimuvalda sisenemine (*astral projection*), energia juhtimine (*soulcraft*) ja psüühika (*psychics*) on esindatud selles raamatus.

Asteaani maailmas kutsutakse maagia kasutajad erinevatel viisidel: üleüldiselt nõidadeks, maagideks, võluriteks jne; harust tulenevalt ravitsejateks, surnumanajateks jne; kultuurispetsiifiliselt linnulausujateks, sinisteks sõdalasteks jne. Need sõnad ei oma mängutehniliselt tähendust, isik kes oskab vaimuvalda sisenemise ja surnumanamise võimeid võib olla kutsud nii surnumanajaks, maagiks, siniseks sõdalaseks, šamaaniks jne – kuidas teda kutsutakse oleneb pigem kultuurist, eluviisist, ametist ja kutsuja suhtumisest kutsutavasse.

Nõiakunst tehniliselt

Ühtegi nõiakunsti oskust pole tegelasel algselt olemas, selleks, et need karakteri lehele kirjutada ja nende alla esimesed punktid osta, tuleb need oskused osta. Mis selleks tarvis, on kirjas iga nõiakunsti haru all.

Nõiakunsti võimete ehk loitsude kasutamine maksab loitsupunkte. Nõia loitsupunktide

üldkogus oleneb tema Hingejõust ja loitsude hulgast, mida ta oskab.

Loitsupunktid = Hingejõud + punktid loitsu ostmisest.

Iga kord, kui nõid uue loitsu õpib, siis lisandub talle permanentset niipalu loitsupunkte, kui palju loitsu loitsimine ühekordselt maksab. Tavaliselt on see üks või kaks punkti.

Maagiaharude juures on ka mõned võimed, mis muudavad mingit oskust või loitsusi permanentset (n Nõidarst, mis muudab raviloitsud võimsamaks), need võimed ei maksa loitsupunkte ja neid ostes ei saa ka loitsupunkte juurde.

Iga võime kasutamine maksab Loitsupunkte vastavalt võime juurde kirjutatud kogusele, enamused võimed maksavad 1 Loitsupunkti. See Loitsupunkt saab raisatud olenemata, kas võime kasutamine õnnestub või mitte. Nõid on oma energiat raisanud. Kõik kasutatud Loitsupunktid taastuvad, kui nõid saab 8 tundi rahulikult magada (või vähem kui ta on võtnud võimeid mis lühendavad välja puhkamiseks vaja minevat aega).

Kuigi nõid saab Loitsupunkte võimeid võttes, ei ole punktid konkreetsete võimetega seotud. Nõid võib Loitsupunkte tarvitada omal valikul.

Loitsud jagunevad rituaalideks ja tavaloitsudeks. Tavaloitsude loitsimine võtab reeglina ühe käigu. Rituaalide loitsimine nõuab aga pikemat aega, tavaliselt umbes 10 minutit. Rituaalide loitsimisele minev aeg on enamasti täpsustatud rituaali kirjelduses.

Nõiakunsti õppimine

Nõiakunsti õppimiseks on vaja suulist või kirjalikku allikat, mis selgitaks konkreetse loitsu või rituaali toimimist.

Kui nõial on suulisi või kirjalikke allikaid uue haru või loitsu õppimiseks, siis ei pea ta midagi viskama. Loitsu nõudmistele vastamine tähendab, et nõid on suuteline selle omandama.

Tavaliselt on nõial oma õpetaja, kes teda selles aitab. Asteaani maailma suurlinnades on kõrge õppemaksuga maagia ülikoolid.

Õppides võimeid, Vaimuvalda sisenemise, ravitsemise, surnumanamise, energia juhtimise või psüühika koolidest on võimalik, et nõid saab külge mõne vaimuhaiguse, sest nende koolide võimed kasutavad Hinge manipuleerimist ja seega on võivad kahjustada nõia isiksust.

Igat uut võimet õppides (ostes) peab nõid viskama Hingejõudu selle võime kõige kõrgema oskuseõudmise vastu. Näiteks Nähtamatuse võime nõuab et Vaimuvalda sisenemine oleks vähemalt 12, see tähendab, et nõid peab Hingejõudu viskama 12 või rohkem, et oma hinge tervis tagada. Kui vise ebaõnnestub, siis saab nõid külge mõne vaimuhaiguse. Millise vaimuhaiguse maag saab otsustab mängija mängujuhiga koostöös.

Nõiakunsti loitse käsitlevad raamatud

Nõiakunsti käsitlevaid ja õpetavaid raamatuid ei leia tavaliselt käsimüügist. Sellised teosed on käsitsi kirjutatud, harva trükitud ning kiivalt hoitud oma omanike poolt. Tihtipeale piiravad selliste raamatute levikut ka seadused, mis nõuavad, et igal nõial peab olema õpetaja ja/või peab ta kuuluma mingisse organisatsiooni.

Mustalt turult võib siiski leida loitsuraamatuid. Selliste raamatute hinnad tuleb arvutada individuaalselt. Kokku tuleb liita kõikide raamatus sisalduvate loitsude nõiakunsti haru nõudmised ning siis need olenevalt nõiakunsti harust 5 kuni 30ga korrutada. Nii saab raamatu hinna kulddenaarides.

Maagiaharu	Nõiakunsti haru nõudmiste korrutaja
Loomade valitsemine	5
Ravitsemine	5
Energia juhtimine	10
Vaimuvalda sisenemine	20
Surnumanamine	20
Psüühika	30

Näiteks: loitsuraamat sisaldab nõidusi Vaimueseme loomine ja Amuleti loomine. Kokku on nende Energia salvestamise nõudmine 14. Energia salvestamine nõiduste puhul korrutatakse hind 10ga, seega oleks raamatu hind 140 KD.

Nõiakunsti kasutamise probleemid

Nõiakunstiga kaasnevateks probleemideks on sõltuvus, vaimuhaigused ja loitsu ebaõnnestumine.

Loitsu ebaõnnestumine

Loitsimise ebaõnnestumisel võivad olla tõsised tagajärjed. Loitsu ebaõnnestumine puudutab kõiki maagiaharusid ja ka *Channelingi*. Ainult Beastmastery haru on loitsu ebaõnnestumise vastu immuunne.

Tõsisemad tagajärjed loitsu ebaõnnestumise puhul ainult võimalikud kui maagil õnnestub loitsimise vise visata kokku 0 või vähem. See saab juhtuda ainult siis, kui tegelane viskab loitsimise viske naturaalse 1, misjärel viskab ta protsenti:

1-50%	ei juhtu midagi
50-75%	-2 viskele
76-85%	-5 viskele
86-95%	-10 viskele
96%	-15 viskele
97%	-20 viskele
98%	-25 viskele
99%	-30 viskele
100%	Automatne ebaõnnestumine, või -40 viskele

Tulemuseks on võimalus, et loitsimise vise langeb kokkuvõtteks miinustesse. Kui see juhtub, siis peab tegelane viskama veelkord protsenti, et teada saada mis täpsemalt juhtub.

1-30%	Hingeenergiaga mässamine ebaõnnestub ja nõid kaotab 2d6 Hingeelu.
31-40%	Hingeenergiaga mässamise ebaõnnestumine väsitab nõida füüsiliselt. Nõid on nüüd väsinud, -4 kõikidele visetele kuni välja puhkamsieni.
41-50%	Hingeenergiaga mässamine ebaõnnestub ja nõid kaotab 3d6 Hingeelu.
51-60%	Nõia loitsimine kutsub välja mõne surnud hinge. 1d4 käigu pärast saabub: 1-25% ärritunud nägija 26-50% ärritunud esivanema hing 51-75% kuri hing, kes tuleb nõiale kohe kallale 76-100% ärritunud energiavampiir, russalka või seestujakummitus
61-65%	Nõid kaotab kõik loitsupunktid, selleks et uuesti loitsida peab nõid välja puhkama.
66-70%	Hingeenergiaga mässamine ebaõnnestub ja nõia Hing saab 2d4 kahju. Hinge punktid taastuvad tavapäraselt.
71-75%	Hingeenergiaga mässamisel on isiksust muutvad tagajärjed. Nõid peab viskama Hingejõudu 15 vastu või saab uue vaimuhaiguse.

76-80%	Vaimuenergiaga mässamine avab ajutise värava teispoosusesse. Seda saab kasutada, et minna füüsiliselt vaimuvalda. Mitte miski ei taga, et sealt oleks kuidagi võimalik tagasi tulla.
81-85%	Nõia hing saab tõmmatud kehast välja Vaimuvalda. Kui nõid oskab Vaimuvalda sisenemist siis saab ta naasta. Kui mitte, siis on tegemist probleemiga. (Surnumanaja saaks aidata)
86-95%	Nõia tegevus tõmbab mõne vaimuvalla olendi tähelepanu. Olend ei ründa nõida otsekohe aga võib soovida talle mingil muul moel kahju teha või mõnda trikki mängida. Näiteks: <ul style="list-style-type: none"> - Goblin või Menese poiss tuleb nähtamatuna nõia juurde ja varastab talt midagi väärtuslikku. - Fööniks tuleb, põhjustab suure tulekahju ja lahkub. - Mõni succubus valib nõia endale rivaaliks ning asub selle õpilasi ja kaaslasi ta vastu ässitama.
96-99%	Nõia tegevus tõmbab mõne vägagi ebameeldiva vaimuvalla olendi tähelepanu, kes on huvitatud nõia hinge ära söömisest või lihtsalt nõia tapmisest. 1d4 käigu pärast saabub mardus, voole, vaimuvalla mõrtsukas või mõni muu ebameeldiv vaimuolend, kes ründab nõida.
100%	Hingeenergiaga mässamisel on permanentset Hinge kahjustavad tagajärjed. Nõid peab viskama Hingejõudu 15 vastu, või kaotab ühe punkti Hinge alt permanentset.

Hullused (*maddnesses*)

Nõiakunsti tudeerimine võib sõnaotseses mõttes nõia hulluks ajada. Igat uut loitsu õppides (ostes) peab nõid viskama Hingejõudu selle loitsu kõige kõrgema oskuseõudmise vastu. Kui vise ebaõnnestub, siis saab nõid külge mõne hulluse. Millise hulluse maag saab otsustab mängija mängujuhiga koostöös.

Kui mängija ostab enda tegelasele loitse mängu alguses karakterit luues, siis ei pea ta hulluste

saamise viset viskama. Mängu võib alustada vaimselt täiesti terve karakteriga.

Hullus tuleb kirjutada character sheedil isikuomaduste alla ning sellega kaasneb oht, et lõpuks ummistavad hullused nõia character sheedi isikuomaduste lahtrid ära, sest neid saab ainult maksimum kümme olla. Kui nõial on kõik lahtrid juba täis, siis peab ta mõnest isikuomadusest loobuma ja selle hullusega asendama. Nõia isiksus muutub.

Kui nõial on ka lepingud väikejumalatega, mis nõuavad tabudest kinni pidamist (mis on samuti isikuomaduste lahtris), siis puksivad uued hullused ka need välja juhul kui muid vabu *slotte* enam pole. Seega võib nõid kaotada oma *channelingu* võimed lõpuks.

Kui nõia kõik isiksuseomadused on hullustega asendatud, siis pole uute nõiduste juurde õppimine enam võimalik. Sellisel hetkel tasuks kaaluda kas sellist karakterit on üldse võimalik ka edasi mängida – tegelane on teispoosuse ja hingeenergiaga mässamisest totaalselt hulluks läinud.

Lahenduseks võib olla mõne võimsa psüühiku poole pöördumine, kes ainsana on võimeline nõida hullustest ravima, seda aga permanentse hingeelude kaotuse hinnaga.

Kuna hullused on isikuomadused, siis saab nende abil samamoodi EXPi nagu tavaliste isikuomaduste või põhimõtete puhul. Kui hullus tuleb sündmuse käigus teemaks, siis kirjutab mängija selle sündmuse kõrvale ja saab ühe EXPi.

Asteaani maailmas saavad kõik hullused oma nime peajumaluste järgi, sest kõiki peajumalaid seostatakse mingisuguste äärmuslike isikuomadustega – hullustega. Seega aitab hulluste lugemine mõista nii mängijal kui mängujuhil seda, kuidas asteaani kultuur näeb oma peajumalaid. Peajumalad ise on kättesaamatud, st neil pole füüsilist avatari nagu väikejumalatel.

Hulluste valimine

Hulluse valivad mängija ja mängujuht koostöös. Hulluse võib ka loosida visates d12.

Vise	Hullus
1	Ezroni õnnistus
2	Diogenese õnnistus
3	Detraanose tarkus
4	Heroiini hirm
5	Morpheuse needus

6	Ashlaruhi kutse
7	Kamose needus
8	Maati puudutus
9	Geulaadese tõbi
10	Miraaži häire
11	Lughi kutse ehk Udu needus
12	Narkootikumide sõltuvus

Ezroni õnnistus

Ezron, üks ööjumalatest, on seikluste, kavaluse, muusika, siniste sõdalaste ja ebaõnnestumiste ning kättemaksu jumalus. Üks viiest jumalkuningast ajast mil asteaanid veel veehaldjad olid.

Ezroni kujutatakse inimesena, asteaanina, tavaliselt sinisele sõdalasele viitavate atribuutidega (oopiumipiip, vaimurelv, kehast väljumine).

Ezron on üks asteaani panteoni populaarsemaid jumalaid, tema ümber on rohkelt müüte ja tavaliselt kujutatakse neis teda üpriski positiivselt. Ezron on kaval seikleja, kes lahendab probleeme kavaluse ja pettuse abil, väldib liigset verevalmist ja soovib asteaanidele ja endale lähedastele jumalustele tavaliselt head. Pajudes müütides ei viia Ezroni jõupingutused aga sihile või läheb kogemata midagi valesti, nii on Ezron ka vampiiride isa, Ööjumalate kultuses maailmalõpu kuulutaja ja ka asteaanide loomisloos pigem Vetevala lõpu esiletooja kui takistaja. Need ebaõnnestumised viivad Ezroni aga isikliku kättemaksu otsimiseni, mis müütides tihtipeale samuti ebaõnnestub.

Tihtipeale on ebaõnnestumise põhjuseks pigem ebarealistlikud eesmärgid kui otsene lollus.

Ezroni õnnistatu isik, kes sisse võetud mingisugusest ebarealistlikust kinnisideest, mida pole üldiselt võimalik saavutada. Ezroni õnnistus väljendub võrreldes teiste hullustega võrdlemisi leebelt.

Kahju: Ezroni õnnistus kirjutatakse characer sheedile eesmärgina. Tegelane peab võtma endale mingisuguse ebarealse eesmärgi, näiteks saada jumalaks, saada kogu Ookeani imperaatoriks, kosida Miraaži vms.

Kasu: -

Diogenese õnnistus

Diogenes, asteaanide vaikne jumal, on mütoloogilise panteoni teise põlvkonna jumal. Erinevates müütides on tal erinevad vanemad.

Diogenest austatakse kui niiöelda tehnoloogia jumalat. Diogenesele omandatakse laevaehituse,

inseneritöö ja kõiksuguste muude kunstide ja käsitööde õpetamist inimkonnale.

Diogenest kujutatakse ilusa mehena tavaliselt tööd tegemas. Müüdi järgi pole Diogenes peale seda kui ta kosjaseiklused lõppesid (asteaani maailma kuulsaim komöödia: Diogenese 12 kosjaskäiku) Eudora marmorkujuks tagasi muutumisega, oma töökojast rohkem välja tulnud. Diogenes on jumal, kellega pole võimalik lepingut sõlmida, st ta eksiteerib ainult lugudes ja on seega veelgi ebarealsem kui teised peajumalad.

Diogenese õnnistatuks nimetatakse maagi, kes otsib kõiges tehnoloogilist perfektsust, eriti mõnes kunstis või käsitöös. Selline isik tõmbud samuti tihtipeale oma töökotta kui mõtetesse ning tema sotsiaalsed oskused kannatavad seetõttu.

Kahju: Sotsiaalsed oskused -2, sest õnnistatul on raske keskenduda sotsiaalsetes situatsioonides. Mõte kipub liikuma tööle.

Kasu: +1 Metalli, puu ja kivitööle, Tekstiili ja nahatööle, Mehhanismide tööle või Kunstile.

Diogenese õnnistust võib võtta kaks korda, mispuhul tõuseb Sotsiaalsete oskuste miinus -4ni ja vastava käsitöö või kunsti pluss +2ni.

Seega annab õnnistu võimaluse kaks ebaõnnestunud hulluse saamise viset ühte ja samasse isikuomaduste lahtrisse paigutada.

Detraanose tarkus

Detraanos on nõiakunsti jumalus, jumalaist targim. Üks viiest jumalkuningast ajast mil asteaanid veel veehaldjad olid.

Müüdi järgi avastas Detraanos nõiakunsti aga tema poeg Nygmata jagas seda inimestele. Detraanos oleks oma tarkuse enesele hoidnud.

Detraanos on ühelt poolt kõikide maagide jumalus, teiselt poolt on tänu tema salatsevale olemusele ta nime võtnud Detraanose politsei, organisatsioon, mis impeeriumis piirab ja kontrollib maagia kasutamist.

Detraanost peetakse perfektsionistiks, kes elab üksinduses mingisuguses jumalikus maagi tornis, kus kirjutab, loeb, uurib, katsetab ja loob perfektseid maagilisi esemeid.

Detraanose tarkusest osa saanud inimene on keskendunud mingisugusele teadusele, mida ta nüüd uurib. See keskendumine on nii totaalne, et selle kõrval võib ta unustada söömise ja magamise. Inimsuhted ei paku talle selle kõrval mitte

mingisugust huvi, ta eelistab mõelda ja tegutseda omaette.

Kahju: Detraanose targal on väga raske endas leida mingisugustki huvi teiste inimeste vastu, seetõttu on tal ka raske neid mõista. Sotsiaalsetele oskustele -2. Samuti on tal väga raske pöörata tähelepanu muule kui oma huvile, ta mõtted on alati oma teaduse juures, Tähelepanu -2.

Kasu: Detraanose tark lisab ühele Mõistuse oskusele +2.

Detraanose tarkust võib võtta kaks korda, mispuhul tõuseb Sotsiaalsete oskuste ja Tähelepanu miinus -4ni ja Mõistuse oskuse pluss +4ni.

Seega annab tarkus võimaluse kaks ebaõnnestunud hulluse saamise viset ühte ja samasse isikuomaduste lahtrisse paigutada.

Heroiini hirm

Heroiin on ravitsemise, maagia, arstiteaduse, keemia ja taimeteaduse aga ka vaimuhaiguste, pidutsemise, alkoholi, huumori ja narkootikumide jumalus. Üks viiest jumalkuningast ajast mil asteaanid veel veehaldjad olid.

Müüdi järgi avastasid Detraanos ja Heroiin maagia käsikäes aga kui Detraanosest sai tark jumal siis Heroiin läks sellest avastusest hulluks. Teise müüdi järgi läks Heroiin hulluks kui Xergeros ta asteaanide loomismüüdis mürgigaasidega täidetud kambrisse lukustas.

Heroiin on asteaani müütides tihe karakter. Tihtipeale aga mitte müüdi või loo põhiliiniga seotud tegelane vaid lisandus, kes on justkui nalja pärast loole lisatud ning kelle tegevused ei vii lähemale loo lahendusele vaid pakuvad naljakat kõrvalpala.

Kuigi naljakas ja iseloomult pigem heatahtlik, on Heroiin siiski seotud enamuses halbade asjadega asteaani ühiskonnas: narkootikumid, sõltuvused, hullumeelsus.

Heroiini hirm väljendub ebamõistlikus paranoias. Maag usub, et kõik inimesed loevad tema mõtteid, mingid spioonid jälitavad teda kõikjal vms. Paranoia on alati seotud teiste inimestega, Heroiini hirmu all kannatav inimene kahtlustab kõiki enda ümber.

Kahju: Maag valib endale paranoia põhjuse ja kirjutab selle Heroiini hirmu juurde sulgudesse.

Kuna Heroiini hirmu all kannataja kahtlustab kõiki inimesi mingisuguses enda vastases vandenõus,

siis on tal nendega väga raske normaalselt suhelda ja nende tegelikke eesmärke mõista, -4 Sotsiaalsetele oskustele.

Kasu: Kuna Heroiini hirmu all kannatav isik on pidevas ärevuse seisundis ootamas mingit rünnakut enda vastu, siis on ta mõnevõrra teistest tähelepanelikum, Tähelepanu +2.

Morpheuse needus

Morpheus on Ööjumalate Ezroni ja Miraaži poeg aga ei kuulu asteaanide põhipanteoni, sest tal ei ole inimkonna jaoks vajalikku funktsiooni.

Morpheus on õudusunenägede jumal ja esimene vampiir (Öö laps), seega pigem negatiivne karakter. Tema jaoks ei ole pühendatud suuri avalikke templeid ja tal pole märkimisväärset jälgijaskonda, Morpheuse poole palvetamine näib pigem kurioosimina kui tõsiseltvõetavana.

Inimest, kes on kaotanud võime normaalselt magada, peetakse Morpheuse poolt neetuks.

Kahju: Morpheuse neetu ei suuda normaalselt magada ja end välja puhata, seetõttu on ta kogu aeg väsinud: -4 kõikidele visetele, loitsupunktid ei taastu jne. Selleks, et end magama sundida peab neetu viskama Hingejõudu 15 vastu või kasutama mõnda kanget (ja kallist) unerohu. Ainult sel viisil taastuvad neetu loitsupunktid ja ta ei saa pidevalt väsimuse miinust.

Kasu: -

Ashlaruhi kutse

Ashlaruh on üks vanadest azzurlaste jumalatest – loodusjõud keda asteaanide emamaal Thefnal kummardati enne asteaanide sinna saabumist. Ashlaruh on sõja, kaose, metsade ning jahijumal, keda kujutakse hundipäise inimesena.

Tänapäeval on Ashlaruh konventsionaalses religioonis kõrvale jäänud, verehimulisel kaosejumalal pole avalikke templeid ega jälgijaskonda.

Nõial, keda painab Ashlaruhi kutse on ebaloomulik huvi vere, soolikate ja teistele elusolenditele füüsiliselt haiget tegemise vastu. Hulluse all kannatav nõid naudib teistele elusolenditele füüsilise valu põhjustamist ja tal võib olla seda väga raske varjata. Ta ei pruugi näha teisi inimesi hingega olenditena vaid keskendub nende kehalisusele.

Kahju: Ashlaruhi kutse all kannatava nõia silmad põlevad peas, ta pilk võib sarnaneda kiskja pilgule. Sotsiaalsetes situatsioonides on tal raske inimesi

mõista ning enda soove neile mõistatavaks teha ilma neid hirmutamata või vastumeelsust tekitamata. Sotsiaalsetele oskustele -4.

Kasu: Maagi ebaloomulik huvi Anatoomia vastu viib lõpuks ka konventsionaalsete anatoomiateadmiste suurenemiseni, +2 Anatoomiale.

Kamose needus

Kamos on üks vanadest azzurlaste jumalatest, keda asteaanide emamaal Thefnal kummardati juba enne asteaanide sinna saabumist. Täna hetkel Kamose kummardajid Thfenalt enam vaevalt leiab.

Teadad on, et Kamos oli azzurlaste surma ja palsameerimise jumal, kelle tööks oli hingi aidata teel teispooldusesse.

Kamose needus on raske hullus, kus inimene peab ennast juba ise surnuks. Seetõttu võib ta lõpetada enese eest igasuguse hoolitsemise: söömise, joomise ja pesemise. Ta muutub apaatseks ning ta ellu jäämise eest peavad hoolitsema teised.

Kahju: Enda eest igasuguse hoolitsemise lõpetamine mõjub füüsilisele kehale laastavalt, isegi siis kui sõbrad ja teenijad teevad kõik et maagi aidata. Keha -2

Kasu: Surnud olemisel on ka positiivseid pooli. Neetu usk oma surnud olekusse on nii tugev, et ta on füüsilisele kahjule reaalselt vastupidavam.

Kui tegelane on haavatud ja tema eludest on 50% läinud ei ole tal visete tegemiseks trahve (tavaline trahv on -2 kõikidele füüsiliste liikumist nõudvatele visetele), kui 75% eludest läinud, siis tavalise trahv -4 asemel on tal trahv -2 ja kui vaid üks elu alles on trahv -6 asemel trahv -3.

Maati puudutus

Maat on vanade azzurlaste ja tänapäeva tauride üks peajumalast. Maat on ainus vandest jumalatest, kelle on ka tänapäeval toimiv tempel ja austajaskond. Asteaani impeeriumite põhjapoolseimas suurlinnas Ehnaitonis on suur Maati templikompleks koos keeruka Maati mudeliga (liikuv päikesesüsteemi mudel).

Maat on vastuoluline jumal, ühelt poolt on ta neutraalne teispoolduse valitseja (väljaarvatud Vetevalla), teiselt poolt üks tauride maailmalõpu ehk Udu jumalatest. Maati domeeni kuuluvad ka kõrbed ja muud tühermaad, aga ka matemaatika ja muud teadused. Iidsete azzurlaste järgi oli Maat teise päikese jumal (Maati päikesesüsteemi

mudelil on kaks päikest). Taevas teist päikest aga näha pole.

Maati puudutuse peavad võtma kõik inimesed, kes äratakse ellu ebasurnuna aga kelle hing jääb elava hinge omadustega (st vananeb ja peab puhkama).

Suremine, teispooldusesse liikumine ja sealt ebasurnuna tagasi toomine muudab inimese isiksust. Ebasurnu peab pealt vaatama enda keha lagunemist/kuivamist, ta ei saa enam kunagi tunda füüsilisi naudinguid nagu head jooki-sööki, puudutusi. Teda võib ettekujutuses saata enda mädanemise lõhn või vakkade krabistamine ta kehas. Aja jooksul täidab see ebasurnu või maagi, kes selle hulluse võtab, kadeduse ja vihaga kõige elava vastu. Ta ei suuda vaadata elu nautivaid inimesi, ilma soovimata neile surma ja/või endaga sarnast saatust. Maati puudutatu muutub halastamatuks ja verejanuliseks kõige elava, eriti inimeste suhtes.

Kahju: Maati puudutus väljendub ühe isikuomadusena, mis tuleb character sheedile kirjutada: Maati puudutus (halastamatu elava suhtes).

Lisaks on tänu oma antipaatialle elava suhtes Maati puudutatul raskem kõikides sotsiaalsetes situatsioonides, -2 Sotsiaalsetele oskustele.

Kasu: -

Kultuuriline kommentaar: Maati puudutus iseloomustab kõiki ebasurnuid, kelle sees on elav hing. Lisapõhjus, miks surnumanamist kurjana näha. Inimene, kes on vabatahtlikult tagasi toodud, oma enda keha sisse ja seega mitte kedagi teist kahjustamata, muutub verejanuliseks ja ühiskonnale ohtlikuks.

Geulaadese tõbi

Geulaades on esimene asteaanide sõjajumal. Üks viiest jumalkuningast ajast mil asteaanid veel veehaldjad olid.

Geulaadest kujutatakse ülbe ja enesekeskse sõjajumalana, kes peab ennast teistest targemaks, ilusamaks ja paremaks. Kunstis on teda kujutatud alati oma aja iluideaalile vastava mehena. Müütides on Geulaades enamasti liigselt enesekindel, keeldub kuulama targemate nõuandeid, sest peab ennast targemaks ja see viib ebaõnnestumiseni.

Inimene kes kannatab Geulaadese tõve all peab ennast samuti teistest targemaks, see arvamus on aga äärmuslik. Inimene näeb kõiki teisi inimesi

ebatäiuslike lammastena, kes alluvad ainult karjainstinktidele ning kelle lollitamine on talle lihtne.

Kuna Geulaadese tõve all kannataja näeb ennast ideaalinimesena, siis ei kahtle ta enese mentaalses üleolekus – ta on kindlasti kõige targem. Küll aga võivad teda häirida mingisugused kehalised puudujäägid, ta tahab veel ilusam välja näha ja seetõttu treenib veel rohkem, meigib end veel rohkem või harjutab oma häält/pillimängu vms.

Kahju: Kuna Geulaadese tõve all kannataja näeb kõiki inimesi läbi oma ülilusliku kõverpeegli, siis on tal väga keeruline reaalses sotsiaalsetes situatsioonides midagi saavutada, kedagi veenda või valet mõista. Inimene usub enne oma illusiooni kui seda, mis reaalne. -6 Sotsiaalsetele oskustele. Veenmissituatsioonides rakendub see -6 kõikidele veenmise visetele olenemata, mis oskust kasutatakse.

Kasu: Geulaadese tõve all kannataja võib pühendada suure osa igapäevast mõne iluga seotud oskuse lihvimisele. +3 Jõu ja Iu numbritele, Muusikale või Kunstile.

Kultuuriline kommentaar: Geulaadese Kehad on Geulaadesele pühendunud religioosne sõdalasord, kelle eesmärk on püüelda kehalise ilu ja täiusliku ning esteetilise võitluskunstioskuse poole. Geulaades Kehad teenivad erinevaid asteaani valitsejaid tihti palgasõduritena olles lahinguväljal ühed ohtlikuimad vastased.

Miraaži häire

Ööjumalanna Miraaž on asteaanide kirgliku armastuse, erootika, kunsti, muusika, pimeduse ja saladuste jumalanna. Maski kandev jumalanna on kuulub aseani panteoni esimesse põlvkonda ning on müütides nii Ezroni õde kui armuke.

Müütides on Miraaž on vastuoluline tegelane olles kord nõus ennast ohverdama asteaani rahva hüvanguks kui teises kohas nõus ohverdama terve asteaani rahva enese hüvanguks.

Miraaži häirega maagil puudub igasugune südametunnistus ja empaatiavõime. Miraaži häirega maagil on kalduvus ületähtsustada isiklikke soove ning maailma sündmusi tajuda hea ja kurja omavahelise võitlusena. Kuna eesmärk pühitseb abinõu, on teised inimesed vaid vahendiks eesmärkide täitmisel.

Kahju: Kõik Mõistuse oskused -1, reaalsed teadmised on Miraaži häirega maagile olulised vaid inimestega manipuleerimiseks.

Kasu: Miraaži häirega isikud on oskuslikud inimestega manipuleerivad, Sotsiaalsed oskused +3.

Lughi kutse ehk Udu needus

Lugh on üks tauride Udumalaist. Lugh on saatuseketraja ja ennustamise jumal, ning seega kuigi kardetud, ka kõrgelt austatud.

Taurid kujutavad Lughi kui vana pimedat naist, kes ketrab saatuselõnga.

Lughi kutse all kannatav inimene ei suuda mõelda muust kui Tauriast idas olevast Udust. Ta tahab seda näha, seda tunda ja selle sisse minna. Tal on raske on keskenduda ja üldse selgelt mõelda.

Kahju: Udu neetu tahab peab võtma endale eesmärgiks Uttu minemise. See ei tähenda, et mängija peab oma PC kohe uttu hukka saatma, alati saab leida põhjuseid, miks veel ei ole aeg minna. Aga lõppeesmärgiks on PCI nüüd uttu minna, kus ta suure tõenäosusega hukka saab või millekski muuks muutub.

Lisaks on Udu needuse all kannatajal Mõistus -2.

Kasu: Lähedane seos Vaimuvalla uduga annab tegelase Hingele +1.

Kultuuriline kommentaar: Taurias ja Tserkeššias kasvab valkjate pea läbipaistvate õitega lill – vaimuliilia, mille õitest on võimalik pressida Vaimuliilia ekstrakti, see ekstrakt võib samuti põhjustada Udu needust.

Narkootikumide sõltuvus

Narkootikumide pidev tarvitamine oma maagiavõimekuse tõstmiseks on lõpuks põhjustanud lihtlabase sõltuvuse nendest.

Mängija võib otsustada, kas ta PC on sõltuvuses mingist konkreetsest narkootikumist, või piisab ta aitamiseks ükstaspuha millisest piisavast kangest narkootikumist.

Kahju: Niikaua, kuni maag saab igapäevaselt oma meelisknarkootikume tarvitada puudub sõltuvusel otsene negatiivne mõju. Probleeme põhjustavad võõrutusnähud, mis avalduvad kohe kui üks päev ei saa sõltlane narkootikume kasutada.

Kerge sõltuvuse võõrutusnähud annavad Osavusele ja Mõistusele -2 kuni järgmise doosi leidmiseni.

Keskmise sõltuvuse võõrutusnähud annavad Kehale, Kiirusele, Osavusele ja Mõistusele -2 kuni järgmise doosi leidmiseni.

Raske sõltuvuse võõrutusnähud annavad Kehale, Kiirusele, Osavusele ja Mõistusele -4 kuni järgmise doosi leidmiseni.

Kasu: Sõltuvust võib võtta kolm korda, mispuhul asendab järgmine sõltuvuse tase eelneva sõltuvuse. Seega annab sõltuvus võimaluse kolm ebaõnnestunud hulluse saamise viset ühte ja samasse isikuomaduste lahtrisse paigutada.

Lisaks on sõltuvusest võimalik ise vabaneda, see on aga väga raske. Sõltumisest vabanemiseks peab maag viskama 4 korda Keha. Visked toimuvad kuu aja jooksul.

Kerge sõltuvuse puhul tuleb neli viset sooritada 10 vastu, keskmise sõltuvuse korral tuleb neli korda sooritada vise 15 vastu ja raske sõltuvuse korral 20 vastu.

Kui maagil õnnestub sõltuvusest vabaneda, siis jääb tema character sheedile isikuomadus – endine sõitlane ja sulgudes sõltuvuse tase.

Enam ei ole tal võõrutusnähte. Aga kohe, kui ta uuesti narkootikumide kasutab muutub ta tagasi tavaliseks sõitlaseks sel samal tasemel, mis ta enne oli.

Kultuuriline kommentaar: Narkootikumide sõltuvus on paljude siniste sõdalaste, kes oma kunstis täielikult narkootikumidest sõltuvad, kurvaks saatuseks.

Süstal veenis oma kusesse ja oksesse uppub ülivõimas maag on asteaani maailma tavaline reaalsus.

Maagia Asteaani maailmas

Maagia on Asteaani maailmas peamiselt rikkamate kastide pärusmaa, sest maagia õppimine on kallis. Lisaks võib maagiaga tegelemiseks vaja olla kalleid abivahendeid nagu näiteks vaimurelvad või vaimupeeglid.

Seetõttu on ka maagia teenused kallid ning neid saavad endale lubada vaid ühiskonna jõukaimad.

Maagiaga ei saa vilja kiiremini kasvama panna, tööd kiiremini teha, ressursse kiiremini transportida ega midagi sarnast. Maagiaga saab teispoosusesse rännata, mõtteid lugeda või lahinguhaavu kiirelt kokku kasvatada. Seetõttu on agraarses asteaani ühiskonnas, kus enamus inimesi seotud toidu või muude ressursside tootmisega, maagiast tavainimestele igapäevaselt vähe kasu.

Maagia kallidus ja vähene kasulikkus igapäevase ellujäämise kontekstis tähendab, et asteaanide ühiskonnas on väga vähe maage (vähem kui 1 500 inimese kohta). Enamus maage on kas ülikud või ülikute teenistuses, sest poliitikaga tegelevatel kastidel on enim kasu eelmainitud maagiast.

Maagia on sarnases positsioonis ka enamuses teistes Asteaani maailma ühiskondades. Aga on mõningaid märkimisväärsi erandeid. Näiteks gurgede Tuuleküttide hõimu juures on energia suunamine ja loomade valitsemise maagia harud nii levinud, et umbes 25% kogu hõimu täiskasvanud populatsioonist oskavad vähemalt mõnda loitsu ühest maagia harust. Selle põhjuseks tuuleküttide stepisarvikute karjatamisel põhinev elustiil – need loomad on ilma maagia abil taltsutama kurikuulsalt vaenulikud kõige vastu. Lisaks peavad tuulekütid avalikku sõda Tuuletariks kutsutud jumala vastu, mistõttu on neid pidevalt käepärast materjali, millest tõelisi vaimuesemeid luua ning vajadus end elektri eest kaitsta, et kõuelindude vastu võidelda.

Maagia kasutamise reguleerimine

Võimsad nõiad võivad nähtamatuna tappa inimese hinge nii, et mõrv jätab loomuliku surma mulje, kustutada ja istutada mälestusi ning tuua surnuid ellu tagasi.

Mida sügavamale maag oma õpingutes läheb, seda suurem on võimalus, et ta isiksus muutub. Hingeenergiaga manipuleerimisest tulenevad hullused muudavad maagi ühiskonnale ohtlikuks. Lihtsalt võimsast maagist saab isik, kes võib aja jooksul minetada empaatiavõime ja oma

inimlikkuse pea täielikult, sest peab ennast kaasinimestes ülimalt. Maagi võivad motiveerida mingisugused raskesti mõistetavad ja potentsiaalselt ohtlikud huvid või eesmärgid, mille saavutamiseks ei pörku ta tagasi kõikide ühiskonna normide ja reeglite murdmisest. Selline võimas hullunud maag on ühiskonnale ülimalt ohtlik.

Asteaanide impeeriumite tsentraalaladel ja suurlinnades tegutseb seetõttu Detraanose politsei, mis väljastab maagide litsentse, peab arvet ja lahendab probleeme ülekäte läinud *rogue wizarditega*. Sellise organisatsiooni loomine ja ülalpidamine on tohutult kallis, mistõttu peavad väiksemad riigid, valitsejad impeeriumite äärealadel ja enamus muud maailma ühiskonnad oma *rogue wizarditega* ise hakkama saama.

Aga ka isegi impeeriumite tsentraalaladel on detraanide kontroll maagia kasutamise üle piiratud. Asteaani impeeriumites on psüühika ja surnumanamine keelatud harud ja neid ei õpetata suurtes maagia akadeemiates. Võimsad valitsejad või ülikud võivad aga tunda huvi nende harude vastu ja varjavad seetõttu psüühikuid ning surnumanajaid oma teenistuses. Need omakorda õpetavad oma kunste salaja teistele ja nii peavad detraanid alalõpmata keelatud maagiaga tegelevaid litsentseerimata maage taga ajama.

Maagid asteaani maailma ühiskondades

Valitsejaid ei huvita siiski ainult keelatud maagia. Enamus maage ülikonna teenistuses on kas loomade valitsejad või vaimuvalda sisenejad. Loomade valitsejad, tihtipeale kutsutud ka linnulausujateks, tagavad kiire kirjavahetuse valitseja ja tema liitlaste vahel ning vaimuvalda sisenejate tööks on valitsejat kaitsta kõiksuguste üleloomulike ohtude eest, enamasti siniste sõdalaste eest (sinine sõdalane on hinge kujul liikuv salamõrtsukas). Loomulikult on ka kõrges hinnas ravitsejad. Tavaliselt elab igas vähegi linna meenutavas asulas ka mõni nõidsepp, kes on võimeline vähemalt hõberelvasi looma.

Asteaani imperaatoritel teenistuses on Impeeriumi mõttepolitseiks (*Imperial mindpolice*) kutsutud organisatsioon, mille ülesanne on nii sisevaenlaste kui välisvaenlast järgi luuramine, valitsejate vastaste vandenõude paljastamine jne. See organisatsioon koosneb psüühikutest.

Lõuna-Thefna Maralli mere regioonist pärinev kurikuulus poolametlik siniste sõdalaste (*azure*

assassin) organisatsioon Sinine Vahtkond (*Azure Watch*) on levinud üle kogu asteaani maailma. Sinine vahtkond pole enam üks organisatsioon vaid hulk sama nime kandvaid organisatsioone ja maffiaid, kes toimivad iga üks omal moel. Aastasadu tagasi oli vahtkonnal julm aga oluline roll impeeriumi kodade omavahelises poliitikas. Sel ajal neutraalne organisatsioon pakkus oma teenuseid kõikidele kodadele ning salamõrvad aitasid ära hoida nii mõnegi impeeriumi sisesõja. Tol ajal oli Sinise Vahtkonna teenuste ostmiseks vajalik Vaikimiskiri (*Writ of Silence*), mis põhjendas salamõrva vajalikkust ning oli kinnitatud kas Vetevalla templi, Asteaani Impeeriumi Panga, Detraanose politsei või imperaatori enda poolt. Tänaused Sinised Vahtkonnad võtavad vastu aga Vaikimiskirja, mille kinnituseks piisab rahast. Need organisatsioonid pole enam ka legaalsed, isegi kui mõnel pool vaadatakse nende olemasolule läbi sõrmede.

Üldised nõia võimed

Veremaagia

Hind: 10 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Nõid on võimeline enda füüsilisi ja hingeelusid ohverdama loitsupunktide saamiseks. 2 füüsilist ja 2 hingeelu võrdub 1 loitsupunkt. Võime kasutamiseks on vaja vaimurelva, millega end lõikuda.

Lahingumaagia

Hind: 10 punkti

Nõudmine: -

Kasu: Loitsimise jooksul õnnestunud võimalusrännaku tõttu kahju saamine ei tühista loitsu.

Tavapäraselt tuleks loitsu loitsimise vise -10ga uuesti sooritada, et loitsu toimimine tagada.

Loomade valitsemine

Loomade valitsemine on ainus nõiakunsti haru, mis on Hinge asemel Vaistu all.

Psühhotroopsete ainete plussid loomade valitsemisele ei lisandu. Erandina lisanduvad psühhotroopsete ainete plussid vaid võimele Loomade eest varjumine.

Loomade valitsemise mõistes on loomad kõik olendid, kellel ei ole Mõistuse ja Hinge omadusi, ehk siis loomade alla lähevad ka paljud fantaasiaolendid.

Loomade valitseja ei manipuleeri hingeenergiaga ja seetõttu ei pea uusi võimeid ostes viskama Hingejõudu, et hullusi mitte saada.

Valitsetud loomade kogus

(Amount of controlled animals)

Iga loomade valitseja saab oma kontrolli alla painutada niipalju loomi, kui palju on tal punkte Loomade valitsemise all. Kõik loomad on sama koefitsendiga, vahet ei ole, kas tegemist on sipelga või vaalaga. Seda kogust saab suurendada võttes võimet Loomade isand.

Loomade valitseja võimed:

Looma keel ja mõjuamine

Loomade valitsemine

Rituaal: Loomade eest varjumine

Loomale spetsialiseerumine

Sugukonnaga suhtlemine

Sugukonnale spetsialiseerumine

Kaaslase aretamine

Jäljetus

Rituaal: Looma hingestamine

Loomade isand

Looma keel ja mõjutamine

Hind: 15 punkti esimene kord, iga järgnev looma keel 10 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt +2

Loomade valitsemise vise: Looma mõjutamiseks vise looma Vaistu viske vastu.

Loitsupunktide tarve: looma mõjutamiseks 1, 1 loitsupunkti saab juurde igat uut looma keelt võttes.

Kasu: Annab oskuse: Loomade valitsemine (Vaist).

Annab võime suhelda üht liiki loomadega (Nõid õpib ära ühe loomaliigi keele). Iga liigiga suhtlemiseks tuleb võtta see võime veel kord.

Valitud liiki loomadega saab nõid suhelda ilma midagi viskamata. Samuti on nõid õppinud vastavat liiku loomi mõjutama. Loomadega suheldes tuleb silmas pidada, et loomade keeled on väga erinevad inimeste keeltest, ning paljut tüüpi informatsiooni on võimatu vahetada. Loomade keeled on primitiivsemad, ning nendega suheldes peab nõid seda arvestama. Samuti erinevad loomade keeled omavahel, kui paljudele lindudele on tuttav pesa, ehk siis kodu kontseptsioon, siis näiteks enamustele veeloomadele või rändava eluviisiga loomadele on see tundmatu. Samuti ei tunne loomad eriti numbreid ja mõõdavad hulkasi kogustes: üks, paar, palju ja väga palju. Mängujuhil on kindlasti lõbus sinivaalasi ja rotte mängida.

Looma mõjutamiseks peab nõid viskama Loomade valitsemist looma Vaistu viske vastu. Õnnestunud vise garanteerib, et loom võtab nõia arvamust kuulda ja teeb, mida nõid soovib. Nõid saab siiski anda vaid ühe käskluse ja see ei tohi olla väga pika tegutsemisajaga. Näiteks käsk hakata perutama, et ajada ratsanik maha on sobiv aga käsk ratsutada 10km kaugusele ei ole.

Looma mõjutamine toimib ka siis kui loom on üldiselt kontrollitud mõne teise loomade valitseja poolt. Küll pole sellist looma võimalik mõjutada oma isandat ründama ega talle muul moel kahju tegema. Kui looma kontrolliv valitseja on samas kohas, siis saab ta suuliselt antud käsu tühistada. Seetõttu ei pruugi mõjutamisest sellises olukorras palju kasu olla.

Loomad, kelle keelt nõid oskab on nõia suhtes alati sõbralikud, nad võtavad nõida kui ühte endi seast.

Mängujuht võib seada piiranguid, kui kõrge peab Vaist olema, et mõne spetsiifilise looma keelt õppida juhul kui tegemist on väga veidra suhtlemisviisiga nagu näiteks hiidsipelgatel (keelel on keemilised komponendid). Kõikide tavaloomade puhul piiranguid ei tohiks olla.

Loomade valitsemise haru on üpriski levinud nõiakunsti haru. Eriti tähtsal kohal on ta primitiivsemates kultuurides, kes tihtipeale kummardavad mingisuguseid loomtootemeid.

Loomade valitsemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Loomade valitsemine vähemalt +6

Loomade valitsemise vise: Looma mõjutamiseks vise looma Vaistu viske vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid on võimeline loomi, kelle keelt ta tunneb enese tahtele allutama, ning nendest endale ustavaid kaaslasi tegema.

Looma enese tahtele allutamiseks peab nõid looma vastu hoolt üles näitama või teda võitma mingil moel. Olenevalt loomast võib looma allutamine väga erinevaid trikke vajada. Mõne puhul võib aidata, kui nõid ehitab loomale pesa, mõnda on vaja võitluses võita, mõni tahab lihtsalt süüa. Tehniliselt nõuab looma allutamine kahte Loomade valitsemise viset looma Vaistu viske vastu. Esimene on vajalik looma veenmiseks sellisesse pakti astuma, ning tema vajaduse välja selgitamiseks. Teine vise on vajalik looma pakti nõutamiseks.

Loomade valitseja võib üritada looma ka mõnelt teiselt valitsejalt nõ üle lüüa. Sel juhul lisanduvad looma Vaistu viskele tema originaalse valitseja Loomade valitsemise punktid.

Nõida tahte all võib korraga olla niipalju loomi, kui on palju on tal Loomade valitsemise all punkte.

Loomade valitseja annab käsklusi oma valitsetud loomadele suuliselt vastava looma keeles.

Rituaal: Loomade eest varjumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Loomade valitsemine vähemalt +4 punkt

Loomade valitsemise vise: 20, kui loomad kelle eest nõid end varjata soovib on talle hästi tuntud, ehk siis oskab nende keelt, siis vise vaid 15 vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Loomade valitseja on võimeline end loomade eest varjama end praktiliselt üleloomulikul moel. Loomad ei ole suutelised lugema tema lõhnu, ega aru saama tema lähedusest isegi siis, kui nõid nende endi kõrval seisab. Tehniliselt on nõid loomade jaoks nähtamatu. Kui nõid peaks mingil põhjusel ründama looma, või miskit muud halba neile tegema, siis saavad loomad Tähelepanu viske nõia Loomade valitsemise viske vastu tema avastamiseks.

Võime kestab Loomade valitsemise punktid korda 10 minutit. Võime ette valmistamine võtab paar minutit.

Loomale spetsialiseerumine

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Loomade valitsemine vähemalt +6 punkti, hea põhjus, miks too loom lähedasem, kui teised.

Kasu: Nõid on võimeline üht liiki loomadega eriti kergelt suhtlema ja neid mõjutama, kõik visked seoses selle loomaga viskab nõid +5ga.

Sugukonnaga suhtlemine

(Kasslased, koerlased, linnud, mereimetajad, roomajad jne. Sugukond on SAKEs natukene laiem kui tavaliselt zooloogias.)

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt +4, Loomade valitsemine vähemalt +12

Kasu: Nõid suudab suhelda kõikide valitud sugukonda kuuluvate loomadega, justkui oleks õppinud kõigi nende keelt

Sugukonnale spetsialiseerumine

(Kasslased, koerlased, linnud, mereimetajad, roomajad jne. Sugukond on SAKEs natukene laiem kui tavaliselt zooloogias.)

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt +4, Sugukonnaga suhtlemine, Loomade mõistmine vähemalt +14

Kasu: Nõid on võimeline ühte sugukonda kuuluvate loomadega eriti kergelt suhtlema ja neid mõjutama, kõik visked seda sugukonda loomadega viskab nõid +5ga.

Kaaslase aretamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Loomale spetsialiseerumine või Sugukonnale spetsialiseerumine, Loomade valitsemine vähemalt +8 punkti

Kasu: Nõid on võimeline aretama endale tavapärasest võimsamaid loomkaaslasi. Nõid, kes kasvatab oma loomkaaslase ise üles saab looma täiskasvanuks saades 4 punkti loomale omaduste vahel jagamiseks, ning 60 punkti oskuste ja muude parameetrite vahel jagamiseks. Punktid lisanduvad liigi tavapunktidele.

Nõid saab aretada vaid loomasi, kellele või kelle sugukonnale ta spetsialiseerunud on.

Nõid võib aretada nii palju loomi korraga, kui palju ta neid üldiselt valitseda jõuab.

Mängutehniline kommentaar: Selleks, et inimesel, kes loomade valitsejat mängib, sellest võimest mängus realselt kasu oleks, tasuks võtta aretamisele noor loom, kes täiskasvanueale läheneb. Kokkuleppel mängujuhiga võiks looma, olenevalt liigist, aretamine võtta paar kuud kuni pool aastat.

Jäljetus

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Loomade valitsemine vähemalt +4 punkt, Jäljeajamine vähemalt +4 punkti, Luuramisoskused vähemalt +4 punkti

Loomade valitsemise vise: Koduregioonis automaatne, koduregiooniga sarnases keskkonnas 10 vastu, koduregioonist erinevas keskkonnas aga vähemalt samas kliimavöötmes 15 vastu, koduregioonist erinevas kliimavöötmes aga sarnastes keskkonnas 15 vastu, kui nii kliimavööde kui keskond on erinev siis 20 vastu.

Kasu: Nõid liigub oma kodumetsades/mägedes ilma jälgi jätmata. Väljaspool koduregiooni viskab nõid Loomade valitsemist, et mitte jälgi jätta.

Võimet võib kasutada piiramatult.

Rituaal: Looma hingestamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kaaslase aretamine, Vaimne side, Loomade valitsemine vähemalt +10 punkti, Ravitsemine vähemalt +10 punkti, Teadus: Vaimuvald vähemalt +6 punkti

Loomade valitsemise vise: et vaadata ja kuulda läbi looma tajude 30 - loomas olevate hingeelude arv.

Looma hingestamiseks ei pea aretamise käigus midagi viskama, eeldatavasti on nõial selle rituaali korralikuks läbi viimiseks piisavalt aega.

Loitsupunktide tarve: 1 looma tajude kasutamisel

Kasu: Loomade valitseja loob enda aretatud loomaga permanentse vaimse sideme, andes talle aretamise käigus üle mõned oma hingeelud. Seeläbi on aretatud loomas tükike nõia hinge. Nõid saab oma hinge tükki kasutades mediteerimise abil näha ja kuulda mida loom näeb ja kuuleb. Nägemist ja kuulmist saab nõid üritada niimitu korda päevas, kui on punkte Hingejõu all. Ilma piiranguteta saab nõid telepaatiliselt käsutada looma.

Hingestatud loom ei karda kummitusi, ega vaimuvaldseid nagu tavalised loomad.

Loomade valitseja peab andma loomale vähemalt 2 hingeele, need hingeelud taastuvad alles siis, kui loom sureb või keegi tapab need hingeelud vaimurelva abil.

Kui nõid sureb, saab hingestatud loom vabaks, ning temast areneb aalu, ehk hingega loom.

Hingestatud looma omadused:

Hingestatud loom saab omadused Hing ja Mõistus, mis loomal muidu puudu on. Nende omaduste

väärtused olenevad üle kantud Hingeeludest. 2 Hingeele võrdub üks omadusepunkt mõlema omaduse all. Punkte hakatakse lugema -10-st. Näiteks kui nõid ohverdab looma hingestamiseks 16 hingeele on looma Mõistuseks ja Hingeks -2. Need omadused on võrreldavad inimese omadustega. Hingestatud loom on väga palju targem, ning kõrge Mõistusega loom võib läbi viia ja ette võtta väga keerukaid operatsioone. Näiteks loom kelle Mõistus on -7 või rohkem on võimeline õppima ja aru saama mõnest inimkeelest, kuigi rääkida seda ta vaevalt et suudab.

Loomade isand

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist vähemalt +4, Loomade valitsemine vähemalt +12

Kasu: Loomade valitseja suudab valitseda rohkem loomi. Loomade isand suudab kontrollida kaks korda niipalju loomi, kui palju on tal punkte Loomade valitsemise all.

Võimet saab võtta mitu korda, tõstes oma kontrolli all olevate loomade hulka edasi. Näiteks nõid kes on võtnud loomade isandat 3 korda ja kelle Loomade valitsemine on 13 saab kontrollida 52 looma.

Vaimuvalda sisenemine

Vaimuvalda sisenemine on maagiaharu, mis võimaldab hingel kehast lahkuda.

Vaimuvalda sisenemine pole just kõige tuntum nõiakunsti haru, aga siiski ei tohiks mängijatel olla probleeme leida pikema aja jooksul kedagi, kes seda oskab. Mängus on kindlasti kultuure, kes haru ei tunne, aga enamus maailma on harust teadlikud. Enamus nõiakunste seadustega reguleerivaid kultuure hoiavad haru tundjatel silma peal, sest vaimuvalda sisenejad võivad potentsiaalselt väga ohtlikeks osutada. Kindlasti rakenduvad haru õppimisega igasugused piirangud.

Tehnika

Kehast väljumiseks peab nõid viskama oskuse Vaimuvalda sisenemine viset. Olenevalt sisenemise tüübist, kas läbi meditatsiooni või läbi une on Vaimuvalda sisenemise baasviskeks 30 või 20. Kui aga tahata siseneda mõne kõrvaloskusega, siis vise suureneb. Näiteks selleks, et kehast väljuda koos kõrvaloskusega: Vaimuvalda sisenemine koos vaimuesemega, mis võimaldab vaimurelvasi kaasa võtta tuleb visata lausa 38 vastu.

Mõistetavalt on 38 väga suur number, mille viskamine isegi võimsale nõiale võib käia üle jõu. Seetõttu kasutavad vaimurändurid abivahendeid, mida rohkem kõrvaloskusi nad kaasa soovivad võtta, seda tugevamaid abivahendid oleks vaja. Abivahendeid on kahte tüüpi:

1. Vaimuvalla värav - nõidsepa valmistatud maagiline peegel, mis on vahekontaktiks Vaimuvalla ja inimeste valla vahel. Sellised peeglid annab olenevalt oma võimsusest +2 kuni +6 Vaimuvalda sisenemisele.
2. Narkootikumid - peamsed abivahendid meditatsiooni võimendamiseks. Nõrgemad narkootilised ained, nagu kanep või kərbeseened on nõiale üpriski ohutud, samas nende plussist Vaimuvalda sisenemisele (+1 kuni +6) võib mitmeid kõrvaloskusi kaasa võtvale nõiale väheks jääda. Seetõttu kasutavad sinised sõdalased (sinine sõdalane - sõdalane/mõrtsukas, kes liigub Vaimuvalla kaudu oma ohvrit tapma ja vajab mitmeid kõrvaloskusi edu saavutamiseks) palju kangemaid segusid. Kangete narkootikumide puhul on probleemiks sõltuvus. Nõid on siiski

tavaline inimene, kes võib kangetest narkootikumidest jääda füüsilisse sõltuvusse, nagu iga teine. Kanged narkootikumid on oopium, klaas ja sinine taevas.

Vaimuränduri võimed

Vaimuränduri võimed:

Vaimuvalla taju (baasoskus)	20
Permanentne vaimuvalla taju	-
Kehast väljumine	30+
Vaimuvalda sisenemine	ca 30
Lendamine	20
Kiire lendamine	30
Kõrvaloskus: Vaimuvalda sisenemine koos Vaimuesemega	+6
Nähtamatus	24
Füüsiliste objektidega manipuleerimine	20
Kõrvaloskus: Pimedas nägemine	+6
Tootemlooma kuju	20

Vaimuvalla taju

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2

Vaimuvalda sisenemise või Surnumanamise vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid saab oskuse: Vaimuvalda sisenemine (Hing).

Annab võime näha ja kuulda kummitusi ning muul moel nähtamatuid olendeid, nagu näiteks nähtamatud vaimurändurid. Nõid näeb samuti automaatselt, kas mõni asi on Vaimuese või mitte.

Võime kestab Vaimuvalda sisenemise punktid korda kümme minutit. Viset mõjutavad psühhotroopsed ained aga mitte Vaimuvalla peegel.

Kui võime võtab isik, kes on muidu permanentselt pime, siis tema näeb võimet kasutades ka inimeste hingesid (ilma nägemispuudeta inimene hingesid ei näe isegi silmi sulgedes). See eripära võib pimedatele anda inimeste kohta olulist informatsiooni, mis muidu kättesaamatu on. Inimese hing näeb üldiselt välja selline nagu ta ennast ise vaimusilmas kujutab, seega sisaldab informatsiooni isiku unistuste, enesekindluse kui ka mentaalse seisundi kohta. Näiteks kõrge enesehinnanguga inimese hing võib välja näha ilusam, tugevam või suurem kui inimene tegelikult. Depressiooni all kannatava inimese hing võib meenutada aga surnut.

Permanentne vaimuvalla taju

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Vaimuvalla taju, Vähemalt +10 punkti Vaimuvalda sisenemise või Surnumanamise all, Teadus: Vaimuvald vähemalt +12

Kasu: Nõid näeb muidu nähtamatuid Vaimuvalla kodakondseid ja ka nähtamatuid nõidu. Vaimurändur näeb samuti automaatselt, kas mõni asi on Vaimuuse või mitte.

Taju töötab permanentsest.

Kehast väljumine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2

Vaimuvalda sisenemise vise: 30 ilma igasuguste kõrvaloskusteta. Kui võtta kaasa mõni kõrvaloskus, siis muutub raskustase (DL) kõrgmemaks.

Loitsupunktide tarve: 1+iga kõrvaloskuse Loitsupunktide tarve, mida nõid kehast väljudes kaasa võtab.

Kasu: Nõid on hingena võimeline kehast välja tulema, aga mitte vaimuvalda minema.

See on kogu Vaimuvalda sisenemise baasoskus, millele lisanduvad erinevad kõrvaloskused. Hingena kehast väljumiseks vise 30 vastu. Nõid saab kasutada Vaimuvalla väravat ja psühhotroopseid aineid, et oma viset parendada.

Nõid on võimeline kehast väljuma ka läbi une, selleks peab ta viskama 20 millele lisanduvad kõrvaloskuste nõuded. Eelnevalt peab nõid peab magama jääma ja saavutama kontrolli oma une üle. Kontrolli saavutamiseks peab ta viskama Hingejõudu 20 vastu. Kui nõid aga kontrolli ei saavuta, või kehast väljuda ei suuda, siis magab ta lihtsalt rahulikult hommikuni. Kui nõid naaseb Vaimuvallast oma magavasse kehasse ja soovib ärgata peab ta viskama Hingejõudu 10ne vastu või lihtsalt magab edasi peale naasmist. Une kaudu Vaimuvalda minekut ei saa mõjutada Vaimuvalla väravaga, psühhotroopsete ainete plussid aga mõjuvad.

Vaimuränduri omadused ja oskused kehast väljununa

Elud: Hingeelud

Reageerimine: Hing + Reageerimise plussid

Rünnak: Relva oskus (Kiiruse või Osavuse asemel Hing) + võimed

Kahju: Keha asendab Hing + võimed + Vaimurelva plussid. Vaimurändur teeb vaimurelvaga kahju inimese hingele aga mitte

kehale. Kusjuures tavarüüde vastu on läbitungivus täielik.

Relvituna võib Vaimurändur kägistada oma ohvrit juhul, kui ta kasutab võimet Füüsiliste objektidega manipuleerimine.

Kägistatav ohver kaotab teadvuse õhuta olemise käikude aeg/2 käigu pärast. Kui teda seejärel edasi kägistada sama kaua, siis ta sureb. Näiteks ohver, kellel on Keha 0, kaotab 5 käigu pärast teadvuse ja kokku 10 käigu pärast sureb.

Kui nõid ei suuda füüsilisi objekte manipuleerida ja tal ei ole vaimurelva, siis on ta võimetu hinge kujul üldse kedagi ründama.

Pareerimine: Arvutada võttes arvesse vaimuvallas olevat reageerimist.

Kaitse 0, juhul kui pole vaimurüüd (tavarelvade vastu 20 või Vaimuvalda sisenemise plussid, kui see arv on suurem)

Täiskiirus Arvutada kasutades Hinge Kiiruse asemel

Kui nõid viibib oma kehast väljas ja nõ puhkab inimeste maailmas, siis tema loitsupunktid ega hingeelud ei taastu.

Vaimuvalda sisenemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +8

Vaimuvalda sisenemise vise: keskmiselt 30, oleneb kohast, kus nõid tahab valdade vahel liikuda. Ka vaimuvallast inimeste valda liikumine võtab ühe loitsupunkti.

Loitsupunktide tarve: 1 sisenemise eest, 1 punkt väljumise eest. Võimet võttes saab ühe loitsupunkti.

Kasu: Kehast väljunud vaimurändur on võimeline Vaimuvalda sisenema.

Viset ei mõjuta psühhotroopsete ainete plussid, aga mõjutab vaimuvalla peegel.

Pane tähele, et Vaimuvallast inimeste valda naasmine võtab ka ühe loitsupunkti ja vise naasmiseks on keskmiselt 30 vastu, mis tähendab, et naasmine ei pruugi automaatselt õnnestuda. Vaimurändur võib ebaõnnestuvate visete korral pikaks ajaks Vaimuvalda lõksu jääda.

Õnneks taastuvad Loitsupunktid ja Hingeelud Vaimuvallas samal moel nagu inimeste maailmas: puhates 8 tundi.

Lendamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +4, Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +10

Vaimuvalda sisenemise vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1 punkt Vaimuvalda sisenemise punktid käikude eest. Võime käivitamine võtab ühe käigu, võimet saab automaatselt pikendada, ilma käiku raiskamata. Võime pikendamine maksab ühe loitsupunkti.

Kasu: Vaimurändur hing on võimeline nii inimeste, kui vaimude vallas hingena lendama. Vaimurändur lendab oma tavakiirusel (*regulaar movement speed*).

Viset ei mõjuta psühhotroopsete ainete plussid ega vaimuvalla peegel.

Kiire lendamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +8, Lendamine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +14

Vaimuvalda sisenemise vise: 30

Loitsupunktide tarve: 2 punkti Vaimuvalda sisenemise punktid käikude eest. Võime käivitamine võtab ühe käigu, võimet saab automaatselt pikendada, ilma käiku raiskamata. Võime pikendamine maksab ühe loitsupunkti.

Kasu: Sama nagu lendamine, aga vaimuränduri täiskiirus on kaks korda suurem kui muidu. Reageerimisele loitsu kasutamise ajal +4, mis omakorda tõstab ka vaimuränduri Pareerimist.

Viset ei mõjuta psühhotroopsete ainete plussid ega vaimuvalla peegel.

Kõrvaloskus: Vaimuvalda sisenemine koos Vaimuesemega

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +4, Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +6

Vaimuvalda sisenemise vise: Kehast väljumise viskele lisandub 8

Loitsupunktide tarve: 1 lisandub kehast väljumise viskele

Kasu: Vaimurändur on võimeline Vaimuvalda sisenedes Vaimurelva või/ja mõnda muud vaimueset kaasa võtma.

Vaimurändur võib võtta kaasa niipalju einevaid vaimuesemeid kui tal vaja, loits ei muutu sellest keerukamaks ega maksa rohkem loitsupunkte.

Nähtamatus

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +6, Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +12

Vaimuvalda sisenemise vise: 24

Loitsupunktide tarve: 1 punkt Vaimuvalda sisenemise punktid käikude eest. Võime käivitamine võtab ühe käigu, võimet saab automaatselt pikendada, ilma käiku raiskamata. Võime pikendamine maksab ühe loitsupunkti.

Kasu: Vaimurändur hing on inimeste vallas nähtamatu, ainus märk hingest on õhuvirvendus. Vaimuvallas on hing siiski nähtav nagu alati. Õnneks on vaimuvallas nähtavad ka kõik muud olendid, kes inimeste maailmas nähtamatuks võivad muutuda.

Tänu nähtamatusele on vaimurändurile ka relvadega oluliselt raskem pihta saada. Käsirelvade rünnakud nähtamatu vastase vastu tehakse -6 trahviga (sama, mis kottpimeduses võideldes), laskerelvade rünnakud nähtamatu vaenlase vastu tehakse -18 trahviga (tabada on võimalik ainult ülihea õnne puhul). Kui ründaja on võimeline mingil moel nähtamatut nägema, siis ei muuda võime midagi. Enamus vaimuvalla olendid ja kõik kummitused (surnud hinged) näevad nähtamatut.

Nähtamatu tegelane saab rünnata ilma, et muutuks nähtavaks.

Viset ei mõjuta psühhotroopsete ainete plussid ega vaimuvalla peegel.

Füüsiliste objektidega manipuleerimine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +4, Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +10

Vaimuvalda sisenemise vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1 punkt Vaimuvalda sisenemise punktid x10 minutite eest. Võime käivitamine võtab ühe käigu, võimet saab automaatselt pikendada, ilma käiku raiskamata. Võime pikendamine maksab ühe loitsupunkti.

Kasu: Vaimuränduri hing on võimeline inimeste vallas asuvaid objekte liigutama.

Võime on väga kasulik nõiale, kes plaanid siniseks sõdalaseks käimist. Nimelt ilma selle loitsuta pole vaimurändur võimeline ühegi füüsilist objekti manipuleerima, ehk siis ei suuda ta avada uksti, ega midagi sarnast. Teispoole ust minemiseks peab ta liikuma läbi Vaimuvalla. Mõrvaplaanidega sinise sõdalase jaoks võib selline kõrvaline rännak aga tähendada ohvri põgenemist või Vaimuvallas ekslemist.

Võime võimaldab liigutada esemeid, vaimumuukraudade olemasolul muukida uksi, avada uksi, lükata esemeid ümber jne. Ning selliste tegevuste osas võib arvestada sinise sõdalase jõuks tema Hinge. Samas ei võimalda võime midagi pikalt käes hoida, nõia hing ei ole kuidagi füüsiliste omadustega, manipulatsiooniks on lühiajalised tõuked, pigistused, tuuleilid mõnes mõttes.

Nõid ei saa kasutada füüsilisi riideid, kilpe, rüüsid ega relvasi. Aga võime annab nõiale ühe füüsilise rünnaku – nüüd on ta võimeline ohvrit füüsiliselt kägistama.

Viset ei mõjuta psühhotroopsete ainete plussid ega vaimuvalla peegel.

Kõrvaloskus: pimedas nägemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +2, Kehast väljumine, Vaimuvalda sisenemine vähemalt +6

Vaimuvalda sisenemise vise: Kehast väljumise viskele lisandub 6

Loitsupunktide tarve: 1 lisandub kehast väljumise viskele.

Kasu: Vaimurändur on inimeste vallas võimeline ka pimedas nägema, küll mustvalgelt aga kokkuvõtteks samahästi kui päeval.

Tootemlooma kuju

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing +4, Loomale või sugukonnale spetsialiseerumine, Kõrvaloskus: Füüsiliste objektidega manipuleerimine, Vaimuvalda sisenemine +12, Loomade valitsemine +12

Vaimuvalda sisenemise vise: Muutuse tegemiseks vise 20 vastu

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Kehast lahkunud nõid saab muutuda end üheks loomaks, kellele ta on spetsialiseerunud. Ta näeb välja, nagu pärisloom aga on tegelikult Hingel põhinev Olemusega (Precense) olend. Looma kuju võtnuna muutuvad kõik nõia rünnakud, liikumiskiirjused jne vastava looma omadeks, millele lisandub vastavad nõia Hinge plussid nagu näidatud Vaimuvalda sisenemise all. Selline loom on palju võimsam, kui tavaloom.

Võimet saab erinevateks loomadeks muutumiseks võtta mitu korda.

Tootemlooma kuju võtnud nõial on omadus Olemus, mis tähendab, et tema Kaitse tavarelvade vastu on 20 asemel 10.

Muutudes tootemloomaks ja kandes samal ajal vaimueset, muundub vaimuese looma sisse. Kuigi looma kujul seda kasutada ei saa, ei lähe vaimuese kaduma. Erandina lisanduvad siiski vaimurüü kaitse plussid, loom justkui kannaks vaimuturvist.

Kui looma kuju võtnud nõid ründab, siis teevad tema rünnakud kahju füüsilisele kehale. Samas loevad ta rünnakud hõberelvadena, st nõid saab rünnata ka vaime.

Ravitsemine

Ravitsemine põhineb energia ülekandmisel sarnaselt energia juhtimisega. Ravitsemine väljendub nõelravi, massaaži, koos mediteerimise või mõne sarnase tegevusena. Haava ravitsemise puhul kaasneb muuga ka haava õmblemine või kinni sidumine. Enamus ravinõidusi on rituaalid, mis võtavad aega vähemalt kümme minutit kuni mitu tundi. Ravitsemise ajal peab ravitav lõõgastuma ja vältima mõtlemist. Ka meditatsioon ei tee paha. Nõid saab ka ennast ravitseda suunates enda energiat õigesse kohta.

Ravitsemine on nõiakunsti harudes tuntuim, kõikide rahvaste juurest, kes tunnevad mingilgi määral nõiakunsti võib leida ravitsejaid. Üldiselt suhtub ühiskond ravitsejatesse positiivselt.

Psühhotroopsete ainete plussidest lisandub vaid pool Ravitsemisele, sest Ravitsemise põhikomponendiks on oma energia äraandmine ja Psühhotroopsed ained muudavad energia liigitamist lihtsamaks aga ei tekita seda juurde.

Vaimuvalla peeglist pole ravitsemisnõiduste juures üldse kasu.

Ravitseja loitsud:

Rituaal: Ravitsemine

Rituaal: Luude parandamine

Rituaal: Jäseme asendamine

Kiire ravitsemine

Rituaal: Hingeelude ülekandmine

Rituaal: Hingeside

Rituaal: Hingeelude taastamine

Nõidarst

Nõelravi

Rituaal: Polongi loomine

Rituaal: Ilomba loomine

Rituaal: Ravitsemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2

Ravitsemise vise: vähemalt 10, täpsemalt all

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid saab oskuse: Ravitsemine (Hing) ning on võimeline ravima füüsilisi elusid ja haigusi.

Ravimisrituaal võtab aega umbes 10 minutit ja selle käigus toimub mingi mängija otsustatud tegevus nagu näiteks nõelravi, käte peale panemine ja rahustavate salvide lugemine, mediteerimine, suitsu sisse hingamine vms.

Vise	Tulemus
------	---------

1-9	Energia saab raisatud, aga patsiendil sellest eriti kasu pole.
10-14	Haav paraneb kiiremini, tervenemine haigustest võimsusega 1. Järgmise puhkamise käigus paraneb lisaks kaks elu. Ravimise käigus paraneb 4 elu.
15-19	Haav paraneb kaks korda kiiremini, tervenemine haigustest võimsusega 2. Järgmisel ööl paraneb lisaks neli elu. Ravimise käigus paraneb 8 elu.
20-24	Haav paraneb kolm korda kiiremini, tervenemine haigustest võimsusega 3. Järgmise puhkamise käigus paraneb lisaks kuus elu. Ravimise käigus paraneb 12 elu.
25-29	Haav paraneb neli korda kiiremini. Tervenemine haigustest võimsusega 4. Järgmisel ööl paraneb lisaks kaheksa elu. Ravimise käigus paraneb 16 elu.
Vise 30 ja rohkem	Tervenemine haigustest võimsusega 5. Järgmisel ööl paraneb lisaks kümme elu. Ravimise käigus paraneb 20 elu.

Rituaal: Luude parandamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Ravitsemine vähemalt +4

Ravitsemise vise: vähemalt 10, täpsemalt all

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Ravitseja on võimeline kiirendama luumurdude kokku kasvamist ning kasvatama maha raiutud jäsemeid keha külge tagasi. Luud kasvavad tavaliselt kahe kuuga kokku.

Vise	Tulemus
1-9	Energia saab raisatud, aga patsiendil sellest eriti kasu pole.
10-14	Luumurru paranemiseks kulub poolteist kuud. Järgmise puhkamise käigus paraneb üks elu lisaks.
15-19	Luumurru paranemiseks kulub kuu. Järgmise puhkamise käigus paraneb kaks elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 4 elu.
20-24	Luumurru paranemiseks kulub kaks nädalat. Järgmise puhkamise käigus paraneb neli elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 6 elu. Maharaiutud jäse jääb keha külge (50% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)

25-29	Luumurru paranemiseks kulub üks nädal. Järgmise puhkamise käigus paraneb kuus elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 8 elu. Maharaiutud jäse jääb keha külge (25% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
30-34	Luumurru paranemiseks kulub 5 päeva. Järgmise puhkamise käigus paraneb kaheksa elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 10 elu. Maharaiutud jäse jääb keha külge (10% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
35-39	Luumurru paranemiseks kulub 3 päeva. Järgmise puhkamise käigus paraneb kümme elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 12 elu. Maharaiutud jäse jääb keha külge (5% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
Vise 40 ja rohkem	Luumurd paraneb järgmise puhkamise käigus. Järgmise puhkamise käigus paraneb kaksteist elu lisaks. Ravimise käigus paraneb 14 elu. Maharaiutud jäse jääb keha külge ja toimib ideaalselt.

Rituaal: Jäseme asendamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Luude parandamine, Anatoomia +6 punkti, Ravitsemine +14 punkt

Ravitsemise vise: vähemalt 30, täpsemalt all

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Ravitseja on võimeline võõrast jäset ühendama kehaga.

Jäseme asendamiseks peab jäsemedoonoril ja ravitsetaval olema sama veregrupp. Veregrupi kindlakstegemiseks on vaja arsti laboratooriumit ja Anatoomia viset 20 vastu. Võimalus, et kahel juhulikul inimesel on sama veregrupp on 5%.

Jäsemedoonor ei tohi olla surnud kauem kui päev tagasi, või peab tema keha olema külmutatud või mingil muul moel säilitatud.

Vise	Tulemus
1-29	Energia saab raisatud, aga patsiendil sellest eriti kasu pole.
30-34	Jäse saab ühendatud kehaga. (50% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)

35-39	Jäse saab ühendatud kehaga. (25% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
40-44	Jäse saab ühendatud kehaga. (10% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
45-50	Jäse saab ühendatud kehaga. (5% võimalust, et ei tööta või töötab valesti)
Vise 50 ja rohkem	Jäse saab ühendatud kehaga, ning töötab kindlalt hästi.

Kiire ravitsemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Ravitsemine +8 punkti

Ravitsemise vise: vähemalt 10, täpsemalt all

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Ravitseja on suuteline väiksema energiaülekanne väga suure kiirusega tegema. Ravitseja peab selleks puudutama inimest, keda soovib ravida.

Kiire ravitsemine on täisrännaku osa asendades ühe rännaku loitsimisega, mis tähendab et juhul kui täisrännak ei põhjustaks võimalust ei põhjusta ka see loits. Lisaks tähendab see, et kui ravitseja täisrännak koosneb mitmest rännakust, siis saab ta ka kiire ravitsemine võimet kasutada mitu korda või nii ravitseda kui ka rännata ühe täisrännaku jooksul.

Selline ravitsemine ei mõjuta inimese paranemiskiirust ega haava kinnikasvamiskiirust. Tegemist on lihtsa energiaülekandega, mida on sobilik kasutada lahingusituatsioonides.

Vise	Tulemus
1-9	Energia saab raisatud, aga ravitsetaval sellest eriti kasu pole.
10-14	Paraneb 2 elu
15-19	Paraneb 4 elu
20-24	Paraneb 6 elu
25-29	Paraneb 8 elu
30-34	Paraneb 12 elu
35-39	Paraneb 16 elu
Vise 40 ja rohkem	Paraneb 20 elu

Rituaal: Hingelude ülekanne

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +4, Ravitsemine vähemalt +12

Ravitsemise vise: vähemalt 20, täpsemalt all

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid on võimeline enda hingeelude ülekandmise teel teise inimese hinge ravitsema.

Hingeelude ülekandmiseks peab ravitseja ja ravitav olema füüsilises kontaktis – hoidma käest kinni vms. Hingeelude ülekandmine on rituaal, mis võtab vähemalt paar minutit aega. Ravitseja saab kanda üle niipalju hingeelusid kui ise soovib, piiriks on vaid tema enda hingeelude hulk.

See rituaal on baasvõimeks ka paljudele muude harude loitsudele, mis nõuavad seda, et nõid kannaks enda hingeelusid kellelegi või millelegi üle.

Lisaks saab nõid võime luua Hingeessentsi (*Soul essence*), mis on hingeelusid raviv ravivedelik. Nõid suunab oma hingeelud väikesesse pudelikesesse, milles need näevad välja nagu udu. Sellest pudelikesest juues saavad inimesed, või vaimuvalla olendid taastada oma hingeelusid.

Hingeessentsi loomine kasutab nõia hingeelusid ning on väike võimetus, et mõni neist ei taastu mitte kunagi. Hingeessentsi loomine on rituaal ja maksab 1 loitsupunkti.

Hingeessentsi loomiseks viskab nõid Ravitsemist ja vaatab kui palju elusid taastava Hingeessentsi on ta võimeline looma. Nõid võib valida, et loob nõrgema hingeessentsi.

Vise	Hingeessent taastab mitu Hingeelu	Hind Hingeeludes
1-19	Hingeessentsi loomine ebaõnnestub, nõid kaotab ajutiselt 2d4 hingeelu ning raiskab 1 loitsupunkti.	
20-24	1d6+6	12 Hingeelu, Hingejõu vise 6 vastu, või 1 Hingeelu ei taastu permanentselt
25-29	1d8+8	16 Hingeelu, Hingejõu vise 8 vastu, või 1 Hingeelu ei taastu permanentselt
30 ja rohkem	1d10+10	20 Hingeelu, Hingejõu vise 10 vastu, või 1 Hingeelu ei taastu permanentselt

Hingeessentsid maksavad: 1d6+6 maksab 20 KD, 1d8+8 maksab 30KD, 1d10+10 maksab 40KD.

Rituaal: Hingeside

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Hingeelude ülekandmine

Ravitsemise vise: Hingesideme loomiseks peab nõid viskama Ravitsemist 20 vastu. Kui sideme teine pool ei soovi ravitsejaga sidet luua, siis saab ta Loitsukaitse viske ravitseja Ravitsemise viske vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Ravitseja on võimeline looma enda ja mõne teise inimese vahel sideme, mis tähendab et kogu kahju hingeeludele, mis üks sideme osapool saab jagatakse kaheks, ning teise poole kahjust saab sideme teine osapool. Kui kahju jagamisel tekib komaga arv, siis ümardatakse see alla, osa ülekantud kahjust läheb kaduma.

Sideme loomiseks peavad osapooled füüsilises kontaktis olema vähemalt mõne minuti jooksul. Hingeside on permanentne niikaua kuni kumbki pool selle lõpetab. Ravitseja saab sideme lõpetada hetkega siis kui seda ise soovib. Sideme teine osapool saab seda lõpetada aga preestri rituaali: õnnistamine abil. Preester peab sideme lõpetamiseks viskama usku nõia ravitsemise viske vastu. Kui sideme teisel osapool on samuti võime Hingeside, siis saab ka see teine osapool sideme hetkega lõpetada.

Hingesidemel on mitmeid kasutusviise. Ravitseja võib sellega aidata mõnda sõbralikku sinist sõdalast või vastupidi luua see kellegi vaenulikuga, keda seejärel läbi enda hinge vigastamise piinata.

Rituaal: Hingeelude taastamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +6, Ravitsemine vähemalt +10

Ravitsemise vise: oleneb

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid on võimeline läbi meditatsiooni enda hingeelusid taastama. 10 minutit mediteerimist maksab ühe Loitsupunkti ja taastab Ravitsemise viskest tuleneva koguse hingeelusid.

Ravitsemist visatakse iga mediteerimistunni kohta eraldi.

Vise	Tulemus
1-9	Energia saab raisatud, hingeelud ei taastu.
10-14	Paraneb 1 hingeelu

15-19	Paraneb 2 hingeelu
20-24	Paraneb 3 hingeelu
25-29	Paraneb 4 hingeelu
30-34	Paraneb 5 hingeelu
35-39	Paraneb 6 hingeelu
40-44	Paraneb 7 hingeelu
Vise 45 ja rohkem	Paraneb 8 hingeelu

Võime töötab vaid kehas viibides või hingena Vaimuvallas viibides!

Nõidarst

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Kinni kasvatamine või Kiire ravitsemine, Ravitsemine vähemalt +14

Loitsupunktide tarve: - (pole otseselt loits)

Kasu: Tegelane on ravinõidustes eriliselt vilunud. Iga tema ravitsemine parandab kaks elu rohkem kui muidu (väljaarvatud juhul, kui muidu ei parane ühtegi elu). Ka luud ja haavad paranevad kaks korda kiiremini kui muidu.

Nõelravi

Hind: 5 punkti

Nõudmine: Arstiteadus või Ravitsemine vähemalt +4 (Ei pea olema nõiduslik ravitseja)

Loitsupunktide tarve: - (pole otseselt loits)

Kasu: Kasutades ravinõelasi on tegelasel arstiteaduse või ravitsemise visetele +2. Ravinõelad pannakse närvipunktidesse ja need eitavad loomulikult taastuda kui ka ravitsejal lihtsamalt energiasid liigutada.

Nõelravi ei tööta aga alati, näiteks haava kinnisidumise või kiire ravitsemise või hinge ravimisega seotud nõiduste puhul pole sellest abi.

Ravinõelad on umbes 6 cm pikkused metallist või luust ogad.

Rituaal: Polongi loomine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Rituaal: Hingeelude ülekandmine, Ravitsemine vähemalt +20, Teadus: Vaimuvall vähemalt +12

Loitsupunktide tarve: 1 (Tegemist on pikaajalise rituaaliga, kus iga vere laskmine maksab ühe loitsupunkti.)

Kasu: Võimas nõid tunneb Vaimuvalla saladusi ja energiast loobumise, kui selle juhtimise kunsti nii hästi, et on võimeline „elu“ looma.

Polongi loomiseks peab nõid ohverdama inimesi mõttega teda luua. Ta peab laskma ohverdatud inimeste vere vaati, andes samas Hingeelude

ülekandmise teel verele energiat. Verd läheb kokku vaja umbes 50 liitrit. Verd lastes peab nõid viskama iga kord Ravitsemist 20 vastu, et veri omaks piisavas koguses energiat. Kui üks vise aga ebaõnnestub kaob energia asjatult, sest energiaga rikastatud veri on segunenud tavalisega ja seeläbi on kogu kompott kasutu. Tuleb uuesti alustada. Lõpuks peab nõid lisama verevaadile oma Hingeelusid, et sealt kasvaks välja Polong, selleks kulub 4 Hingeelu, mis taastuvad alles peale Polongi surma.

Kui kõik läheb aga nii kui soovitud, siis peab nõid vaadi sulgema õhukindlalt ja jääma ootama. Aega läheb seitse kuud kuni aasta, kui vaadist hakkab kostma häält justkui miski liigutaks end. See ongi vastündinud Polong. Nüüd tuleb nädala jooksul vaat avada ja lõigata endale veeni, ning lasta Polongil oma verd imeda. Kokku 2d4 kahju.. Vaid nii saab elukast endale teenri. Kui seda ei tehta, siis purustab näljas Polong vaadi ja põgeneb, asudes tapma kõike toidu nimel.

Kui Polong on toidetud rahuneb ta maha, kuni jälle nädala pärast soovib süüa. Polongi tuleb kasvatada oma verega kolm kuni kuus kuud, alles siis saab ta valmis.

Valmis Polong ei räägi aga kuulab oma isandat täielikult. Ta täidab kõik oma isanda käsud, millest ta aru saab, kompromissitult. Nüüd võib Polong 3 korda kuus toituda ka võõrast verest. Üks kord kuus peab ta aga saama oma isanda verd, muidu saab ta iseseisvaks, ning pageb.

Polongi elud taastuvad, kui ta imeb verd.

Kultuuriline kommentaar: Võime ei ole aktsepteeritav enamustes kultuurides, sest hõlmab endas süütute inimeste tapmist.

Rituaal: Ilomba loomine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Polongi loomine

Loitsupunktide tarve: 1 (Tegemist on pikaajalise rituaaliga, kus iga vere laskmine maksab ühe loitsupunkti.)

Kasu: Ilomba loomine käib täpselt samamoodi nagu polongi loomine. Ainsaks erinevuseks on see, et loodud ilomba tahab 4 hingeelu asemel 8 nõia hingeelu.

Loodud ilomba on oma omadustel küll polongiga sarnane, aga oluliselt targem ning suurima erinevusena polongist, näeb välja täpselt samasugune kui teda loonud isand.

Ilomba on võimeline rääkima ja kuna ta mõistab nõia käske täpselt nii nagu need mõeldud olid, siis annab see oskus nõiale peaaegu võime viibida kahes kohas korraga. Kui ilomba peab ise midagi otsustama, siis teeb ta suure tõenäosusega samasuguse otsuse, nagu oleks teinud teda loonud nõid.

Kui nõial on võime zombide ja vardjate käsutamine telepaatiliselt, siis saab ta ka oma ilomabat käsutada telepaatiliselt, ning kasutada seda võimet ilomba silmade läbi vaatamiseks.

Ilomabat loonud nõida varitseb aga üks suur oht. Nagu polongi, tahab ilomba iga kuu maitsta oma isanda värsket verd. Kui ta seda ei saa, siis vabaneb ta isanda kontrolli alt. Vabanenud ilomba eesmärgiks saab oma looja tappa, et võtta üle tema koht maailmas.

Kultuuriline kommentaar: Võime ei ole aktsepteeritav enamustes kultuurides, sest hõlmab endas süütute inimeste tapmist.

Surnumanamine

Surnumanamine on kaheosaline nõiakunsti haru, mille esimene pool (Rituaal: Surnumanamine, Rituaal: Pakt hingega, Rituaal: Personaalne kaitsevaim ja Vaimude välja ajamine) tegeleb surnute hingede välja kutsumisega ning on üpriski levinud kultuurides, kus religioosseks keskmeks on esivanemate kummardamine, nagu näiteks gurge, tauri ja zuhaari kultuurid.

Teine pool, ehk surnute ellu toomine ja nende kontrollimine on tabuks kogu maailmas. Sellega mängimine võib tuleriidale või isegi hinge hukkamisele viia peaaegu ükskõik kus.

Esivanemakultuseta kultuurid nagu asteaanide kultuur aga põlgavad ka surnumanamise esimest poolt, seetõttu on asteaanide impeeriumites ka kõik surnumanamise loitsud keelatud loitsude nimekirjas. See ei tähenda aga seda, et impeeriumites neid keegi ei kasutaks – nõiad, kes on kasvanud nii võimsaks, et suudavad inimese surnust ellu tuua, on valitsevatele kastidele liiga väärtuslikud, et lasta neid lihtlabaselt hukata.

Vahel jõuavad surnumanamiseni ravitsejad, kes mõistavad, et Ravitsemise kooli (*Restoration school*) abil ei õnnestu neil enda kallimaid aidata.

* – Surnumanajal pole vaja narkootiliste ainetega tegemist teha, sest need tema tegevust ei mõjuta. Temal on hoopis teistsugused ohud. Väljakutsutud vaimud võivad talle kallale tulla.

* – Vaimuvalla peegel mõjutab Surnumanaja loitsudest vaid rituaali: Surnumanamine.

* – Ebasurnu kehalised elud ei tervene iseenesest, küll saab teda aga kasutades nahatöö oskust kokku lappida. Ebasurnu remontimine võtab ühe tööpäeva ja selle jooksul paraneb elusid vastavalt nahatöö viskele:

Vise	Tulemus
1-9	Ebasurnu küll ei lagune enam, aga elud ka ei taastu.
10-14	Remont parandab 2 elu.
15-19	Remont parandab 4 elu.
20-24	Remont parandab 6 elu.
25-19	Remont parandab 8 elu.
30 ja rohkem	Remont parandab 10 elu.

Ebasurnu hingeelud taastuvad tavapäraselt 1+Hing päevas.

* – Ebasurnud, kelle hinge loetakse elavaks hingeks peavad puhkama, et taastuksid loitsupunktid ja hingeelud. Väsinuna saavad nad -4 Hinge, Mõistuse ja Vaistu oskuste visetele, aga mitte füüsilistele visetele, sest nende keha on väsimatu.

Surnud hinged ja ebasurnud

Inimese või looma keha on peale surma üldiselt surnud. Inimese hing, kui säilinud, rändab peale surma kas Vaimuvalda või läheb peale nädalat kättesaamatult kaotsi. Loomal ei ole hinge ja seetõttu tema ellu äratamiseks on vaja leida mõni muu hing looma sisse. Selleks, et surnud keha uuesti liikuma saada on sinna sisse vaja igal juhul mingit hinge või hinge tükki.

Ebasurnuid, keda surnumanaja luua saab on kokku seitset tüüpi. Ebasurnute loomiseks on läbivalt kolm viisi:

1. Originaalkeha ja hinge taasühendamine peale surma (juhul kui hing on elus).
2. Mõne ammu surnud hinge ühendamine mõne äsja või samuti ammu surnud kehaga.
3. Oma hinge tüki kasutamine võõra hinge asemel.

Originaalkeha ja originaalhinge taasühendamine vajab ravitsemise oskusi, teiselt poolt on aga otsesem (*direct*) viis ebasurnu loomiseks, sest visatakse ainult üks vise hinge tagasi kutsumiseks kehasse.

Ammusurnud hinge ja talle võõra keha ühendamiseks peab olenemata plaanitava ebasurnu tüübist läbima alati 3 etappi:

1. Alustuseks tuleb hing inimeste maailma kutsuda. Selleks kasutatakse rituaali: Surnumanamine.
2. Seejärel tuleb hing vangistada eelnevalt väljavalitud surnukehasse. Selleks kasutatakse rituaali: Hinge vangistamine.
3. Lõpuks tuleb ebasurnu animeerida mõne rituaaliga, mis oleneb sellest, mis tüüpi ebasurnut kasutada tahetakse.

Kolm rituaali kokku võtavad natukene alla 5 minuti.

Ebasurnud, mis ei ole loodud nõia hinge tükki kasutades ei allu kunagi automaatset surnumanajale. Mõnede kontrollimiseks on vaja Surnute valitsemise erivõimet, mis omakorda nõuab Psüühika maagiaharu oskamist. Teiste puhul piisab lihtsalt Surnumanamise viskest Ebasurnu

Loitsukaitse viske vastu. Mida vaja on täpsemalt kirjas konkreetse loitsu juures.

Valitsetud ebasurnute kogus

(Amount of controlled undead)

Iga surnumanaja saab oma kontrolli alla painutada mingi hulga ebasurnuid. Üldiselt on see 1 ebasurnu ühe surnumanamise punkti kohta, st surnumanaja, kelle Surnumanamine on +12 saab kontrollida 12 ebasurnut. Samas mõned ebasurnud lisavad mitu punkti ja mõned ebasurnud ei lisa ühtegi punkti. See on täpsustatud vastavate ebasurnu loomise võimete juures. Seda kogust saab ka tõsta võimega Surnute armee.

Vardjad ja zombid ei lähe selle koguse alla vaid nõuavad nõialt eraldi hoopis tema hingedusid.

Surnumanaja loitsud

Rituaal: Surnumanamine

Rituaal: Pakt hingega

Rituaal: Personaalne kaitsevaim

Rituaal: Hinge vangistamine

Rituaal: Kõndiva koolnu loomine

Rituaal: Hernehirmutise loomine

Rituaal: Revenanti loomine

Rituaal: Zombi loomine

Rituaal: Elustamine

Rituaal: Arenenud elustamine

Surnute valitsemine

Rituaal: Igavene uni

Rituaal: Vardja loomine

Surnute armee

Rituaal: Ümbersünd

Rituaal: Hinge jagamine

Rituaal: Surnumanamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +1, Teadus: Vaimuvald vähemalt +4

Surnumanamise vise: 15, et teoreetiliselt keegi teispool kutset kuuleks. Kas keegi tuleb selle otsustab protsendivise või individuaalsete hingede puhul mängujuht.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid saab oskuse Surnumanamine (Hing)

Surnumanaja oskab teispoolsusest kõiksugu erinevaid kummitusi (surnute hingi) välja kutsuda. Hinge välja kutsumine on keerukas ja potentsiaalselt ohtlik rituaal. Juba inimeste maailmas viibivaid surnute hingi surnumanaja kutsuda ei saa. Kui surnumanaja viibib ise vaimuvallas, siis toimib rituaal samal moel –

vaimuvallas olevaid hingi saab kutsuda, inimeste vallas olevaid mitte.

Surnumanaja saab välja kutsuda ainult neid surnute hingi, kes on juba Vaimuvalda mingitüüpi hingena salvestunud. Salvestumise protsess võtab umbes nädal aega peale surma ja enne selle protsessi lõppu ei saa surnumanaja selle rituaaliga hinge välja kutsuda. Küll aga võimsamate rituaalidega. See rituaal on sobilik ainult juba Vaimuvalla elanikeks moondunud hingede välja kutsumiseks, mitte kellegi ellu toomiseks või sõbra kummitusena tagasi kutsumiseks.

Esiteks peab surnumanaja otsustama, millist hinge ta tahab välja kutsuda, kas mõnda konkreetset hinge või mõnda üldist hingetüüpi (n nägijat või kurja hinge).

Üldist tüüpi hinge kutsumine

Selle, kas mõni üldist tüüpi hing surnumanaja kutset kuuleb ja seepeale otsustab inimeste maailmas surnumanajat külastada otsustab protsendivise.

Esimene küsimus on, et kas regiooni kus surnumanaja rituaali läbi viib teispoolsuses üldse on juhuslikult mõni hing. Seda määrab osalt mängujuht, osalt juhus. Piirkondade teispoolsuses, kus on inimesed kümneid tuhandeid aastatid elanud ja linnu rajanud, on oluliselt rohkem hingesi, kui piirkondades, kuhu inimesed on alles hiljuti (mõnisada aastat tagasi) jõudnud või kus suuri inimasulaid pole kunagi olnud kuigi on pikalt elatud. Piirkondade, kus inimesi pole kunagi elanud või kuhu äsja elama asunud, teispoolsuses ei tohiks üldse hingi viibida. Samuti võib mõne piirkonna teispoolsus olla nii vaenulik, et kõik sinna sattunud hinged leiavad kohe oma otsa.

Kutsutava hinge tüüp	Baasvõimalus linnastunud piirkonnas	Baasvõimalus väheasustatud piirkonnas
Nägija	40%	20%
Esivanema hing (kütt, sõdalane, šamaan või põlluharija)	20%	10%
Kuri hing (ei tule kunagi päevasel ajal)	10%	0% (baas on lihtsalt väike)

Baasprotsendile lisatakse nõia Surnumanamise punktid.

Kolmandaks ja ehk olulisimaks küsimuseks on peibutis. Selleks, et hing võtaks vaevaks välja ilmuda oleks teda vaja kuidagi peibutada – talle midagi lubada. See miski võiks olla koheselt nõ käega katsutav, mitte mingisugune pikem lubadus.

Näiteks šamaanesivanema kutsumiseks võib lubada ühiselt kummardatavatele jumalatele ohvrianni tegemist (see tuleb surnumanamise jooksul teha), küttesivanemale ohverdada näiteks vibu (põletada surnumanamise käigus), põlluharijast esivanemale ohverdada mõni kariloom või põllutööriist ja sõdalasele mõni rüü või relv.

Nägijate ja kurjade vaimude puhul peibutis ei mõju. Nägijad ei ole suhtlemisvõimelised ja neile ei ole midagi pakkuda ning kurjad hinged vihkavad elavat, nad ilmuvad niikuinii välja ainult selleks, et surnumanaja ära tappa.

Peibutis lisab baasprotsendile +5% kuni +20% olenevalt peibutise efektiivsusest, mida hindab mängujuht (keskmine 10%).

Näiteks gurge surmapreester Luna tahab välja kutsuda mõnd enda rahva küttesivanemat. Ta teeb seda Gurgemaal, kus on tsivilisatsioon kaua olnud aga teispoosus on vaenulik. Mängujuht otsustab, et baasprotsent on 10%, Lunal on Surnumanamine +16 ja ta põletab rituaali käigus peibutiseks ühe odava javeliini. Mängujuht otsustab, et selline peibutis annab +5%. Kokku on 31% võimalust, et rituaali õnnestudes (Luna peab viskama rituaali õnnestumiseks Surnumanamist 15 vastu) saabub esivanema hing.

Kui protsent on visatud jääb ainult oodata. Hinge väljailmumine võib aega võtta, mõnest minutist kuni mitme tunnini. Kui mingil põhjusel on surnumanaja välja kutsunud mõne kurja hinge siis oleks aeg nüüd ette valmistada – kohe varsti toimub kurja hinge rünnak.

Kusjuures Surnumanaja ei pruugi olla võimeline välja kutsutud hingi nägema, kuulma ega ka mingil muul moel tajuma. Enamus hingi on inimeste maailmas nähtamatud ja muudavad enda nähtavaks ainult siis, kui seda ise soovivad.

Kohale kutsutud esivanemad räägivad ainult mõnda piirkonna kõige põlisemat ja rohkemkasutatud keelt. See võib nõiale, kelle kultuur piirkonna „ainult“ 500 aastat elanud on, probleemiks osutada, sest iidset keelt oskamata ei ole tal võimalik suhelda kohalike esivanemate

hingedega. Ka täna tekkivad esivanemad võtavad paari nädala jooksul üle selle põliskeelee.

Esivanemahingede mälu ja teadmised on impersonaalsed, tegemist on kogu piirkonna arhetüübi teadmistega. Ükski esivanem ei mäleta enda isikut vaid defineerib end piirkondliku arhetüübi järgi (gurge šamaan, asteaani põllumees jne.) Nad võivad rääkida üleüldiselt piirkonna arhetüübi minevikust (räägivad sellest kui olevikust) ja sellest, mis teispoosuses toimub (jutt võib olla krüptiline, sest esivanemad ei mõista, et nad on surnud). Samuti võib nendelt küsida nõu kuidas võidelda mõne piirkonnas levinud vaimuolendi vastu.

Nägijad ja kurjad hinged ei räägi. Kurjad hinged ründavad selle eest. Nägijad ründavad ainult siis, kui neid liiga kaua jõllitada.

Kohale kutsutud hinged võivad igal hetkel lahkuda tagasi Vaimuvalda. Isegi, kui kohale kutsutud hing sooviks jääda pikemaks nõiaga vestlema või mingil muul põhjusel vältida teispoosusesse tagasiminekut, ei ole see võimalik. Paarikümne minuti pärast libiseb ta teispoosusesse tagasi.

Individuaalse hinge kutsumine

Konkreetse isiku hinge kutsumiseks peab Surnumanaja teadma tema nime. Sel juhul viskab Surnumanaja lihtsalt Surnumanamist 15 vastu, viske keerukus suureneb olenevalt kutsutava hinge kaugusest. Sellest saame me teada, kas kutse jõudis individuaalse hingeni. Selle üle, kas hing tuleb või mitte, otsustab mängujuht, sest tõenäoliselt on tegu mõne konkreetse NPCga kellel on PCdega mingisugune rollimänguline suhe.

Nägijaid ja esivanemaid saab kutsuda nime järgi ainult esimese kuu aja jooksul peale nende surma, peale seda on nad oma nime unustanud. Individuaalsed hinged mäletavad oma nime alati.

Hinge kaugus kutsumise kohast	Viske keerukusele lisandub (<i>difficulty level</i>)
Kuni 10 km	0
Kuni 50 km	+2
Kuni 100 km	+5
Kuni 200 km	+10
Kuni 500 km	+15
Kuni 1000 km	+20
+5 iga järgneva 1000 km kohta	

Kultuuriline kommentaar: Surnumanamise baasoskus on üpriski tavaline oskus akamooni, zuhaari, gurge ja paljude muude rahvaste preestrite

ja šamaanide seas, sest võimaldab suhelda esivanemate vaimudega.

Rituaal: Pakt hingega

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Surnumanamine vähemalt +4

Surnumanamise vise: puudub, pakti loomine õnnestub kui mõlemad osapooled on nõus. Kui kummitus ei ole paktiga nõus, siis pakti luua ei ole võimalik.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja ja väljakutsutud hing sõlmivad omavahel pakti, mis kohustab kumbagi miskit tegema. Pakt seob mõlemad osapooled mõne konkreetse kohustuse täitma. Mõlema osapoole kohustused peavad olema enamvähem võrdsed. Surnud hing peab ka ise olema huvitatud pakti sõlmimisest.

Pakt seob hinge inimeste maailma. Ta ei vaju tagasi vaimumaailma enne kui mõlemad osapooled on pakti täitnud või teda sidunud surnumanaja on surnud. Kui surnumanaja rikub omalt poolt sõlmitud pakti (st ei täida oma kohustusi), siis tuleb surnu hing teda kummitama, mis võib tähendada lihtsalt kiusamist kui lausa ründamist.

Pakte saab sõlmida ainult hingedega, kellega nõid saab normaalselt suhelda. Nägijate, kurjade hingede ja muude sarnasete kummitustega, kellega suhelda on võimatu või kes ainult hävingut tuua soovivad pakti sõlmida ei saa. Pakti sõlmimiseks peab surnumanaja oskama keelt, mida hing räägib.

Kõige lihtsam on pakte sõlmida esivanemate hingedega, kes tavaliselt ei ole agressiivsed ning kellel ei ole väga ohtlikke võimeid. Samas on esivanema hingede tegevused inimeste maailmas üpriski piiratud, sest nende käitumine ja teadmised maailmast on seotud nende ajaloolise arhetüübiga. Nende maailmamõistmine võib olla täielikus vastuolus reaalsusega. Näiteks sõdalasesivanem oleks oma võimetelt ideaalne sinine sõdalane (salamõrtsukas) aga ta oskab võidelda ainult nagu mingisugune vana aja kangelane – valjult ja otse rünnates. Esivanematega saab sõlmida vaid üpriski väikese võimsusega ja mägutehniliselt konkreetselt väljendatud pakte. Enamus selliseid pakte on väga lihtsad ja kiired (teoreetiliselt läbi viidavad ühel hommikul) – esivanem näiteks õnnistab kedagi ja talle tehakse kokkulepitud ohverdus, misjärel esivanem naaseb Vaimuvalda.

Individuaalsete hingedega (energiavampiiride, seestujakummitustega jne) saab sõlmida

keerukamaid rollimängulisi pakte aga arusaadavalt on sellised hinged ka väga palju ohtlikumad.

Arhetüüpsete esivanemate arhetüüpsed paktid

Küttesivanem lubab teha	Vastu tahab saada
Küttesivanema lask (Järgmine rünnak vibuga teeb +6 kahju, õnnistus kestab kuni puhkamiseni)	Mingit lihtsat ohvriandi, n paari vibunoolt, pudelit head alkoholi, väikest ohvrilooma vms.
Küttesivanema õnnistus (Käesoleval ekspeditsioonipäeval raskuste baasprotsent -5%)	
Kummituslik teejuht (Küttesivanem teab kõiki vaimuvalla lähiregioonis (päeva tee raadius) viibivaid olulisi asukohtasi. Samuti teab küttesivanem inimeste maailmas olevaid asukohtasi, mis on oma kohal olnud vähemalt 500 aastat. Ta võib ühe päeva päeva juhtida tegelasi nende palutud asukoha poole.)	Kütt tahab, et šamaan talle end kütina tõestaks – tapaks mingisuguse kohaliku kiskja, laseks eriti hästi vibu mingi keerulise sihtmärgi vastu, oleks nädal aega söömata ja joomata vms.

Sõdalasesivanem lubab teha	Vastu tahab saada
Sõdalasesivanema löök (Järgmine rünnak käsirelvaga teeb +6 kahju, õnnistus kestab kuni puhkamiseni)	Mingit lihtsat ohvriandi, n paari vibunoolt, pudelit head alkoholi, väikest ohvrilooma vms.
Sõdalasesivanema toetus järgmises lahingus (järgmises võitluses, kus PCd osalevad, teeb sõdalasesivanem end nähtavaks ja ründab piirkonnas ajalooliselt levinuima relvaga. Ei allu PCde taktikale. Kokkuleppel ei ole ajalist piiri. Esivanem saadab nähtamatult PCsid kuni esimese lahinguni.)	Paljudel sõdalaskultuuridel on olulisel kohal isiklik võimekus ja vaprus – sõdalasesivanem tahab, et šamaan talle enda oma tõestaks. Näiteks võistleks temaga odaheitmises (täpsuses), hüppaks üle mingisuguse kaljulõhe või sooritaks esivanema nähes mõne muu ette antud vägiteo.

Põllumeesivanem lubab teha	Vastu tahab saada
Põllumehe abi (+4 punkti ühe oskuse alla: jõu ja ilu numbrid, Luuramisoskused, ratsutamine, mehhanismide töö, metalli, puu- ja nahatöö või tekstiili- ja nahatöö. Punktid kestavad 1 tund.)	Mingit lihtsat ohvriandi, n põllutööriista, pudelit head alkoholi, väikest ohvrilooma vms.
Põllumehe õnnistus (Käesoleval ekspeditsioonipäeval võimaluste baasprotsent +5%)	

Šamaanesivanem lubab teha	Vastu tahab saada
---------------------------	-------------------

Šamaanesivanem surnumanaja või ühe tema kaaslase peal kasutada ühte oma loitsu:	võib	Mingit ohvriandi, muusikariista, pudelit head alkoholi, väikest ohvrilooma vms.	lihtsat n pudelit
Jumalik nägemine (1 tund, +6 Tähelepanule ja näeb nähtamatut)			
Jumala saadik (1 tund, relv käes toimib nagu hõberelv)			
Ohutis (1 tund, +4 loitsukaitsele)			

Kui mingil põhjusel on surnumanaja eriliselt kitsi ja tahab arhetüüpselt esivanemat selle õnnistust tasuta saada, siis võib ta teda üritada veenda. Selleks kolm viset 20 vastu, olenevalt argumentidest saab kasutada sotsiaalseid oskusi, teoloogiat ja ajalugu.

Rituaal: Personaalne kaitsevaim

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Pakt Hingega, Surnumanamine vähemalt +8

Surnumanamise vise: puudub, pakti loomine õnnestub kui mõlemad osapooled on nõus. Kui kummitus ei ole paktiga nõus, siis pakti luua ei ole võimalik.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja loob mõne oma esivanema hingega või mõne muu kummitusega sõbraliku suhte. Sõbralikult meelestatud kummitus asub šamaani saatma. Personaalne kaitsevaim liigub vabalt umbes 1 km raadiuses oma saadetavast (enamasti on ta lähemal) ning tuleb kaitstavale alati hätta, kui see seda vajab (kui on kaugemal, siis jõuab 1d10 käigu jooksul). Kaitsevaim kuuleb alati kaitstava sisemist hädakutsungit.

Kuigi surnumanajat alati kaitsma sundiva paktiga seotud, on kaitsevaim tegelikult vaba. Surnumanaja ei saa teda käsutada nagu vardjat.

Kui surnumanajal on võime vardjate käsutamine telepaatiliselt, siis saab ta oma kaitsevaimuga telepaatiliselt suhelda.

Surnumanajal saab olla ainult üks kaitsevaim korraga. Kaitsevaim ei saa minna surnumanajast kaugemale, kui 1 km. Pakt lõppeb, kui surnumanaja või ta kaitsevaim sureb.

Kaitsevaimu ei loeta valitsetud ebasurnute koguse hulka, sest tehniliselt surnumanaja ei kontrolli teda, kaitsevaim kaitseb surnumanajat vabatahtlikult sõlmitud lepingu alusel.

Surnumanamise teine pool

Rituaal: Hinge vangistamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2, Surnumanamine vähemalt +8

Surnumanamise vise: Hinge vangistamiseks peab surnumanaja viskama Surnumanamist hinge Loitsukaitse viske vastu ja samas vähemalt 20. Kui hing peaks mingil põhjusel soovima enda vangistamist, siis viskab surnumanaja 20 vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja saab võime ühendada hinge ja mõnda objekti ning takistada hinge lahkumist kehast peale surma.

Kui surnumanaja kutsub välja mõne nägija (*Spectator*), esivanema tüüpi hinge, või äsja surnud isiku hinge (1 nädala jooksul peale surma), siis saab ta otsustada teda vangistada mõnda objekti, surnukehasse või surnukeha osasse. Muud tüüpi surnud hingi, nagu näiteks kurjad hinged, individuaalsed hinged jne, selle võimega vangistada ei ole võimalik.

Välja kutsutav hing ei pea olema teadlik sellest, et teda üritatakse vangistada. Kui vangistamine ei õnnestu, siis tuleb asjast mitte huvitatud hing surnumanajale kallale. Reeglina pääseb vangistatud hing vabaks, kui objekt, millesse ta seotud on puruneb. Sel juhul juhtub hingega see, mis temaga muidu oleks pidanud juhtuma: nägijad ja esivanemad lahkuvad teispoosusesse, „äsja“ surnud hing teeb seda, mida ta lähtuvalt oma surma ajal visatud Hingejõu viskest oleks pidanud tegema, st Hingejõu viset ei sooritata uuesti.

Rituaalile peab eelnema hinge väljakutsumise rituaal. Kui omaenda kehasse üritatakse vangistada äsjasurnud (1 nädal) hinge, siis ei ole vaja väljakutsumise rituaali eraldi sooritada.

Kui äsjasurnud hinge Hinge omadus on +6 või rohkem, siis teda relva või rüüse kutsudes valmib täiesti toimiv vaimuuse: vaimurelv +1, vaimukilp +1, vaimurüü (kaitse 3) või vaimupeegl (+2). Esivanemad ja nägijad on arhetüüpsed ja ühelgi arhetüübil pole Hing +6.

Rituaali läbi viimine võtab 1 minuti.

Kultuurilised kommentaarid: Nõidsepad saavad kasutada vangistatud hinges, et vähendada maagilise esemete loomisest tulenevat permanentset hingeelude kaotust.

Gurge kultuuris vangistatakse oma esivanemaid tihti peale esemetesse, sest tolle piirkonna

teispoolsus on esivanematele ekstreemselt vaenulik ning parem on veeta elu peale surma eseme sees kui oodata oma hinge hukka saamist. Siiski pole eseme sees oleva hingega võimalik suhelda.

Akamooni šamaansõdalsed vangistavad võidetud vastaseid nende kolpadesse, millest siis ehitavad suurejoonelisi altareid.

Mängutehniline kommentaar: Võime avab surnumanajale mõningaid üpriski ebatavalisi viise oma seikluskaaslaste kindlast surmast päästmiseks.

Rituaal: Kõndiva koolnu loomine

Dead walker

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Pakt hingega, Rituaal: Hinge vangistamine

Surnumanamise vise: Kõndiva koolnu loomiseks peab Surnumanaja viskama vähemalt 15, lisaks peab vise ületama Nägija Loitsukaitse viske. Eelnevalt on aga vajalik, et kohale on kutsutud mõni nägija, kes on rituaaliga: hinge vangistamine, vangitatud mõnda surnukehasse.

Kui koolnu loodud, siis peab surnumanaja uuesti viskama Surnumanamist koolnu Loitsukaitse viske vastu, et tema üle kontrolli saavutada. Kui vise ei õnnestu on kõndiv koolnu igavesti vaba ja esiteks ründab surnumanajat.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja suudab väljakutsutud nägijat ja mõnda surnukeha ühendada enda kontrolli alla.

Kõndiv koolnu ei räägi, on aeglane ja koba.

Kõndiv koolnu allub surnumanaja kontrollile ja on võimeline kolme lihtsat käsku korraga meeles pidama. Näiteks: Valva sissepääsu, ründa kõiki kes mööda üritavad tulla aga lase need kolm sõpra alati mööda.

Surnumanaja võib oma koolnud kontrollist vabastada. Kui surnumanaja sureb, siis on koolnud vabad. Vabad koolnud unustavad oma viimased käsud ning asuvad kõike elavat ründama.

Kõndiv koolnu võtab ühe punkti valitsetud ebasurnute kogusest, ehk siis surnumanaja suudab kontrollida niipalju kõndivaid koolnuid, kui palju on tal punkte surnumanamise all.

Rituaali läbi viimine võtab 1 minuti.

Dead walker (corporeal undead)

Body 0; Speed -4; Precision -8; Soul +2; Intellect -; Instinct 0

Size: Medium

HP: 20

Reflexes: -4

Parrying: -4

Passive parrying: 6

DR: 0

Movement Speed: 22

Soul HP: 12

Willpower (Morale): +2 (Fearless)

Spell Resistance: +2

Spellpoints: 0

Attacks and damage:

Kõndivad koolnud kasutavad ründamiseks mõnda relva, mille surnumanaja neile on andnud. Kuigi kõndival koolnul ei ole relvaoskuseid viskab ta rünnakut ikkagi d20ga, koolnu rünnaku pluss on -2. Kõndiv koolnu on võimeline kasutama ainult käsivõitlurelvasi.

Skills:

Perception +4

Abilities:

Otherwordly being

Otherwordly senses

Üleloomulik tähelepanu

Nägija märkab automaatselt seda, kui keegi teda jälgib ning asub oma tühjade mustade silmaaukudega vastu jõllitama.

Equipment:

Surnumanaja antud relv

Rituaal: Hernehirmutise loomine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Pakt hingega, Surnumanamine vähemalt +10

Surnumanamise vise: selgitused tekstis

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja suudab kurja hinge ja mõnest inimese skeleti osast, metallist, puust ning kaltsudest tehtud rääbakat keha ühendada õudustäratavaks kolliks, mis on tema kontrolli all.

Hernehirmutise loomine on ülimalt ohtlik tegevus, sest kõiksepealt peab surnumanaja minema kohta, kus kurje hinge leidub ja üldiselt ei leia kurjad hinged, et surnumanaja kuidagi nende erilist austust vääriks, ning ründavad tedagi nagu kõiki teisi.

Seal peab surnumanaja peksma mõne kurja hinge gaasilisse vormi, nii et too oma

„pesakohta“ taganeks. Seejärel loob surnumanaja gaasilises vormis oleva kurja hingega, kes nüüd ei liigu ega ründa, vägisi pakti, selleks peab ta viskama Surnumanamist vähemalt 20 ja vise peab ületama ka Kurja hinge loitsukaitse viske. (Kasutab rituaali: pakt hingega)

Kui see on tehtud, siis animeerib surnumaja oma hernehirmutise kurja hingega selle sees. See võtab mõned minutid aega ja nõuab tilgakest surnumanaja verd ja ühe hingeelu ohverdumist – hernehirmutis joob näpust nõia verd. Hingeelu taastub pärast. Et rituaal toimiks peab nõid viskama Surnumanamist 20 vastu. Loodud hernehirmutis on surnumanaja kontrolli all. Kontrolli saavutamiseks ei pea midagi viskama.

Hernehirmutis on võrdlemisi tark olend, keda animeerib selleks sunnitud kuri hing, kes peab nüüd nõia käskudele alluma. See kurjale hingele muidugi ei meeldi, mistõttu üritab ta kõiki käsked pöörata niimoodi, et need tema käsutajale võimalikult palju kahju teeksid. Seetõttu on mõttekas hernehirmutisele vaid kõige lihtsamaid ja üheselt mõistetavamaid ülesandeid anda.

Hernehirmutis on võrdlemisi võimas olend, sest pärib osa kurja hinge kiirusest ning võime Hirmu aura. Tavaliselt on hernehirmutis ehitatud puust, metallikolast, ning luukere tükkidest (hernehirmutise sees peab olema inimese skelett). Tema küünisteks on vikad, noad või mõõgad. Kui hernehirmutis seisab liikumatult, siis meenutab ta hernehirmutist, või mingit veidrat alternatiivse kunsti skulptuuri, tema ebasurnud olemus ei ole automaatselt mõistetav.

Surnumanaja on oma hernehirmutiste Hirmu aura võime vastu immuunne, tema kaaslased aga mitte.

Kui hernehirmutis tappa, siis saab selles olev kuri hing vabaks ning kas ründab teda loonud surnumanajat või põgeneb.

Hernehirmutis võtab kaks punkti valitsetud ebasurnute kogusest.

Kultuuriline kommentaar: Sellise olendi loomist peavad enamuse tsiviliseeritud kultuure ebaloomulikuks ja kuritegelikuks religioosete ja looduslike seaduste rikkumiseks.

Mängutehniline kommentaar: Kuna hernehirmutise keha on ehitatud skeletist ja puu ning metalliprahist, siis võib tekkida küsimus, kas sepatööd oskav PC võib ühe sellise ehitada ka üleni metallist, st palju tugevama. Võib, aga tegemist on keeruka tööga, sest hernehirmutise sees peab olema

skelett, ning tema metallkonstruktsioon peab liikuda saama (st metalliigessed) ja olema piisavalt kerge, et kuri hing suudaks seda kiirelt liigutada.

Metall	Metallitöö vise ja töö aeg	Elud	Materjali hind	Töö hind, kui sepalt tellida
Raud	5 ja 1 kuu	34	10 KD	20 KD
Teras	10 ja 1 kuu	44	25 KD	50 KD
Teras, meistritöö	20 ja 2 kuud	54	25 KD	160 KD

Scarecrow (corporeal undead)

Body +4; Speed +4; Precision +4; Soul +4; Intellect 0; Instinct 0

Size: Medium

HP: 24

Reflexes: +10

Parrying: +10

Passive parrying: 20

DR: 0

Movement Speed: 58

Soul HP: 18

Willpower (Morale): +6 (Fearless)

Spell Resistance: +6

Spellpoints: -

Attacks and damage:

Ründab küünistega, 2 rünnakut käigus, kahju 1d6+4

Skills:

Athletics: +6

Stealth skills +12

Perception +6

Abilities:

Otherworldly being

Otherworldly senses

Hirmu aura (Kuri hing võib kasutades oma tegevust käivitada võime Hirmu aura, mis tekitab õõvastust ja hirmu kõigis teda nägevates elusolendites 30 meetri raadiuses. Kuri hing viskab Hingejõudu ja vastased viskava Loitsukaitset ta viske vastu.

Kõik NPCd, kes Loitsukaitset ära ei viska põgenevad kontrollimatult 2d4 käiku.

Kõik PCd, kes Loitsukaitset ära ei viska on nii ehmatatud, et viskavad järgmised 2d4 käiku kõik visked -4ga. Kui PC otsustab selle asemel 2d4 käiku põgeneda, siis tal ei ole potentsiaalselt ette tulevatele visetele seda penaltit.

Võime töötab korra lahingu jooksul, kui korra põgenemisest pääseda, või peale põgenemist naasta, siis on ohver see öö immuunne kurjade hingede hirmuaura vastu.

Hirmu aura mõjub ainult elavatele inimestele ja loomadele, vaimuvalla olendid ja teised ebasurnud on aura vastu immuunsed.)

Equipment: -

Rituaal: *Revenanti* loomine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Hinge vangistamine, Ravitsemine vähemalt +6

Surnumanamise vise: selgitused tekstis

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja saab võimeliseks oma surma saanud kaaslasti revenantidena tagasi kutsuma. Lisaks saab surnumanaja luua esivanema hingest ja mõnest surnukehast revenandi. Loodud revenandid on vabad oma tegemistes ega allu ilma Surnute valitsemise võimet võtmata surnumajale.

Revenant on ebasurnu, kelle kontroll oma keha üle on vilets, revenant ei tunne lõhna, puudutusi ega maitset. Ta on keha on surnud. Revenanti kõne kõlab hauatagusest, sest ta ei kasuta rääkimiseks oma häälepaelasi, hing räägib ise. Aja jooksul hakkab revenandi keha mädanema ja lagunema, aga seda on võimalik peatada mumifitseerimisega.

Revenanti Kiirus on elus keha omast 2 võrra viletsam ja osavus 4 võrra viletsam.

Elusid on reverantil 20 + Keha. Ebasurnute oskuse viskeid ei mõjuta elude kaotamine.

Kui revenant luua PCsit, siis peab too võtma isikuomaduste alla hulluse: Maati puudutus (loe alapeatükist Nõiakunsti kasutamise probleemid).

Revenanti saab luua kahel erineval moel ja põhjusel.

Esimene moodus:

Surnumanaja saab taas ellu kutsuda mõne oma kaaslaste, kes on surnud ühe nädala jooksul. Rituaali tulemusena kaotab tegelane -2 Kiirust ja -

4 Osavust, aga saab lisaks 10 elu. Tegelase hinge loetakse elavaks hingeks, st ta ei saa psüühika immuunsust ega midagi sellist. Kui tegelane on PC, siis peab ta oma isikuomaduste alla võtma hulluse: Maati puudutus.

Rituaali sooritamiseks peab surnumanaja viskama Surnumanamist, 20 + mitu päeva surmast vastu.

Näiteks Katsuro on surnud olnud 3 päeva enne kui surnumanaja temani jõudis. Surnumanaja Luna peab viskama Surnumanamist 23 vastu. Katsuro ärkab peale minutilist rituaali revenantina, kelle Kiirus on 2 võrra viletsam ja Osavus 4 võrra, aga kellel on 10 elu rohkem. Katsuro hinge loetakse elavaks hingeks aga ta on korra ära surnud ning tagasi toodud nüüd mädanema hakkavasse kehasse. See jätab oma jälje Katsurole, ta peab võtma hulluse: Maati puudutus.

Teine moodus:

Surnumanaja kutsub välja mõne esivanemate hinge, vangistab selle surnukehasse ning animeerib surnukeha revenantina. Hinge ja keha ühendamiseks peab surnumanaja viskama Surnumanamist 15 vastu. Kogu tegevus on kokku 3 eraldi rituaali.

Sellisel moel revenanti loomisel on ainult siis mõtet kui surnumanajal on võime Surnute valitsemine, sest ilma selleta muutuvad surnukehasse vangistatud esivanemate hinged koheselt vaenulikuks ja peale ellu ärkamist ründavad surnumanajat. Seda võib siiski kasutada, kui eesmärk on niisama kaost luua, sest surnukehasse vangistamine muudab kõik esivanemad palju agressiivsemaks, kui nad tavaliselt on.

Revenanti loomisega kaasneb tihti mingit tüüpi keha säilitamisele orienteeritud füüsiline tegevus, näiteks mumifitseerimine.

Kultuuriline kommentaar: Sellise olendi loomist peavad enamus tsiviliseeritud kultuure ebaloomulikuks ja kuritegelikuks religioosete ja looduslike seaduste rikkumiseks.

Samas võimaldab võime päästa tegelase kindlast surmast. Tavapärase lugu, miks keegi kunagi surnumanajana või ravitsejana on kurjale teele läinud, on tahtmine päästa kedagi oma armastatud surmast. Lihtsalt polda veel võimelised teda tõeliselt elustama.

Revenant (corporeal undead)

Loodud sõdalasesivanemast külasamurai keha ja relvastusega

Body +2; Speed +1; Precision -3; Soul +3;
Intellect 0; Instinct 0

Size: Medium
HP: 22
Reflexes: -1 (+2 without armour)
Parrying: +3 (+5 without armour)
Passive parrying: 13 (15 without armour)
DR: 5
Movement Speed: 28 (32 without armour)

Soul HP: 13
Willpower (Morale): +3 (Brave)
Spell Resistance: +3
Spellpoints: -

Attacks and damage:
Katana, attack +8, damage 1d10+2

Skills:
Athletics +5
Axes, Spears or Swords +6
History +1
Perception +2

Abilities:
Otherwordly being
Otherwordly senses

Reflexis +1
Parrying +3

Equipment: Katana, arm shields, lamellar armour

Rituaal: Zombi loomine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Rituaal: Hingeelude ülekandmine, Surnumanamine vähemalt +12

Surnumanamise vise: 20 + hingeelude arv, mida nõid zombile üle kannab. Alati vähemalt 22 vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid on oma hingeelude ülekandmise teel võimeline looma inimese või looma kehast olendi, mida hoiab püsti vaid nõia ülekantud energia. Zombiks kutsutud olend on ilma igasuguse oma tahteta. Ta teeb vaid seda, mida nõid käsib tal teha, ning seda ta teeb täpselt nii nagu nõid soovib, sest teda juhtiv hingetükk pärineb nõialt endast.

Iga zombi on unikaalne. Zombi Keha, Kiiruse ja Osavuse omadused tulenevad surnukehalt, millest ta loodud. Zombi Hing, Mõistus ja Vaist on samad, mis surnumanajal, kes ta lõi.

Zombil on 20 elu + Keha ning tema Refleksid on ja Pareerimine on 6 + Kiirus.

Eelmainitud baaszombi loomine maksab nõiale 2 hingeelu, sellel aga pole ühtegi oskust ning võitluses oleks ta seetõttu üpris kasutu.

Zombi *skillid* ja *abilityd* ja *spellid* (nõid saab luua loitsiva zombi kui seda soovib) peab surnumanaja aga oma hingeelude hinnaga zombile lisama. Surnumanaja saab üle kanda ainult neid oskusi, võimeid ja loitse, mis tal endal olemas on.

Iga oskuse (zombi saab kõik nõia oskusepunktid), võime (zombi peab vastama võime nõudmistele, st võime nõuab mingit eeldusvõimet, siis tuleb ka see üle kanda) ja loitsu üle kandmine maksab surnumanajale 2 hingeelu.

Näiteks surnumanajale Luna otsustab luua zombi (baas: 2 SHP), ta annab talle oskuse Ravitsemine (+2 SHP), loitsu Ravitsemine (+2 SHP), loitsu Kiire ravitsemine (+2 SHP), oskuse Mõõgad (+2 SHP) ja võime Kiire ründamine (+2 SHP). Seega kannab ta kokku zombile üle 12 hingeelu ning peab zombi loomiseks viskama Surnumanamist 32 vastu. Selline zombi suudab mõõgaga võidelda vähemalt sama hästi kui nõid ise ning kasutada ravitsemise nõidusi.

Kui nõia loodud zombi kasutab loitse, siis lähevad loitsupunktid maha nõial. Zombile ei ole oma loitsupunktide kogumit, sisuliselt on ta nõia tükk, käepikendus.

Hingeelud, mis nõid zombile annab paranevad alles siis, kui zombi hävitada. Niikaua on nõial vähem hingeelusid. Nõid ise võib zombi hävitada vaid puudutusega, millega võtab tagasi zombis olevad hingeelud. Kui keegi hävitab zombis olevad Hingeelud, siis zombi sureb ja nõia Hingeelud taastuvad.

Kuigi zombi sees on nõia hinge tükid ei saa nõid zombit kasutada siiski telepaatiliselt. Ta peab käske jagama verbaalselt.

Kui nõid sureb siis jäävad ta zombid siiski ellu ja täidavad nõia antud käske igavesti.

Zombit ei loeta valitsetud ebasurnute koguse hulka. Zombide kogust piiravad nõia hingeelud.

Kuigi zombi sees olev hinge tükk on elav loetakse teda mängutehniliselt surnud hingeeks, sest tegemist pole nõia täishingega. St zombil on omadused:

Teispoolseuse päritolu (*Otherwordly being*)

Teispoolseuse olendid ei vaja ellu jäämiseks toitu, vett ega hapnikku.

Kõik teispoolsuse olendid on immuunsed mürkide ja haiguste suhtes.

Vaimuvaldse tajud (*Otherworldly senses*)

Olendil on Vaimuvalda sisenemise võimed Permanentne Vaimuvalla taju ja Pimedas nägemine, mis tähendab, et ta näeb kõike nähtamatut ning näeb pimedas sama hästi kui valguse käes.

Vaimuvalla tajudega olendid on immuunsed kõikide Psüühika võimete vastu.

Rituaal: Elustamine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +6, Rituaal: revenanti loomine, Ravitsemine vähemalt +16, Surnumanamine vähemalt +16, Teadus: Vaimuvald vähemalt +6

Surnumanamise vise: selgitused tekstis

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Surnumanaja on võimeline ellu tagasi kutsuma inimest, kelle hing on elus ja „lähedal“ kehale, st inimene pole surnud mitu päeva tagasi.

Ellu kutsumise rituaal võtab paar minutit aega, ning selle õnnestumiseks peab maag viskama surnumanamist 20 + mitu tundi surmast vastu.

Näiteks Katsuro suri eelmisel öhtul, umbes 12 tundi tagasi. Kohale kiirustanud surnumanaja Luna peab ta ellu kutsumiseks viskama Surnumanamist 32 vastu.

Rituaali tulemusena ärkab inimene ellu. Ta keha toimib, kuigi vajab taastumist haavadest, mis ta tapsid. Teglane ärkab 1 eluga, ning ta Keha on ärkamise hetkel -10. Elude ja Keha punktide taastumine võtab tavapärase aja, seega võib peale ellu kutsumist olla inimesel vaja mitu nädalat puhata, et taastuda.

Päriselt ellu äratatud inimest ei saa painutada enda kontrolli alla Surnute valitsemise loitsuga.

Kultuuriline kommentaar: Elustamisenõidused on põhjuseks, miks kogu surnumanamise haru, kuigi tihtipeale keelatud, Asteaani maailmast ära kadunud ei ole. Võimsad ja rikkad isikud on alati huvitatud nõidadest, kes neid surmast tagasi suudaks tuua.

Võimsate valitsejate õukonnast võib varjata end ihuarsti või kojamaagi nime all võimas surnumanaja.

Rituaal: Arenenud elustamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +8, Rituaal: Elustamine, Ravitsemine vähemalt +20, Surnumanamine vähemalt +20, Teadus: Vaimuvald vähemalt +10

Surnumanamise vise: selgitused tekstis

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Arenenud elustamine lubab nõial ellu tuua ka isikuid, kes on kauem surnud.

Rituaaliõnnestumiseks tuleb nõial visata surnumanamist 20 + mitu päeva surmast vastu, st maksimum 27 vastu, sest nädal peale surma muutub inimese hing täielikult kättesaamatuks või on läbinud muutuse surnud hingeks (nägijad, esivanema hinged jne). Surnu hingedega ei saa elavat keha täita ning PCd ei saa surnu hingesi mängida, sest nende käitumine ja olemus on arhetüüpsed ega alluks mängija kontrollile.

Lisaks tervendab arenenud elustamine elusid ja Keha omadust. Elustatu ärkab 10 eluga ning ta Keha atribuut on ärkamise hetkel -2. Ülejäänud atribuudi punktide ja elude taastumine võtab siiski tavapäraselt aega.

Kultuuriline kommentaar: Kuna Arenenud elustamise rituaal seab ellu toomise piiranguks nädala, siis on seda oskavate nõidade puhul on võimalik oma teenust ka laiemalt müüa. Samas nii võimsaid maage leidub vaid kõikse suuremates metropolides, ning järjekord nende ukse taga on konstantne.

Kindlasti on nad meeleturikkad oma kunsti tõttu ja kohalike ülikute kaitse all. Hind, mille eest võimas surnumanaja enda teenust on mängujuhi otsustada aga võiks olla vähemalt 500KD. Probleemiks võib hoopis osutada järjekorra pikkus.

Surnute valitsemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +4, Kontrollimine (Psüühika loits), Psüühika vähemalt +12

Surnumanamise vise: Tavaliselt Surnumanamise vise loodava ebasurnu Loitsukaitse viske vastu. Märgitud ebasurnu loomise loitsude juures.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja saab võimeliseks kontrollima oma loodud ebasurnuid.

Surnumanaja kontrolli all saab olla niipalju ebasurnuid kui palju on tal Surnumanamise all punkte. Pane tähele, et mõned ebasurnud ei lahterda sellesse süsteemi ja mõned ebasurnud võtavad valitsevate ebasurnute kogusest mitu

punkti. Kõik kirjas vastavate loomise võimete juures.

Kultuuriline kommentaar: Kui ebasurnu loomist nähakse üldiselt kuritegelikuna, siis sellise olendi vägivaldselt oma kontrolli alla loomist nähakse juba puhta kurjusena.

Rituaal: Igavene uni

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +6, Rituaal: Hinge vangistamine, Surnumanamine vähemalt +16
Surnumanamise vise: Puudub, rituaali õigesti läbiviimisel see õnnestub.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja saab võime muuta ennast ja teisi draugiks. Draugiks muutumist tuleb alustada elavana, protsessi tulemusel aga inimese keha sureb.

Draugid on üleloomulikult tugevad ebasurnud, kellel on oma keha üle ideaalne kontroll. Nende õlide, vahade ja mürkidega prepareeritud keha näeb välja kuiv ja sinkjasvalge.

Draugi loomiseks on vaja spetsiaalseid õlisid, mürke ja vahasid, millega inimkeha ette valmistatakse ja uinutatakse. Need maksavad kokku 50 kulddenaari. Komplekti ise valmistamiseks tuleks visata Taimeteadust 20 ja Surnumanamist 25 ning see võtab kuu aega.

Rituaal ise näeb välja:

1. Surnumanaja prepareerib ennast või mõnda oma elavat kaaslast õlide ja vahadega, et ta keha säiliks.
2. Seejärel lamab tulevane draug õhukindlasse kasti/kirstu, mis suletakse nii et hapnik kuskilt läbi ei pääse. Õhuavade kinni mätsimiseks kasutatakse vahasid.
3. Kui kast on suletud, siis joob selle sees olev tulevane draug ära ettenähtud kokteilid ning tema keha hakkab vaikselt surema.
4. Kui kirst avada esimese 7 päeva jooksul, siis leitakse sealt surnud inimene – protsess ebaõnnestub. Surnu viskab nüüd suremise Hingejõu viset ja ta hing liigub edasi sellest lähtuvalt.
5. Kui kast avada 7 päeva kuni kuu peale sulgemist, siis on selles olev inimene muutunud draugiks. Sellel draugil on elav Hing ja selliseks tahab surnumanaja muuta ennast või oma sõpru.
6. Kui kast on suletud rohkem kui kuu, siis sureb ka kastis olev hing. Elav hing muutub

esivanema hingeks. Kui nüüd kast avad, siis on seal sees esivanema hingega draug (PCd ei saa esivanema hingi mängida!). Kui Surnumanajal on võime surnute valitsemine, siis saab ta üritada seda draugi oma kontrolli alla võtta. Surnumanamise vise draugi Loitsukaiste viske vastu. Kui ei ole, või kui vise ebaõnnestub, siis draug ründab. Draugid on targad agressiivsed ebasurnud.

7. KIRST esivanema hingega draugiga võib suletud olla aastasadu või isegi aastatuhandeid. Draug ärkab alles siis kui kast avatakse.

Rituaal ebaõnnestub, kui kasti pääseb hapnikku. Ebaõnnestumine täheldab suure tõenäosusega surnud inimest.

Draugil on 30 + Keha elu, PCst või konkreetsest NPCst loodud draug lisab oma Kehale ja Kiirusele +4 ning Osavusele +2. Draug on üleloomulikult tugev ja kiire.

Kui rituaali tulemusel muudab mõni PC end draugiks, siis peab ta võtma hulluse: Maati puudutus (loe alapeatükist Nõiakunsti kasutamise probleemid).

Draug (corporeal undead)	
Külasamurai, kes ärganud draugina (sõdalasesivanema hingega)	
Body +6; Speed +7; Precision +3; Soul 0; Intellect +1; Instinct +1	
Size:	Medium
HP:	36
Reflexes:	+5 (+8 without armour)
Parrying:	+9 (+11 without armour)
Passive parrying:	19 (21 without armour)
DR:	5
Movement Speed:	44
Soul HP:	13
Willpower (Morale):	+3 (Brave)
Spell Resistance:	+3
Spellpoints:	-
Attacks and damage:	
Katana, attack +12, damage 1d10+6	
Skills:	
Athletics	+7
Axes, Spears or Swords	+12
History	+1
Perception	+2

Abilities:
Otherwordly being
Otherwordly senses

Reflexis +1
Parrying +3

Equipment: Katana, arm shields, lamellar armour

Rituaal: Vardja loomine

Wraith

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Rituaal: Hingeelude ülekandmine (Ravitsemine), Surnumanamine vähemalt +16, Vaimuvald ja Metafüüsika vähemalt +10

Surnumanamise vise: Puudub, selgitused tekstis
Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Võimas nõid on suuteline omale igavesi kummituslike teenreid looma. Surnumanaja peab isiklikult tapma inimese nii, et ta tapmise hetkel tema hinge nõiduslikult ravitseb. Kahju hingele peab ka samas tekkima, seetõttu tuleb tapmiseks kasutada Vaimurelva. See kindlustab surijale tugevama seotuse inimese vallaga. Suri ja viskab Hingejõudu 20 - teda ravitsenud nõia Ravitsemise punktid vastu, et salvestuda Vaimuvalda nägijana. Samas ei tohi ta visata 30 või rohkem, et ise kummituseks muutuda.

Kui surnu on salvestunud nägijana peab surnumanaja ta inimese valda kutsuma Surnumanamise viskega, millele vastandub Nägija Loitsukaitse vise. Kui Surnumanamine on alla 15ne, siis see lihtsalt ei toimi ja Nägija on vaba igaveseks.

Kui Nägija saabub, siis saab temast vardja – võimas pseudokehaline kummitus, kes on oma isanda täieliku kontrolli all.

Ainus kahju Vardjate valitsejale on see, et tema Ravitsemisel kaotatud hingeelud ei taastu enne, kui loodud Vardja on surnud. Elusid ei ole võimalik mingit muud moodi taastada. Kusjuures esimese taseme vardja lepib vaid kahe oma isanda hingeeluga, teise taseme omal on vaja kahte juurde ja kuuenda taseme oma vajab kahteteist, et side isandaga ei katkeks.

Mitmenda taseme vardajaid surnumanaja on võimeline looma oleneb sellest kui kõrge on ta Surnumanamise *skill level*. Surnumanaja, kellel on Surnumanamise *skill level* on 16 saab luua ainult esimese ja teise taseme vardjaid. Selleks, et luua kolmanda taseme vardjaid peab Surnumanamise *skill level* olema 18, neljanda taseme vardja

loomiseks 22, viienda 26, kuuenda 30 ning seitsmenda taseme vardja loomiseks peab Surnumanamise *skill level* olema 34.

Surnumanaja saab arendada oma vardjaid edasi, kui paneb uusi punkte surnumanamise alla ning lisab neile uusi hingeelusid.

Vardjaid ei loeta valitsetud ebasurnute koguse hulka.

Vardjad on pseudokehalised hinged, mis tähendab et neil on Keha ja Hinge asemel Olemuse omadus. Olemus tähendab, et vardjat saab puudutada – ta on külm kui jää. Vardja saab kanda füüsilisi rüüsi, relvasi ja riideid. Vardja näeb välja kui sootu valge nahaga inimene, kelle silmade asemel on mustad augud. Kuigi vardja tundub kehaline, siis kui teda lõikuda, ei ole tema sees sisikonda, aju ega midagi muud kehalist. Ta koosneb energiast, mis on lihtsalt nii intensiivne, et moodustab peaaegu keha.

Kuigi vardja võib olla päris intelligentne (ta Mõistus on sama, mis teda loonud nõial), ei ole temaga võimalik suhelda, sest tal puuduvad omad mõtted. Vardja ei räägi. Vardja täidab surnumanaja käske täpselt nii nagu too neid mõtleb, sest vardja sees on segunenud originaalhingega ka tükk nõia hingest.

Kui surnumanaja sureb, siis on tema vardjad vabad, ning asuvad jahtima kõike elavat. Nad on selles üpriski kavalad. Surnumanaja vardjad saavad vabaks ka siis ta võtab neilt tagasi enda Hingeelud. Seda saab surnumanaja teha puudutusega.

Wraith (Quasicorporeal soul)

I level

Precense +2; Speed +2; Precision +2; Intellect sama mis surnumanajal, kes ta loob; Instinct sama mis surnumanajal, kes ta loob

Size: Medium
Soul HP: 22
Reflexes: +2
Parrying: +4
Passive parrying: 12
DR: 0 (10 against regular weapons)
Movement Speed: 34

Willpower (Morale): +2 (Fearless)
Spell Resistance: +2
Spellpoints: -

Attacks and damage:

Attack +6, damage depends of weapon given.

Skills:

Athletics	+6
Sthealth skills	+6
Axes, Spears and Swords	+6
Perception	+4

Abilities:

Otherwordly being
Otherwordly senses
Unanatomical being

Equipment:**II level lisandub:**

+10 Soul HP, +10 Movement Speed, +2 all skills, +2 Reflexes (this changes Parrying also)

III level lisandub:

+2 Precense and Speed (See tähendab, et Atheletics, Sthealth skills, weapons skills, Reflexes and Parrying tõusevad ka kahe võrra. Relva kahjule lisandub +2)

IV level lisandub:

+10 Soul HP, +2 all skills, +2 Reflexes (this changes Parrying also), 2 rünnakut käigus

V level lisandub:

+2 Precense and Speed (See tähendab, et Atheletics, Sthealth skills, weapons skills, Reflexes and Parrying tõusevad ka kahe võrra. Relva kahjule lisandub +2)

VI level lisandub:

+10 Soul HP, +2 all skills, +2 Reflexes (this changes Parrying also), võime soovi korral (surnumanaja käsu peale) inimeste maailma ja teispoosuse vahel liikuda.

VII level lisandub:

+2 Precense and Speed (See tähendab, et Atheletics, Sthealth skills, weapons skills, Reflexes and Parrying tõusevad ka kahe võrra. Relva kahjule lisandub +2)

Surnute armee

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Surnute valitsemine, Surnumanamine vähemalt +20

Loitsupunktide tarve: - (pole otseselt loits)

Kasu: Surnumanaja suudab valitseda rohkem ebasurnuid. Surnumanaja suudab kontrollida kaks korda niipalju surnuid, kui palju on tal punkte Surnumanamise all.

Võimet saab võtta mitu korda, tõstes oma kontrolli all olevate surnute hulka edasi. Näiteks nõid kes on ostnud Surnute armeed 3 korda ja kelle Surnumanamine on 22 saab kontrollida 88 (22+(22x3)) ebasurnut, mis on peaaegu juba üks sõjaväe kompanii.

Rituaal: Übersünd

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +8, Rituaal: Igavene uni, Surnumanamine vähemalt +20, Teadus: Vaimuvald vähemalt +10

Surnumanamise vise: Puudub, rituaali õigesti läbiviimisel see õnnestub.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja on läbi rituaali: Igavene uni võimeline ümber sündima Surematuna (*eng lich*) – ebasurnuna, kes kontrollib oma keha ideaalselt. Seda übersündi saab ainult nõid ise teha, kedagi teist ta lichiks ei saa muuta. Rituaal toimib peaaegu täpselt samamoodi, kui igavese une rituaal. On kaks erinevust:

Lisaks igavese une all nõutule, peab surnumanaja abiline ohverdama õhukindla sarkofaagi peal inimese, kelle hing petab Vaimuvalla ära.

Teiseks võib übersünni rituaali läbi tegev surnumanaja magada kirstus lõpmatult. Üles ärgates ärkab ta igal juhul iseendana, st ta hing ei muutu esivanemaks. Rituaali toimimiseks tuleb minimaalselt 7 päeva kirstus olla.

Kui surnumanaja on juba ebasurnu, siis ostes selle võime saab ta end muuta lichiks.

Lischi hoiab püsti nõia hingest tulenev tugev maagiline energia. Seetõttu võib lich laua ainult luukerest koosneda. Või välja näha nagu draug või nagu mummia.

Lichil on 40 + Keha elu, PCst või NPCst übersündinud *lich* lisab oma Kehale ja Kiirusele +6 ning Osavusele +4.

Lichina übersündinud nõia hing muutub rituaali käigus surnud hingeks, mis tähendab, et ta saab hulga lisavõimeid. Muutes end lichiks ei pea võtma hullust: Maati puudutus, sest nõia hing muutub surnud hingeks ja ei igatse elavat keha.

Surnud hing saab võimed:

Teispoosuse päritolu (Otherwordly being)

Vaimuvaldse tajud (Otherwordly senses)

Kehatu olend (Ethereal being)

Anatoomiata olend (Unanatomical being)

Nendest võimetest kehas olles on aktiivsed vaid:
Teispoolduse päritolu (*Otherwordly being*)
Vaimuvaldse tajud (*Otherwordly senses*)

Teispoolduse päritolu (*Otherwordly being*)

Teispoolduse olendid ei vaja ellu jäämiseks toitu, vett ega hapnikku.

Kõik teispoolduse olendid on immuunsed mürkide ja haiguste suhtes.

Vaimuvaldse tajud (*Otherwordly senses*)

Olendil on Vaimuvalda sisenemise võimed
Permanentne Vaimuvalla taju ja Pimedas nägemine, mis tähendab, et ta näeb kõike nähtamatut ning näeb pimedas sama hästi kui valguse käes.

Vaimuvalla tajudega olendid on immuunsed kõikide Psüühika võimete vastu.

Kehatu olend (*Ethereal being*)

Olend on kehatu. Teda ei saa lükata, tõmmata ega tavapärasel viisil puuri pista. Kuigi olend ei saa liikuda läbi seinte, võib ta muuta oma suurust ja läbi väikeste akende või trellide vahelt läbi hõljuda.

Sellise olendi rünnakud teevad tavaliselt kahju Hingeludele mitte tavaeludele.

Kehatu olend on immuunne elektrirünnakute vastu.

Anatoomiata olend (*Unanatomical being*)

Olendil ei ole anatoomilist sisikonda. Kuigi välimuselt võivad olendil olla pea ja käed, siis löögid nende pihta teevad sama kahju mis löögid kuhugi mujale. Olend on immuunne Mõrtsuka hoopide ja täpsete löökide manöövrite vastu.

Anatoomiata olend on immuunne tule ja happe vastu.

Rituaal: Hinge jagamine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Rituaal: Ümbersünd, rituaal: Hingeelude ülekandmine (Ravitsemine), Surnumanamine vähemalt +24, Teadus: Vaimuvald vähemalt +12

Surnumanamise vise: Puudub, rituaali õigesti läbiviimisel see õnnestub.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Surnumanaja on võimeline oma Hingeelusid üle kandma surnud ja palsameeritud kehasse. Kui Surnumanaja, ning isegi tema Hing peaks surma saama, siis ärkab ülekantud eludega tagavarakeha lichina (nagu märgitud rituaalis: ümbersünd). Sellist surnumanajat on väga raske tappa.

Surnumanaja võib otsustada luua mitu sellist tagavarakeha, kui ta nii soovib. Ainsaks piiranguks on tema hingeelude arv, sest surnumanaja peab tagavarakehasse paigaldama vähemalt 10 hingeelu, et rituaal töötaks.

Piirangut ei ole ka selles, kui kaugel tagavarakeha surma punktist asub. See võib olla ka teispoold maakera, aga ärkab siiski järgmine käik peale originaali surma ülesse. Omades samas kõiki teadmisi ja oskusi, mis surnumanajal enne surma oli.

Ainsa probleemine on sellisel tagavarakehal aga tõenäoliselt vähe hingeelusid. Tagavara keha ei kasvata niisama endale hingeelusid juurde, kui ta on loodud 10 Hingeeluga, siis ta astub ellu 10 Hingeeluga.

Surnumanaja võib oma hingeelud tagavarakehast tagasi võtta vaid lihtsa puudutusega.

Surnumanaja ei saa oma tagavarakeha ellu äratada enne, kui ta ise ja ka tema hing surnud on.

Kui surnumanaja hing aga jääb ellu, kuid keha saab surma, siis võib surnumanaja otsustada liikuda läbi Vaimuvalla oma tagavarakeha juurde, ning siseneda selsesse. Sel juhul ei kaota surnumanaja permanentselt hingeelusid.

Lisaks, kui nõial on loomade valitseja võime Looma hingestamine, siis võib ta oma hinge tüki kanda üle elavale loomale. Sellisel juhul hingetükk naaseb, kui loom sureb. Kui nõid sureb, siis haarab ta kontrolli üle elava looma. Selle loomaga peab eelnevalt olema looma hingestamise protsess läbitud.

Energia juhtimine

Energia juhtimine, kutsutud ka kui Energia salvestamine on mõõdukalt tuntud nõiakunsti haru, tsiviliseeritud maailmas ei tohiks väga keeruline üht sellist nõida leida olla.

Energia juhtimise harul on kaks poolust: esiteks võimaldab haru nõia hingeenergiat otseselt elektrikas muuta, olles sellega ainus nõuakunsti haru, millega saab loitsu kujul otseselt kahju teha lahingus; teiseks võimaldab energia juhtimine luua kõiksuguseid maagilisi esemeid nagu vaimurelvad.

Tänu oma kasulikule ja otsest majanduslikku kasu toovale olemusele on haru tundjad ühiskonnas tavaliselt austusväärsed iniviidid. Inimesed, keda hinnatakse aga ka kardetakse, sest tegemist on inimestega, kes ometigi mõistavad luua relvasi, mis peale sinu keha tapavad ka sinu hinge.

Märkida tuleb siiski, et paljud kultuurid ei tunne mitmeid esemeid, mida energia salvestajad valmistavad.

Nõidsepad on nõiad, kes on spetsialiseerunud energia talletamisele. Energia talletamiseks on kaks moodust.

Esimene ja lihtsam moodus, mis ka võimsamat tulemust annab, on energiat talletada eseme tegemise käigus. See on rituaalne, kui ka meditatiivne tegevus, mis võib vajada väikest aitamist hallutsinogeenide poolt. Mitte midagi tugevat, lihtsad kärpseened aitavad ka, sest nõid peab samas olema suuteline asja meisterdama. Niimoodi valmivad ka Vaimurelvad.

Teine moodus on võtta valmis asi ja meditatsiooni abil sundida oma energiat sinna sisenema. Siin võib hallutsinogeen ka tugevam olla.

Tööd tehes tekib nõidsepal vaimne side esemega, mida töö ajal tunneb nagu oma jäset. Vaimne side lõppeb enamasti siis kui töö valmis.

Energia salvestamine käib läbi meditatsiooni ja sobivate tehnoloogiliste/poeetiliste rituaalide.

Nõidsepa töö hõlmab oma hinge kaasamist valminud teostesse. Tehniliselt annab nõidsepp iga teose tegemiseks Hingeelusid. Olenevalt teose keerukusest need taastuvad, või mitte. Üldiselt on hingeelude kadu permanentne vaimuesemete puhul. Nõidsepp sepistab oma hinge sõna otsese mõttes rahaks.

* - Nõidsepp ei saa valmistada võimsamat teost, kui on tal Hingeelusid. Nõidsepal peab jääma alati

1 Hingeelu alles. Näiteks kui nõial on 24 Hingeelu ja ta viskab viske, mis suudab luua Vaimueseme, mille hinnaks on 27 Hingeelu, siis nõid seda luua ei suuda, vaid loob Vaimueseme, mille hinnaks on 23 Hingeelu või vähem.

** - Nõidsepp saab lisada psühhotroopsete ainete plussid Energia salvestamise viskele. Aga mõõndustega, sest töö käigus peab ta olema võimeline reaalset sepatööd tegema, mitte lihtsalt uimas unelema.

***- Nõidsepp on teiselt poolt ka sepp. Nõidusliku eseme valmistamise aja arvutamiseks tuleb võtta aluseks oskus käsitöö alla kirjeldatud peatükis Oskused ja Võimed. Nendest piiridest lähtuval teame ka, et +1 maagiliste esemete valmistamiseks peab nõidsepal olema metallitöö all 10 punkti, +2 tegemiseks 20 punkti ja +3 tegemiseks 30 punkti. See, et ese on lisaks maagiline ei lisa välistamise ajale eraldi midagi. Kui tegemist on esemega, millel ei ole meistritöö relva või rüü baasi, siis võtab selle valmistamine orienteeruvalt nädala.

Seppnõia loitsud:

Rituaal: Energia salvestamine

Rituaal: Energia salvestamine elektrina

Energia salvestamine varemvalmistatud esemesse

Energia suunamine elektrina

Energia suunamine elektrina II

Energiakilp

Rituaal: Vaimueseme loomine

Rituaal: Amuleti loomine

Võõra hinge kasutamine

Rituaal: Energia salvestamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +1, Hingejõud vähemalt +2, mõni käsitöö või kunst vähemalt +10 punkti (soovitavalt sepatöö kui relvasi soovitakse valmistada), Teadus: Vaimuvald vähemalt +4

Energia juhtimise vise:

Peegelplaatrüü, hõberelva, 10 hõbekuuli või hõbenoole valmistamiseks kulub nõidsepal ajutiselt 10 Hingeelu. Nõidsepp peab viskama Hingejõudu 5 vastu või 1 elu ei taastu enam kunagi.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Annab oskuse: Energia salvestamine (Hing).

Nõid on võimeline sepistama peegelplaatrüüsid ja erinevaid hõberelvasi. Nõid peab eseme ise sepistama, sellid võivad teda aidata vaid abitöodes.

Peegelplaatrüü ei hõlma endas hõbedat. Peegelplaatrüüks võivad olla ka muud plaatrüü tüübid kui klassikaline asteaani peegelplaatrüü (kaitse 6, hingekaitse 2), sellisel juhul lisandub plaatrüü hinnale 150KD, hingekaitse on alati 2. Aeg plaatrüü valmistamiseks pikeneb 150KD võrra (vaata valemit oskuste kirjelduse alt).

Hõberelva kaalust pool kulub hõbedada alla. Tavarelva hinnale lisandub 50 KD.

Hõbekuulid on üleni hõbedast. Üks hõbekuul kaalub 10g, st 4 hõbemündi kaalu. Ühesõnaga neljakümnest hõbemündist saab nõidsepp valada 10 hõbekuuli. 10 kuuli maksavad tavaliselt 6KD.

Hõbenooled sisaldavad sama koguse hõbedat, mis hõbekuulid aga nooleotsa sisu on terasest, mis teeb nende valmistamise keerukamaks kui kuulide valamise. 10 noolt maksavad tavaliselt 8KD.

Võime kasutuskordasi piiravad relva valmistamise aeg ja Hingeelude kulu. Hõberelvad ja peegelplaatrüüd võivad aga ei pea olema meistritööd.

Rituaal: Energia salvestamine elektrina

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Energia salvestamine, Energia juhtimine vähemalt +4

Energia juhtimise vise: (vaata alla)

Kasu: Nõid on võimeline looma elektrilist kahju tegevaid relvi ja nooli (aga mitte püssikuule). Nõid võib luua nii permanentseid välguterasid, kui ajutisi välguterasid, milles on ainult üks laeng – relv või nool teeb vaid ühe rünnaku elektrilist kahju. Tavaliselt on relvad permanentseid välguterasid ja vibu ning ammunooleid ajutised, sest neil on oht kaduda või katki minna kasutamise käigus.

Elektrirelvad sisaldavad natukene vaske või hõbedat (metalle, mis on väga hea elektrijuhtivusega). elektrirelvad võivad samaaegselt olla ka hõberelvad, sel juhul lisandub hinnale 50KD ja hõberelva loomise vise hingeelude kaotuse kohta sooritatakse eraldi. Välgutera peab olema metallrelv.

Välguterasid ei pea olema meistritöö relvad aga võivad seda olla. Sel juhul lisandub meistritööst tulenev kahju pluss ka välgutera kahjule, mis annab kokku väga võimsa relva.

Välgutera ei saa olla samaaegselt vaimurelv.

Permanentseid välguterasid on viis võimsust, mis lisavad relva kahjul 1d4, 1d6, 1d8, 2d6 või 2d8.

Ajutisi välguterasid on kolme võimsust ja need lisavad laskemoon kahjule 1d4, 1d6 või 1d8.

Elektrilise kahju vastu ei kaitse tavalised turvised. Ainult vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Nõid viskab kõigepealt energia juhtimise viset, seejärel vaadatakse, kui võimsa välgutera nõid on võimeline looma, nõid võib alati otsustada luua vähemvõimsamat välgutera kui vise lubaks.

Tabelis Energia salvestamise vise, valmiva välgutera tüüp, Hingeelude ajutine kaotus, ning vise et mitte kaotada mõnda Hingeelu permanentsest. Välguterasid luues on võimalus, et nõidsepp ei kaota permanentsest ühtegi Hingeelu, isegi kõige võimsamate relvade puhul.

Vise	Välgutera tüübid	Hind Hingeeludes
Kuni 19	Ajutine välgutera +1d4	4 Hingeelu, Hingejõu vise 4, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest
20	Ajutine välgutera +1d6	6 Hingeelu, Hingejõu vise 6, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest
25	Ajutine välgutera +1d8 või permanentne välgutera +1d4	10 Hingeelu, Hingejõu vise 8, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest
30	Permanentne välgutera +1d6	12 Hingeelu, Hingejõu vise 8, või 2 Hingeelu ei taastu permanentsest
35	Permanentne välgutera +1d8	14 Hingeelu, Hingejõu vise 8, või 3 Hingeelu ei taastu permanentsest
40	Permanentne välgutera +2d6	16 Hingeelu, Hingejõu vise 10, või 4 Hingeelu ei taastu permanentsest
50	Permanentne välgutera +2d8	20 Hingeelu, Hingejõu vise 12, või 5 Hingeelu ei taastu permanentsest

Välguterasid, +1d4 kuni +2d8 kahjule. Kuna välgutera toimetab oma kahju edasi elektrišokina, mis tuleneb seppnõia energiast, siis ei kaitse

sedatüüpi kahju eest ükski tavaline kaitserüü. Vaid vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Välguitera teeb kahju ainult siis, kui löök tabab. Läbi rääkides GMiga võib seda võimet kasutades luua ka mingisuguseid lõkse (n metallplaat, millele astumine annab elektrišoki vms).

Välguiterad lisavad relva hinnale: +1d4 lisab 100KD, +1d6 lisab 200KD, +1d8 lisab 375KD, +2d6 lisab 750KD, +2d8 lisab 1000KD.

Ajutine välguitera, sama mis Välguitera, aga tema omadused on ühekordsed, ning kaovad peale esmast kasutamist. Ajutisi Välguiterasid tehakse enamasti noolteks, mis väljendavad oma omadused, kui tabavad hooga, aga samuti võib noid valmistada näiteks kinda, või mingisuguse lõksu, mis esimesel puudutamisel elektrišoki annab (sellised erilahendused läbi arutada GMiga).

Ajutised välguiterad lisavad relva hinnale: +1d4 lisab 10KD, +1d6 lisab 25KD, +1d8 lisab 75KD.

Energia salvestamine varemvalmistatud esemesse

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +6, Energia salvestamine elektrina, Energia salvestamine vähemalt +10

Energia juhtimise vise: (vaata alla)

Kasu: Seppnoid on võimeline ajutisi välguiterasid looma eriliselt kiiresti. Ühe tegevuse jooksul suunab noid oma energia mingisse relva või esemesse, mis muutub seeläbi ajutiseks välguiteraks.

Noid viskab kõiksepealt energia salvestamist, misjärel vaatab kui võimsa välguitera on ta võimeline looma. Energiat ülekandes varemvalmistatud esemetesse saab noid kasutada võimsamaid psühhotroopseid segusid, sest käed ei käsitöö tegemiseks kindlad olema.

Kuigi noid ei saa ise sepistada relva, mis on vaimurelv ja välguitera samaaegselt, siis see võime lubab vaimurelvale lisada ajutise elektrikahju, mis toimib ainult niikaua kuni vaimurelv oma füüsilises olekus on.

Tabelis Energia salvestamise vise, valmiva välguitera tüüp, Hingeelude ajutine kaotus, ning vise et mitte kaotada mõnda Hingeelu permanentsest.

Vise	Välguitera tüübid	Hind Hingeeludes
------	-------------------	------------------

Kuni 19	Energia ülekanne ebaõnnestub	
20	Ajutine välguitera +1d4	4 Hingeelu, Hingejõu vise 4, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest
30	Ajutine välguitera +1d6	6 Hingeelu, Hingejõu vise 6, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest
40	Ajutine välguitera +1d8	10 Hingeelu, Hingejõu vise 8, või 1 Hingeelu ei taastu permanentsest

Kiirelt valmistatud ajutised välguiterad maksavad samapalju kui ise sepistatud ajutised välguiterad. Esemete hind ei tulene niiväga tööajast kui töö ohtlikkusest (võimalus permanentsest Hingeelust kaotada).

Energia suunamine elektrina

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Energia juhtimine vähemalt +2

Energia juhtimise vise: 12

Loitsupunktide tarve: 1 punkt ühe löögi kohta. Kui nōial on mitu rünnakut käigus, siis võib ta võimet mitu korda kasutada. See rünnak on osa täisrünnakust.

Kasu: Noid on võimeline suunama vaimuenergia kätte ja edastama selle puudutusel elektrilöögina. Selline elektrilöök teeb 1d4+(Energia juhtimise punktid/2) kahju. Saab edasi anda ka mõõga või mõne muu üleni metallist relva löögi abil. Kui vise on 12 väiksem või rünnaku vise ebaõnnestub, siis saab energia lihtsalt raisatud ja elektrilöök ei toimi.

Elektrilise kahju vastu ei kaitse tavalised turvised. Ainult vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Energia suunamine elektrina II

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Energia suunamine elektrina, Energia juhtimine vähemalt +8

Energia juhtimise vise: 18 ja rohkem, kui vastase reageerimise vise.

Loitsupunktide tarve: 2 punkt ühe rünnaku kohta. Kui nōial on mitu rünnakut käigus, siis võib ta võimet mitu korda kasutada. See rünnak on osa täisrünnakust, asendades üht rünnakut.

Kasu: Nõid on võimeline suunama vaimuenergia kätte ning edastama selle välguga sarnaneva elektrilöögina. Selline elektrilöök teeb 1d8+Energia juhtimise punktid kahju. Elektrilöök võib lüüa kuni 30 meetri kaugusele. Selleks, et löök tabaks peab nõid viskama Energia suunamist vastase Reageerimise vastu. Kui vise on 18st väiksem või rünnaku vise ebaõnnestub, siis saab energia lihtsalt raisatud ja elektrilöök ei toimi.

Elektrilise kahju vastu ei kaitse tavalised turvised. Ainult vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Energiakilp

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Energia suunamine elektrina, Energia juhtimine vähemalt +12

Energia juhtimise vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Nõid päästab valla endas oleva energia enda kehal – elektrit on näha särisesemas tema nahal. Nõidseppa katsudes saab talt elektrilöögi. Nõidsepa puudutamine, või ründamine rauast relvaga teeb 1d4+Energia juhtimise punktid/4 kahju.

Võime kestab Energia juhtimise punktid käike. Võime käivitamine võtab täiskäigu.

Lisaks muutub nõidsepp immuunseks kõikide elektriliste rünnakute vastu. Elektrilistel rünnakutel nõidsepa vastu on vastupidine mõju, kahju asemel pikendavad nad energiakilbi toimimisaega, iga elektriline rünnak, mille mõjuulatusse nõidsepp satub pikendab energiakilbi mõju 10 käigu võrra.

Elektrilise kahju vastu ei kaitse tavalised turvised. Ainult vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Rituaal: Vaimueseme loomine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2, Hingejõud vähemalt +4, Energia juhtimine vähemalt +6

Energia juhtimise vise:

Energia juhtimise vise: valmiva vaimueseme tüübid. Hingeelude kaotus ajutiselt, ning Hingeelude kadu permanentselt.

Kuni 24: Vaimuvalla värv +2. Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeele, permanentselt lisaks 1.

25: Vaimurelv või Vaimukilp +1, Vaimuvalla värv +4, Vaimutööriistad. Ajutiselt kaotab nõid 12 Hingeele, permanentselt lisaks 2.

30: Vaimuvalla värv +6, Hingeraud +2, Vaimurüü 3. Ajutiselt kaotab nõid 14 Hingeele, permanentselt lisaks 3.

35: Vaimurelv või Vaimukilp +2. Ajutiselt kaotab nõid 16 Hingeele, permanentselt lisaks 3.

40: Hingeraud +4, Vaimurüü 6. Ajutiselt kaotab nõid 18 Hingeele, permanentselt lisaks 4.

45: Vaimurelv või Vaimukilp +3. Ajutiselt kaotab nõid 20 Hingeele, permanentselt lisaks 5.

50: Vaimurüü 9, Hingeraud +6. Ajutiselt kaotab nõid 22 Hingeele, permanentselt lisaks 5.

* - Permanentselt kaotatud Hingeelud taastuvad visates Hingejõudu 10 + kaotatud Hingeelude vastu, kui Vaimuese hävitada.

** - Vaimurelva meistritöö pluss peab vastama tema Vaimuosa plussile, st Vaimurelv +2 peab olema meistritöö +2.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõidsepp on võimeline looma vaimuesemeid. Esemeid, mille sees on nõia hinge tükid. Vaimurändurid saavad võimeliseks neid esemekujulisi nõia hinge tükke esemetest välja võtma ja siis nendega vaimuilma rändama.

Nõid viskab kõigepealt energia juhtimise viset, seejärel vaadatakse, kui võimsa vaimuaseme nõid on võimeline looma. Seppnõid võib otsustada luua vähemvõimsamat eset, et kaotada vähem elusid. Vaimurelvade ja Vaimurüüde puhul on lisaks piiriks nõidsepa sepatöö oskus – vaimurelv ega vaimurüü ei saa olla kõrgema plussiga kui meistritöö, millel ta põhineb.

Hingeraud +2 kuni +6 Hingeisanda Loitsimise viskele, et Vaimuvalla kodakondset vangistada. Ilma Hingeraudadeta ei ole Vaimuvalla kodakondset aga võimalik vangistada. Hingeraud tuleb füüsiliselt enda kätte jätta aga Hinge kujul Vaimuvalda kaasa võtta, või siis Vaimuvalla kaudu inimeste maailma, nii, et füüsiline kuju igal juhul Hingeisanda kätte jääks.

Hingeraud koosnevad ketist ja kahest rauast, millest ühe paneb nõid Vaimuilmas oma käe ümber ja teise Vaimuolendi käe/keha/kaela ümber.

Lisaks: Hingeraudadesse vangistatud vaimurändur ei saa oma kehast lahkuda (väljaarvatud juhul kui tegemist just temale tehtud hingeraudadega on, sel juhul on selles üks tema hingeelu). Hingeraudadega võib siduda valdade vahelise liikumisega võimega vaimuolendit ühte valda kinni. See on ka ainus viis vaimurändurist nõida kindlalt vangis hoida.

+2 maksab 750 denaari, +4 maksab 1000 denaari, +6 maksab 1400 denaari

Vaimuvalla värav +2 kuni +6 Vaimuvalda sisenemisele, kui Vaimuvalda siseneda. Peegel on enamasti metallist ja tuhm, meditatsioonis inimene näeb seal suitsu või udu. Peegleid valmistavad Nõidsepad, kes kogenud spiritualistid on.

Vaimuvalla värava peegeldusest on võimalik näha kummitusi või nõidu, kes muidu on inimeste maailmas nähtamatud.

+2 maksab 250 denaari, +4 maksab 500 denaari, +6 maksab 750 denaari.

Vaimurelvad +1 kuni +3 ründele ja kahjule. Saab kasutada ka Vaimuvallas ja läbi Vaimuvalla.

Vaimurelvad on kogu SAKE süsteemi võimsaimad relvad. Vaimurelvad koosnevad kahest poolest: füüsilisest poolest ja relva relvakujulisest hingest, mis on nõidsepa hingetükist sõna otseses mõttes sepietatud. Vaimurelvad teevad tavaolekus (kui hing on relva sees) kahju nii kehalistele eludele, kui samal ajal ka hingeeludele. Kuna enamus inimestel on hingeelusid vähem kui tavaelusid, siis on nad headeks relvadeks kellegi vähese vereta maha löömiseks.

Kuna vaimurelvad teevad igal juhul kahju ka hingele, siis võimaldavad nad ükskõik kellel tappa teise inimese hinge. Hinge tapmine muudab aga igasuguse ellu tagasitoomise täiesti võimatuks.

Kolmadaks saavad vaimuvalda hinge kujul minevad nõiad võtta vaimurelva vaimu kujul endaga kaasa. Sellisel juhul rünntes teeb vaimurelv kahju ainult hingeeludele. Kehalistele eludele mitte. Samas ei kaitse sellisel juhul kahju eest rüüd. Vaimurelv on vaimu kujul.

Kui hing on vaimurelvast väljas, siis toimib vaimurelv nagu tavaline sama plussiga meistritöö relv.

+1 maksab 500 denaari, +2 maksab 800 denaari, +3 maksab 1300 denaari. Hinnale lisandub relvale spetsiifiline meistritöö hind.

Vaimurüüd Kaitse 3 kuni 9. Saab kasutada ka Vaimuvallas ja läbi Vaimuvalla.

Vaimurüüd, nagu vaimurelvadki on rüüd, mis pakuvad kaitset nii tavamaailmas vaimukujuliste vaimurelvade eest (kui ka tavarelvade) ja mida samas saab vaimurändur hinge kujul kehast väljudes kaasa võtta, et tagada endale parem kaitse ka hinge kujul.

Kolmandaks on vaimurüüd võimelised ainsana kaitsma inimest elektriliste rünnakute eest. Elektrilise rünnaku kahjust lahutatakse vaimurüü vaimukaitse pluss.

Kuigi vaimurüüd annavad hingele kaitset 3 kuni 9, siis füüsilisel kujul võivad olla nad ükskõik millise rüü sees ja seega füüsiliste rünnakute vastu pakkude hoopis kõrgemat või madalamat kaitset.

Kaitse 3 (meistritöö +1) maksab 750 denaari, Kaitse 6 (meistritöö +2) maksab 1000 denaari, Kaitse 9 (meistritöö +3) maksab 1400 denaari. Hinnale lisandub rüüle spetsiifiline meistritöö hind.

Vaimutööriistad Seppnõid võib hingestada ka ükskõik millist tööriistakomplekti või ükskõik millist eset. Sellistel asjadel võivad olla väga spetsiifilised kasutusviisid.

Vaimutööriistad, mis on separiistad või nahatööriistad on vajalikud, et töödelda vaimuvaldsete tükke, et toota tõelisi vaimuesemeid (vaata peatükis edasi).

Hingega muukraudasi saab sinine sõdalane kaasa võtta, et siis füüsiliste objektidega manipuleerimist kasutades muukida lahti ukسلukke.

Vaimutööriistade valmistamine võtab sama kaua aega kui tavatööriistade valmistamine.

Vaimutööriistad maksavad 500KD, millele lisandub baastööriistakomplekti maksumus.

Võõra hinge kasutamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hingejõud vähemalt +4, Vaimueseme loomine, Energia salvestamine vähemalt +8, Teadus: Vaimuvald vähemalt +6 (oskus eeldab väga head Vaimuvalla seaduste tundmist)

Kasu: Võimas seppnõid on võimeline õppima mööda hiilima oma Hingeelude kaotamisest selleks, et Vaimuesemeid luua. Nimelt võib seppnõid õppida energiaks kasutama tööriistadesse või muudesse esemetesse vangistatud võõraid hingi. Seppnõialt endalt lähevad maha vaid pooled märgitud Hingeeludest, ülejäänud tulevad tööriista vangistatud hingelt. Kui kasutavate Hingeelude hulk ei jagu, siis toimub arvutamine nõia kasuks. (Näiteks, kui nõid peaks permanentsest kaotama 3

Hingeelu siis kaheks jagades kaotab nõid vaid 1 Hingeelu ja 2 tulevad tööriistalt.) Samas ühe hingeelu kaotab nõid alati.

Tööriistadesse vangistatud Hingeelud lähevad maha sama süsteemiga, nagu Võimete all mainitud. Vahe on vaid selles, et ka ajutine Hingeelude kaotus on tööriista jaoks permanentne. Kui tööriistas pole piisavalt Hingeelusid Vaimueseme loomiseks, peab seppnõid vastavas koguses oma Hingeelusid lisama.

Seppnõid kes selliseid mooduseid oma töö tegemiseks kasutab, peab mõistma, et tegemist on millegi eriti julma ja ebaloomulikuga, mis Vaimuvalla reeglite poolt karistamata ei jää. Samuti peab ta kusagilt vangistatud hingesi saama, sest oskus annab vaid võimaluse neid vange kasutada, mitte neid aga luua. (Vastavad oskused on surnumanamise all)

Rituaal: Amulettide loomine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2, Vaimueseme loomine, Energia salvestamine vähemalt +8

Energia juhtimise vise:

Energia juhtimise vise, valmiva amuleti tüüp, Hingeelude kaotus ajutiselt, ning Hingeelude kadu permanentselt.

Kuni 24: Loitsukaitse amulett +2. Ajutiselt kaotab nõid 10 Hingeelu, permanentselt lisaks 1.

25: Loitsukaitse amulett +4. Ajutiselt kaotab nõid 15 Hingeelu, permanentselt lisaks 2.

30: Loitsukaitse amulett +6. Ajutiselt kaotab nõid 20 Hingeelu, permanentselt lisaks 3.

35: Loitsukaitse amulett +8. Ajutiselt kaotab nõid 25 Hingeelu, permanentselt lisaks 4.

40: Loitsukaitse amulett +10. Ajutiselt kaotab nõid 30 Hingeelu, permanentselt lisaks 5.

+5 Loitsukaitse amulett on Vaimuese
Permanentselt lisaks 2 Hingeelu

+2 maksab 250 denaari, +4 maksab 500 denaari, +6 maksab 750 denaari, +8 maksab 1000 denaari, +10 maksab 1250 denaari. Loitsukaitse amulett on Vaimuese 500 kulddenaari juurde.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Nõid on võimeline looma Loitsukaitse amuletti ja muid nõiduslikke esemeid, mis loetletud allpool.

Amuletid võivad olla nii sõrmused, käevõrud, kaelavõrud, kui ka loomulikult amuletid.

Ühttüüpi amulette saab kanda vaid ühe korraga.

Nõid viskab kõigepealt energia juhtimise viset, seejärel vaadatakse, kui võimsa vaimuaseme nõid on võimeline looma. Seppnõid võib otsustada luua vähemvõimsamat eset, et kaotada vähem elusid.

Inimene saab kanda korraga oma Hinge punktide jagu erinevaid maagilisi esemeid, mis teda korraga mõjutavad. Kui Hing on vähem kui 0, siis ühe.

Psüühika

Psüühika on nõiakunsti haru, millega saab nõid mõjutada teisi inimesi alluma oma tahtele, lugeda nende mõtteid või mässata igal muul võimalikul moel nende psüühiga.

Psüühika toimib elavate inimeste ja muude elavate olendite, kellel on omadus Hing, peal. St et kuigi kummitustel ja muudel surnud vaimudel on omadus Hing, ei saa neid psüühikaga mõjutada. Samas vaimurändurit, kes on oma kehast lahkunud ja näeb välja nagu kummitus, saab mõjutada. Psüühika ei toimi vaimuvaldsete ega ebasurnute peal.

Psüühika pole eriti levinud nõiakunsti haru aga igas suuremas linnas elab kindlasti paar psüühikut. Tegemist on haruga, millesse suhtumine on vägagi eripalgeline, ühelt poolt ei soovi ükski valitseja, et tema alamad oskaksid psüühikat, aga samas võitluses oma rivaalide vastu on psüühikad ülimalt kasulikud. Ühesõnaga, tegemist on haruga, mille oskamist kohalikud valitsejad kindlasti piiravad ja nõ ebaseadusliku psüühiku palgaks võib kergesti osutada surm.

Asteaanide impeeriumites töötavad paljud psüühikud Impeeriumi Mõttepolitsei ehk salapolitsei heaks. Psüühikuid on ka prokuraatorite ridades – võimed teevad kuritegude lahendamise oluliselt lihtsamaks kuigi kohtusüsteemi ees ei ole psüühikat oskaval prokuraatoril ametlikku eelist.

Psüühika teeb eriti ohtlikuks see, et enamus psüühika nõidusi on täiesti märkamatud ohvrile. Psüühik võib luua kontakti, lugeda mõtteid ja mõjutada ohvri käitumist nii, et see ei pruugi sellest üldse aru saada. Samas osad nõidused tekitavad mingitüüpi imelikku tunnet peas, mille järgi võib ohver mõista, et temaga on toimumas midagi imelikku – psüühik mässab ta ajuga. Et jõuda aga sellele järeldusele peaks ohver teadma psüühikast midagi (vähemalt 1 punkt teaduse Vaimuvald ja Metafüüsika all) või oskama mingil muul põhjusel psüühikuid karta.

Positiivse poole pealt on psüühik ainus nõid, kes suudab loitsude õppimisega kaasnevaid vaimuhaigusi ravida. Siiski kaasneb sellise ravi puhul hingeelude permanentne kaotus.

Psüühik ei saa psühhotroopsetelt ainetelt ega vaimuvalla peeglitelt plusse.

Psüühika on ainus maagiaharu, mille mitte ükski loits ei põhjusta lahingus Võimalust, sest Psüühika

loitsude loitsimine ei erine lahingus lihtsalt ringi vaatamisest ja oma käigu vahele jätmisest väliselt mitte mingil moel.

Psüühiku loitsud:

Psüühiku tee
Pikem kontakt
Mõistuse blokeerimine
Sisendamine (sugestioon)
Emotsioon
Käsk
Uni
Kõrgem uni
Õudusunenägu
Kontrollimine
Kõrgem kontrollimine
Unes kõndimine
Lugemine
Mälestuste lugemine
Kustutamine
Rituaal: Hulluse ravimine
Kõrgem lugemine
Mäluauk
Mõistuse purustamine
Rituaal: Kirjutamine
Programmeerimine
Sügav emotsioon
Mõjutamatus

Psüühiku tee

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Hing vähemalt +2, Sotsiaalsed oskused vähemalt +8

Psüühika vise: Loitsukaitse viske vastu, kui isik on nõus kontaktiga siis 10 vastu.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühika baasvõime, annab oskuse: Psüühika (Hing).

Psüühik on võimeline kontakti astuma elava hingega isikutega nendele silma vaatamise abil. See on psüühika baasoskus, kõiki ülejäänud loitse saab psüühik kasutada alles siis, kui tal on kontakt saavutatud. Peale kontakti saavutamist ei pea muude loitsude mõjuma panemiseks psüühik enam ohvrile silma vaatama.

Kontakti ajal on psüühik võimeline teise osapoolega rääkima telepaatiliselt. Teine osapool pole aga võimeline vastama telepaatiliselt väljaarvatud juhul kui ta ka ise psüühik on.

Kontakt kestab Psüühika punktide hulk käike. Psüühik ise võib lõpetada kontakti, mil soovib. Kui psüühik astub kontakti teise psüühikuga, kes seda

ei soovi, siis teine psüühik võib iga käik visata Loitsukaitset uute Psüühika visete vastu, et kontakt katkestada. Teine psüühik võib kasutada kontakti, et panna enda loitse kontakti loonud psüühiku peale.

Psüühik võib korraga olla kontaktis niimitme inimesega, kui kõrge on tema Hing. Kusjuures, kui psüühik on kontaktis mitme isikuga siis saab ta ühe käigu jooksul kasutada sama loitsu kõikide inimeste vastu, kellega ta kontaktis on. Siiski maksab loits eraldi loitsupunkte iga isiku kohta.

Kontakti loomine võtab ühe käigu, mille jooksul vaatab psüühik ohvrile silma (silmapilgutused või hetkelised mujale vaatamised ei takista kontakti loomist). Ohver ei tunne ega saa kuidagi muul moel aru, et psüühik üritab temaga kontakti luua. Ka ei saa ta aru sellest, et temaga on kontakt loodud. Mõistmine saabub alles siis, kui ta tegevused enam päris tema enda soovidele ei vasta.

Peale kontakti loomist ei pea psüühik kuidagi eraldi keskenduma sellele, et kontakt säiliks ja võib teha ükstapuha mida muud.

Kontakti pikendamine annab ohvrile uue Loitsukaitse viske ja maksab psüühikule 1 loitsupunkti aga ei võta täiskäiku vaid toimub automaatselt.

Kontakti loomiseks on vaja näha ohvri silmi. Heas valguses on see võimalik umbes 10 meetri kauguselt (lahingus 5 heksagooni raadiuses). Päikseprillid vähendavad seda kaugust kahele meetrile (lahingus peaks psüühik viibima kõrvalhexagonil). Kuigi psüühik on võimeline looma kontakti ka kehast väljunud hingedega, ei ole see võimalik siis kui hing on ennast nähtamatuks muutnud, sest kontakti loomiseks on vaja silmi näha.

Kultuuriline kommentaar: Asteaani maailmas pole psüühika mitte midagi tundmatut, seetõttu kannavad inimesed, kes seda kardavad avalikes kohtades tihti päikeseprille või väldivad silmsidet tundmatute inimestega (kuigi sellest pole kasu, sest psüühik peab silmi nägema, mitte tõtt vaatama ohvriga).

Pikem kontakt

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Hing +8, Psüühika vähemalt +20

Psüühika vise: Loitsukaitse vastu, kui isik on nõus kontaktiga siis 10 vastu.

Loitsupunktide tarve: - (tegemist pole eraldi loitsuga vaid võimega, mis muudab psüühika

baasoskust)

Kasu: Psüühiku kontakt kestab Psüühika punktide hulk korda 10 minutit.

Pikema kontakti puhul muutuvad mitmed psüühika loitsud ülimalt võimsaks, sest kestavad tunde.

Mõistuse blokeerimine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt +4

Psüühika vise: 10 võime käivitamiseks

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühik on võimeline end kaitsma teiste psüühikute vastu. Blokeerides oma mõistuse lisab ta enda Psüühika punktid Loitsukaitse viskele teiste psüühikute Psüühika haru nõiduste vastu.

Võime kestab Psüühika punktide hulk korda 10 minutit.

Sisendamine (sugestioon)

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt +4

Psüühika vise: 10 võime käivitamiseks

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühiku jutt muutub usutavamaks.

Psüühik lisab oma Psüühika punktid ühele Sotsiaalsete oskuste või Muusika viskele, et valetada või kedagi veenda. Vale ära tundmist võime lihtsamaks ei tee.

Mõjutamise puhul saab psüühik lisada oma psüühika punktid ühe argumendi viskele olenemata, mis oskust ta argumenteerimiseks kasutab.

Võime kasutamiseks ei ole vajalik kontakti loomine.

Emotsioon

Hind: 10

Nõudmine: Psüühika vähemalt +6

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühik on võimeline ohvris tekitama mõne tugeva aga selgitamata emotsiooni, mis ei ole suunitletud otseselt millegi ega kellegi vastu.

Igal tekitatud emotsioonil on erinev tulemus:

Hirm/ paanika	Ohver viskab iga käik Loitsukaitset psüühiku Psüühika punktide vastu, või ei saa see käik midagi muud teha, kui põgeneda või ennast kaitsta
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	(50%/50%). Jätab käigu vahele ning ei kasuta ka oma võimalust.
Raev/ viha	Ohver viskab iga käik Loitsukaitset psüühiku Psüühika punktide vastu, või ründab see käik lähimat inimest.
Lootusetus/ tähtsusetus/ kurbus	Ohver viskab iga käik Loitsukaitset psüühiku Psüühika punktide vastu, või ei suuda see käik teha mitte midagi, kui ainult end kaitsta. Jätab käigu vahele ning ei kasuta ka oma võimalust.
Õnn/ joovastus/ rõõm/ ärevus	Ohver viskab iga käik Loitsukaitset psüühiku Psüühika punktide vastu, või on õnnest nii joovastunud, et ei suuda ühelegi tegevusele korralikult keskenduda (Kõik visked -2ga)
...	...

Emotsioon kestab kogu kontakti ja lõpeb selle lõppedes.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu. Loitsu pikendamine täiskäiku ei võta aga maksab ühe loitsupunkti ja ohver saab uue Loitsukaitse viske. Emotsiooni muutmine võtab samuti käigu, maksab ühe loitsupunkti ja ohver saab uue loitsukaitse viske.

Kui ohver viskab ära ükstapuha millise Loitsukaitse viske, siis puruneb psüühiku ja ohvri vaheline kontakt.

Käsk

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt +6

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu
Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühik on võimeline kontaktis ohvrile andma käsu, mida ta täidab ühe käigu jooksul. Käsk töötab vaid ühe käigu, ning seetõttu pole loitsu abil mõtet anda ülesandeid, mis ületavad seda 10 sekundi piiri. Käsk edastatakse suuliselt või telepaatiliselt ja ohver peab täitma selle sõnasõnalt, mis võib anda talle mõningast laveerimisruumi, kui käsk on keerukas või segaselt sõnastatud. Käsu sõnastus peab mahtuma paari sekundi sisse, et ohvril jääks aega seda täita.

Kui Psüühik annab ohvrile käsu, mis on ohvrile otseselt eluohtlik, või kahjustab ohvri armastatuid saab ohver lisa Loitsukaitse viske psüühika Psüühika viske vastu. Kui see õnnestub, puruneb ka kontakt ohvri ja psüühiku vahel.

Uni

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Käsk, Psüühika vähemalt +6

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu
Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühik on võimeline ohvri automaatselt magama panema. Uni on inimlik ja vastav ohvri magamisharjumistega, mis tähendab et pinevas situatsioonis seda võimet kasutada ei saa, rahulik situatsioonis võib ohver magada aga tunde. Kontakti vältel võib psüühik ka ohvri üles äratada.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu.

Kõrgem uni

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Uni, Psüühika vähemalt +8

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu
Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline ohvri automaatselt magama panema. Uni on koomalaadne ja magaja ülesse ajamine kontakti vältel on võimatu. Kontakti vältel võib psüühik ka ohvri üles äratada.

Psüühik on ohvri võimeline magama panema ka keset lahingumõllu.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu. Loitsu pikendamine täiskäiku ei võta aga maksab kaks loitsupunkti ja ohver saab uue Loitsukaitse viske. Loitsu pikendamise ebaõnnestumine ei tähenda, et ohver automaatselt ülesse ärkab vaid seda, et uni muutub koomalaadsest olekust tavapäraseks ning lahingumõllus magama pandud isik ärkab nagu oleks normaalne.

Loitsukaitse viske õnnestumine tähendab kontakti purunemist.

Õudusunenägu

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Pikem kontakt või Morpheuse erioskus

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu
Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik peab olema ohvriga kontaktis, mil see magama läheb. Psüühik saadab magavale ohvrile õudusunenägusid, mille sisu saab ka ise kontrollida. Õudusunenägude tulemusena ei puhka ohver järgmise öö jooksul välja, mis tähendab, et

tema Loitsupunktid ei taastu, tema Elud ei taastu jne.

Kui kasutada koos võimega Õudusunenägu, siis näeb ohver unes kõndimise ajal muid unenägusid.

Kontrollimine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Käsk, Psüühika vähemalt +10

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik võtab ohvri kontakti ajaks enda kontrolli alla. Võime töötab nagu Käsk aga on pikaajalisem.

Kui Psüühik annab ohvrile käsu, mis on ohvrile otseselt eluohtlik, või kahjustab ohvri armastatuid saab ohver lisa Loitsukaitse viske. Kui see õnnestub, puruneb ka side ohvri ja psüühiku vahel.

Psüühik kontrollib ohvrit läbi kontakti suuliste (telepaatiliste) käskudega, ning saab tegeleda samaaegselt muude asjadega.

Ohver saab aru, et teda kontrollitakse aga ei saa midagi selle vastu teha. Ta võib üritada seda öelda, aga kui psüühik keelab selle ära, siis ei saa ta ka seda teha. Ohver ei pruugi isegi aru saada, kes on psüühik, kes teda kontrollib.

Mängujuht ja mängijad peavad seda võimet kasutades arvestama, et käigus on 10 sekundit, st sõnastatud käsud iga käigu kohta peavad mahtuma selle aja sisse. Käsk tuleks sõnastada ohvri käigu alguses.

Ohver peab järgima psüühika kärke sõnasõnalt, mis võib võimaldada mõningat kõrvalehiilimist, kui käsud pole eriti selgelt sõnastatud. Näiteks: käsk – ründa järgmisena oma sõpra, ei tähenda seda, et ülejärgmisena ei või ohver kedagi muud rünnata või midagi muud teha.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu. Loitsu pikendamine täiskäiku ei võta aga maksab ühe loitsupunkti ja ohver saab uue Loitsukaitse viske, mille õnnestumisel kontakt puruneb.

Pikema kontakti puhul võib ohver olla psüühiku kontrolli all tunde.

Kõrgem kontrollimine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Kontrollimine, Psüühika vähemalt +18

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Ohvri mõttemaailma tunginud psüühik on võimeline kontrollima oma ohvrit nagu käpiknukku. Psüühik oleks justkui sisenenud ohvri kehasse, ta näeb ja kuuleb mida ohver, ning kontrollib ohvri iga pisimatki liigutust. Ainult siis kui psüühik sunnib ohvrit tegema miskit suitsiidilisel, saab ohver uue Loitsukaitse viske. Kui see õnnestub, puruneb ka side ohvri ja psüühiku vahel.

Kõrgem kontrollimine on aktiivne tegevus, mis tähendab et psüühik ei saa samaaegselt mitte midagi teha. Kui psüühikut segatakse (rünnatakse, raputatakse väga tugevalt vms), siis kõrgem kontroll katkeb, ning ta peab uuesti alustama. Kuna psüühik näeb, kuuleb ja tajub kõrgema kontrolli ajal kõike läbi oma ohvri, siis sellel perioodil on ta enda meeled tuhmistunud, ta ei näe enda ümbrust ja kuuleb kõnet ning muid hääli enda ümber vaid kauge kajana, millest pole selgelt võimalik aru saada.

Kontroll kestab sama kaua, kui psüühiku kontakt oma ohvriga. Psüühik saab siiski kontrolli lõpetada ilma kontakti lõpetamata.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu. Loitsu pikendamine täiskäiku ei võta aga maksab kaks loitsupunkti ja ohver saab uue Loitsukaitse viske, mille õnnestumise puhul katkeb kontakt psüühikuga.

Unes kõndimine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Pikem kontakt või Morpheuse erioskus, Kõrgem kontrollimine

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik saab magava ohvri üle kontrolli nagu kirjeldatud võimes Kõrgem kontrollimine. Kõik mida psüühik ohvri kehaga teeb tundub ohvrile nagu unes nähtud, sest tegelikult ta ka magab.

Lugemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt +8

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Psüühik on võimeline kontakti jooksul kuulma ohvri pealmisi mõtteid, ehk tema sisekõnet. Peale loitsu käivitamist võib psüühik tegeleda muude asjadega. Loitsu võib kasutada mitme inimese peal korraga, aga sellisel juhul muutub niigi segane sisekõne veelgi arusaamatuks.

Inimeste pealmised mõtted või sisekõne võib olla üpris kaootiline ja olenevalt isiksusest ning sotsiaalsetest oskustest erinev.

Inimesed, kellel on kõrge sotsiaalsed oskused ei mõtle tavaliselt sel ajal kui räägivad. Võivad toimuda mõned mõttesähvatused mida öelda. Tavaliselt seda ka öeldakse. Sellisel juhul võib rääkimise ajal vale ära tundmine olla keeruline, sest ka pealmised mõtted ei pruugi vihjata sellele, et inimene valetab. Valetamine toimub nii automaatselt, et isik ei mõtle sellele.

Madalamate sotsiaalsete oskustega inimesed räägivad tavaliselt aeglasemalt ning võivad oma peas planeerida ette seda, mida öelda. Sellisel juhul võib lugemine aidata valet ära tunda, sest inimene võib oma peas kaaluda, kas mingisugune väide tundub usutav või mitte.

Võime võib aga ei pruugi töötada valedetektorina. Küsides keerulisi küsimusi, ja andes neile vastamiseks aega, hakkavad kõik inimesed mõtlema sellele kuidas või mida vastata. Sel hetkel toimuv sisekõne võib anda vihjeid selle kohta, kas inimene valetab või mitte.

Vaikiva ja tegevusetu inimese sisekõne on kõige huvitavam ja tavaliselt selgem. Inimesed planeerivad igasugu asju ette, mõtlevad oma mälestustele jne. Rahulikult olles on aega mõelda.

Rasket füüsilist tööd tehes või lahingus võib mingitel hetkedel sisekõne sootuks katkeda, sest ollakse tegevusest nii hõivatud, et ei jää aega mõtlemiseks. Küll võivad võitluses peast läbi sähvatada plaanid, mida edasi kavatsetakse teha. Mängujuht saab sellist mõttetegevust kirjeldada kõige lihtsamini öeldes, mida ta plaanib.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu. Loitsu pikendamine täiskäiku ei võta aga maksab ühe loitsupunkti ja ohver saab uue Loitsukaitse viske.

Kommentaari mängujuhile: Inimeste mõtteid omalt poolt mängides peab mängujuht olema ettevaatlik. Võimest ei tohi saada totaalne valedetektor aga teiselt poolt ei tohi ka võimet ära nullida öeldes, et keegi ei mõtle midagi või mõtle NPCd ainult mingitest täiesti ebaolulistest või jaburatest asjadest. Tasakaal kahe vahel!

Mälestuste lugemine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Lugemine, Psüühika vähemalt +12

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2 iga otsimise kohta

Kasu: Psüühik tungib sügavale ohvri mõttemaailma ja loeb ning vaatab ohvri mälestusi nagu raamatut või filmi. Võime kestab kontakti vältel. Psüühik näeb kõiki mälestuse detaile samal viisil nagu ohver neid mäletab, mis tähendab et aja jooksul võib olla toimunud mingisugused muutused – mälestused tuhmuvad, muutuvad lihtsamaks või isegi mingis osas ebatõeseks.

Psüühik otsib ohvri mõttemaailmast konkreetseid mälestusi. Inimese mõttemaailm on aga üpris segane, ning konkreetsete mälestuste leidmine on keerukas, ning võtab aega.

Mälestuse otsimiseks esitab mängija mängujuhile mingisuguse aja, emotsiooni või mälestuse tüübiga seotud väite. Näiteks:

- Tahan näha mälestust sellest, kuidas isik käis eelneval nädalal valitseja lossis.
- Tahan näha mälestust sellest, kuidas isik kellegi konkreetse mõrvas.
- Tahan näha mälestust isiku pulmades.
- Tahan näha kõige õnnelikumat mälestust isiku lapsepõlvest.
- Tahan näha hetke mis tekitas isikule psühholoogilise trauma (see on vajalik selleks, et nõiakunsti õppimisest tulenevaid vaimuhaigusi ravida).

Mälestuse leidmiseks viskab psüühik uuesti Psüühikat, et näha kas ta leiab selle. Mõne mälestuse leidmisega saab hakkama vaid väga võimas psüühik. Mälestuse leidmiseks on tihti ka takistuseks leidmisele kuluv aeg. Iga otsimine maksab 2 loitsupunkti ja võtab mingi hulga käike. Ohver saab ka Loitsukaitse viske psüühiku Psüühika viske vastu. Kui ohvri loitsukaitse vise õnnestub, siis puruneb ka kontakt psüühikuga.

Siin tabelis viitavad sõnad oluline ja ebaoluline ohvri arvamusele mälestusest.

Mälestuse tüüp	Psüühika vise leidmiseks	Leidmiseks kuluv aeg käikudes
Hiljutine mälestus (umbes tund)	-	1
Mälestus samast päevast	-	1d2
Oluline mälestus viimasest nädalast	-	1d4
Ebaoluline mälestus viimasest nädalast	15	1d8

Oluline mälestus viimasest kuust	15	1d8
Ebaoluline mälestus viimasest kuust	20	1d10
Oluline mälestus viimasest aastast	20	1d10
Ebaoluline mälestus viimasest aastast	25	2d10
Oluline mälestus kogu teadlikust elust	25	2d10
Ebaoluline mälestus kogu teadlikust elust	30	2d20
Mälestus ebateadlikust elust (st. miski, mida loetav isegi ise ei tea, kuid on salvestunud sügavale tema alateadvusesse)	35	2d20
Programmi leidmine (Võime programmeerimine abil kirjutatud programmi avastamine)	5+programm i kirjutatud psüühika punktid	2d20+ programmi kirjutatud psüühika punktid

Kui isikul otsitavat mälestust pole, siis otsimine ebaõnnestub aga psüühik ei saa teada, miks. Näiteks: psüühik otsib potentsiaalset mõrva aga isik pole kunagi kedagi tapnud. Psüühik ei leia mälestust aga ei saa teada seda, et isik pole kedagi tapnud.

Kõrgem lugemine on aktiivne tegevus, mis tähendab et lugev psüühik ei saa samaaegselt mitte midagi teha. Kui teda segatakse, siis lugemine katkeb, ning ta peab uuesti alustama.

Kõrgem lugemine tekitab ohvri peas ebamugava tunde, justkui peanahk tõmbuks erinevates kohtades kokku ja/või annaks järgi. Ohver, kes teab psüühika olemasolust ja kellel on vähemalt 1 punkt Metafüüsika all saab aru, et tema mõtteid otsitakse läbi. Lisaks meenuvad ohvrile mälestused, mida psüühik ülesse kaevab, seeläbi võib ohver mõista, millist mälestust otsitakse.

Kui psüühikul on võime Pikem kontakt, siis saab ta pea piiramatult ohvri mälus sobrada. Ainsaks piiranguks on ta loitsupunktide hulk.

Kustutamine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Mälestuste lugemine, Psüühika vähemalt +14

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Ohvri mõttemaailma tunginud psüühik on ühe lihtsa viskega suuteline kustutama ohvri teadmisi ja mälestusi. Enne kustutamist peab psüühik sooritama mälestuste lugemise, et leida mälestus. Psüühik on suuteline kustutama Psüühika viske jagu minuteid ohvri mälust.

Psüühik on võimeline ka kustutama teiste psüühikute programme. Programmi kustutamiseks tuleb see kõigepealt leida kasutades kõrgemat lugemist. Kustutamiseks psüühika vise 10+programmi kirjutatud psüühiku psüühika punktid vastu.

Kustutamine võtab ühe täiskäigu.

Rituaal: Hulluse ravimine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kustutamine, Teadus: Vaimuvald vähemalt +6

Psüühika vise: -

Loitsupunktide tarve: -

Kasu: Psüühik on võimeline ravima (eemaldama) loitsude õppimisest tekkinud hullusi.

Rituaal võtab umbes kaks nädalat, mille jooksul psüühik viib iga päev läbi mõned sessioonid patsiendiga. Kõigepealt loob ta patsiendiga kontakti, leiab Mälestuste lugemist kasutades ülesse hullusega seotud mälestused ning kasutades Kustutamist kustutab need. Tegemist pole siiski aga tavapärase mälestuste kustutamisega, sest psüühik ei kustuta lihtsalt mälestusi vaid sisuliselt tükki patsiendi hingest ja isiksusest.

Ravimise tulemusena kaotab patsient 4 Hingeelu permanentselt ning võib hulluse oma *caharacter sheedilt* kustutada.

Kuna narkootikumide sõltuvus on loetud hulluseks, siis saab ka seda sama loitsuga ravitseda. Sõltuvuse ravitsemise puhul maksab iga tase 3 Hingeelu, st kerge sõltuvuse ravimine maksab 3 elu, raske sõltuvuse 9 elu.

Kõrgem kustutamine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Kustutamine, Psüühika vähemalt +16

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Ohvri mõttemaailma tunginud psüühik on ühe lihtsa viskega suuteline kustutama ohvri teadmisi ja mälestusi. Enne kustutamist peab psüühik sooritama kõrgema lugemise, et leida mälestus. Psüühik on suuteline kustutama Psüühika viske jagu tunde ohvri mälust.

Kustutamine võtab ühe täiskäigu.

Mäluauk

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Kustutamine, Psüühika vähemalt +16

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu.

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline lülitama välja ohvri mälu salvestamissüsteemi. Kontakti vältel ei salvesta ohver temaga ja tema ümber toimuvat. Uusi mälestusi ei teki. Muus toimib inimene normaalselt. Olukord võib tekitada anomaaliaid ka kontakti vältel, sest inimene ei tea, mida ta tegi paar sekundit tagasi. Küll saab ta aga toetuda infole, mida teadis enne võime tema peal kasutamist. Näiteks nägi psüühikut endale lähenemas.

Kui ohver oli eelnevat lahingusituatsioonis, siis ta suhteliselt mõtlematult jätkab võitlust. Aga taktikaliste plaanide ümber tegemine võib tema jaoks võimatu olla, sest ta ei mäleta paari sekundi pärast uusi käske, mis talle anti.

Kui ohvrit rünnata aga peale mäluauku algust, siis on tal praktiliselt võimatu aru saada, kes seda teeb. Ta küll suudab end kaitsta aga võtta vastu otsust millegi uue tegemiseks on väga keeruline, sest tema viimane mälu pilt oli ilma ründamiseta ning igal hetkel avastab ta uuesti, et teda rünnatakse. Ohver saab vastu rünnata ainult juhul, kui mõni teda tabanud rünnakutest annaks talle võimaluse. Võimalust kasutades saab ta sooritada rünnakuid enda ründajate vastu.

Loitsu käivitamine võtab ühe täiskäigu.

Võime pikem kontakt tekitab olukorra, kus ohver ei salvesta tunde enda elust ning võib võime lõppedes olla täiesti teises kohas.

Mõistuse purustamine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt +16

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline oma ohvri mõistust lukku panema, tehes Kahju ohvri Mõistusele. Psüühik teeb 2d6 kahju Mõistuse omadusele. Ohvri mõistus ei saa selle needuse tulemusel langeda alla

-10ne. Mõistuse langemisega kaasnevad kõik kõrvalmõjud kuni rääkimise unustamiseni. Kui ohvri mõistus on -10, siis on ta põhimõtteliselt instinktidele alluv loom.

Mõistuse langus on permanentne. Korda saab teha teine psüühik, visates Psüühika viske 30 vastu või preester kasutades Rituaal: Önnistamist needuse eemaldamiseks.

Rituaal: Kirjutamine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Mälestuste lugemine, Pikem kontakt

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline kirjutama ohvri mällu Psüühika viske jagu minuteid mälestusi. Mälestus ei pea olema konkreetne ja terav. Eriti efektiivne, kui kasutakse koos Kustutamisega.

Kirjutamine kestab sama palju minuteid kui palju kirjutatav mälestus kestab.

Kirjutamine on aktiivne tegevus ja selle jooksul ei saa psüühik millegi muuga tegeleda.

Programmeerimine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Kontrollimine, Rituaal: Kirjutamine

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline sisestama oma ohvrisesse mingi idee, mida ohver peab tegema. Idee võib olla praktiliselt ükskõik mis. Idee võib olla asumine psüühiku poolele lahingus, või laeva ehtimine peale esimese lapse sündi (ehk siis väga pika käivitusajaga).

Programm peab olema selge ülesehitusega, st. millistel tingimustel programm käivitub, kaua kestab ja millistel tingimustel programm saab täidetud.

Et idee käivitumist takistada saab ohver Loitsukaitse viske psüühiku Psüühika punktide vastu. Siiski ei kustuta see ideed ta mälust. Painajast ülesaamise vastu aitab vaid idee täidesaatmine, või vastava programmi kustutamine mälust, kas Kustutamise võime abil või Rituaali: Önnistamine abil.

Programmi sisestamine võtab 3 käiku, mille ajal psüühik ei saa mitte midagi muud teha.

PCd võivad programmi seatud eesmärgi endale eesmärgina *character sheedile* kirjutada.

Sügav emotsioon

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Emotsioon, Kirjutamine

Psüühika vise: Ohvri Loitsukaitse viske vastu

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Psüühik on võimeline sisestama ohvrise ühe emotsiooni millegi või kellegi suhtes, näiteks panema ohvri kellegisse armuma või kurke sisaldavaid salateid vihkama. Emotsioon püsib niikaua, kuni keegi või miski viib ohvri mõistmiseni, et emotsiooni algallikas ei tulene temast enesest. Tavaliselt siiski ei piisa sellest, kui keegi ütleb: „Psüühik tegi seda“ sest inimene üritab oma meeldimisi-mittemeeldimisi endale põhjendada ja ilma tõenditeta ajupesuse uskuma ei jää. Mõistmine peab tulema seespidiiselt.

Kui emotsioonist tulenev ja ohvri olemusest tulenevad käitumise valikud on konfliktis, siis viskab ohver Loitsukaitset psüühiku Psüühika punktide vastu, või valib emotsioonist tuleneva käitumise.

Sügava emotsiooni loomine võtab ühe täiskäigu.

Mõjutamatus

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Psüühika vähemalt 30

Kasu: Võimas psüühik on mõttemaailmas piisavalt kodus, et teda keegi samade psüühika trikkidega mõjutada saaks. Mitte ükski psüühika võime ei mõju psüühiku peal, kui ta just ise seda ei soovi.

Jumalad, religioonid ja

preestrid

Jumalad ja Channeling

Asteaani maailmas on palju jumalusi ja erinevaid religioone. Enamus maailma religioone on polüteistlikud. Olemas on ka monoteistlike religioone, aga ka need tunnistavad võimsate Vaimuvalla olendite olemasolu. Reaalsusega pole võimalik vaielda.

Enamus kultuure peab kõiki Vaimuvalla olendeid jumalateks või oma jumaluste mingisugusteks aspektideks. See tähendab, et vahel võivad tegelased sattuda mõnda templisse, kus elab mõni Vaimuvalla olend, keda teenitakse ja/või kinni hoitakse.

Enamus kultuure, kuigi kummardab erinevaid jumalusi, ei võitle usuküsimuste üle teiste kultuuridega. Tülid on enamasti kultuurisisesed, näiteks Ühendhinge ja Ümbersünni kontseptsioonide vaheline usutüli asteaanide seas.

Jumalaid jagunevad kahte tüüpi: peajumalad ja väikejumalad.

Peajumalad on seotud suuremate üleüldiste kontseptsioonidega nagu näiteks surma jumal, kaubanduse jumal, mere jumal või sõja jumal. Väikejumalad on kas loodusjumaladena seotud mõne konkreetse asupaigaga nagu näiteks nende metsade või soode jumal, selle suure mäe jumal; või on nad esivanem-jumaladena seotud mõne konkreetse inimgrupiga, näiteks meie hõimu esivanemjumal, selle linna iidne jumalkuningas vms.

Peajumalad

Peajumalaid iseloomustab see, et nende tõeline olemus on inimestele tabamatu. Pole kindlat kohta, kus nad asuvad, pole kindlat arusaama, millised nad välja näevad ning pole otsest võimalust nendega suhelda. Seetõttu on nende olemus suuresti teoloogiliste debattide pärusmaa.

Peajumalatel on maa peal avatarid, vaimuvaldsetest tootemolendid, kellega suheldes ning kelle ülesandeid täites saavad preestrid nendega lepinguid sõlmida.

Lepinguid saab sõlmida niipaljude peajumalatega kui süda lustib, sest peajumalatega sõlmitud lepinguga ei kaasne ühtegi tabu, mida tuleks *character sheedile* kirjutada. Lepinguid sõlmimiseks

tuleb kohale kutsuda peajumala tootemolend või minna peajumalale pühasse paika, kus elab mõni peajumala tootemolend. Tootemolend annab preestri mõne ülesande. Need ülesanded on keerukad ja ühe ülesande täitmine võib olla terve seiklus. Iga peajumala juures on kirjas mõni näide aga parem on kui mängujuht neid ülesandeid olenevalt mängu käigust ise välja mõtleb. Ülesande täitnud preester saab osta peajumala poolt pakutud loitse, mis loetletud peajumalate kirjelduse juures. Ülesande täitmine ei anna iseenesest tasuta ühtegi loitsu.

Kuna peajumalate endiga suhtlemine on võimatu, on seetõttu võimatu ka religiooni dogmade nendelt üle küsimine, nii võib preester ilma oma võimeid kaotamata suhestuda oma religiooniga üpriski vabalt.

Väikejumalad

Väikejumalad on mängus reaalselt eksisteerivad olendid, kellele mängujuht võib omistada konkreetse HPde hulga ja konkreetsete oskused ning võimed.

Kõik väikejumalad kuuluvad mingisse väikejumalate klassi, millest oleneb, mis loitse saab osta nendega lepingu sõlminud preester. Väikejumalate klassid on: tuulejumalad, veekogu jumalad, metsa ja maajumalad, mäejumalad (oni, tengu), esivanemad (kütt, sõdalane, põlluharija ja šamaan).

Lisaks on kõikidel väikejumalatel mingisugune füüsiline olemus, mis tavaliselt põhineb mõnel Vaimuvalla olendil.

Kuna väikejumalad eksisteerivad reaalselt, siis on neil tavaliselt peajumalatest hoopis suurem mõju inimestele ja maailmale nende ümber. See mõju on aga piiratud regiooniga, kus nad elavad või mille üle nad loodusjumalana valitsevad.

Väikejumalatega lepingu sõlmimiseks tuleb kõigepealt temaga kontakt saavutada, selleks sobib teoloogia rituaal: palve (mis toimib ainult siis kui tegelane viibib jumalusega samas regioonis) või jumaluse füüsiline ülesse otsimine.

Lepingu sõlmimiseks tuleb preestril täita väikejumala antud ülesanne ning võtta omaks väikejumala tabu või põhimõte.

Väikejumalate antavad ülesanded on lihtsamad kui peajumalate ülesanded.

Preestrid saavad kokku sõlmida lepinguid kuni kümne väikejumalaga, sest iga uue jumalaga

lepingut sõlmides tuleb omaks võtta üks jumaluse põhimõte või tabu ja põhimõtteid saab mängu tegelasel olla kokku kuni kümme. Iga leping sisaldab aga mitmeid loitse, mis on loetud väikejumalate klasside kirjelduste juures. Seal on ka soovitusi väikejumalate tabude kohta aga tegelikult võivad mängujuht ja mängija koostöös ükskõik millise tabu välja mõelda.

Kui preester rikub seda tabu, siis on 50% võimalust, et ta kaotab tollelt jumaluselt tulenevad võimed ning peab temaga lepitust minaema otsima.

Arvestada tuleb, et kui tegelane soovib tõesti kümne jumalusega lepingut sõlmida, siis ei jää tal ruumi muude isikuomaduste, põhimõtete ja eesmärkide jaoks, sest neid saab kõiki kokku olla vaid kümme.

Preestri mängimine

Preestri loitsude kasutamiseks peab PC ostma endale oskuse Usk (*Channeling*), mida niisama *characer sheedil* pole. Usk on Vaistu oskus.

Tegelane saab sõlmida lepinguid jumalatega ilma seda oskust omamata. Näiteks kui ta plaanib kunagi hiljem hakata preestriks või tahab läbi sõlmitud lepingu saada kohaliku loodusjumala heasse nimekirja.

Oskuse Usk ostmiseks on kaks võimalust:

1. Teoloogia rituaal: Palve
2. Enesesisestuslik loits: Jumalik abi (*Divine aid*)

Tehniliselt toimib usk samal moel nagu muu maagia: preester valib loitsu mida loitsib, viskab loitsu sooritamiseks Usu viset, mis loitsu juures märgitud ning loits maksab loitsupunkte.

Preestri ja maagi loitsupunktid on samad, st ostes nii preestri loitse kui maagia koolide loitse, liidetakse nendest tulenevad loitsupunktid kokku. Loitsupunkti taastuvad igal hommikul peale 8 tunnist puhkust.

Samamoodi nagu muu maagia puhulgi, ähvardab preestrit õnnetus, kui ta sooritab *Channelingu* viske 0 või vähem.

Preestri loitsud

Preestri loitsud, nagu ülejäänud maagiagi jaguneb loitsudeks, mille loitsimine võtab ühe käigu või on osaks täisrännakust ja rituaalideks, mille sooritamine võtab keskmiselt kümme minutit.

Lisaks jagunevad preestri loitsud kolme gruppi, mis kasutavad kõik ühte sama Usu oskust.

Esimene grupp on enesesisestuslikud loitsud, selle grupi võimed ei ole konkreetset ühegi jumalaga seotud, mis tähendab et neid saab osta isegi siis kui ühegi jumalusega pole lepingut sõlmitud. Tegelane võib omistada suurenenud rammu või tugevamat lööki küll mõnele jumalale aga reaalsuses on selle taga lihtsalt ta eneseusk. Need loitsud ei mõjuta ilma lisavõimeid kasutamata kedagi teist peale preestri enda.

Teine grupp loitse tulenevad lepingutest väikejumalatega. Need loitsud on võimelised mõjutama välist maailma ja seda hoopiski reaalsemalt kui nõiakunst. Lepinguga taga on mõni väikejumal, kelle maailmamuutvat energiat preester kanaliseerib. Preester saab maksimaalselt kümme väikejumalaga lepinguid sõlmida, vastutasuks peab ta sooritama väikejumala heaks tegusid ja võtma omaks mõne väikejumala tabu või põhimõtte. Leping väikejumalaga võib puruneda, kui preester rikub väikejumala tabu (50% võimalust). Lisaks on võimalik väikejumalaid tappa, ka sel juhul jäävad preestrid ilma loitsudeta.

Kolmas grupp loitse tuleneb lepingutest peajumalatega, mida saab sõlmida läbi peajumala tootemolendilt ülesande saamise ja täitmise. Peajumalalt saadavad loitsud on vägevad, ning nende saamiseks tuleb jumala heaks paljugi korda saata. Kui peajumalaga on leping sõlmitud, siis ei katke see kunagi.

Lisaks on teoloogia rituaalid, mille ostmiseks ei pea oskust Usk olema.

Jumalate mängimine (mängujuhile)

Peajumalaid võib mängutehniliselt vabalt mitte eksisteerida, PCd nendega ei kohtu ega suhtle nendega otse. Teisiti on aga lugu väikejumalatega, kellel võib olla otsene võim PCde domeeni teispoolsuse ning looduse üle või võivad nad sattuda isikuliselt PCde teele.

Väikejumalad on veidrad, inimesele ebaloogilise käitumisega ning tihtipeale isekad, tujukad ning inimkonnast mitte hoolivad.

Väikejumalaid on kahte tüüpi. Esiteks, esivanemate hinged, kes on nii võimsaks saanud, et tõusnud jumala staatusesse. Teiseks, vaimuvalla olendid, kes on nii võimsaks saanud, et muutunud väikejumalaks.

Kusjuures vahel võib väikejumal samaaegselt olla ka mõne peajumala avatariks, see tähendab et tema käest saab ka ülesande, et sõlmida leping mõne peajumalaga.

Väikejumalad on tavaliselt lokaalsed, tihtipeale seotud mõne järve, jõe, mäeaheliku või muu geograafilise objektiga. Kui palju neil täpselt selle objekti üle võimu on, jääb saladuseks.

Tihtipeale on väikejumalad loonud endale mingisuguse isikliku vaimuvalla sopi, mille üle neil täielik kontroll on, ning mis nende olemust iseloomustab, näiteks soojumala Vaimuvalla sopp on lõputu soo. Vahel elutsevad nad aga ainult inimeste maailmas.

Kõiki väikejumalaid iseloomustab see, et neil on olemas mingisugune füüsiline manifestatsioon ja vahel on võimalik ka seda ära tappa, millisel juhul jääksid kõik jumalusega lepingu teinud preestrid kuivale. Loomulikult pole ühegi jumaluse tapmine lihtne ning mitmedki neist kipuvad taastuma või mingil moel ümber sündima aga siiski on kogu maailma mütoloogia täis jutte kangelastest, kes mõne jumala tapnud ja ehk isegi tema asemele astunud. See on ka põhjuseks, miks tihedalt asustatud piirkondades väga vähe väikejumalaid leidub. Enamus loodusjumalaid on inimkangelaste poolt maha tapetud. Tsivilisatsioonist kaugemal on aga igal olulisemal geograafilisel objektil mingi oma jumalus või vähemalt vaimuvaldne, kes seda koduks peab. Kuigi täiesti reaalsed, hoiavad väikejumalad siiski üldiselt inimestest eemale ja suhestuvad vaid minimaalselt enda preestritega.

Kuna osad väikejumalad on välja arenenud esivanemate hingedest, siis saab nad kõik jagada esivanemahinge tüübi järgi gruppidesse: küti hing, põlluharija hing, sõdalase hing ja šamaani hing. Kui preester tahab lepingut sõlmida aga mõne sellise jumalusega, siis võib juhtuda, et ei piisa ainult õiget religiooni olemisest, esivanemjumala ja preestri vahel peab mingi sügavam seos olema: preester peab kuuluma samasse hõimu, klanni või olema vähemalt õige piirkonna püsielanik. Mida vaja, täpsustab mängujuht.

Lepingut sõlmides peab preester täitma väikejumala jaoks mõne ülesande ehk soovi. Nende ülesannete raskustase võib varieeruda. Mängujuht võib inspiratsiooniks võtta jumala soovide tabeli või mõelda ise midagi sobivat välja. Kui väikejumal on juba kord oma soovi edastanud, siis ta ei muuda seda, ning kuni soovi täitmiseni preestriga ei suhtle.

Väikejumala soovide tabel

1-4%	Väikejumal tahab toiduohvrit (2d10 kg).
5-9%	Väikejumal tahab alkoholi (2d10 l).
10-19%	Väikejumal tahab, et talle tantsitakse ja lauldakse (Muusika vise vähemalt 15)
20-29%	Väikejumal tahab ohvrianniks mõnda looma.
30-39%	Väikejumal tahab ohvrianniks ehteid või mingit muud kulda-karda 2d20 KD väärtuses.
40-49%	Väikejumal tahab, et talle püstitatakse tootem või luuakse mingi muu lihtne kultuspaik.
50-54%	Väikejumal tahab ohvrianniks suurt looma, kõige uhkemat kohalikest tõugudest.
55-59%	Väikejumal ei taha midagi ja sõlmib lepingu ilma omapoolsete soovideta.
60-64%	Väikejumal tahab, et talle püstitataks väike kabel või muusugune sobiv kultuspaik.
65-69%	Väikejumal soovib, et mõne teise väikejumala kultuspaik hävitataks.
70-74%	Väikejumal tahab, et preester maksaks kätte loodusele või otseselt talle tehtud kurja eest.
75-79%	Väikejumal tahab, et preester karistaks mõnda teist väikejumala preestrit, kes on tabu rikkunud ja pole vabandust palunud.
80-84%	Väikejumal tahab, et preester keeraks mõnele teisele väikejumalale käki kokku.
85-89%	Väikejumal tahab ohvriandi: ilusat tüdrukut või noormeest.
90-94%	Väikejumal tahab vaimurelva või mõnda muud nõiduslikku eset.
95-98%	Väikejumal tahab mingi spetsiifiliselt keeruka ülesande täitmist (otsi ülesse mingi 100 aastat tagasi talt varastatud ese vms).
99%	Väikejumalale on hakanud meeldima mingi konkreetne kaunitar (neid või noormees) ja ta soovib sellega abielluda, sina peab kosjad sobitama.
100%	Mingil põhjusel sa ei meeldi väikejumalale ja ta ei soovi sinuga midagi tegemist teha, ei nüüd ega kunagi hiljem.

Kui preester on täitnud väikejumala soovi, siis saab ta võtta kõiki võimeid, mida väikejumal pakub. Nagu peajumalategi puhul, ei anna ülesande täitmine preestrile tasuta ühtegi võimet vaid teeb jumalusega seotud võimete ostmise lihtsalt võimalikuks.

Kuigi väikejumalaga saab suhelda vaid piirkonnas, kus ta elutseb, saab kasutada temalt saadud võimed ikkagi üle maailma.

Kui preester peaks mingil põhjusel teda jumalaga siduvat põhimõtet või tabu rikkuma, siis on 50% võimalust, et ta kaotab kõik sellelt jumalalt saadud võimed.

Võimete taastamiseks peab ta kontakteeruma väikejumalusega, kes talle uue soovi edastab (ühest soovist piisab kõikide võimete taastamiseks) või valima välja mõne uue sarnast tüüpi jumala kellega uus leping sõlmida, kui väikejumal on lepitamatu.

Väikejumala random generaator

Väikejumalaid on palju ja nad on võrdlemisi omapärased, seega tuleb mängujuhile appi väikejumalate random generaator.

DOMEENI LOODUSJUMAL	<input type="checkbox"/>	MUU JUMALUS DOMEENIS	<input type="checkbox"/>
Jumaluse tüüp ja nimi			
Jumaluse iseloomustus ja millega ta tegeleb, kas ja kuidas vastab palevetele ning välja kutsumistele			
Jumaluse välimus			
Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht ja jumaluse rituaalid puhapaigad domeenis ning templid			
Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele			
Jumaluse rivaal			
Jumalusele meeldib			
Mõjutajad domeenile kui sõbralik		None	
Jumalusele ei meeldi (tegevused ja asutused)			
Mõjutajad domeenile kui vaenulik		None	
Mida teha, et vaenulikkumalust lepitada			
Lepingu sõlminud preestril lubab osta loitse			
Tavapärased ülesanded preestrile lepingu sõlmimiseks			
Preestri tabu, kui jumalaga leping sõlmida			

Joonis 1 Väikejumalad domeenilehel

Alustuseks vali regiooni geograafiast lähtuvalt jumaluse portfoolio/klassifikatsioon ja seejärel baasvaimuvaldse tüüp, kellele jumal oma välimuselt ning olemuselt sarnaneb.

- Tuulejumalad – fööniks, kõuelind
- Veekogu jumalad – nūmf, veehaldjas, Vetevalla draakon, hüdra
- Metsa ja maa jumalad – nūmf, faun, kodamapuu, leshi

- Soojumalad – langenud nūmf, sinine oni, hüdra
- Kõrbe ja muu surnud maa jumalad – langenud nūmf, fööniks, kõuelind
- Mäejumalad – punane oni, kükloop, tengu, kõuelind
- Geograafiaga mitte seotud jumalused – esivanemate hinged

Jumaluse portfooliost oleneb milliseid loitse jumalus pakub endaga lepingu teinud preestritele. Lisaks on jumala portfooliote juures kirjas ka näited selle kohta, milline võiks jumaluse tabu olla.

Jumaluse iseloom: viska d6

1	Jumalusele pakuvad huvi inimesed. Talle meeldib vaadata, mida nad teevad, üritab mõista miks nad midagi teevad ning võib aidata inimesi heal meelel (või siis pakuvad talle intiimselt huvi inimeste kannatused).
2	Jumalusele meeldib rahu ja vaikus – parem teda mitte häirida. Või on jumalus oma käitumiselt ja olemuselt loomalik, mistõttu on temaga raske kontakti saada.
3	Jumalusel on mingi hobi, n ehitab ta oma vaimuvalla soppi lõppematut käigustikku või lossi, kogub maagilisi esemeid või inimesi ja loomasi, arendab maagiat vms.
4	Jumalus tahab, et inimkond teda teeniks. Ta nõuab kas pidevalt igasugu ohvriande, soovib et talle templeid ehitatakse, või tahab et inimesed teda pidevalt lõbustamas käiksid.
5	Jumal vihkab inimesi kõigest hingest ja soovib neile ainult halba.
6	Jumaluse iseloom on eriliselt muutlik, üks päev on ta lõbus ja sõbralik, teine päev ässitab loomasi inimestele kallale, kolmas on depressiivne jne. Vb pole tänu muutlikkusele võimalik jumalusega ka milleski kokku leppida.

Jumaluse välimus: viska d6

1	Jumal näeb välja täpselt samasugune nagu vaimuvaldse tüüp, millest ta pärineb.
2	Jumala on samasugune kui tema vaimuvaldse tüüp aga suurem, väiksem või teist värvi.
3	Jumal sarnaneb oma vaimuvaldse baastüübiga aga tal on rohkem käsi, rohkem jalgu, rohkem päid, sarved, või mingi muu keheline erisus.

4	Jumal on sarnane oma vaimuvaldse baastüübile aga kujumuutja. Ta elab mõne looma või inimese kujulisena.
5	Jumal on kujumuutja, tal ei olegi ühte peamist kuju, sest ta muudab kuju olenevalt vajadusest.
6	Jumalal ei ole kehalist olemust, ta võib esineda tuuleiili, temperatuuri muutuse, udu, peegelduse, varju või millegi muu raskesti katsutavana.

Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht: viska d6.

1	Jumalus elab väga avalikult. Tema koobas/mets/järv/loss/vms on inimestele lihtsasti ligipääsetav või isegi inimtsivilisatsiooni keskel. Vb näitab ta ennast inimestele ka lihtsasti ja isegi suhtleb nendega? Vb on tema kodu inimeste ehitatud?
3	Jumaluse elukoht on teada, aga sinna on keeruline pääseda, sest see on vaimuvallas, kõrgel mäe otsas, vee all vms.
4	
5	
6	Jumala täpne elukoht on teadmata, vb pole keegi jumalust oma silmaga isegi näinud ja temaga saab suhelda vaid palvete kaudu.

Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele: viska d6

1	Jumaluse iseloomust, vaimuvalla sopi olemusest, meeldivustest ja mittemeeldivustest lähtuvalt on domeeni tekkinud eripärane kultus, millest võtavad osa enamus domeeni elanikke. Kultus mõjutab domeeni elu kõike aspekte – esteetikat, igapäevast käitumist ning matuse, sünni ja abielutraditsioone.
2	Domeeni elanikud kardavad või armastavad oma jumalat ning üritavad talle igal moel meeldida või lihtsalt mitte karistada saada.
3	Jumalus toob domeeni palju külalisi. Olenevalt iseloomust ja muudest näitajatest võivad põhjused erinevad olla. Vb tullakse jumalat otsima, sest teda pole nähtud, või jahtima, sest ta on kuri, või lihtsalt vaatama, sest ta näitab ennast tihti avalikult ja see on ebatavaline jumaluste puhul. Mõju domeeni kultuurile on pigem seotud selle tegevuse, domeeni külaliste kostitamise ning oma jumaluse legendi suureks rääkimisega.
4	Jumalusel ei ole eriti suurt mõju domeeni kultuurile, vb korraldatakse tema auks vahel

	mõni festival või viiakse põllutöödega sünkroonis läbi mõni viljakusrituaal. Enamuse aastaks unustavad inimesed ta olemasolu (kui see võimalik).
5	Domeeni elanikele ei meeldi jumal. Miks? Nad loodaksid temast lahti saada. Jumalusega tegeletakse ainult niipalju, et ta neile halba ei teeks.
6	Domeeni elanikud teevad jumalusest väga vähe välja, mõju domeeni kultuurile olematu.

Jumalusele meeldib: viska d6

1	Maised asjad: toit ja jook, maagilised esemed, ilusad riided ja ehted, uhked templid jne.
2	Mõni loomaliik või muud tüüpi olendite liik. Jumalale meeldib, kui neid au sees peetakse, nende eest hoolitsetakse jne.
3	Mingisugused tegevused. Näiteks inimeste korraldatud festivalid, mingitest tabudest kinni pidamine (taimetoitus, ei tapa vms) või mediteerimine, rituaalid või rituaalsed jahid/lahingud, spordimängud või muul moel jõudu ja kavalust demonstreerivad tegevused.
4	Ohvriannid – ohvriloomad, vb isegi inimohvrid
5	Sõda, surm ja vägivald. Inimeste kannatused. Inimohvrid.
6	Jumaluse meeldimised on eriliselt muutlikud, mistõttu pole võimalik temaga püsivat head sidet luua. Jumaluse preestrid kuulevad talt pidevalt uusi nõudmisi, mis võivad olla vastuolus eelnevatega.

Mõjutajad domeenile kui sõbralik: viska d6

1	-10% Katsumuste aeg
2	
3	+10% Jõukust
4	
5	-10% Rahulolematust
6	-10% Korruptsiooni

Jumalusele ei meeldi: viska d6

1	Inimesed üldiselt, või ainult mõnest konkreetsest rahvusest või mõne konkreetse omadusega inimesed.
2	Kui tema rahu rikutakse. Reisitakse tihti tema metsas/jõel/järvel, ehitatakse külasid selle kaldale jne. Kuigi jumalus võib ise sõbralik olla, ei meeldi talle kui inimesed liiga läheale tulevad oma asjatamistega.
3	

4	Mingisugused tegevused. Näiteks jahtimine, kalastamine, põlluharimine, maagiliste esemete valmistamine, sõjakäikudel käimine, pidustused, pulmad ja matused vms. Vihkamise võib lisaks väljenduda ka mingisuguste domeeni asutuste vihkamisena, näiteks põllumajandusvillad, puidutööstus või kaevandused, mille rajamine domeeni tagab jumaluse viha kuni selle sulgemiseni.
6	Mingi teine jumalus või jumalate grupp. Ta loeb neid enda vaenlasteks ja saab väga vihaseks, kui keegi nendega lepinguid sõlmib.

Mõjutajad domeenile kui vaenulik: viska d6

1	+10% Katsumuste aeg
2	
3	
4	
5	+10% Katsumuste aeg ja +5% Rahulolematust või Korruptsiooni
6	+10% Katsumuste aeg ja +10% Rahulolematust või Korruptsiooni

Jumala lepitamiseks tuleb teha: viska d6

1	Jumal on väga leplik. Domeeni peapreester peab tema lepitamiseks korraldama pidustusi 1000 KD x domeeni hindade korrutaja väärtuses või viima läbi rituaale (Teoloogia vise 25 vastu) Tabu rikkunud preestri puhul visata väikejumala soovide tabelit.
2	Jumal on leplik. Domeeni peapreester peab tema lepitamiseks korraldama pidustusi 2000 KD x domeeni hindade korrutaja väärtuses või viima läbi rituaale (Teoloogia vise 30 vastu). Tabu rikkunud preestri puhul visata väikejumala soovide tabelit kaks korda.
3	Jumalus on raskesti lepitatav. Domeeni peapreester peab tema lepitamiseks korraldama pidustusi 5000 KD x domeeni hindade korrutaja väärtuses. Tabu rikkunud preestri puhul visata väikejumala soovide tabelit kolm korda.
4	
5	Jumalus on väga raskesti lepitatav. Domeeni peapreester peab tema lepitamiseks korraldama pidustusi 10 000 KD x domeeni hindade korrutaja väärtuses. Tabu rikkunud preestrit tahab ta inimohvrit, talle uhke templi ehitamist või midagi sarnast väga keerulist.

6	Jumalus on lepitamatu. Jumal viha domeeni vastu vaibub alles peale selle valitseja surma või ümbervahetamist. Tabu rikkunud preestrite võimeid ei ole võimalik taastada.
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Väikejumalate näited (Põhja-Thefna loodusjumalad)

Punane oni (mäejumal)

Jumaluse iseloom: Onidest mäejumalad on juhmid, kangekaelsed ja konstantselt näljased. Onijumaluse kogu isiksus keerleb toidu ja/või alkoholi ümber – ta sööb, joob, rõhitseb ja räuskab segaselt. Kuigi ebameeldiva iseloomuga, on onijumalad niikaua kui toit ees, rahumeelsed, istuvad oma koopas paigal ja ei tee kellelegi liiga.

Jumaluse välimus: Mida rohkem onijumal sööb, seda rohkem onijumal kasvab. Mida rohkem onijumal kasvab, seda rohkem onijumal süüa tahab.

Onijumalad näevad välja nagu tavalised punased onid (paksud, punase naha, sarvede ja kihvadega) aga võivad oma massiivsuses ületada tavaonisid mitmekümne kordselt.

Onijumal, kes loodusjumalana domeeni suudab mõjutada on väljasirutatuna vähemalt 10m pikkune ja kaalub 10 tonni.

Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht: Onijumal ei ole võimeline vaimuvada minema ja elab seetõttu inimmaailmas tõenäoliselt mõnes hiiglaslikus koopas, mille laiendamist ja ehitamist ta inimestelt nõuab.

Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele: Punasest onist loodusjumal on domeeni valitsejale nii õnnistuseks kui õnnetuseks. Ühelt poolt on onit lepitada ja õnnelikuna hoida lihtne – oni tahab lihtsalt väga palju süüa. Teiselt poolt on oni toitmine tohutuks majanduslikuks koormaks domeenile.

Oni koopa ümber on tõenäoliselt arenenud terve templilinnak, tapamajade, suurte köökide ja õlle ja veiniladudega.

Tuhanded inimesed domeenis on kas otseselt või kaudselt seotud onijumala toitmiselega. Paljud inimesed üle domeeni ja kindlasti ka kaugematest maadest tulevad onijumalat vaatama ning toovad talle maitsvaid ohvriande soovides osa saada jõukusest ja õnnest, mida oni soosing endaga kaasa toob.

Paljud piirkonna preestrid on teinud lepingu onijumalaga, sest teda on lihtne leida ning tema antud ülesanded on lihtsasti täidetavad – onijumal tahab veel süüa või magusat alkoholi.

Onijumala olemasolu tõttu võivad samas mäestikus elada ka väiksemad onid, kes on nuhtluseks kohalikele küladele, sest nendega hakkama saamiseks tuleb ka neid toita. Samas onijumalat ei häiri kui need tavaonid lihtsalt maha tappa. Ta ei tunne nendega mitte mingisugust sidet.

Jumalusele meeldib: 10 tonnine onijumal tahab iga päev süüa 200kg kõiksugust valmistoitu ja 200l erinevat alkoholi. Selle kõige valmistamine ja onile ette kandmine maksab 1200KD domeenikäigus ning see tagab ainult selle, et onijumal püsib vagusi enda koopas.

Kui oni on suurem, siis iga järgnev tonn tähendab 100KD suurust lisaväljaminekut.

Valitseja, kes tahab tagada onijumala sõprust peab teda toitma ja jootma vähemalt 2400KD eest domeenikäigus. Sellega kaasneb aga probleem – oni hakkab kasvama, iga domeenikäik kasvab oni ühe tonni (kuni lõpmatuseni) ja tema õnnelik hoidmine maksab 200KD võrra rohkem.

Mõjutajad domeenile kui sõbralik: +10%
Jõukust

Valitsejal, kes on välja teeninud oni sõpruse, tundub majanduslikult alati natukene paremini minevat.

Onijumal teab väga hästi enda vere ravitsevatest omadustest ja valitsejale, keda ta peab oma sõbraks, on ta nõus oma verd andma. Niikaua kuni toit ja joogid ees, ei sega onijumalat väike kanüül veenis.

Jumalusele ei meeldi: Onijumalale ei meeldi nälg või alatoitumine. Kui onijumalat toita vähema kui etteantud raha eest või jätta ta üldse toitmata, siis muutub ta vaenulikuks domeeni ja selle valitseja suhtes.

Mõjutajad domeenile kui vaenulik: +10%
Katsumuste aeg

Lisaks ei ole domeenist võimalik juhuslikult väärismetalle leida. Kõik õnnestunud väärismetallide leidmise visked loetakse ebaõnnestunuks.

Kui onijumal mitmeks nädalaks toitmata jätta, siis võib ta enda koopast välja murda ning inimeste küladesse ja linnadesse laamendama tulla. Üle 10

tonni kaaluv hiiglaslik olend võib lõhkuda linnamüüre kui losse.

Jumala lepitamiseks tuleb teha: Vaenuliku onijumala lepitamiseks tuleb korraldada suur sööma ja joomapidu, mis kestab terve domeenikäigu. Lepituskäigu ajal tuleb onijumalt toita 4800KD esimese 10t eest ja 400KD iga järgneva tonni eest. Alles seejärel ta rahuneb täielikult ja muutub neutraalseks tagasi.

Nümf (metsa-, järve- või jõejumal)

Jumaluse iseloom: Nümfid on tabamatud, pika viha ning looduse osas ekstreemselt kaitsvad loodusjumalad, kes solvuvad, vihastavad ja tüdinevad lihtsasti.

Nümfjumal on seotud mingi konkreetse metsa, jõe või järvega, tema mõjuala loodusjumalana võib aga oluliselt kaugemale ulatuda. See konkreetne koht on nümfid olemuse pikendus ja justkui osa tema kehast. Kõik rünnakud või häirimised selle koha osas on rünnakud nümfid vastu. Olenevalt nümfidest võivad selle konkreetse kohaga seotud reeglid olla rohkem või vähem ranged. Mõni nümf ei soovi, et tema metsa või järve üldse inimene siseneks, teisele piisab ainult sellest, et sinna metsatööstust ei rajataks, puid kodu ehitamiseks ja kütmiseks võib aga raiuda.

Samamoodi erinevad ka nümfid reeglid muude metsade, järvede või jõgede osas, mis tema domeenis asuvad.

Osad nümfid on ülimalt privaatsed, ning ei soovi inimestega mingeid kontakte. Nende otsimine võib juba anda põhjuse vihastamiseks.

Teised on aga edevad ja tahavad inimeste tähelepanu – kõiksugused poeedid, vagantid ja kunstnikud on oodatud nende seltskonda nümfid ilu kiitma, ning sellest poeesiat ja kunsti looma. Seda aga täpselt õiges koguses, sest kui nümf tüdineb komplimentidest ja austusavaldustest, siis võib ta solvuda, vihastada või lausa raevu minna. Raevus loodusjumala totaalses kontrolli all olevast metsast või veekogust võib eluga välja pääsemine väga raske olla.

Jumaluse välimus: Nümfidest jumalad, nagu tavalised nümfidki on väga ilusad naisterahvad. Kui nümf ei soovi, siis ei mõista inimesed tema jumalikku olemust. Vahel võib uudishimulik nümf tulla inimeste juurde.

Nümf ja tema mets või oja on üleloomulikus seoses. Kui nümfjumal tappa, siis hakkab mets või

oja kuivama. Samuti ka teistpidi – kui kuidagi õnnestub mets täielikult maha põletada, nii et ühtegi elavat puud ei jää püsti või järv täielikult tühjaks pumbata, siis nūmfist loodusjumal sureb.

Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht: Kuigi kõik nūmfid (ka tavanūmfid) saavad soovi korral vaimuvalda minna, elavad nad enamasti inimeste maailmas. Samuti ei ole neil tavaliselt vaimuvalla soppi.

Nūmfi koduks on sama maamärk mille pikenduseks ta on. Nūmf liigub seal ringi teistest nūmfidest ja loomadest kaaskonnaga. Puhkab puude sees või järve põhjas.

Nūmf võib kutsuda kõiki metsa loomi endale appi või keerata oma metsa puid lausa ründama neid kes talle kahju teevad.

Kui nūmfil on vaimuvalla sopp, siis on see tavaliselt üpriski väike – hõlmab inimmaailmas ala, mis on temaga otseselt seotud ja oma välimuselt kopeerib seda või on sellega väga sarnane.

Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele: Domeenis, kus on pikaajalised head või vähemalt neutraalsed suhted nūmfist loodusjumalaga elab mitmeid inimesi, kelle veres on näha nūmfi päritolu – nad on eriliselt ilusad ja graatsilised.

Kui nūmf on inimsõbralik, siis on domeenis kõrgelt arenenud poesia ja kunst(käsitöö). Kodudest ja avalikust ruumist leiab nūmfi pilte ja kujakesi. Rahvas võib nūmfi kodumetsa või veekogu ääres pidada pidustusi ja korraldada etendusi, et nūmfi tähelepanu võita ja seeläbi saada õnnistust oma põldudele. Ilu austatakse ja seostatakse hea õnne ja oskustega, kohalikud naised üritavad soengute, ehete kui ka kõnnakuga matkida jumalanna arvatavat välimust. Domeen tõmbab kõiksugu seiklejaid ja vagante, kes luusivad loodusjumala kodumetsa või veekogu ümber lootuses jumaluse enda või mõne vähema nūmfiga kohtuda. Kohalikud aga vaevalt nūmfist jumaluse meeleskohtasid reedavad, sest nūmfi häirimise eest võivad karistada saada lõpuks nemad.

Privaatse nūmfiga domeenis on nūmfi kodumets või veekogu tabuks ja lastele räägitakse koledaid lugusid inimsöövast metsavaimust, kes tuleb kui nad korralikult ei käitu. Lihtrahvas võib ilusid inimesi karta, arvates neid kurjaks nūmfiks või selle käsilasteks.

Nūmfist loodusjumala domeenis elab kindlasti ka teisi nūmfe – need tavanūmfid saavad jumalust

ning on talle teenijannade, kammerneitsite eest. Nendele ei tohi mingil juhul halba teha.

Jumalusele meeldib: Neutraalse staatuse tagamine nūmfist loodusjumala silmis on üldiselt üpriski lihtne – kui nūmf rahule jätta, tema metsa mitte minna ja ta põhireegleid järgida, siis sellest piisab.

Nūmfist loodusjumala soosingu välja teenimine võib aga seikluseks osutuda. Kõiksepealt võib nūmfile lähenemine raskeks osutuda, kui nūmf ei soovi inimesega kohtuda, preestri kutsetele või palvetele vastata, siis on seda loodusjumalat praktiliselt võimatu leida. Teiseks võib olla väga raske nūmfiga teda kogemata solvamata suhelda – võib juhtuda, et soosingut otsima minnes tuuakse tervele domeenile nūmfi karistus.

Ei ole ühist nimetajat, mida nūmf võib soovida. Mõned näited:

- Nūmf soovib et talle tempel koos ilusate kujude ja piltidega rajatakse. Ta ei ole huvitatud templi üksikasjade üle arutamisest aga kui tempel valmis siis võib osutuda hoopis kriitiliseks ja domeeni karistada.
- Nūmf on näinud kuskil ilusat meest ja soovib sellega abielluda. Võib juhtuda, et ta tüdineb mehest kiiresti ja karistab selle eest domeeni.
- Keegi on nūmfi vastu kunagi kuidagi eksinud. Nūmf soovib et tema eest kätte makstakse.

Kui nūmfi soosing on saavutatud, siis tuleb seda hoida. Iga domeenikäik peab domeeni peapreester või valitseja kasutama oma tegevust, et nūmfi kapriise rahustada. Teoloogia või Sotsiaalsete oskuste vise 20 vastu. Viske ebaõnnestumine tähendab, et suhe jumalusega muutub neutraalseks.

Mõjutajad domeenile kui sõbralik: -10% Katsumuste aeg. Loodusjumalale meeldivat domeeni tabavad looduskatastroofid harvem.

Jumalusele ei meeldi: Kõige kindlam viis nūmfi viha välja teenimiseks on temaga seotud metsa või veekogu kahjustamine või rüvetamine ning tema looduse kaitsmisega seotud reeglite rikkumine.

Loodusjumal võib pöörduda domeeni vastu ka siis, kui isikud, kes teda vihastavad ei ole otseselt domeeniga seotud.

Nagu eelnevalt märgitud, võib probleeme tekkida ka siis kui üritada loodusjumalusele meele järgi olla.

Domeeni, mille loodusjumalaks on nūmfist metsajumal ei saa rajada puidutööstust ilma nūmfi pahandamata.

Mõjutajad domeenile kui vaenulik: +10%
Katsumuste aeg.

Lisaks muutub jumaluse kodumets või koduveekogu inimestele läbimatuks. Metsas langevad inimestele kallale väädid, metsloomad ründavad ning selles elavad nūmfid kasutavad oma pimestava ilu võimet, muutes inimesi pimedaks. Veekogus tekivad pöörised ja ootamatud lained, mis ajavad paate külili ja selles elavad nūmfid kisavaid inimesi vee alla.

Jumala lepitamiseks tuleb teha: Nūmfi viha on lõpmatu. See, kes nūmfi vastu on eksinud peab oma karistuse saama, enne nūmf ei rahune. Kui eksija on PCst domeeni valitseja, siis ei pruugi toimivat lahendust olla – nūmf ei lepi sama valitseja jätkamisega. Küll võib teda üritada kuidagi petta.

Lühidalt Asteaani maailma religioonidest

Asteaanide polüteism ehk Vetevalla kultus

Asteanic polyteism also called as the Doctrine of Eternal Waters and Temple of Divine Ocean

Asteaanid usuvad end pärinevat Vetevallast (ürgsest veemaailmast), kust nad kunagi välja tõrjuti. Kõik asteaanid on esivanemjumalate Bellarise ja Regulla järeltulijad ning enamus nende peajumalaid samuti. Enamus asteaane usub, et peale surma sünnivad nad mõne aja pärast veehaldjatena ümber (Ümbersünni kontseptsioon). Seda uskumust on võimatu tõestada või ümber lükata.

Asteaanide usundi teeb unikaalseks see, et neil pole ühtegi maailma loomisega seotud jumalat, mistõttu on nad erinevates alistatud maades võtnud üle kohalikud loojajumalad. Näiteks Oreenias on see loonud koos kohalike loojajumalatega segareligiooni, mida kutsutakse 18 jumala kultuseks. Kuna oreenid aga usuvad, et peale surma ühinevad kõik inimesed Ühendhinge, millest nad tulnud, siis on see tekitanud templi sees tüli, mis ka väljapoole Oreeniat on levinud (ka paljud asteaanid on Ühendhinge kontseptsiooni omaks võtnud.) Ka seda uskumust on võimatu tõestada.

Thefna asteaanide panteoni täiendavad nõ vanad ehk azuurlaste jumalad, keda seostatakse loodusjõududega ning keda kummardamise asemel kardetakse. Azuurlaste jumalaid peetakse nõudlikeks ja asteaanide vastu vaenulikeks. Asteaani peajumalad sümboliseerivad asteaanide võimekust vastu seista looduse stiihiatele.

Asteaanid usuvad, et kõik Vaimuvalla olendid on mõne jumaluse mingiteks aspektideks. Oma peajumalatega seotud aspekte kutsutakse vahel välja ja kummardatakse. On ka erilisi templeid, kus mõni selline elab ja need on olulisteks palverännu sihtkohtadeks.

Samuti kummardavad asteaanid paljusid lokaalseid väikejumalaid, kellega tihedalt läbi käivad.

Asteaanid ei usu, et keegi, isegi jumalate aspektid on võimelised tulevikku ennustama. Ennustamist loetakse ketserluseks.

Üldiselt on nende religioon aga teiste religioonide suhtes üsna salliv. Teiste rahvaste jumalaid tunnustatakse kui kohalikke jumalaid ning kui

võõrale maale elama asutakse, siis kummardatakse ka neid. Vaid Ühe Jumala monoteismid jäävad neile võõraks ja arusaamatuks.

Kuigi üldiselt toovad asteaanid ohvriteks loomi või materjaalset vara pole ennekuulmatu, kus enne tähtsaid sõjakäike või muid erakorralisi sündmusi on toodud ohvriks mõni inimene. Selline traditsioon on aga peaaegu välja surnud ja enamus asteaane enam inimohverdamist ei aktsepteeri.

Asteenide polüteism ja preesterkond toetab ja on läbi traditsioonide ja müütide aluseks mitmekümne kastilise keeruka sotsiaalse hierarhia hoidmisel.

Tüli Ühendhinge kontseptsiooni ja Ümbersünni kontseptsiooni vahel on asteaanid usuküsimustes aga juba aastasadadeks lahku löönud. Kuigi mõlemad kontseptsioonid tunnustavad samu jumalaid on tüli keskmeks küsimus, mis saab hingest peale surma ja sellest tulenevalt ka väga suur erinevus suhtumises traditsioonidesse ja maailma üldiselt.

Enamus asteaane usub ümbersünni veehaldjatena, mis on asteaani religiooni keskmeks olnud ajaloo algusest saati. Ümbersünni uskujad tunnevad ennast teiste rahvaste suhtes ülemuslikuna, sest vaid asteaan saab ümber sündida veehaldjana, kui korraldatakse korralik veematus. Nagu aimata, tekib sellest probleem, mis siis saab kui üks vanem ei ole asteaan? See on põhjustanud ümbersünni uskujate vahel keerulisi debatte teemadel, kas hing tuleneb emast, isast või on mõlemat vaja. Rahva seas on uskumus, et umbes ühest vanemast piisab.

Samuti näevad ümbersünni uskujad esivanemate hinges, kes Vaimuvallas on, oma eluteel läbikukkunud olenditena, kes ei jõudnud ümbersünnini ja jäid vaimuilma kinni. Seetõttu ei ole ka nende seas levinud esivanemate kultust. Miks kummardada oma läbikukkunud esivanemat.

Ühendhinge kontseptsiooni toetajad usuvad, et peale surma ühineb kõikide maailma inimeste hing ühe suure ühendhingega, millest kõik maailma hinged kunagi võetud on. See uskumus on pannud neid ennast teiste rahvastega võrdsemalt tundma ning abieludes võõraga ei nähta tabu.

Samuti on suur vahe matustes, ühendhinge uskujad pooldavad põletusmatust, sest see aitab hingel nende arvates paremini edasi liikuda. Tuhk maetakse aga koos urniga nekropoli või puistatakse laiali. Ümbersünni kontseptsiooni uskujad pooldavad aga veematusi, ehk surnukeha betoonkingadega mere või mõne muu veekogu

põhja heitmist, mis peaks kiirendama ümbersündi veehaldjana.

Ka arvamus esivanemate hingedesse on erinev. Jah, neil ei ole õnnestunud ühendhingega ühineda, aga nad on jäänud vaimuvalda, et olla oma järeltulevatele põlvedele toeks ja õpetajaks.

Enamustes asteaani riikides on Ühendhinge kontseptsioon keelatud ja selle praktiseerijaid jahivad templid ja teoloogid agaralt. Samas on ennast üpriski lihtne varjata, sest ega seda uskumust otseselt kuskilt näha ei ole.

Gurgede polüteism ehk Gurge surmakultus

Gurgede uskumused võivad välisele vaatlejale tunduda kui pudru ja kapsad, ühendades endas esivanematekultust, tavapärast polüteismi pea ja väikejumalatega, teispoolsuse reaalsuse spetsiifilist surmakultust ning üleilmset kui ka inimhinge sisest võitlust hea ja kurja vahel, mille etendajaks on ühe monoliitse jumala kaks poolust (või kaks jumalat).

Arvestades rahva killustatud tänasel päeval ja ka minevikus ning ühtse preesterkonna puudumist on arusaadav, et gurgede hulgas pole kujunenud ühiselt mõistetavat panteoni. Erinevad gurge rahvad panevad enim rõhku erinevatele jumalustele ning näevad ka nende rolli tihtipeale täiesti teistmoodi.

Asteaanidega sarnaselt usuvad ka gurged, et nad pärinevad haldjatest – mäehaldjatest. Lugu algab ajal, mil gurged veel mäehaldjad olid. Tol ajal valitses rahvast müütiline nõidkuningas Pempa Maru ja teispoolsust, mis oli sel ajal roheline, viljaks ja päikseline, valitses jumalus, keda müütides kutsutakse Haldjakuningaks. Jutu järgi hakkas Pempa Maru vananedes kartma oma surelikkuse pärast, see aga ei meeldinud teispoolsust valitsenud Haldjakuningale. Pempa Maru ja Haldjakuninga vastaseisust on palju erinevaid muistendeid ja lugusid – mõned tõsisemad, mõned lausa naljakad lorilaulud. Kõik lood lõppevad aga sellega, et Pempa Maru läheb teispoolsusesse ja tapab Haldjakuninga, saades ise surmavalt haavata.

Peale Haldjakuninga surma muutus müütiline ilus teispoolsus gurgedele aga kättesaamatuks ning neist said inimesed. On haldjate ja kauni teispoolsusega kuidas on aga tänasel hetkel on kogu regiooni teispoolsuseks liustikuga kaetud Tuulemaa, kus valitseb igavene lumetorm. Teispoolsuse jumalale Tuuletariile ehk

Põhjatuuulele ei meeldi inimesed. Tuulemaale sattunud hingi laseb ta oma tütaridel (kõelindudel) halastamatult jahtida ja hävitada. On selge, et ükski täiemõistlik inimene ei soovi peale surma sinna sattuda.

Seetõttu on gurge surmapreestrite peamiseks kohuseks teha kõik endast olenev, et hinged sinna ei satuks. Ideaalses maailmas läheksid kõik hinged Tuuletagusele maale, mille olemuse kohta on palju erinevaid arvamusi, aga reaalsuses juhtub ikka, et mõni surnu satub Tuulemaale. Surnumanajast preester peab ta sellisel juhul inimeste maailma kutsuma ning traditsiooniliselt vangistatakse hing mõnda perekonnale kuuluvasse esemesse, et vältida ta langemist tagasi teispoolsusesse. Gurgede kodudes leiab tihti selliseid esivanemaesemeid. Kusjuures, kui vangistatud esivanema Hinge atribuut on +6 või suurem, siis saab hinge abil luua täiesti toimiva vaimueseme: vaimurelva +1, vaimurüü (kaitse 3), vaimupeegli (+2) või vaimukilbi +1. Arvestades teispoolsuses ootavat, teenib gurge esivanem oma pere parema meelega relvana kui saab seal jõhkral viisil otsa. Keegi muidugi ei tea tegelikult, mis tunne on vaimurelv olla. Ülejäänud maailmas valmistakse vaimuesemeid nõidsepa hinge tükkidest, mitte tervest surnud hingest.

Matusetüübina on gurgede seas levinud taevamatused, mis peaksid aitama hingel läbi Tuulemaa lihtsamini Tuuletagusele maale lennata. Taevamatuste traditsiooni järgi raiub preester surnukeha mõnes kõrgemas kohas väikesteks tükkideks ning söötab raisakotkastele. Mis täpsemalt Tuultetagusel maal toimub ei tea loomulikult keegi aga osad usuvad, et see ongi iidne roheline teispoolsus, teised usuvad jälle, et Tuultetagune maa tähendab tegelikult hinge ümbersündi uue inimesena. Selle grupi uskumused on seega sarnased asteaanide Ühendhinge kontseptsiooni järgijatega ning seetõttu saavad nad teoloogilistes küsimustes üksteisega hästi läbi.

Kuigi gurgede uskumused Tuultetaguse maa ja ka jumalate olemuse osas on erinevad, ei ole nende hulgas eriti levinud religioossed konfliktid.

Gurgedel on kolm (või kaks) peajumalat – Haldjaisa, Bonpan ja Nargus, väikejumala seisuses Tuuletari ning rahvaste lokaalsed esivanemjumalad.

Haldjaisa on kõikide gurgede esimene jumal, mõned samastavad teda gurgede loomismüüdi Haldjakuningaga, teised jälle arvavad teda tolle isaks. Haldjaisa, kutsutud ka kui Taevaisa või

Vaikne jumal, oli gurgede jumalaks siis kui nad veel haldjad olid. Täna sel päeval on temaga väga raske kontakti luua ja lepingut sõlmida, sest tema pühakoha – Tuulte Koja asukoht on teadmata. Arvatakse, et see asub kuskil Maoratsaniku surmamaadel aga kellelgi pole õnnestunud seda lõppematust kivikõrbest ülesse leida. Avatari kasutades pole aga võimalik Haldjaisaga lepingut sõlmida, sest tema avatariks on Tuuletar, kes vihkab inimesi. Kõige selle tõttu on Haldjaisa kultus kõrvale jäänud ja kuigi teda võidakse meeles pidada palvetes ja mõningates religioosetes toimingutes sõnaliselt, ei tooda talle ohvreid ega ehitata pühakodasid. Haldjaisa samastatakse ka zuhaaride loojajumal Barabari ja tauride taevajumala Wodaniga.

Bonpan ja Nargus või kokku Narupan on gurgede hea ja kurja jumalateks või jumalaks. Gurgede uskumuse järgi käib igas inimeses ja kogu maailmas, hea ja kurja vaheline võitlus.

Gurged, kes usuvad, et Narupan on üks jumal, usuvad et ka temas toimub hea ja kurja vaheline võitlus nagu igas inimeses. Kuna ta on aga jumal, siis väljendub see suuremalt – lausa kahe olemusena: hea Narupani ja kurja Narupanina. Teised gurged usuvad, et ongi kaks jumalt: hea Bonpan ja kuri Nargus, kes peavad oma võitlust üle kogu maailma.

Heaga seostatakse iseloomujooni nagu lahkus, vaprus, ausus ja õiglus, mis seostuvad kaasinimestega hea kohtlemisega.

Kurjaga seostatakse iseloomujooni nagu ahnus, uhkus, (armu)kadedus jne, mis panevad inimesi koledaid tegusid korda saatma. Gurgede müütilise esivanema Pempa Maru lugu tuuakse näiteks sellest, mis saab siis kui Kuri võidab selle võitluse inimhinges.

Gurged ei kujuta neid kahe jumalat ei inimeste ega loomadena, nad on filosoofilised kontseptsioonid, keda kujutatakse väga harva. Kui, siis head Narupani (Bonpani) ringina ja halba Narupani (Nargust) joonte sigrimigrina. Ringi seostakse korruga, mis on hea ja sigrimigri sümboliseerib kaost, milles on ettearvamatud ohud.

Gurged ei näe seda jumalatepaari maailmas toimuvat otseselt mõjutamas, küll aga seostatakse halbu ja häid sündmusi nendega. Miks juhtuvad sõjad, ikaldused ja haigused? Neid tekitavad inimesed ise oma halbade mõtetega. Kui inimeses olev hea kaotab võitluse kurjale ja ta mõtleb ainult halbade asjade üle, siis põhjustab see nende mõtete

realiseerumise füüsilises maailmas. Kui see juhtub paljude inimestega korruga, siis võib juhtuda suur looduskatastroof, sõda või midagi muud halba. Heade asjadega on samamoodi.

Preester, kes tahab jumalatepaariga lepingut sõlmida peab rändama Tuuletaguse mäe juurde, mille külge on raiutud iidne kaljutempel. Kaljutemplist saab müütilisse koobastikku, mida tuntakse kui Hea ja Kurja testina. Selles koobastikus toimus müütilisel ajal suur lahing hea ja kurja vahel, või siis mediteeris selles koobastikus Narupan ja mõtles hea ja kurja üle, või juhtusid mõlemad lood.

Läbinud Hea ja Kurja testi on preester sõlminud lepingu mõlema jumalaga ja alates sellest hetkest nimetakse preestrit Narguse (või Narupani) märtriiks. Kuna hea ja kurja ühe poolega pole võimalik lepingut sõlmida, vaid mõlemaga korruga, andes end seega otsapidi kurja mõju alla, siis näevad gurged seda suure eneseohverdusena – ainult sellelt jumalatepaarilt saavad gurge preestrid osta võimsaid peajumalate võimeid, mis aitavad ülejäänud rahvast nende probleemide lahendamisel.

Nargus on ka üks zuhaaride peajumalaist, kes aga näevad teda koiottide ja muude stepihädade isana.

Gurgemaa teispoosuse, Tuulemaa valitseja on Põhjatuuul, Tuuletari ehk Jäätuuul. See väikejumal on ülimalt võimas aga kahjuks vihkab inimesi. Suur osa gurgede religioosetest traditsioonidest käib Tuuletari lepitamise või tema mitte välja vihastamise ümber: taevamatused, keeld rännata teispoosusesse, surnumanamine ja pidevate ohvriandide viimine Tuulte Pesa templisse.

Lisaks on kõikidel gurge rahvastel ka oma individuaalsed esivanemjumalad, kes kuuluvad kas šamaanesivanema, küttesivanema või sõdalasesivanema gruppi. Põlluvanemesivanemaid Gurgemaa jumaluste hulgas pole.

Asteaani maailma tähtsaimad jumalused ja nende preestrite võimed

Väikejumalad ja nende portfoolid

Väikejumalaid on palju ja nad võivad olemuslikult välja näha kõiksugused. Inimeselaadsed, loomalaadsed või meenutada mõnd vaimuvaldset. Nende välimus iseloomustab üldiselt seda, mille jumalad nad on. Metsajumal võib olla näiteks mõne looma kujuline, nümf, faun või hoopis kujumuutja. Kui mängujuht leiab, et väikejumalale tuleb atribuudid ja oskused anda, siis võib ta aluseks võtta vastava looma või olendi ning tõsta selle atribuute niipalju kui süda lustib. Osadel väikejumalatel on ka Vaimuvallas mingi piirkond, mida nad kontrollivad ja milles toimuva üle on neil pea piiramatul võim. See piirkond võib olla ühendatud muu vaimuvallaga või olla eraldi pisimaailm (pocketplane). Kui inimese maailmas võib väikejumal haavatav olla, siis oma vaimuvalla sopis on ta peaaegu võitmatu.

Kuna paljud väikejumalad on mingi piirkonna loodusjumalateks, siis võib neil olla mõningaid arvamusi selle kohta, mida PCd oma domeeni ehitada võivad. Siinsed soovitusel ei ole aga kivisse raiutud – kõik merejumalad ei ole automaatselt kalapüügi vastu vaenulikud.

Väikejumaluse portfoolio Näited baasolendite kohta, mille põhjal jumal ehitada	Jumalusele iseloomulikud tabud või põhimõtted. Tüüpilised mittemeeldimised domeeni asutuste osas.	Loitsud, mida jumalus pakub, endaga lepingu teinud preestritele
Tuulejumalad Fööniks, kõuelind		Tuulepööris, Välgu kutsumine, Jumalik nägemine
Veekogu jumalad Veehaldjas, nümf, Vetevalla draakon, hüdra	Veekogu pühaduse austamine ja kaitsmine (Jõe vett ei tohi tema kursilt kõrvale suunata, jõe ei tohi ehitada tamme, mis veevoolu takistavad, jökke tuleb suhtuda austusega ja võtta arvesse, et tegemist on jumaluse elupaigaga. Järve ei tohi kaladest tühjaks püüda, reostada ega sellega muul moel taktitult käituda.) Ei pruugi meeldida tootmiskülalad veekogu kaldal, võib häirida ka liigne laevasõit ta veekogul.	Õnnistamine ja needmine, ohutis, jumalik nägemine, võimas ohutis, jumala saadik, prohvetlikud needused
Metsa ja maa jumalad nümf, faun, kodamapuu, leshi Soojumalad langenud nümf, sinine oni, hüdra Kõrbe ja muu surnud maa jumalad langenud nümf, fööniks, kõuelind	Preester peab metsa raiumist takistama, metsa tuleb hoida nagu jumaluse kodu. Sood ei tohi kuivendada. Kõrbejumala preester peab takistama kanalisüsteemide rajamist. Metsajumalale ei meeldi puidutööstus, kõrbejumalale ei meeldi kõiksuguste niisutussüsteemide rajamine.	Metsajumala väädid, õnnistamine ja needmine, ohutis, jumalik nägemine, võimas ohutis, jumala saadik, prohvetlikud needused
Mäejumalad Onid Olemuselt eriti suured punased onid.	Onijumal tahab, et tema preester talle pidevalt mõne suure looma ohverdaks. Täitmatu jumala preestri elu on seetõttu üpriski tüütu.	Oni vastupidavus, sõdalasesivanema löök.

<p>Mäejumalad</p> <p>Tengud (Samuraikultuuri ja mägede ning metsade jumalused) Olemuslikult võimsad tengud.</p>	<p>Samuraikasti põhimõtted (Lojaalsus, kuuletumine isandala jne.) Mäestiku kaitsmine (Mäestik on tengu jahimaa, kes selle vastu rikub on teeninud välja surma) Metsade-mägede kaitsmine inimtegevuse hävitavate mõjude eest.</p> <p>Tengudele ei meeldi puidutööstus ning inimeste liigne kippumine mägedesse.</p>	<p>Tengu refleksid, jumalik nägemine, jumala saadik, küti maaling, vaistude maaling, varjumise maaling.</p>
<p>Esivanemad (Vaimuvallas ja nähtamatuna mõnede nekropolide ja kaugete kohtade juures elavad esivanemad. Mõned nendest esivanematest on tõusnud jumala seisusesse ja nendega saab sõlmida lepingud nagu väikejumalatega.)</p> <p>Olenemata kultuurist jagunevad need esivanemjumalad nelja gruppi: küttesivanemad, sõdalasesivanemad, põlluharijaesivanemad või šamaanesivanemad. Ühes piirkonnas on tavaliselt vaid üks esivanemjumal.</p> <p>Esivanemjumalad on nii vanad, et tsivilisatsiooni uuendused nendeni veel jõudnud ei ole. Esivanemjumalad elavad tihtipeale sarnases rutiinis nagu tavalised esivanemad.</p>	<p>Esivanemad tahavad, et nende preestrid austaksid paindumatult mingit nende klannile omast tabu. See tabu võib olla ajalooline ja tänapäeva inimeste jaoks jabur aga peab olema miski, mida vastav klann kunagi tõesti tegi.</p> <p>Näiteks võib küttesivanem oma preestrile keelata jahitud saaki müüa ja sundida seda alati kogukonnaga jagama. Või sõdalasesivanem keelata võitlusest põgenemise.</p>	<p>Kõikidelt esivanematelt saab osta loitse: õnnistamine ja needmine, jumalik nägemine ja rituaal: kaitsering.</p> <p>Küttesivanemalt lisaks: küttesivanema lask, küti maaling ja jooksja maaling.</p> <p>Sõdalasesivanemalt lisaks: sõdalasesivanema löök ja jumala saadik.</p> <p>Šamaanesivanemalt lisaks: ohutis, võimas ohutis, jumala saadik ja prohvetlikud needused.</p> <p>Põllupidaja esivanemalt lisaks: ohutis, võimas ohutis ja vaistude maaling.</p>

Peajumalad

Jumaluse nimi ja selgitus Jumaluse sümbol Jumaluse tootemolend, kellelt võib saada ülesande lepingu sõlmimiseks	Pühakohad, kust võib leida jumaluse avatare, et temaga leping sõlmida	Ülesande näited	Loitsud, mida jumalus pakub, endaga lepingu teinud preestrile				
Asteaanide peajumalad				<p>Bellaris ja Regulla (Kõikide asteaanide esivanemad. Abielu ja kodu kaitsjad. Põllumajanduse ja muu õpetajad. Bellaris ja Regulla on plantaatorite, vabade maaomanike ja rentnike kastide patroonid.)</p>	<p>Argose lõunarannas on piirkond, mida peetakse kohaks, kus asteaanid Vetevallast esimest korda maale tulid ja inimesteks said.</p>		<p>Bellarise ja Regulla varjupaik, rituaal: ohvri toomine, rituaal: õnnistamine, rituaal: kaitsering</p>
<p>Bellaris ja Regulla (Kõikide asteaanide esivanemad. Abielu ja kodu kaitsjad. Põllumajanduse ja muu õpetajad. Bellaris ja Regulla on plantaatorite, vabade maaomanike ja rentnike kastide patroonid.)</p>	<p>Argose lõunarannas on piirkond, mida peetakse kohaks, kus asteaanid Vetevallast esimest korda maale tulid ja inimesteks said.</p>		<p>Bellarise ja Regulla varjupaik, rituaal: ohvri toomine, rituaal: õnnistamine, rituaal: kaitsering</p>				

Sümbol: sirp, vikat, ader Tootemolendid: veehaldjad			
Geulaades (Sõja, au, vapruste ja tugevuse jumalus, kellega seostatakse ka kehalist ilu, sporti, võistlus ja võidutahet. Samuraide, roninite ja ashigaru kastide patroon.) Sümbol: Kilp, mille taga relvad Tootemolend: kükloop ehk ühesilmne oni	Geulaadese troon Argose saarel on hiiglaslik looduslik (?) trooni meenutav kalju, mille juures on ka suur Geulaadese Kehade klooster. Trooni all on Geulaadese Katsete nimeline käigustki, mida on võimelised läbima vaid võimsaimad Geulaadese Kehad.	Geulaades soovib, et ta preester tõestaks end võites ausas kahevõitluses mõnda poolmütoloogilist olendit nagu tengu, oni, kükloop või mõni eriti võimas loom. Omaette seiklus on tõenäoliselt vastava olendi leidmine.	Geulaadese keha, rituaal: ohvri toomine
Detraanos (Nõiakunsti jumalus. Litsentseeritud nõidade kasti patroon.) Sümbol: ∞ (lõpmatuse sümbol), elekter või välgunool Tootemolend: Sinine oni	Põhja-Thefnal ühel järvesaarel asub hiiglaslik Detraanose kindlusraamatukogu, kus on väidetavalt hoiul kõik maailma teadmised. Juttude järgi asub raamatukogu kõige salajasem osa teispoolsuses.	Preester peab lahendama Detraanose esitatud mõistatuse, et saada talt võimeid. Kui mõistatuse lahendamine ebaõnnestub, siis saab preester mõne hullumeelsuse juurde.	Tark nõid, rituaal: ohvri toomine, rituaal: õnnistamine, rituaal: needmine, jumalik mõistmine
Heroiin (Keemia, ravitsemise, pidutsemise, alkoholi, narkootikumide ja vaimuhaiguste jumalus) Sümbol: Uhmer ja nui, opereerimisnuga (mõnel juhul skalpell), aju Tootemolend: Psühheedelne udu	Suure Kanjoni keskel, happelise ja keeva järve põhjas asub Heroiini püha salapaik. Sinna saamine kehalises olekus ei ole võimalik.	Heroiini preester peab võtma endale ühe vaimuhaiguse ning tekitama Heroiini nimel riiklikul tasemel segadust.	Heroiini mõju, rituaal: ohvri toomine
Miraaž (Kirgliku armastuse, seksi, erootika, kunsti ja muusika, pimeduste ja saladuste jumalanna. Vagantide kasti patroon.) Sümbol: Mask Tootemolend: Miraaži tütreid (succubused)		Preester peab ohverdama kauni isiku, kes teda tõeliselt armastab Miraažile. või Peab sooritama kavalust sisaldava vägitöö.	Miraaži võlu, vaganti laulud, rituaal: ohvri toomine, rituaal: needmine
Ezron (Seikluste, muusika ja ebaõnnestumiste ning kättemaksu jumalus, siniste sõdalaste ja salamõrtsukate jumal. Shinobide, vagantide, lindpriide ja väikeste inimeste kastide patroon.)		Preester peab tapma Ezroni poolt palutud inimese. Tegemist pole lihtsa tapmisega. See võib olla riigi kuningas, oma laps vms.	Ezroni sinine sõdalane, vaganti laulud, rituaal: ohvri toomine, rituaal: needmine

Sümbol: Lüüra ja tanto, labakäsi, mille nimetissõrm on püsti, justnagu sositaks Tootemolend: Vaimuvalla mõrtsukas		või Peab sooritama kavalust sisaldava vägitöö.	
Menes (Kauplemise, leppimise, rahu aga ka avantüüride ja varaste jumalus. Kaupmeeste kastide patroon.) Sümbol: Kaalud, kuldmünt, laev ja loojuv päike Tootemolend: Menese poisid	Menese palee on suur varemetekompleks, kus Menes kunagi kuningana valitsenud oli. Väidetavalt on paleel ka salajane osa, kuhu pääseb läbi Vaimuvalla, kus Menese tohutud rikkused peidetud on.	Menes tahab tõenäoliselt, et preester varastaks või ostaks talle mõne väga erilise eseme, mille Menese poisid siis kusagile (Menese paleesse) ära kannavad.	Menese leping, rituaal: krati loomine, rituaal: ohvri toomine, rituaal: õnnistamine, rituaal: needmine, jumalik mõistmine
Diogenes ehk Vaikiv Jumal (laevaehituse, inseneritöö, kunsti ja käsitöö ning meresõidu jumal. Vabade käsitöölise kastide ja produtorite kasti patroon.) Sümbol: Kompass, vasar ja alasi Tootemolend: gorgonid, kes teda vihkavad	Domose saare idaosas, kaljude vahel asub Diogenese arsenal, kus Diogenes esimese võimsa laevastiku ehitas. Paljusid hipodrome kaunistab Diogenst kujutav kunst, sest tema tutvustas asteaanidele sõjakaarikut.	Digonesega ei ole mingil muul moel võimalik suhestuda, kui teda lihtsalt austada.	Diogenesega ei ole võimalik lepingut sõlmida, sest tema tootemolendid ei anna inimestele ülesandeid. Müüdi järgi on põhjuseks nende viha oma isa vastu.
Tengu Jin (Ühesilmne samuraikultuuri jumalus ja kasti patroon.) Sümbol: Katana ja kirjarull, üks silm Tootemolend: Tengud	Jini mäestikku Thefnal loetakse tengu Jini koduks, kus asub ka tema peatempel, pühad mäed, allikad ja järved.	Jin tahab, et preester läbiks tema püha käigustiku Jini mäestikus ja tõestaks seeläbi oma võimekust samuraina (vibulaskmine, mõõgavõitlus, kindlaks jäämine põhimõtetele).	Tengu Jini silm, tengu refleksid, rituaal: ohvri toomine, rituaal: õnnistamine
Muude rahvaste peajumalad peajumalad			
Woden (taurid) ehk kõrbetorm Barabar (zuhaarid) ehk Haldjaisa/Taevaisa/Vaikne jumal (gurged) Tuulte, taeva, tormide ja põhjakaare jumal. Taurid peavad teda ka maagia, sõja ja sepakunsti jumalaks – peajumalaks, kelle kaasaks on maajumal Isolde. Kuigi panteonis tähtsal kohal, on Wodani preestrid tauride hulgas imevähe.	Wodeni elupaigaks peetakse Tuulte Koda, müütilist kaljulinnust kuskil Maoratsaniku surnumaadel (kõrbes). Tuulte Koja asupaik pole teada, lõpmatust kõrbest on seda ka pea võimatu leida kuigi katsetajaid leidub. Tavaliselt leiavad nad oma huku. Tuulte Koja leidmine võimaldaks gurgedel ja tauridel taas		Tuulepööris, Välgu kutsumine, rituaal: ohvri toomine, rituaal: Tuulte kontrollimine

<p>Zuhaaride usundis on kõrbetuul Barabar hobuste, inimeste (zuhaaride) ja vibu looja ning stepis ühendaja. Barabar on tuulte, stepi ning selle looduse, hobuste ja sõja jumal. Stepi zuhaarid austavad teda enda peajumalana, kellest põlvnevad kõik ülejäänud jumalad.</p> <p>Gurgede kultuuris on Haldjaisa vaikne jumal, keda kummardati kunagi mütoloožilisel ajal. Tänu teispoolsuse reaalsusele on temaga piirkonnas väga keeruline kontakti saada ja seetõttu on ta gurgede jaoks oma tähtsuse minetanud. Vahel õnnestub siiski mõnel võimsal preestril Põhjatuule abil Wodaniga leping sõlmida.</p> <p>Sümbol: Tauridel sepavasari ja välgunool Zuhaaridel hobune ja vibu Gurgedel valitseja troon</p> <p>Tootemolendid: Wodeni tootemolenditeks on teised väiksemad tuulejumalad. See teeb temaga lepingu sõlmimise keerukaks, sest jumalused ilmuvad väga harva kutse peale välja. Lisaks mõjutavad neid nende isiklikud meeldimised, näiteks Gurgedemaa tuulejumalus, Tuuletari, Põhjatuul, vihkab inimesi.</p>	<p>Wodani/Haldjaisaga lepinguid sõlmida, mis on tänasel hetkel keeruline, sest ainus läheduses elav Wodani avatar ei võta inimesi üldiselt jutule.</p>		
<p>Bonpan ja Nargus (hea ja kuri) ehk hea Narupan ja halb Narupan (Gurgede uskumuse järgi käib igas inimeses hea ja kurja vaheline võitlus, need kaks jumalust või ühe</p>	<p>Pühapaigaks on hea ja kurja testi nimeline koobastik Tuuletarguse mäe sees, Gurgemaal.</p>	<p>Lepingu sõlmimiseks tuleb läbida Hea ja Kurja testi nimeline koobastik.</p>	<p>Rituaal: Ohvri toomine, Rituaal: Õnnistamine, Prohvetlikud needused, Rituaal: Needmine</p>

<p>jumaluse kaks poolt on selle väljenduseks.)</p> <p>Sümbol: Bonpani (hea Narupani) sümbol on ring, Narguse (halva Narupani) sümbol on sigrimigri. Vahel kujutatakse neid koos, joonistades sigrimigri ringi sisse.</p>			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Religioossed loitsud

Religioossete loitsude ostmiseks peab tegelane oma esimeseks loitsuks ostma kas teoloogia rituaali: palve või enesesisestamise võime jumalik abi.

Teoloogia rituaal

Rituaal: Palve

Rituaali kontrollimine

Enesesisestuslikud võimed

Palve	Usu vise	Kasu
Jumalik abi	10	+4
Jumalik kaitse	14	+2
Jumalik tugevus	14	+2
Jumalik löök	14	+4
Võimas jumalik abi	16	+8
Võimas jumalik tugevus	18	+4
Võimas jumalik löök	18	+8
Võimas jumalik kaitse	18	+4

Lepingud üldiste väikejumalatega

Õnnistamine

Needmine

Ohutis

Jumalik nägemine

Võimas ohutis

Jumala saadik

Prohvetlikud needused

Rituaal: Kaitsering

Küti maaling

Jooksja maaling

Vaistude maaling

Varjumise maaling

Sõdalasesivanema löök

Küttesivanema lask

Metsajumala väädid

Tuulepööris

Välgu kutsumine

Küti maaling

Jooksja maaling

Vaistude maaling

Varjumise maaling

Lepingud asteaani väikejumalatega

Tengu refleksid

Oni vastupidavus

Lepingud peajumalatega

Rituaal: ohvri toomine

Rituaal: needmine

Rituaal: õnnistamine

Jumalik mõistmine

Rituaal: Tuulte kontrollimine

Vaganti laulud (Kaitselaul, Sõjalaul, Unelaul, Hirmulaul, Hällilaul, Kangelaslikkuse laul, Kummitav laul)

Lepingud asteaani peajumalatega

Bellarise ja Regulla varjupaik

Ezroni sinine sõdalane

Geulaadese keha

Tengu Jini silm

Heroiini mõju

Rituaal: Menese leping

Rituaal: Krati loomine

Miraaži võlu

Tark nõid

Teoloogia rituaalid

Teoloogia rituaalid on niiöelda kogu ususüsteemi alguseks. Nad annavad võimaluse jumalatega ühendust saada.

Pane tähele, et kuigi need rituaalid näevad välja peaaegu nagu kõik ülejäänud usu võimed, ei visata nende sooritamiseks usku vaid hoopis teoloogiat.

Rituaal: Palve

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Teoloogia +2

Loitsupunktide tarve: 1

Teoloogia vise: 15

Kasu: Tegelane saab oskuse Usk (Vaistu alla).

Tegelane on võimeline end jumalatele kuuldavaks tegema. Palvetades regioonides, kus tegutsevad väikejumalad või neile pühitsetud kohtades, mis on jumala elukoha lähedal, saab preester küsida väikejumaluselt ühe küsimusel. Väikejumalus ei pruugi vastata aga võib. Kui preestril on väikejumalusega leping sõlmitud on siis on tõenäolisem, et jumal vastab. Vastates peab mängujuht arvestama, et väikejumalad on lokaalsed teispoosuses elavad olendid, kelle teadmised inimmaailmast on enamasti üllatavalt piiratud. Nende arusaamine inimkonnast ei pruugi hõlmata inimeste loomulikest vajadustest arusaamist. Esivanematüüpi jumalused mõistavad inimesi natukene paremini. Samuti pole jumalusel sundi tõtt rääkida.

Tegelane võimeline läbi õiges kohas palvetamise uute jumalustega kontakti looma, et teha ettepanek leping sõlmida.

Kui religioon võimaldab tulevikku ennustamist, siis võivad vastused palvetele võivad väljenduda ka mingisugustes sümbolistlikes ennetes: kotkas lendab üle kandes madu vms. Selliste ennete lugemine on puhtalt rollimänguline ja teoloogiliste vaidluste subjekt.

Võime võimaldab mängujuhil hätta jäänud mängijatele läbi jumala mingisuguseid rohkem või vähemkasulikke vihjeid anda.

Rituaali kontrollimine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +6, Teoloogia +8

Loitsupunktide tarve: (oskust võttes loitsupunkte juurde ei saa) punktide lisamine loitsimise viskele võtab 2 Loitsupunkti.

Kasu: Preester usub, et religioosete tavade täpisealt täitmine muudab tema Rituaalid võimsamaks. Visates Teoloogiat saab preester teada, mitu punkti saab ta lisada järgmise Rituaali sooritamisel Usu viskele. Samuti lisandub viskele punkte, kui täita erilisi näitajaid.

Teadus: Teoloogia vise	Usu viskele lisandub
alla 10	0
10-14	+1
15-19	+2
20-24	+4
25-29	+6
30-34	+8
35-39	+10
40 või rohkem	+12

Eriline näitaja	Usu viskele lisandub
Tseremoniaalne mäng kestab üle tunni	+1
Tseremooniat tähistakse jumalusele meelepäraste pidustustega	+1
Tseremoonia läbi viidud traditsioonilisel ohvrialtaris	+1
Tseremoonia läbi viidud templis	+1
Tseremooniat jälgib mõni jumalusega seotud Vaimuvaldne	+4
Ohver sureb vabatahtlikult (ainult inimohvri puhul)	+8
Tseremooniast võtab osa lisaks mõni preester, kellel oskus Usk (Kõik tseremoonias osalevad preestrid kaotavad 2 loitsupunkti)	+1 preestri pealt kuni +10ni

Enesesisestuslikud võimed

Enesesisestuslike võimeid ei pea tegelane õppima, ega ka ühegi jumalusega lepingut sõlmima. Kui nõudmised täidetud, siis saab ta võime automaatselt osta.

Võimeid, mis annavad punkte juurde, saab kasutada ühe omaduse või oskuse tõstmiseks vaid ühekordselt. Näiteks Jumaliku tugevusega saab preester enda Kiirust, Keha ja Osavust tõsta kõiki 2 võrra aga mitte Kiirust kokku 6 võrra.

Jumalik abi

Divine aid

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +1

Usu vise: 10

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab oskuse Usk (Vaistu alla)

Preester saab lisada 4 punkti, mõnele järgnevatest oskustest: jõu ja ilu numbrid, Luuramisoskused, ratsutamine, mehhanismide töö, metalli, puu- ja kivitöö või tekstiili- ja nahatöö.

Olenevalt tegevuse iseloomust, milleks punktid lisatakse kestavad need ühe viske või Usk korda 10 minutit. Tegevuste puhul, mis võtavad rohkem aega kui võime toime aga vajavad ühte viset, arvestatakse et punktid on olemas selle ühe viske sooritamiseks.

Jumalik kaitse

Divine protection

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +1, Usk +4

Usu vise: 14

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab 2 punkti juurde oma kaitsele. Preester pingutab oma lihaseid ja usub, et jumal ei lase tal puruneda.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 1 loitsupunkti.

Jumalik tugevus

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +1, Usk +4

Usu vise: 14

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab 2 punkti juurde mõnele omavalitud füüsilisele atribuudile.

Lisades punktid Kehale saab tegelane ajutiselt 2 elu ja tema (melee) rünnaku kahju on 2 võrra suurem. Lisaks on tal rusikavõitluses rünnakule +2.

Lisades punktid Kiirusele suureneb tegelase liikumiskiirus 4 võrra. Rünnakud Kiiruse relvagruppidega on +2ga ja tema reageerimine, ning pareerimine on kahe võrra suuremad.

Lisades punktid osavusele tõusevad tegelase rünnakud Osavuse relvagrupi relvadega +2 võrra.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 1 loitsupunkti.

Jumalik löök

Divine strike

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +1, Usk +4

Usu vise: 14

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab lisada 4 punkti ühe rünnaku kahjule. Võimet saab kasutada vaid käsivõitluses. Võime kasutamine tuleb deklareerida enne rünnakut. Võime kasutamine ei võta eraldi aega. Kui preester saab rünnata mitu korda käigus, siis saab ta võimet ka mitu korda käigus kasutada.

Võimas jumalik abi

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Jumalik abi, Usk +8

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester saab lisada 8 punkti, mõnele järgnevatest oskustest: jõu ja ilu numbrid, Luuramisoskused, ratsutamine, mehhanismide töö, metalli, puu- ja kivitöö või tekstiili- ja nahatöö.

Olenevalt tegevuse iseloomust, milleks punktid lisatakse kestavad need ühe viske või Usk korda 10 minutit. Tegevuste puhul, mis võtavad rohkem aega kui võime toime aga vajavad ühte viset, arvestatakse et punktid on olemas selle ühe viske sooritamiseks.

Võimas jumalik tugevus

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Jumalik tugevus, Usk +10,

Usu vise: 18

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester saab 4 punkti juurde mõnele omavalitud füüsilisele atribuudile.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Võimas jumalik löök

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Jumalik löök, Usk +8

Usu vise: 18

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester saab lisada 8 punkti ühe rünnaku kahjule. Võimet saab kasutada vaid käsivõitluses. Võime kasutamine tuleb deklareerida enne rünnakut. Võime kasutamine ei võta eraldi aega. Kui preester saab rünnata mitu korda käigus, siis saab ta võimet ka mitu korda käigus kasutada.

Võimas jumalik kaitse

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Jumalik kaitse, Usk +8

Usu vise: 18

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester saab 4 punkti juurde oma kaitsele. Preester pingutab oma lihaseid ja usub, et jumal ei lase tal puruneda.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine, võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Lepingud väikejumalaga

Lepingute saamiseks peab preester kontakteeruma palve abil mõne lokaalse väikejumalusega, kes talle ülesande annab ja uue tabu või põhimõtte kaela määrab. Peale ülesanne sooritamist saab preester sellelt väikejumalalt võimeid võtta.

Lepingud üldiste väikejumalatega

Õnnistamine ja needmine

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +4

Usu vise: Ülekantava võime vise 4 võrra raskem

Loitsupunktide tarve: 1+Ülekantava võime Loitsupunktide arv

Kasu: Preester on võimeline kõiki võimeid, mida ta endale oskab jumalalt paluda, teisele inimesele üle kandma. Selleks viskab ta Usku võime nõudmise +4 vastu.

Näiteks preester õnnistab seppa Jumaliku abiga, ta peab viskama Usku vähemalt 14, siis saab sepp 4 punkti mõne oskuse alla.

Lisandunud punktid kestavad niikaua nagu võime ette näeb. Võime kasutamine, võtab ühe täiskäigu.

Õnnistatu või neetu peab olema nägemise ja kuuldekauguses. See on umbes 100m selge ilmaga.

Needmine

Usu vise: Ülekantava võime vise 6 võrra raskem, Usu vise peab olema suurem kui neetava Loitsukaitse vise. Needmiseks peab ohver olema nägemise ja kuuldekauguses (umbes 100 meetrit). Ohver ei pea needja keelest aru saama.

Loitsupunktide tarve: 1+Ülekantava võime Loitsupunktide arv

Kasu: Õnnistamise vastand. Preester on võimeline kõiki võimeid, mida ta endale oskab jumalalt paluda, teisele inimesele pööratuna üle kandma. Needmiseks peab preester viskama Usku võime nõudmise +6 vastu, ületades samas ohvri Loitsukaitse viske. Näiteks kui preester oskab jumaliku tugevust, siis needusena ülekandes see võime mitte ei anna 2 punkti füüsilisele atribuudile vaid võtab 2 punkti maha. Üht tüüpi needust saab vastase peale ühekordselt panna, st võimsa jumaliku tugevusega võib needa kõiki vastase füüsilisi omadusi 4 võrra väiksemaks aga mitte ühte 8 või 12 võrra. (Arusaadavalt on see piirang selleks, et takistada preestrit needmisega oma vaendlasi tapmast.)

Needus kestab niikaua nagu pööratud võime ette näeb. Võime kasutamine, võtab ühe täiskäigu.

Erijuhud:

Jumalik kaitse ei toimi (Turvist ei saa nõrgemaks needa, kui kaitse sellest tuleneb.), väljaarvatud juhul kui maha võetakse jumaliku kaitsega antud kaitsepunkte

Kõiksugused jumalikud löögid ei toimi.

Jumala saadik ei toimi. Needus ei saa päris Vaimurelva tavarelvaks muuta.

Jumalik mõistmine töötab, aga selleks et inimene oma emakeele ära unustaks tuleb Usku visata 46.

Jumalik nägemine muudab ohvri ajutiselt pimedaks, olles seega üks võimsaimaid viise needuse kasutamiseks.

Ohutis

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Usk +6

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab 4 punkti juurde oma Loitsukaitsele. Jumal kaitseb teda kurjade nõiduste eest.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 1 loitsupunkti.

Jumalik nägemine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +2, Usk +6

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab 6 punkti Tähelepanule, ning ajutiselt võime Vaimuvalla taju, mis võimaldab tal näha nähtmatuid ja ära tunda vaimuesemeid.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 1 loitsupunkti.

Võimas ohutis

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +4, Ohutis, Usk +12

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester saab 8 punkti juurde oma Loitsukaitsele. Jumal kaitseb teda kurjade nõiduste eest.

Lisandunud punktid kestavad Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Jumala saadik

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +4, Jumalik nägemine, Usk +14

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Käsivõitlusrelv preesteri käes käitub kummituste või vaimuvaldsete vastu võideldes nagu hõberelv. Preester võib relvasi võime toimimise ajal käes vahetada ja kõikidel on hõberelva omadused. Kui preester annab enda relva kellelegi teisele, siis kaotab relv hõberelva omadused.

Võime kestab Usk korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 1 loitsupunkti.

Prohvetlikud needused

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Önnistamine ja needmine, Usk +16

Usu vise: Usu viskest oleneb, kui võimsa needuse saab preester ohvri peale panna. Needmiseks peab preester sõnama needuse ohvrile arusaadavas keeles. Needus jääb ohvrit kummitama seni, kuni see täitub, või mõni preester eemaldab needuse. Needmiseks peab preester olema neetust selges kuuldekauguses. See on umbes 100 meetrit.

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu:

Usu vise	Loitsukaitse pääsemiseks	Tulemus
25	15	„Susi sind söögu“ Võideldes huntidega, korrutad nende käest sisse saadud kahju kahega.
25	15	„Mürk sind tapku“ -4 mürkidega seotud Keha visetele.
30	15	„Tabagu sind ebaõnn kõiges, mis sa teed“ veeretades 20 ei saa protsenti visata. Veeretades 1 viskad protsenti 2 korda ja liidad omavahel. Kõik mis üle saja loetakse sajana.
35	15	„Sa sured üksinduses“ Saades üksinda olles kahju, korrutad sissesaadud kahju kahega.
30	15	Jne kokkuleppel mängujuhiga.

Rituaal: Kaitsering

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +6

Usu vise: 15

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester joonistab kuni 10 meetrise diameetriga ringi, kuhu vaimuvalla kodakondsed ja kummitused (surnute hinged) ei saa lihtsasti siseneda. Ringi kinnitab preester Usu viskega, mis on vähemalt 15 ja kirjutab selle ülesse/jätab meelde.

Võime alustamine võtab täiskäigu.

Kaitsering kestab niikaua kuni preester selle sees palvetab (sel ajal ei saa ta midagi muud teha, isegi

mitte rääkida). Kui preester palvetamise lõpetab, siis kestab ring veel lisaks preestri Usu punktid käike.

Ringi sisenemiseks peavad kummitused ja Vaimuvaldsed viskama Hingejõudu kinnitatud Usu viske vastu (vähemalt 15 vastu). Vaimuvaldsed ja kummitused võivad üritada ringi siseneda iga käik.

Ring ei kaitse laskerelvade rünnakute eest. Ringis viibijaid saab laskerelvadega rünnata, samamoodi saavad ringis viibijad rünnata olendid, kes on sellest väljas.

Elavate hinged, näiteks sinised sõdalased, saavad kaitseringi siseneda ilma probleemideta.

Sõdalasesivanema löök

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +10

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester saab lisada oma Usu punktid kahjule. Võimet saab kasutada vaid käsivõitluses. Võime kasutamine tuleb deklareerida enne rünnakut. Võime kasutamine ei võta eraldi aega. Kui preester saab rünnata mitu korda käigus, siis saab ta võimet ka mitu korda käigus kasutada.

Küttesivanema lask

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +10

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester võib lisada oma lisada Usu punktid kahjule. Võimet saab kasutada vaid vibuga lastes. Võime kasutamine tuleb deklareerida enne rünnakut. Võime kasutamine ei võta eraldi aega. Kui preester saab rünnata mitu korda käigus, siis saab ta võimet ka mitu korda käigus kasutada.

Metsajumala väädid

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +14

Usu vise: 30

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester suudab metsa kontrollida. Viibides tihedas metsas võib preester endast kuni 50 m kaugusele tekitada 25m raadiusega ala, milles džungliväädid üritavad kinni haarata kõigest elavast.

Džungliväädid muutuvad alas elavaks ning haaravad kinni kõigest elavast takistades seeläbi liikumist ja muud tegutsemist. Terve täiskiirusega

liikumine alas pole võimalik, küll võib olla võimalik läbida pool tavapärasest täiskiirusest.

Väätidega alasse sattunud tegelased peavad iga käik viskama Jõu ja Ilu numbroid või Luuramisoskusi preestri Usu viske vastu, et näha kas nad jäävad täielikult kinni või saavad käesoleval käigul vabamat liikuda.

Kui vise ebaõnnestub, siis on tegelane väätide poolt nii kinni seotud, et liikuda ta sel käigul üldse ei saa ning kõik tema Reageerimise, Pareerimise, Rünnaku ja loitsimise visked sooritakse -4ga. Nende piirangute raames saab ta sooritada kõiki muid tegevusi.

Kui tegelase vise õnnestub, siis saab ta sel käigul liikuda poole oma Täiskiirusest, ning rünnakutele ja muudele visetele miinuseid ei ole.

Järgmisel käigul korduvad visked niikaua kuni tegelastel õnnestub liikuvate väätidega alast välja saada.

Ala kestab preestri Usu punktid käike. Võimet ei saa automaatselt pikendada, küll saab preester loitsida sama ala uuesti või loitsida järjepanu isegi mitut erinevat ala.

Tuulepööris (*Whirlwind*)

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +12

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Tuulte preester võib kutsuda enda ümber keerlema tuule, mis on olemuselt maagiline ja eriliselt kiire. See ülikiire tuulepööris kaitseb preestrit laskerünnakute eest, sest enamus nooli ja ka püssikuule, mis pöörisesse satuvad lendavad oma trajektoorilt kõrvale. Käsivõitluse rünnakute vastu tuulepööris kaitset ei paku.

Preester lisab oma usu punktid kõikidele reageerimiste ja pareerimise visetele, mis sooritatakse laskerünnakute või viskerelvade rünnakute vastu.

Võime kestab preestri Usu punktid käiku. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Välgu kutsumine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +12

Usu vise: oleneb ilmast

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Tuulte või mõne muu ilmajumala preester

suudab suunata välgulööke tabama oma vaenlasi või nende kodusid.

Välgulöögiga vaenlase ründamiseks peab preester sooritama kaks viset, millest esimene – Usu vise näitab, kas loits toimib ja teine – Geograafia vise näitab, kas välk tabab oma sihtmärki või lööb kuhugile mujale.

Välgu kutsumise raskustase oleneb ilmast, kõige lihtsam on see äikesetormiga aga teoreetiliselt on välku võimalik kutsuda ka selgest taevast. Kui vise ebaõnnestub, siis välk ei löö.

Ilmaolud otsustab mängujuht, või on need loositud mõnest muust moodulist, näiteks ekspeditsiooni reeglite järgi või merel seiklemise reeglite järgi.

Ilmaolud sihtmärgi kohal	Usu viske staatiline raskustase
Äiksetorm või nägemisulatuses lendab mõni Kõuelind	20
Vihm, lumesadu või paks pilvkate	25
Õhuke pilvkate või üksikud pilved	30
Selge taevas	40

Preester saab välku kutsuda kogu oma nägemisulatuses, st teoreetiliselt võib sihtmärk olla lausa mitme kilomeetri kaugusel. Mida kaugemale aga preester välku kutsub, seda keerukam on tal seda suunata õigesse kohta lööma. Välgu sihtmärgini suunamiseks peab preester viskama geograafiat või füüsikat. Raskustase oleneb sihtmärgi kaugusest ja süsteem toimib sarnaselt olukorraga, kui tahetakse kahurida mõnda konkreetset isikut lasta. Kui vise ebaõnnestub, siis lööb välk väga kaugemale mööda.

Sihtmärgi kaugus preestrist	Geograafia või Füüsika viske staatiline raskustase
Sihtmärgiks on preester ise	1
Sihtmärk väga lähedal (kuni 30m raadiuses preestrist)	10
Sihtmärk kuni 50m kaugusel	12
Igalt järgnevalt 50m lisandub raskustasemele +2 (n sihtmärk 300m oleks raskustase 22)	+2

Kui välgunool tabab sihtmärki, siis saavad kõik sihtmärgile 5m raadiuses olevad isikud 4d8 kahju füüsilistele eludele. Selle elektrilise kahju vastu ei

kaitse tavarüüd ning selle eest ei ole kuidagi võimalik ära hüpata, et pool kahju saada (vastupidiselt kahuritele ja granaatidele). Ainult vaimurüü annab niipalju kaitset kui tal vastavaid plusse on.

Elekter teeb kahju Olemusega vaimuvaldsetele (kui nad selle vastu eraldi immuunsed pole) aga mitte Hingega vaimuvaldsetele ja kummitustele.

Välgu loitsimine võtab ühe tegevuse.

Sihtides mõnda eluhoonet või kuiva metsatukka võib välk põhjustada tulekahju aga võimalus selleks on üldiselt väike (võimaluse otsustab GM aga see ei tohiks ületada 20% ideaalsetes tingimustes).

Kujundimaagia ehk maaliloitsud

Kujundimaagia põhineb kehamaalingutel. Hõimud või rahvad, kes usuvad kujundimaagiasse lasevad oma keha katta maalingutega, et saada jahil ja lahingutes paremini hakkama. Kujundimaagia on usu põhine, ehk siis kõikide järgnevate võimete nõudmiseks on võime: Usk. Loomulikult peab religioon toetama kujundimaagiat.

Olenemata religiooni traditsioonidest peab maaliloitsude läbiviimiseks vajalikke värvikomponente korjama ja "kokkukeetma" enamasti täiskuu ajal. Akamoonide nõiakunstis on see otseselt seotud maailma valitseja kuu Baimaari puhkamisega, mil kõik on võimalik. Nimelt on akamoonid veendunud, et kuigi šamaanid on lähimad jumalaile, põhineb kogu samanism Baimaari petmisel. Kuu Baimaar on siiski valitseja, kes loob reegleid ja soovib, et neid täidetaks. Šamanism aga põhineb reeglitest mööda hiilimisel ja nende murdmisel omakasu saamiseks.

Värvide kokku segamiseks peab šamaan viskama Kunsti 10 vastu. Kui vise õnnestub on ta suutnud toota värve 10 riituse tarbeks, kui mitte siis tuleb uut täiskuud või muud värvisegamiseks sobivat momenti oodata. Kujundiloitsu läbiviimiseks peab šamaan viskama nii Kunsti, kui Usku. Täpsemad numbrid on märgitud loitsu juures.

Kujundiloitse on kahte liiki. Esiteks loitsud millega preester/šamaan annab oma järgijate nende maalimise abil ajutisi võimeid. Teiseks liigiks on tatoveerimine, millega šamaanid annavad oma järgijatele permanentseid võimeid (tehniliselt peab tatoveeringu saaja võime eest siiski maksma). permanentseks saab kujundiloitse võtta vaid üks kord.

Kõik maaliloitsud kestavad 1 kuni 8 tundi, olenevalt mida maalingu kandja teeb. Lahingutes osalemine ja ringijooksmine viitab vähematele tundidele ja rahulikumat tegevused rohkematele.

Üks inimene saab korraga kanda vaid kolme kujundiloitsu.

Küti maaling

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +4, Kunst +2, maalitav peab samu jumalaid tõeliselt uskuma

Usu vise: 15 (pemanentse tegemiseks 25)

Kunsti vise: 10 (pemanentse tegemiseks 20)

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Šamaan maalib sõdalase jahijumaluse avatariks. +2 rünnakule kõigi viskerelvade, odade ja vibudega.

Kui sõdalane võtab jahijumala küti võime permanentseks läheb see talle 20 punkti maksmata.

Šamaan võib ka iseennast maalida.

Permanentse tatoveeringu tegemine võib olla väga pikaajaline protsess, kuni mitu nädalat.

Jooksja maaling

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +4, Kunst +2, maalitav peab samu jumalaid tõeliselt uskuma

Usu vise: 15 (pemanentse tegemiseks 25)

Kunsti vise: 15 (pemanentse tegemiseks 25)

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Šamaan maalib sõdalase jalad mõne kiirele looma sarnaseks. +6 meetrit täiskiirusele.

Kui sõdalane võtab jooksja võime permanentseks läheb see talle 10 punkti maksmata.

Šamaan võib ka iseennast maalida.

Permanentse tatoveeringu tegemine võib olla väga pikaajaline protsess, kuni mitu nädalat.

Vaistude maaling

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +4, Kunst +2, maalitav peab samu jumalaid tõeliselt uskuma

Usu vise: 15 (pemanentse tegemiseks 25)

Kunsti vise: 10 (pemanentse tegemiseks 25)

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Šamaan maalib sõdalase silmade ümbrused või läbib silmalaud mõne tuntult hästinägeva looma luuga. +6 Tähelepanule.

Kui sõdalane võtab vaistude võime permanentseks läheb see talle 20 punkti maksmata.

Šamaan võib ka iseennast maalida.

Permanentse tatoveeringu tegemine võib olla väga pikaajaline protsess, kuni mitu nädalat.

Varjumise maaling

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +4, Kunst +6, maalitav peab samu jumalaid tõeliselt uskuma

Usu vise: 15 (pemanentse tegemiseks 25)

Kunsti vise: 20 (pemanentse tegemiseks 30)

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Šamaan maalib sõdalasele kamoflaasilaadse maalingu. +6 Luuramisostkustele.

Kui sõdalane võtab varjumise maalingu permanentseks läheb see talle 20 punkti maksmata.

Šamaan võib ka iseennast maalida.

Permanentse tatoveeringu tegemine võib olla väga pikaajaline protsess, kuni mitu nädalat.

Lepingud asteaani väikejumalatega

Tengu refleksid

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +14

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Tengude preestrid saavad lisada oma Usu punktid/2 reageerimisele.

Lisandunud punktid kestavad Usku punktid käike. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Oni vastupidavus

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +10

Usu vise: 16

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Oni preester võib kiirendada enda elude taastumist. Võime alustamine võtab ühe täiskäigu, misjärel taastub preestril üks elu käigu jooksul, niimitu käiku, kui palju on preestril punkte Usu all.

Preester võib võime toimimist pikendada ilma käiku raiskamata, see maksab samuti 1 loitsupunkti.

Lepingud peajumalatega

Et soovida lepingut peajumalaga, peab preester kohtuma peajumala avatariga mõnes jumalusele pühas kohas ning täitma jumalalt saadud ülesande.

Rituaal: Ohvri toomine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: religioon peab lubama ohverdusi, Usk +6, Tteoloogia +4

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Preester usub, et ohverduse tegemine annab talle jõudu, et sooritada tegusid. Peale viske sooritamist saab preester punkte, mida võib jagada Keha, Kiiruse, Osavuse ja Vaistu vahel. Või korrutada 2-ga ning lisada mõnele oskusele, mis puhul kestavad punktid ainult ühe viske sooritamiseks.

Oskused, millele neid punkte lisada saab on:

Jõu ja ilu numbrid

Luuramisoskused

Ratsutamine

Mehhanismide töö

Metalli, puu- ja kivitöö

Tekstiili- ja nahatöö

Arstiteadus

Taimeteadus

Anatoomia

Kunst

Muusika

Usk

Kuna neid punkte saab Usu alla panna, muutuvad võimalikuks rituaalid, mille tavapärased DL (*difficulti levelid*) on üle mõistuse kõrged.

Ohverdatava looma valik peab olema usundile omane. Samuti puudub paljude usundite puhul inimohverduse võimalus. Ohverdatud loom tuleb kindlasti põletada, sest vaid nii pääseb muidu hingetu olendi essents jumalani. Inimese puhul seda vaja pole, ohverdamine muudab inimese automaatselt nägijaks ja ta lendab jumalale toiduks.

Mitu punkti saab, kui Usu vise	alla 15	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	üle 39
Ohverdades maist vara (esemeid, mis konkreetsele jumalale meelepärased)	0	0	1	2	3	4	4
Ohverdades väikese aga usule püha looma (koera, lamba vms.)	0	1	2	3	4	5	6
Ohverdades suure ja usule püha looma (veise, hobuse)	0	2	3	4	5	6	7

Ohverdades inimese	0	4	6	8	10	12	14
--------------------	---	---	---	---	----	----	----

Ära unusta, et punkte oskuse alla pannes korrutat tabelis näidatu kõigepealt kahega!

Võime kestab ohvrituaali ajal, ning asupaigas ja on peamiselt mõeldud muidu võimatute visete võimalikuks muutmiseks. Kui punktid lisatakse otse atribuutidele, siis kestavad need Usu punktid korda kümme minutit.

Rituaal muutub veelgi võimsamaks, kui siduda teoloogia võimega Rituaali kontrollimine.

Rituaal: Needmine

Hind: 30 punkti

Nõudmine: Õnnistamine ja needmine, Usk +14

Usu vise: Usu viskest oleneb, kui võimsa needuse saab preester ohvri peale panna. Needmiseks peab preestril olema ohvri juuksetukk, küüned või mõni muu kehaosa. Võimsamete needuste saavutamiseks tuleb kasuks rituaal: ohvri toomine.

Loitsupunktide tarve: 4

Kasu: Needmiseks ei pea ohver olema nägemise ega kuulmise kauguses, aga needjal peab olema miskit tema keha küljest, näiteks juuksesalk, hunnik lõigatud küüsi vms. Need hävinevad rituaali käigus. Neetu saab Loitsukaitse viske needusest pääsemiseks, mis oleneb needuse tüübist.

Needus kestab kuni mõni võimas preester eemaldab needuse Usu viskega Needuse seadnud Usu viske vastu. Needuse eemaldamiseks peab preestril olema rituaal: Õnnistamine.

Usu vise	Loitsu kaitse pääsemiseks	Needus
30	20	Ebaõnn (Neetu <u>kõik</u> visked on -2ga, kui neetu viskab mõne oskuse või muu viske 1 siis läheb halvemini kui tavaliselt, sest viset loetakse vähemalt -10-na automaatselt, neetu ei saa 20 visates visata protsenti)
35	15	Vaimuhaigus (Neetu saab endale mõne vaimuhaiguse)
40	20	Haigus (Neetu jääb paranematult haigeks -4 Kehale ja Kiirusele, nõiduslik Ravitsemine 25 tervendab haigusest ajutiselt, aga haigus naaseb 1d4 päeva jooksul. Haigus seisneb nõrkuses.

		Lõplikult tervendab Ravitsemise vise 40.)
45	25	Aplus! Neetu ei saa kunagi, ega kuidagi kõhtu täis. Ta peab kogu aeg sööma. Neetu nälg on vaimne ettekujutus. needusele alludes, kui see majanduslikult võimalik on hakkab neetu kiirest kaalu juurde võtma, kaotades iga 20 juurdevõetud kilo pealt punkti Kehast ja Kiirusest (need punktid on taastatavad kui ülekaalususest jagu saada). Kui neetu hoidub söömisest või ei ole majanduslikult võimeline nii palju toitu endale lubama, kui tal vaja on, siis on tema Mõistus ja Vaist 4 võrra väiksemad, kuni ta süüa saab. Neetu peab sööma iga poole tunni tagant pool tundi. Needusele allunud neetu võtab juurde 5 kg nädalas.
45	20	Neetud suguvõsa (nagu Ebaõnn, aga mõjutab ka kõiki neetu edaspidi sündivaid järeltuijaid, nende järeltulijaid jne.)
45	20	Neetu kaotab nägemise, kuulmise või ei ole suuteline rääkima. (Konditsioonist parandab ravitsemise vise 45)
50	-	Surm jälitab (preester veenab oma jumalust saatma mõnd tema kontrollitud vaimuvaldset neetut tapma, surmajumala puhul näiteks mardust.)
55	20	Surmav haigus (Neetu haigestub surmavalt, iga päev -1 Kehale ja Kiirusele, kuni surmani, nõiduslik Ravitsemine 25 tervendab haigusest ajutiselt, aga haigus naaseb 1d4 päeva jooksul, ning omadused langevad edasi. Haigus seisneb nõrkuses. Lõplikult tervendab Ravitsemise vise 55.)
60 või rohkem	Spetsiifiline	Spetsiifiline needust, mis sünnib mängujuhi ja mängija koostöös. Võib võtta ka arvesse mängija nõiavõimeid ja jumalust, kelle käest võime on ostetud.

Rituaal: Õnnistamine

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Jumalik abi, Õnnistamine ja needmine, Usk +14

Usu vise: Usu viskest oleneb, kui võimsa õnnistuse saab preester anda. Preester ei saa iseend õnnistada!

Loitsupunktide tarve: 3

Kasu: Õnnistamiseks peab õnnistatav osa võtma rituaalist. Õnnistus kestab spetsiifilise aja.

Usu vise	Õnnistus
Needuse viske vastu	Needuse eemaldamine (Preester saab ka iseenda pealt needust eemaldada)
Programmi kirjutanud psüühika punktid +20	Psüühika programmi eemaldamine ja muude psüühika nõiduste vastu.
25	Teekonna õnnistamine. Preester õnnistab ekspeditsiooni. Ekspeditsioonil on raskuste baasprotsent -10% ja võimaluste baasprotsent +10%. Protsendid kestavad ühe päeva.
30	Jumalik abi. Õnnistatu saab pikaajalise jumaliku abi või võimsa jumaliku abi (kui preestril see võime on) ühele oskusele. Punktid kestavad terve päeva.
40	Õnn. Õnnistatul on <u>kõik visked</u> +2ga. Lisaks ei tule 1 visates protsenti visata. Õnnistus kestab terve päeva.
Haiguse ravimiseks vajalik ravitsemise vise +10	Tervenemine ükskõik millisest haigusest.

Jumalik mõistmine

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Vaist +4, Jumalik abi, Usk +12

Usu vise: 20 või rohkem, olenevalt keelest ja kummardatava jumala seotusest keelega. Kui keel on elav ja jumal on keelt rääkivate inimeste jumaluseks, siis vise vaid 20 vastu. Kui keel on surnud, ning jumalusel pole seda keelt rääkinud inimestega pistmist olnud siis vise 40 kuni 60 vastu. Vahepeale jäävad muud variandid.

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Preester on võimeline mõistma, rääkima ja lugema mõnda keelt, mida ta muidu ei mõista

Keeleoskus kestab Usu punktid korda kümme minutit. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu.

Rituaal: Tuulte kontrollimine

Hind: 30 punkti

Nõudmine: Usk +18. Soovituslik võtta ka rituaal: ohvri toomine, sest staatilised raskustasemed tuulte kontrollimiseks on väga kõrged.

Usu vise: Oleneb sellest, mida saavutada soovitakse.

Loitsupunktide tarve: 4

Kasu: Tegemist on ülimalt võimsa võimega, preester kanaliseerib oma jumaluse energiat kontrollimaks tuuli suures regioonis. Regiooniks on selle loitsu mõistes mingisugune sarnase geograafiaga ala, kus on hetkel enamvähem sarnane tuul ja/või ilm. Regiooniks võib olla näiteks mõni merelaht, suur org kahe mäekuru vahel, lausa terve mäetippude vaheline platoo vms. Pindalalt võib regioon ulatuda kümnetesse tuhandettesse ruutkilomeetritesse. Regiooni konkreetse loitsimise hetkeks piiritleb GM.

Tuulte kontrollimise rituaaliga saab teha kahte asja: muuta tuulte suunda või muuta tuule kiirust. Need on eraldi tegevused ja kuigi võivad olla ühendatud ühes rituaalis, maksavad eraldi loitsupunkte (4 loitsupunkti mõlemad) ja nõuavad eraldi viskeid.

Muudetud ilm kestab Usu punktid korda kümme minutit, seejärel muutub tuul tavapäraseks, st nagu oli enne, tuule suud ja kiirus taastuvad.

Kuigi rituaaliga on võimalik muuta tuule suunda või kiirust, ei saa sellega muuta sademete hulka, st vihma välja loitsu ei võlu. Küll aga võib loitsul olla vastupidine mõju – väga võimas preester, kellel on palju loitsupunkte ja kõrge Usu oskus võib läbi nädalate ja kuude muuta tuult sedaviisi, et suunab kõik vihamapilved mingist piirkonnast eemale, näiteks kellegi domeenist. See põhjustaks domeenis viljaikalduse ja järgmisest domeenikäigust algaks Katsumuste aeg, ülesse tuleks märkida esimene ikalduse käik mõjutajatega: Katsumuste aeg, Rahulolematus ja Korruptsioon +5%, lisaks lõppeks küladest maksude laekumine. Katsumuste ajast täpsemakt kuninga peatükis. Kui võimas ja õel preester seda soovib, siis võib ta katsumuste aega vaid selle loitsu abil pikendada.

Tuule suuna muutmine

Tuule suuna muutmiseks sooritab preester rituaali käigus ühe viske, mille raskustase oleneb sellest, kas ta soovib tuule suunda muuta kuni 90° või kui

180°. Esimesel juhul vise 40 vastu, teisel vise 50 vastu.

See osa rituaalist võib anda suure eelise merelahingutes.

Tuule kiiruse muutmine

Tuule kiiruse muutmiseks vajalik vise oleneb käesolevast tuule kiirusest, st mida suuremat muutust soovitakse, seda suurem vise.

Tuule kiirust muutes sooritab preester kõigepealt viske rituaali käigus ja lähtuvalt visatust otsustab kui palju ta tuule kiirust muudab.

Tuule kiiruse muutmise baasvise on 30 vastu ja sellega saab tuule kiirust muuta ühe taseme, näiteks tuulevaiksest vaikseks tuuleks. Iga järgnev tase lisab raskustasemele 10 punkti. Kõige suurema muutuse esilekutsumine, näiteks orkaanist tuulevaikuseks, nõuaks viset 90 vastu (võimalik vaid väga suuri ohvreid tuues väga hea õnne puhul, aga võimalik).

Tuule kiiruse tasemeid on 7:

1. Tuulevaikus
2. Vaikne tuul
3. Hea tuul (purjetamiseks)
4. Nõrk torm
5. Tugev torm
6. Orkaan
7. Jõhker orkaan

Tormide mõju laevasõidule kirjeldab peatükk Seiklemine merel.

Vaganti/skaldi/trubaduuri/bardi laulud

Asteaani ööjumalad Ezron ja Miraaž ning ka teiste religioonide muusikaga seotud jumalused pakuvad oma preestitele loitse, mida esitatakse laule või pillimängu kujul.

Nende loitsude puhul visatakse Usu asemel Muusikat ning tavaliselt toimivad nad niikaua kuni vagant laulab. Enamus laule maksab 1 loitsupunkti vaganti Muusika skill leveli kohta. Näiteks vagant Sarmelil on Muusika +12, kui ta laulab 20 käiku järjest, siis maksab see talle 2 loitsupunkti.

Laulmise või muudmoodi esinemise ajal ei saa laulja midagi muud teha (sealhulgas ei saa kasutada võimalust). Seetõttu on PCI mõttekas võtta kiiresti võime Kummitav laul.

Kui lauljat rünnatakse, siis saab ta end kaitsta, aga peab Muusika viske viskama -10ga uuesti või laul katkeb. Katkenud laulu saab küll uuesti alustada, aga see maksab Loitsupunkti.

Kaitselaul

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Muusika +8, Usk +6

Muusika vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1 loitsupunkt niimitme käigu kohta, kui palju on punkte Muusika all.

Kasu: Kaitseb kuulajaid 30 meetri raadiuses needmise, psüühika ja muude kurjade nõiduste vastu. Lauljal ja teda kuulvatel inimestel on Loitsukaitsele vaganti Muusika /2 lisapunkti.

Lisaks annab laulu kuulamine iga käik võimaluse visata Loitsukaitset, kui tegelane on näiteks ajutisest psüühika võimest või mõnest muust ajutisest needusest mõjutatud. Tegemist peab olema ajutise efektiga, pikaajalist needuste vastu see laul ei aita.

Rahustav laul

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Muusika +8, Usk +6

Muusika vise: Muusika vise loomade Vaistu viske vastu

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Vagant võib kasutada oma muusikat loomade rahustamiseks. Laul töötab kõikide looma tüüpi vaenlaste peal kellel on mingisugunegi kõrvakuulmine, ehk siis nii huntide, lohede kui kultuuriga loomade nagu näiteks otokode (konninimeste) peal.

Kui vagant viskab muusikat rohkem kui loomad viskavad oma Vaistu, siis jäävad nad rahulikult vaganti kuulama, isegi kui olid enne vaenulikud.

Laul mõjub 30m raadiuses ja selle mõju selgub kohe ühe käigu jooksul. Vagant võib loomade lõbustamiseks kauem laulda aga ei pea. Rahustatud loomad lahkuvad vaganti lähedusest kui vagant laulmise lõpetab. Niikaua kui vagant laulab loomad istuvad ja kuulavad. Kui keegi vaganti grupist ründab mõnda rahustatud looma, siis laulu mõju lõppeb automaatselt ning loom võib isegi laulvat vaganti rünnata.

Laul ei mõju loomade valitseja poolt kontrollitud loomade peal, kellele on antud selge käsk vaganti ja tema sõprade ründamiseks.

Mängujuhi suunise peale võib rahustav laul mõjuda ka mõnedele loodusega seotud vaimuvaldsetel nagu nümfiidele või faunidele. Vaimuvalla olendid saavad Loitsukaitse viske Muusika viske vastu. Laul ei mõju kui Vaimuolend ja vagant olid juba omavahel füüsilises konfliktis, küll aga võib laul

olla heaks konflikti vältimise meetodiks selliste olenditega.

Sõjalaul

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Muusika +8, Usk +6

Muusika vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1 loitsupunkt niimitme käigu kohta, kui palju on punkte Muusika all.

Kasu: Annab 30 meetri raadiuses vagantile sõbralikele kuulajatele rünnaku plüsse, vaganti Muusika /4 lisapunkti väärtuses.

Unelaul

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Muusika +8, Usk +6

Muusika vise: 20

Loitsupunktide tarve: 1 loitsupunkt niimitme käigu kohta, kui palju on punkte Muusika all.

Kasu: Kuulajad 30 meetri raadiuses jäävad magama, Loitsukaitse vise vaganti Muusika plusside vastu päästab. Kuulajad peavad tundma end ohutult ja mugavalt, et magama jääda. Uni on loomulik, st magajaid saab lihtsasti ülesse ajada.

Hällilaul (lohutuslaul)

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Muusika +8, Usk +6

Muusika vise: Hällilaul taastab muusika viskest tuleneva koguse hingeelusid.

Loitsupunktide tarve: 1 loitsupunkt ühe laulu kohta (ühe viske) ja ühe inimese kohta.

Kasu: Vagant on oma lauluga võimeline taastama Hingeelusid. Laul kestab paar minutit ning iga inimese kohta, kelle hingeelusid vagant taastada soovib, maksab ühe loitsupunkti. Nende inimeste nimed või teod on laulu sisse põimitud. Laulu ei saa kasutada lahingusituatsioon.

Vise alla 10ne:	Energia saab raisatud, hingeelud ei taastu.
Vise 10 kuni 14:	Paraneb 1 hingeelu
Vise 15 kuni 19:	Paraneb 2 hingeelu
Vise 20 kuni 24:	Paraneb 3 hingeelu
Vise 25 kuni 30:	Paraneb 4 hingeelu
Vise 31 kuni 35:	Paraneb 5 hingeelu
Vise 36 kuni 40:	Paraneb 6 hingeelu

Vise 41 kuni 45:	Paraneb 7 hingeelu
Vise 46 ja üle:	Paraneb 8 hingeelu

Vagant ei saa lauluga taastada enda hingeelusid.

Kangelaslikkuse laul

Hind: 20

Nõudmine: Muusika +16, Usk +6

Loitsupunktide tarve: 2

Muusika vise: 30

Kasu: Laul õhutab kuulavaid liitlasi kangelaslikele tegudele. 30 meetri raadiuses saavad kõik liitlased teha käigus ühe ükstaspuha millise viske laulja Muusika/2 plusside suuruse boonusega.

Kummitav laul

Hind: 10

Nõudmine: Muusika +10

Loitsupunktide tarve: laulu laulmiseks lisandub 2 loitsupunkti

Muusika vise: laulu laulmise Muusika vise muutub +4 võrra raskemaks.

Kasu: Vaganti lauldud laulud jäävad laulude kuuljaid kummitama. See tähendab, et peale kummitava laulu aktiveerimist ei pea skald enam edasi laulma, et laulu mõju jätkuks. Vagant saab teha mingeid muid tegevusi.

Inimest saab kummitada vaid üks laul korraga.

Lisaks ei piira laule enam mõju raadius, sest kummitav laul kummitab ka edasi, kui vagantist kaugemale minna kui 30 meetrit.

Laulude mõju kestab siiski samakaua ja võtab samapalju punkte kui muidu.

Lepingud asteaani peajumalatega

Bellarise ja Regulla varjupaik

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +12

Usu vise: 22

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Bellarise ja Regulla preester on võimeline tekitama enda ümber 10 meetrise diameetriga ringi, kuhu soovimatud olendid ei saa siseneda. Tsooni tekitamiseks peab preester joonistama enda ümber kuni 5m raadiusega ringi.

Võime alustamine võtab täiskäigu.

Ringi kinnitab preester Usu viskega, mis on vähemalt 22 ja kirjutab selle ülesse/jätab meelde.

Kaitsering kestab niikaua kuni preester selle sees palvetab (sel ajal ei saa ta midagi muud teha, isegi mitte rääkida). Kui preester palvetamise lõpetab, siis kestab ring veel lisaks preestri Usu punktide käike.

Vaenlased, kes soovivad ringi siseneda peavad viskama Hingejõudu preestri eelnevalt visatud Usu viske vastu (vähemalt 22 vastu), et saaksid joonistatud ringi siseneda. Järgnevatel käikudel võivad vaenlased proovida uuesti ringi siseneda.

Võime mõjub kõikidele olenditele: loomadele, inimestele, vaimuvalla olenditele, kummitustele ja ebasurnutele.

Ring ei kaitse laskerelvade rünnakute eest. Ringis viibijaid saab laskerelvaega rünnata, samamoodi saavad ringis viibijad rünnata olendid, kes on sellest väljas.

Ezroni sinine sõdalane

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +14

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Ezroni preester võib sinise sõdalasena lisada oma Usu plussid rünnakule.

Lisandunud punktid kestavad Usu punktid käiku. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Geulaadese keha

Hind: 20 punkti

Nõudmine: Usk +14

Usu vise: 20

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Geulaadese preester võib lisada oma Usu plussid/2 kaitsele muutes oma naha praktiliselt haavamatuks.

Lisandunud punktid kestavad Usu punktid käiku. Võime käivitamine võtab ühe täiskäigu, võime pikendamine ei võta aega, aga maksab samuti 2 loitsupunkti.

Tengu Jini silm

Eye of Tengu Jin

Hind: 30 punkti

Nõudmine: Usk +14, preester peab löikama välja ühe oma silma ja asendama selle Jini pühast allikast leitud pärliga (pärl tuleb ise leida, mis on seiklus iseeneses).

Kasu: Jini preester saab võime permanentne vaimuvalla taju, ning võime näha mustvalgelt

pimedas. Seda konkreetselt läbi Jini silma, sulgedes pärlist silma näeb preester normaalselt.

Heroiini mõju

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +10

Kasu: Heroiini preestri mõjuvad narkootikumid eriti tugevalt.

Kui Heroiini preester narkootikumide kasutab, siis korrutab ta nende meditatsiooni plussid kahega.

Rituaal: Menese leping

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Rituaal: Needmine, Usk +14, Teadus: Juura +6

Kasu: Menese preester on võimeline kirjutama jumaliku Menese lepingu, mis seob lepingu osapooled needuse tagatisega. Lepingu osapooled peavad lepingule alla kirjutama teadlikult ja vabatahtlikult (Lepingu osapooled ei pea olema teadlikud needusest). Lepingut koostav preester veeretab Rituaal: Needmist, lisades selleks korraks Usu viskele Teadus: Juura punktid. Sellest saab preester teada, kui võimsa needusega leping saab seotud olla. Kui lepingu osapool rikub lepingut, saab ta Loitsukaitse viske vastava needuse vastu. Menese lepinguga peale pandud needust saab eemaldada samamoodi, nagu kõiki muid needusi.

Rituaal: Krati loomine (Menes)

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Pakt hingega (Surnumanamise loits)

Loitsupunktide tarve: 1

Kasu: Menesega lepingu teinud preester, kellel ka surnumanaja võimeid võib mõne esivanema hinge tolle enda tahte vastaselt kratiks vannutada.

Preester peab leidma või välja kutsuma mõne esivanema, kelle ta siis endaga pakti looma petab. Pakti luues viskab nõid Surnumanamist või Usku esivanema Loitsukaitse vastu ja kui vise õnnestub, siis on kratt loodud. Kui vise ebaõnnestub, siis võib esivanem asuda surnumanajat karistama. Kas otseselt ründama või kummitama teda.

Nõidpreester saab kratti saata igal öösel mõnda lähikonna majja varastama või anda talle ka muid ülesandeid. Kratt töötab nagu lihttööline aga vargaoskused on tal kõrged.

Kratt võtab ühe punkti valitsetud ebasurnute kogusest.

Kultuuriline kommentaar: Kuigi asteaani kultuur esivanemate hingi just eriliselt aus ei hoia, nähakse

sellist teguviisi siiski ebaloomulikuna. Lisaks on vargus igal juhul kuritöö. Avastamise puhul võib nõid karistada saada.

Miraaži võlu

Hind: 10 punkti

Nõudmine: Usk +12

Loitsupunktide tarve: 2

Kasu: Miraaži preester ükskõik kelle endasse armuma panna, seksuaalsed eelistused siiski loevad. Ohver saab Loitsukaitse viske preestri Usu viske vastu. Kui preester kasutab võimet kellegi peal, kes on preestri suhtes negatiivselt meelestatud või või vihkab teda, või lahinguolukorras, kus ohver ründab preestrit, viskab preester Usu viset -2 kuni -10ga olenevalt olukorrast.

Kui ohver viskab Loitsukaitse ära, või peale mõjust taastumist saab ta visata Teoloogiat või Vaimuvalda preestri Usu punktide +10 vastu, et mõista mis temaga juhtus. Selline mõistmine teeb ta järgnevate võlumise katsete vastu sama preestri poolt immuunseks.

Võimest saadav kasu on puhtalt rollimänguline ja täpse kasu otsustab situatsioon ja mängujuht. Armunud olekut või armunu käitumist SAKE ei defineeri.

Miraaži võlu kestab kuni preester kasutab seda uuesti järgneva inimese peal või kui ohver ei näe nädal aega teda ära nõidunud preestrit. Võime kasutamine võtab täiskäigu.

Tark nõid (Detraanos)

Hind: 15 punkti

Nõudmine: Usk +8

Kasu: Detraanose nõidpreestrid lisavad oma Mõisuse plussi lisaks Hinge plussile kõikidele nõiakunsti harudele, tõstes seeläbi oma võimekust nõiana.

KING MODULE

Domeeni reeglid

Sissejuhatus

Kuninga mooduli kasutusele võtmisele tasub mõelda, kui tegelased on saanud võimu suure maaala üle, või kui tegelaste omatud külade, villade ja muude asutuste hulk ületab piiri, kus enam ei ole usutav, et tegelased neid ise haldavad.

Avantüristlike tegelaste puhul võib see piir olla lausa paari küla ja villa juures, sest arusaadavalt ei valitse nad neid ise, kui kodus olemise asemel mööda maailma ringi seiklevad. Sellise pisikese domeeni juures tuleb kasutada pisdomeeni reegleid.

Lisaks võib kuninga moodul olla kasuks mängujuhile, kes ehitab oma maailma ning soovib visualiseerida selle poliitilist struktuuri, populatsiooni, eripärasid ja kui palju mingisuguseid asundusi kuskil piirkonnas on. Nii et teiselt poolt on tegemist ka maailmaehitustööriistaga.

Kui moodul kasutusele võtta, siis peavad mängujuht ja mängijad omavahel kokku leppima, kas domeeni valitsemine ja sellega seonduv saab osaks kesksest seiklusest, või on domeen pigem tegelaste jaoks nende avantüüre rahastavaks vahendiks. Sel juhul on seiklejad ülikutest avantüristid, kes ei võta niiväga osa oma domeeni arendamisest ja valitsemisest, kui kasutavad seda passiivse sissetuleku allikana, et rahastada aina kallimaks minevaid avantüüre kaugetele maadele.

Loomulikult annab kuninga moodul ka uusi seikluste ideid ja moodulis olevad juhuste tabelid, mis on otseselt domeeni omadustega seotud, võivad seikluse mõnes mõttes mängujuhi eest isegi ise valmis kirjutada.

Seiklused domeeni ümber saavad tõenäoliselt alguse sellest kuidas tegelased maa endale üldse valitseda saavad. Samas võib domeenide mängu mängida sooviv grupp alustada vabalt ka nii, et mängijad on juba alguses valitsejad. Domeenimängu seiklused hõlmavad endas kõike valitsemisega seotut alates sõjast ja spionaažist kuni maagia alaste avastuste tegemise ja rahvarahutuste maha surumiseni.

Kuninga moodulit kasutades hakkab tavapärase seiklemise taustal toimuma domeenide mäng, mille

sündmused toimuvad tegelaste maadel. Rännakutel olevad seiklejad ei pruugi nendest sündmustest teada ning mängujuht ja mängijad peavad tegema kokkuleppe, kuidas paralleelselt domeenis toimuv läbi mängitakse, kas mängijad saavad otsustada, kuidas nende määratud asevalitsejad käituvad või mitte. Olenevalt mängu iseloomust ja domeenis toimuva tõsidusest võib otsuse teha nii üht kui teistpidi.

Kuninga moodul ja Asteaani maailma kaardid võimaldavad mõne suure regiooni domeenideks jagada ja mängijad võivad mängida SAKEt kui domeenide strateegiamängu, mille keskmeks on poliitika, intriigid, domeeni laiendamine ja arendamine.

Mõisted enne alustamist

Domeen, valitseja ja domeeni juhid

Domeen on kõik need maad, mida valitseja omab ja need maad, mida ta otseselt haldab. Vahe hallatavate ja omatavate maade vahel muutub oluliseks vaid siis, kui toimub pärimine või tahab isand neid hallatavaid maid tegelaselt ära võtta.

Domeen on riik, kas suur või väike. Seetõttu elab ja omab domeenis maid veel palju teisi inimesi peale valitseja enda. Osadelt saab valitseja makse koguda, osadelt mitte.

Domeen võib alguses olla päris pisikene, koosnedes vaid mõnest villast, mõnekümnest rendikülast ja maadest, kus elab paarkümmend vabade maaomanike peret. Selliseid pisdomeene kutsutakse ülikumõisateks (*Noble estate*) ning nendele ei rakendu kõik mooduli reeglid, sest tegemist pole iseseisvate poliitiliste üksustega vaid pigem mõne ülikupere isikliku varaga mõne suurema poliitilise üksuse koosseisus.

Suurte domeenide puhul mahuvad maale aga tuhanded külad, väikelinnad, suured templid, kindlused ja domeenivalitseja pealinn ning palee.

Domeeniks on kõikide nillwringide, daegunide, daimyode, imperaatorite, kuningate, ordude, vabalinnade ja patriitside otse valitsetav ala. Siin peatükis ei tee me vahet, mis tiitlit domeeni valitseja kannab või milline valitsemiskorraldus seal täpsemalt on ja kutsume neid kõiki üleüldiselt valitsejateks.

Domeeni valitsejat abistava või suunava nõukogu liikmeid kutsume aga domeeni juhtideks. Kuidas domeeni valitseja ja selle juhid omavahel suhestuvad ja kes keda tegelikult käsutab, kuidas

juhiks või valitsejaks saadakse ja muud sellised küsimused ei ole domeeni valitsemise mõistes olulised. Riigikord ei mõjuta tehniliselt domeeni toimimist, kui ainult sel viisil, et vabariigis ei saa valitseja tõenäoliselt teisi domeenijuhte käsutada vaid peab neid veenma tegema seda mida tahab.

Siin kirjeldatavat domeenide majandussüsteemi nimetatakse asteaani kastikapitalismiks (*asteanic castecapitalism*) või asteaani bürokraatiaks. Majandussüsteemi iselaamustavad kastisüsteemist tulenevad piirangud erinevatele kapitalistlikutele tegevustele ja riigi (valitseja) otsene kohalolu kõikjal oma domeenis, mida viib läbi samurai-bürokraatide kast.

Domeenijuhtide ametid ja juhtimisoskused

Igal domeenil on valitseja ja 7 juhti, kes täidavad erinevaid ülesandeid. Kusjuures kõikide domeenijuhtide kohad ei pea täidetud olema ja väiksemate domeenide puhul võib üks isik täita mitu ametit, või täidab valitseja ise puuduolevate juhtide kohtasi.

Domeenide mäng ei tekita juurde uusi oskusi, küll aga muutuvad domeeni juhtidele oluliseks mõned oskused, mis seiklejate puhul võivad tagaplaanile jääda. Neid oskusi nimetatakse juhtimisoskusteks ja need on otseselt domeeni juhi tegevustega seotud ja mõjutavad domeeni toimimist.

Domeenijuhtide ametid ja nende valitsemisoskused on: valitseja (Juura, Matemaatika, Taktika, Teoloogia ja Sotsiaalsed oskused), strateeg (Taktika, Sotsiaalsed oskused), ülemmagistraat (Juura, Matemaatika, Sotsiaalsed oskused), maamagistraat (Põllumajandus, Matemaatika, Sotsiaalsed oskused), meremagistraat (Juura, Matemaatika), kojamaag (Vaimuvalda sisenemine, Metafüüsika ja muud maagiaoskused), ülemshinobi (Luuramisoskused, Mehhanismide töö, Tähelepanu, Sotsiaalsed oskused) ja ülempreester (Teoloogia, Usk ja Sotsiaalsed oskused).

Domeenijuhtideks võivad olla nii tegelased (*PC-d*) kui palgalised NPCd.

Domeenikäik

Domeenimängus jaguneb aeg 3 kuulisteks domeenikäikudeks. Domeenikäigud vastavad kvartalitele aastas, st iga aasta esimene domeenikäik algab 1. jaanuaril.

Kõik maksukogumised, väljaminekud ja tegevused toimuvad korra domeenikäigus.

Domeenimängu alustamine ja domeeni ülesehitus

See peatükk kirjeldab nii mängujuhile kui mängijale detailselt seda, kuidas mõelda välja ja kirjalikult väljendada ühte keskmist Asteaania domeeni. Sellest, kuidas mängida räägib järgmine peatükk.

Seda peatükki lugedes tasuks kõrvale võtta domeenileht (*domain sheet*), mis on nagu karakteri leht (*character sheet*) aga domeeni kohta. Nii on loetut lihtsam mõista. Selleks et eriti hästi aru saada tasuks domeeni loomise protsess ka sellel lehel prooviks läbi teha.

Kui PCde domeen koosneb vaid paarist külast ja mõisast ning ei ole eraldiseisev poliitiline üksus, vaid pigem üliku majapidamine, siis sellist pisdomeeni kirjeldab alapeatükk käesoleva peatüki lõpus.

Maa

Kõik saab alguse maast, otseselt pinnast, millel domeen asub.

Domeeni alune maa peab asuma enamvähem samas piirkonnas, st domeeni tükid ei saa olla üle maailma laiali, need peavad olema piisavalt lähedikkude, et igapäevane haldamine tunduks realistlik. See ei tähenda aga, et domeen ei võiks hiigelsuur olla või ei võiks saartest koosneda. Aga valitseja, kes omab maid kuskil ülemeremaades peab andma need valitseda mõnele asevalitsejale ja sellest saab eraldi domeen, mis maksab valitsejale lihtsalt mingit kindlaksmääratud maksu.

Maa puhul on olulised kaks asja, esiteks milline see maa on ja teiseks, kuidas see on omandatud või kellele see kuulub.

Pinnavorm ja viljakus

Alustuseks tuleb otsustada, kus asub ja kui suur on domeeni alune maa. Seejärel, milline see maa on, on seal metsasi, rohumaid, soid, mägesid, kõrbeid, jõgesid, järvi jne. Kas domeeni läbivad mingid olulised teed? Kuidas on domeen piiritletud? Tavaliselt piiritlevad erinevaid riike või haldusalasid mingisugused looduslikud takistused nagu näiteks jõed, mäed või paksud metsad. Muidugi võib ka vastupidi otsustada, et domeeni piirid on raskesti defineeritavad. See tekitab seiklusevõimalusi, piiritülid on ometigi ühed levinuimad põhjused konfliktiks.

Seda kõike arvesse võttes tuleb joonistada lihtne skemaatiline kaart. Kaarti võib joonistada heksagoonilisele paberile, ruudulisele paberile või lihtsalt valgele paberile aga oluline on paika panna mingisugune kaardimõõt. Kas üks heksagoon või ruut on 4 km², 16 km² või 64 km². Seda tuleb teha, sest kõige järgneva toimimise aluseks on teadmine, et 4 km² mahutab ühe tavalise asteaani küla koos oma põldude, karjamaade ja aedadega.

Maastiku tüüp ja viljakustäring (terrain type and???)==

Seda, mida tegelased saavad oma maaga peale hakata mõjutavad kaks asja: maastiku tüüp ja viljakustäring.

Maastiku tüübi puhul on see igati selge, arusaadavalt ei saa tavapärase meetoditega sohu või mäekülgedele põlde rajada. Mets tuleb enne maha raiuda, kui põllumajandusega tegelema saab hakata jne.

Viljakustäring on aga keerukam mõiste. Nimelt oleneb maa viljakus paljudest asjadest, millest olulisimad on mulla tüüp, kliima ja ligipääs mineraalirikka mageveele. Maa viljakustäring iseloomustab neid kõiki omadusi kokku. Kõige kõrgem viljakustäring on d12, mis iseloomustab ideelaseid muldasi, ideaalset kliimat ja suurepäraselt niisutussüsteemi. Madalaim, d4 aga viitab poolkõrbele, kuhu tavapäraseid asundusi rajada ei saa enne, kui seda kuidagi ei niisutata.

Kuidas viljakustäring mõjutab üksikut põllumeest saab lugeda Oskuste peatükist, kuninga moodulis vaatame me aga makrotasandit ning seetõttu on meil vaja teada lihtsalt viljakustäringut. Keegi seda tegelikult veeretama ei hakka. See saab lihtsalt maad iseloomustama.

Mida suurem on domeen ja mida erinevaid pinnavorme ja maastikutüpe seal esineb ning seda erinevad võivad ka domeeni erinevate piirkondade viljakustäringud olla.

Maastikutüpe, kliimat, mullatüpe ja magevee lähedust arvesse võttes tuleb määrata igale piirkonnale viljakustäring.

Levinumad maastikutüübid ja mida nad võimaldavad:

Mets – põllumajandusega tegelemiseks tuleb maha raiuda. Muutub rohtlaks.

Soo ja raba – põllumajandusega tegelemiseks tuleb kuivendada. Muutub rohtlaks

Rohtla – põllumajandusega tegelemiseks ideaalne.

Künkad – sobib põllumajandusega tegelemiseks aga lisaniisutussüsteeme ei saa rajada.

Mäe küljed, kaljud ja muu kivine pinnas – põllumajandusega tegelemine võimatu või tugevalt raskendatud erosiooni tõttu.

Niisutus ja kuivenduskanalid – Inimese poolt loodud süsteemid, mis tõstavad piirkonna viljakustäringut 1 võrra. Neid saab rajada jõest või mõnest muust mageveekogust 2 km raadiuses.

Viljakustäring	Piirkonna kirjeldus
-	Kõrb, jää, kivi.
D4	Poolkõrb, kõrge erosiooniga mäeküljed ja muu selline kivine ala.
D6	Troopilised ja ekvatoriaalsed punamullad ning liiva ja savirikad mullad või niisutuskanalitega poolkõrb.
D8	Parasvöötmelised pruunmullad või punamullad koos niisutuskanalite süsteemiga.
D10	Kõige viljakamad mustmullad või pruunmullad koos niisutuskanalite süsteemiga.
D12	Mustmullad koos niisutuskanalite süsteemiga.

Maavarad

Võib tekkida ka küsimus, kas domeenis on ka mingisuguseid maavarasid. Kui domeen on asustamata, siis pole nendest tõenäoliselt veel midagi teada ja nende olemasolu võib selguda peale domeeni asustamist. Domeeni puhul, kus aga inimesed on juba pikka aega elanud on suur tõenäosus, et seal asuvad maavarad on juba avastatud.

Mängujuht võib öelda, kas domeenis leidub mingit olulist maavara, ei leidu või ei ole veel teada. Või viskab mängujuht protsenti ja laseb juhusel määrata, kas ja mis maavarasid domeenis leidub. Aluseks võib võtta sellise valemi: 10% iga 10 000km² kohta võimalust, et domeenis leidub mingisugust maavara. Mis?

Veeretada: 1-50% et raud, 51-80% et vask, 81-90% et tina, 91-97% et hõbe, 98-99% et kuld, 100% veereta kaks korda uuesti.

Kui selge, et domeenis on mingi maavara, siis visata 2d10, et teada saada, mitme kaevandusšahti ehitamist see maardla võimaldab. Lisaks 1%

võimalust, et leitud on hiigelmaardla, kuhu saab rajada 100 kuni 1000 kaevandusšahti.

Maaomand

Maaomandi küsimus on enamuses rollimänguline ja ei mõjuta domeenide mängu tehniliselt aga võib anda mängujuhile mitmeidki seikluste ideid.

Nillwringid, daegunid ja patriitsid omavad oma maid üldiselt eraomandina ja see on Asteaani maailmas võõrandamatu. Daimyod on aga kellegi vasallid ja kuigi de facto võimsad valitsejad, siis de jure valitsevad nad kellegi teise maade üle asevalitsejatena. Nad ei oma seda maad, mis ei anna neile ka erilisi õigusi maa võõrandamiseks või pantimiseks.

Segasemaks muutub aga olukord, kui tegelased rajavad oma domeeni mingisugusesse esialgu asustama või tsivilisatsioonist ära lõigatud kohta. De facto on nad valitsejad aga de jure? Maailmas ei ole maatükke, mida mõni valitseja ei peaks oma riigi osaks. Selline olukord pakub mitmeidki seiklusvõimalusi. Näiteks:

- Kuidas veenda ülemvalitsejat, et ta annaks ka de jure õigused maa üle?
- Vb otsustavad tegelased hoopis iseseisvuse kasuks. Kas see tähendab sõda?
- Või peavad konkreetset maatükki isegi mitu valitsejat oma riigi osaks. Kas on võimalik neid valitsejaid üksteise vastu mängida?

Maad on võimalik omandada ka ostmise teel. See on aga kallid ja riigi mõõtu domeeni niiviisi kokku pole võimalik panna, aga plantaatorite kasti kuuluvad ülikud ja ettevõtjad võivad osta maad, et rajada sinna istandusi või villasid ja külasid, et tagada nendesse tööjõud. Maa hind oleneb selle viljakustäringust, ning sellest kas see on tühi maa (vahet pole, kas mets või rohtla) või on sellel küla. Maad müüakse samuti 4 km² tükkidena.

Viljakustäring	Tühja maa hind kulddenaarides	Küla hind selle aluse maaga
D4	50	- (ei saa küla rajada)
D6	100	1200
D8	150	1400
D10	200	1600
D12	- (d12 tüüpi maad asustamata kujul poole)	2000

Kriitilises olukorras olev valitseja võib lahendada majandusmuresid, müües oma maid ja külasid ülikutele.

Rahvastik

Külad ja rentnikud

Kui maa on paigas, siis oleks aeg see rahvastada.

Alustame küladest, mis on põllumajandusliku iseloomuga asteaani maailma aluseks, ning mille arvust saavad olenema ka linnad ja lossid.

Aluseks teadmine, et 4 km² peale mahub üks tavaküla keskmiselt 250 elanikuga. Linnade puhul sellist piirangut ei ole.

Samas, kui luua realistlikku domeeni, siis ei ole igal sobilikul 4 km² heksagoonil üks küla. Külade arvu hindamisel tuleb aluseks võtta rahvastikutihedus ja selleks näide Asteaani maailmast.

Piirkond	Rahvastikutihedus (inimesed km ² kohta)	Mitu küla 100 km ² kohta	Mitu % piirkonnast otsese inimasutuse all
Thefna rohtlad (kõige kõrgem rahvastikutihedus)	ca 30	ca 12	ca 50%
Maralli mere regioon (mägine ja kuiv aga üpriski tihedalt asustatud rannikutega saarestik)	20	ca 7	ca 25%
Põhja-Thefna (üpriski mägine ja suurte asustamata või väheasustatud piirkondadega regioon)	ca 8	ca 3	ca 12%

Loomulikult on tegemist keskmistega ja mõne suure jõe ääres, mis mingi tsivilisatsiooni keskpaigaks võib olla 100 km² ka lausa 20 küla.

Kõik ala, mis ei ole kaetud küladega on kaetud looduslike maastikutüüpidega, nagu mäed, metsad, sood, rohtlad jne.

Kaardile ei pea aga võib märkida kõik külad eraldi.

Kui külad on paigas, siis on selge ka maal elavate rentnike arv. Igas külas elab keskmiselt 250 inimest. Külade hulk ja nende elanike koguarv on kõikide järgnevate arvutuste aluseks.

Vabad kastid

Vabadesse kastidesse kuuluvaid inimesi on Asteaani maailmas umbes 25% elanikkonnast. Domeeni reeglites loeme me vabadesse kastidesse kuuluvaid inimesi 10 liikmeliste perede kaupa. Selline suurpere ei koosne ainult isast, emast ja lastest vaid lisanduvad ka vanaemad-vanaisad, õed-vennad ning igasugused käsitöösellid, õpipoisid ja teenijad.

Domeeni valitseja jaoks on oluline teada, et:

1. Ühe keskmise küla kohta on domeenis 8 sellist perekonda.
2. Iga selline perekond maksab iga domeenikäik keskmiselt 10 KD makse.

Nagu näha, on vabadelt inimestelt maksude korjamine maaisanda jaoks vägagi kasumlik tegevus. Kahjuks ei taha vabad eriti makse maksta ja vastupidiselt rentnikele võib neil olla võimekus maaisandale vastu hakata.

Enamus vabasid inimesi on vabad maaomanikud, käsitöölised või kaupmehed. Ja niikaua, kuni nad mingisugust suuremat linnakogukonda ei moodusta saab neilt raha ilusti kätte.

Osad vabad inimesed elavad külade juures ja on rikkateks talunikeks, käsitööliseks, kõrtsmikeks ja kohalikeks kaupmeesteks, osad moodustavad aga linnasi.

Vabad inimesed moodustavad domeenis lokaalseid sündikaate, ametiühinguid (meie maailma Euroopa kultuuriruumis tuntud kui gildid ja tsunftid). Sündikaadid juhivad linnade elukorraldust, määravad kindlaks käsitöötodete hinnad ning otsustavad, kes võib midagi müüa ja kes mitte. Sündikaadid on manufaktuuride rajamise ja palgatöäjõul põhineva tööstusliku tootmise vastu, sest see viiks käsitöösündikaatide marginaliseerumiseni ja nende liikmete elatusaseme languseni. Sündikaadid on käsitöölise ja väikekaupmeeste ühingud, mille eesmärk on tagada töö ja äraelamine nende

väikeettevõtjatest liikmetele (sündikaadi meistritele), mitte efektiivne ja odav tootmine.

Sellega aga olemegi jõudnud linnadeni. Küsimusele, kas domeenis on linnu ja kui suured need on, saab vastuse lähtudes järgnevatest põhimõtetest:

1. Vabadesse kastidesse kuuluvaid inimesi on umbes 25% ühiskonnast (80 inimest iga küla kohta). Need kes ei ela linnas, elavad maal ja tegelevad peamiselt põllumajandusega moodustades rikkate vabade põllumeeste kihi.
2. Üldiseks aluseks võib võtta, et umbes pooled domeenis elavatest vabadest perekondadest elavad linnas (40 inimest iga küla kohta).
3. Linnade keskmiseks elanike arvuks on 5000 inimest. Kõige väiksemates linnades on vähemalt 1000 elanikku ja suurimates mitusadatuhat. Üldiselt rohkem kui 10 000 elanikuga linnad tekivad vaid väga olulistesse kohtadesse. Kui domeeni vabade hulk lubaks suuremat kui 10 000 elanikuga linna aga domeeni ei läbi ühtegi olulist kaubateed, siis tekib lihtsalt mitu 5000 elanikuga linna.
4. Suurlinnad on tõenäoliselt eraldi domeenideks, mis maksavad maavalitsejale mingit kindlaksmääratud maksu. See tähendab, et nende linnade elanikelt ei saa iga domeenikäik koguda 10 KD pere kohta.

Näiteks, kui domeenis on 50 küla, siis see tähendab, et seal elab 400 vabade inimeste peret (4000 inimest kokku). Nendest 200 peret elavad maal külade juures ja üksiktaludes külade vahel, ning ülejäänud 200 perekonda moodustavad 2000 elanikuga linna.

Kuigi linnade eraldi lugemine ei ole ühelt poolt justkui oluline, muutub see oluliseks hetkest, kui domeen on suureks kasvanud ja selle linnad rikkaks ja rahvarohkeks. Nagu öeldud, ei soovi vabad inimesed eriti valitsejatele makse maksta, ega rahastada nende igasugu sõjakäike ja avantüüre. Ning mitu viie või kümnetuhande elanikuga linna on kokku piisavalt rikkad, et ka võimsad valitsejad neid kartma peaksid.

Kui domeeni on tekkinud linn, siis koguneb sinna ka hulk väikeste inimeste kasti kuuluvaid inimesi, kes otsivad sealt tööd ja äraelamist. Neid on linna vabade elanike arvule lisaks umbes 20% kuni 50% olenevalt domeeni manufaktuuride, kaevanduste ja

muude tööstuste hulgast. Väikesed inimesed makse ei maksa ja üldiselt domeeni valitsejaga neil kokkupuude puudub. Samas võivad keerulistel aegadel väikesed inimesed mässama või kuritegevusega tegelema hakata. Väikeste inimeste arvu pole vaja kuskile välja kirjutada.

Ülikud

Igas vähekenegi suuremas domeenis elavad ka ülikud. Ülikud kuuluvad ühte neljast ülikute kastist: plantaatorid (maaristokraadid), produktorid, litsentseeritud kaupmehed või patriitsid.

Kui tegemist on agraarse domeeniga, siis kuuluvad enamus ülikutest plantaatorite ehk maaristokraatide kasti ja nad omavad maid, villasid ja külasid valitseja domeeni aladel.

Iga 10 domeenis oleva küla kohta elab domeenis üks ülikupere, kes omab 4 neist küladest ja mitut villat. Kokku omab iga keskmine ülikupere umbes 50 km² maad, millest pool põllumajanduse ja külade all ning pool metsik.

Ülikupere suuruseks on 20 inimest, kelle hulka on arvatud nende lähimad samuraid ja teenijad, kes nendega koos elavad.

Iga plantaatorite kasti kuuluv ülikupere maksab 75KD makse domeenikäigus.

Valitseja peab tähelepanelikult oma ülikuid jälgima, sest domeeni ülikuperedel on kokku peaaegu samapalju samuraisõdureid kui tal endal. Iga üliku teenistuses on keskmiselt 12 samuraväe sõdurit (4 samuraid ja 8 ashigarut).

Kui domeenis on mõni suurem linn, siis elab selles ka mõni produktorite kasti kuuluv ülik. Produktorid on manufaktuuride omanikud, varakapitalistlikud industrialistid, kes kasutavad masinaid ja väikeste inimeste odavat tööjõudu, et toota odavalt ja palju ning müüa võimalikult suure kasumimarginaaliga. Vabade käsitöölise sündikaadid vihkavad kirglikult produktoreid, kes nende maailma alustalasid väristavad. Ja seetõttu tähendab iga uut tüüpi manufaktuuri asutamine rahulolematuse kasvu domeenis. Ehk siis mängujuht peab ära otsustama, kas kõik domeeni manufaktuurid on ühe tööstusharu omad, või mitme. Iga uus tööstusharu suurendab domeeni rahulolematust 5% (ka siis kui manufaktuuri rajab valitseja ise).

Iga 5000 linnaelaniku kohta on domeenis üks 20 liikmeline produktori pere, kes maksab iga domeenikäik valitsejale 400 KD tootmismaksu.

Domeenis võib elada ka litsentseeritud kaupmehi. Need maksavad aga makse ainult sellele nillwringile (iseseisva riigi valitsejale), kes neile kaupmehe litsentsi väljastas.

Iga 10 000 elaniku kohta elab domeenis 1 litsentseeritud kaupmehe pere. Kui domeeni valitseja on ka litsentsi väljastajaks, siis maksab see pere iga käik 375KD maksu.

Patriitsid on impeeriumi iseseisvateks ülikuteks, kes ei maksa mingeid makse mitte kellelegi. 50 000 elaniku kohta on domeenis üks patriitsipere. Selle pere maad on läbisegi domeeni valitseja maadega ning ta on väga rikas. Selle pere maid ei loe me domeeni osaks, sest need on juriidiliselt täiesti iseseisvad ja omaette väikeseks domeeniks.

Kuigi ülikud toovad valitsejale maksudena sisse palju vähem, kui vabad inimesed, siis võib nendega heal läbisaamisel olla muid eeliseid. Esiteks on ülikud rikkad ja kriitilistes situatsioonides võivad nad valitsejale laenu anda. Teiseks on iga ülikupere teenistuses keskmiselt 12 mingitüüpi sõdurit, üldiselt loeme me neid samurai tavaväe sõduriteks. Hea läbisaamise puhul on võimalik ülikuid veenda neid sõdureid kriitilistes situatsioonides valitsejale laenama.

Kokkuvõttev näide

Näiteks, kui domeenis on 200 küla, siis sellest järelduvalt:

1. Domeenis on 1600 vabadesse kastidesse kuuluvat peret (16 000 inimest), kellest pooled elavad maal ja pooled moodustavad ühe 8000 elanikuga või kaks väiksemat linna. Vabad maksavad valitsejale makse kokku 16 000 KD käigus.
2. Domeenis on 20 plantaatorite peret, kes omavad kokku 1000 km² domeeni pindalast ning 80 nendest eelmärgitud 200st külast. Ülikutel saadav maks on kokku 1500 KD käigus.
3. Valitsejale endale kuulub 120 küla, millest iga käik laekub olenevalt viljakustäringust 4200 kuni 9000 KD maksudena.
4. Domeenis elab üks produktori pere, mis maksab valitsejale iga käik 400 KD makse.
5. Domeeni kogurahvaarv on 50 000 rentnikku + 16 000 vaba + 400 ülikut = 66 400 inimest.
6. Rahvaarvust lähtuvalt on domeenis 6 litsentseeritud kaupmeeste perekonda, kes

kokku maksavad oma litsentsi väljastajale 2250KD makse.

7. Domeeni alade vahel on ka ühe iseseisva patriitsi pisike domeen.

Eeltoodud suhtarvud on asteaani maailma keskmiseks ja abiks GMile nõ keskmise domeeni loomiseks kiirelt.

Domeeni militaarne võimekus

Asteaani maailma domeenide militaarse võimekuse aluseks on ruraalsed samuraid, kes on valitsejaga samuraivandega seotud. Seetõttu jõuame tagasi küladeni. Igas külas elab üks samuraipere, kes seda haldab ja kaks ashigarude peret. Küla paneb välja kokku 3 samuraiväe sõdurit. On olemas ka militaarkülad, millest valitseja makse üldse ei saa aga mis panevad välja 8 samuraiväe sõdurit. Ühe kompanii, 120 sõdurit, saab valitseja kokku kas 40st tavakülast või 15 militaarkülast.

Lisaks saab kriitilises situatsioonis kutsuda domeeni valitseja või strateeg kokku vabast koosneva maakaitseväge. Potentsiaalselt on tegemist suure hulga sõduritega, sest iga vaba perekond peaks välja panema ühe sõduri. Teiselt poolt tähendab aga maakaitseväge kokku kutsumine seda, et igasugune tavapärase majandustegevus domeenis seiskub, lisaks ei ole käsitööstest ja kaupmeestest maakaitsevaelased realselt tõsiseltvõetavad sõdurid. Ning loomulikult ei taha nad eriti üldse sõtta tulla ning kui võimalik väldivad maakaitsevärke asumist.

Kolmandaks saab valitseja alati pöörduda domeenis elavate ülikute poole. Hea läbisaamise puhul panevad 10 ülikuperet kokku ühe samurai tavaväe kompanii.

Ning neljandaks saab palgata palgasõdureid.

Näide

Eelnevat 200 külaga domeeni näidet edasi arendades:

1. Domeeni samuraivägi, mis koguneb 120 valitsejale kuuluvast külast on 360 sõdurit, ehk 3 kompaniid. Kui kõik need külad oleks militaarkülad, siis oleks domeeni samuraivägi lausa 960 sõdurit, ehk 8 kompaniid. Realistliku domeeni puhul jääb sõdurite arv vahepeale.
2. Teoreetiliselt saaks maakaitseväge kokku kutsuda 1600 vaba, mis moodustaks

natukene rohkem kui 13 maakaitseväge kompaniid.

3. Ülikuid appi kutsudes saaks juurde 324 samurai tavaväe sõdurit, ehk 2 kompaniid ja üks poolik kompanii.

Kokku oleks sellise domeeni maksimaalne militaarne võimekus 2884 sõdurit, millest enamus oleksid küll treeninguta ja madala moraalliga maakaitsevaelased. Umbes 4,3% domeeni elanike arvust.

Domeeni suurus

Kui domeeni rahvaarv on selge, siis järgnevalt tuleb ära määrata domeeni suurus. Domeeni suurus on rahvaarvust tulenev väärtus, mis mõjutab mõnede domeeni rajavatavate hoonete ja infrastruktuuride hinda, domeenivalitsejate tegevusi ja paljut muud.

Domeeni suurust hinnatakse täisarvudega ühest viieni. 1 tähendab väikest domeeni, kus on 10 000 kuni 50 000 elanikku, 2 tähendab domeeni 50 000 kuni 250 000 elanikuga, 3 domeeni 250 000 kuni 1 000 000 elanikuga, 4 domeeni 1 000 000 kuni 5 000 000 elanikuga ja 5 sellest suuremat domeeni.

Esiteks korrutatakse paljudel juhtudel mingisugune väärtus läbi domeeni suurusega.

Teiseks näitab domeeni suurus, mitut erinevat tegevust domeenikäigus saab domeeni valitseja ja domeeni juhid teha. Väikestes domeenides on valitsejatel ja juhtidel vaid 1 tegevus käigus, suuremates, kus juhtide all on laiem bürokraatia, on neil tegevusi rohkem.

Kolmandaks mõjutab domeeni suurus paljude asutuste ja tegevuste maksumust. Domeeni suurenedes kasvavad võrgustikutüüpi asutuste ja mõningate tegevuste maksumused eksponentsiaalselt.

Neljandaks määrab domeeni suurus ära Korruptsiooni, Jõukuse, Rahulolematuse ja Katsumuste aja baasprotsendid. Mis need tähendavad ja mis neid veel mõjutab, sellest hiljem.

Domeeni suurus	1	2	3	4	5
Mitu tegevust on kõikidel domeenijuhtidel ja valitsejal ühes domeenikäigus	1	2	2	3	3
Võrgustiku tüüpi asutuste ja	X1	X5	X20	X50	X100

mõnede tegevuste hinnad (nö domeeni hindade korrutaja)					
Korruptsiooni baasprotsent	50	60	70	80	90
Jõukuse baasprotsent	0	0	0	0	0
Rahulolematuse baasprotsent	50	60	70	80	90
Katsumuste aja baasprotsent	30	35	40	45	50

Käesolev SAKE baasraamat on mõeldud ennekõike domeenide suurusega 1 ja 2 mängimiseks.

Kui tähelepanelikul tabelis näidatud väärtusi vaadata, siis võib selguda, et mingitel juhtudel ei tasu domeeni kasvatamine ühelt suuruselt järgmisele ära. Sellisel juhul võib nillwring või daegun osa oma domeenist läänistada samuraivande eest daimyole. Seda daimyo hallatavat maad loetakse nüüd eraldi domeenina ja daimyolt saab küsida mingit kindlaksmääratud summat maksudena ning nõuda sõjalist abi. Samuti, kui anda linnale autonoomia, siis ei loeta selle vabasid elanikke enam domeeni osaks, sest nüüd valitsevad nad endid iseenda bürokraatiaga. Ka selline autonoomne linn maksaks maksudena mingit kindalt summat, mitte 10 KD iga vaba pere pealt.

Domeeni Turumaht

Mis on Turumaht, seda selgitab täpsemalt Majandusmoodul. Lihtsustatult öeldes viitab turumaht domeeni võimekusele tarbida ja toota kaubanduses liikuvaid luksuskaupu ja ressursse nagu näiteks riie, tubakas, vein, raud, väärismetallid jne.

Iga 10 000 elanikku domeenis tähendab 25 tonni Turumahtu domeenis.

Turumahu pealt teenivad kasumit litsentseeritud kaupmehed ja patriitsid, kes võivad aga ei pruugi elada samas domeenis.

Kuigi valitsejal on turumahule selle suurenemise puhul ligipääs eelisjärjekorras, on Turumaht üldiselt hõivatud litsentseeritud kaupmeeste, tavakaupmeeste ja patriitside poolt, kes domeeni turgudele kaugetest maadest võõraid kaupu toovad ja kohalikke kaupu kokku ostavad.

Kui domeeni valitseja otsustab ise kaubandusega tegelema hakata, siis on tal hoobasi seal eelnevalt olnud kaupmeeste Turuosade lihtsaks hõivamiseks, nende hoobade kasutamine tekitab aga uusi vaenlasi. Sellest täpsemalt kirjas edaspidi domeenijuhtide tegevuste juures.

Pealinn

Igal domeenil on pealinn, kus elab domeeni valitseja, kus on tema varaladu ja kust domeeni juhitakse. Kõik olulisemad asutused ehitatakse pealinna.

Esimene domeeni kujunev linn on tõenäoliselt valitseja pealinn ja see tuleks kindlasti kaardile märkida.

Pealinna kirjelduse juures on kõik rajatised, mis sinna ehitatud ning nende kasu ja kahjutegur domeenile.

Palee

Palee on pealinna kese. Paleeks võib olla tornlinnus, suurema linna puhul palazzo või ka midagi muud. Pisikese domeeni puhul võib paleeks olla lihtsalt mõni suurem maja.

Palee puhul on oluline märkida ülesse paleeks oleva hoone omadused (elud, kaitsesüsteemid ja garnison), sest valitseja elupaigana on see kohaks, kus ta viibib kui keegi peaks tema elu kallale tahtma kippuda.

Palee on kohaks, kus käib tõenäoliselt koos ka domeenijuhtide nõukogu.

Asutused, arendused, külad ja teotöö

Domeen ei koosne vaid küladest, vabadest inimestest ja sõduritest. Valitseja saab domeeni rajada hulga erinevaid arendusi ja asutusi, mida kirjeldab täpsemalt Asutuste peatükk. Iga arenduse või asutuse rajamise taga on mõni domeenijuhtidest ja hilisemas peatükis, kus kirjeldaks domeenijuhtide tegevusi on täpselt kirjas, mis domeenijuht mida rajada saab. Valitseja ise saab algatada kõikide asutuste ja arenduste rajamist eeldades, et vastav ametkond on domeenis olemas.

Samuti oleks nüüd aeg ära otsustada, mis tüüpi külad domeenis asuvad: tootmiskülad, agraarsed tavakülad või militaarkülad ja palju neid on. Seda valikut tehes tuleb arvesse võtta, et teotööks saab kasutada ainult tavakülasid. Militaarkülad ei maksa

üldse makse ja tootmiskülad, võivad küll rohkem raha sisse tuua aga teotööd ei paku.

Samuti tuleb ära märkida ka külad, mis küll on domeenis ja tõstavad selle rahvaarvu, aga kuuluvad mõnele ülikule.

Lisaks tasub tähelepanu pöörata projektide tabelile. Nimelt seisab Asteaani maailma ühiskond suuresti rentnike teorendil. Rentnikud töötavad valitseja villades ning ehitavad linnuseid, teid ja muud mida valitseja käsib.

Kui väiksemate ehituste puhul pole vaja midagi eraldi ülesse märkida, üht villat ehitab täpselt niipalju külasid, kui palju selle käimas hoidmisega hiljem seotud on, siis suuremate projektidega nagu näiteks linnused ja teedevõrgud on seotud paljud külad, mis peale projekti valmimist sellest teokohustusest vabanevad ja saavad asuda mõne järgmise ülesande kallale.

Tavakülade hõivatus teotööga		
Villade ja muu konstantse teotöödega hõivatud külade hulk		
Projekti nimi ja alguskuupäev (kirjas aasta ja mitmes domeenikäik aastast, n 1512. 4)	Projekti lõppkuupäev	Projektile kasutatavate külade hulk
Teotööga hõivatud külade arv kokku:		
Teotööst vabade külade arv kokku		

Olenevalt villade ja kindluste hulgast võib aga ei pea neid domeeni kaardile märkima.

Kui domeenis ei kasutata teorenti (sest kõik elanikud on vabad), siis maksavad kõik asutused, mille rajamise eelduseks oli eelnevalt vaja vaba küla olemasolu, kaks korda rohkem raha.

Domeeni valitseja ja domeeni juhid

Domeeni juhivad domeeni valitseja ja domeenijuhid, kes saavad iga käik erinevaid tegevusi teha. Lisaks mõjutavad nende oskused Korruptsiooni, Rahutuse, Jõukuse ja Katsumuste aja protsente.

Domeeni valitseja Matemaatika punktid liidetakse Jõukuse protsendile.

Domeeni valitseja Juura punktid lahutakse Korruptsiooni protsendist.

Domeeni valitseja Taktika punktid lahutatakse Rahulolematuse protsendist.

Domeeni valitseja Teoloogia punktid lahutatakse Katsumuste aja protsendist.

Domeeni strateegi Taktika punktid lahutatakse Rahulolematuse protsendist.

Domeeni ülemmagistraadi Juura punktid lahutatakse Korruptsiooni protsendist.

Domeeni kantsleri (maamagistraadi) Matemaatika punktid liidetakse Jõukuse protsendile.

Domeeni ülempreestri Teoloogia punktid lahutatakse Katsumuste aja protsendist.

Lisaks on domeenil veel meremagistraat, kojamaag ja ülemshinobi aga nende oskused eelmainitud protsente ei mõjuta.

Iga domeenijuhiga kaasneb ka vastav ametkond ja bürokraatia:

Strateegiga väejuhatuse

Kantsleriga riigikassa ja mõisavalitsejad

Ülemmagistraadiga magistraadid ja kohus

Meremagistraadiga tolliamet ja piiripunktid

Kojamaagiga maagia laboratoorium (*Wizards Laboratory*) *Housewizard and Magic Laboratory*

Shinobiga salajased kontaktid (*secret contacts*)

Ülempreestriga templite nõukogu (*council of temples*)

Kusjuures väiksema domeeni puhul ei pea kõik need ametkonnad olemas olema ega kõik ametid täidetud olema. Valitseja võib lausa otsustada, et ta ei loo ühtegi ametkonda ega võta tööle ühtegi domeenijuhti, sel juhul ei ole aga kedagi eelmainitud protsente mõjutamas ning domeeni valitseja saab iga käik teha vaid iseenda tegevuse, ehk domeeni arendamine võtab kauem aega. Teiselt poolt võib mitut ametit täita sama isik, ka see võimaldab kokku hoida domeeni valitsemise kulusid. Domeeni tegevuste hulk on seotud domeenijuhtidega. Kui domeenil on mitme ametkonna peale üks juht, siis saab ta ikkagi

sooritada ainult ühe või kaks (olenevalt domeeni suurusest) tegevust.

Ametkonnad on vajalikud selleks, et üldse mingit tüüpi tegevusi teha saaks. Domeeni valitseja saab teoreetiliselt sooritada kõikide domeenijuhtide tegevusi aga reaalsuses ainult neid tegevusi, milleks on vastav ametkond loodud. Kui palgata domeenijuht, siis tekib ametkond automaatselt ja nii domeenijuhi palk kui ametkonna ülalpidamine lisanduvad kuludesse igal domeenikäigul. Kui domeenijuhti aga ei palgata või palgatakse üks juht mitme ameti peale, siis selleks, et näiteks meremagistraadi tegevusi teha tuleb ikkagi luua tolliamet.

Iga ametkonna ülalpidamine läheb domeenikäigus maksma 200 KD korda domeeni hindade korrutaja. St domeenis suurusega 1 maksab iga ametkond 200, suurusega 2 domeenis 1000 ja suurusega 3 domeenis 4000 KD. Kui ametkond on olemas, siis saab valitseja kasutada oma tegevust, et teha vastava haldusala tegevusi.

Ametkonnad koosnevad suurus 1 domeeni puhul mõnest töötajast ja paarist ruumist valitseja palees või pealinnas. Suuremate domeenisuuruste puhul võivad ametkonnad olla aga tohutud hoonetekompleksid koos harudega üle domeeni. Paljud ametkondades töötavad inimesed on samal ajal ka domeeni valitseja samuraid, mõne seal elava üliku lapsed või muud vabad inimesed.

Teiseks väljaminekuks on domeenijuhtide palgad. Kui mängijad ise võtavad domeenijuhtide rollid, siis võivad nad otsustada endale mitte palka maksta, aga kui palgatakse mõni NPC, siis palgamaksmisest ei pääse. Domeenijuhtide palgad on üldiselt rollimänguliseks kokkuleppeks aga kui tahta luua kiirelt domeen koos nõ keskmiste domeenijuhtidest NPCdega, siis võib kokku leppida, et domeenijuhtide kõik valitsusoskused on +10 ja nad kõik soovivad 100 KD korda domeeni hindade korrutaja palka domeenikäigus. Mängu käigus saab alati leida endale paremaid domeenijuhte, kelle palkamist siis juba läbi mängida.

Erandina ei lähe templite nõukogu ülalpidamine valitsejale midagi maksma, sest see koosneb domeeni tähtsaimatest preestritest, kes saavad oma sissetulekud muudest allikatest. Lisaks ei pea templite nõukogu rajama, see moodustub iseenesest, kui domeenis on mõned suured templid või vähemalt templite võrgustik.

Domeeni valitseja võib määrata ülempreestri ise, kellele peab ta sellisel juhul palka maksma (või mingi muu kokkuleppe saavutama). Kui domeeni valitseja seda aga ei tee, siis haarab ülempreestri koha preester, kellel on kõige lähedasem suhe kohaliku loodusjumalaga. Kui domeenil loodusjumalat ei ole, siis lihtsalt kõige võimsam preester. Sellise isehakanud peapreestri üle ei ole domeeni valitsejal kontrolli ning ta võib kasutada oma tegevust domeenis nii kuidas GM ette näeb või enamasti ei tee lihtsalt midagi. Domeeni valitseja võib asendada isehakanud peapreestri mõne palgatud isikuga, see aga võib põhjustada uute rivaalide teket.

Ametkonna rajamine ja uue domeenijuhi palkamine ei võta domeeni valitsejalt tegevust. Rajatud ametkond ja palgatud domeenijuht hakkavad tööle ja palka saama koheselt, st neid saab juba samas käigus kasutada.

Samuti võib ametkondasi sulgeda ja domeenijuhte vallandada. Alates järgnevast domeenikäigust enam neile palka maksma ei pea ja enam suletud ametkonnaga seotud tegevusi teha ei saa.

Muud sissetulekud ja väljaminekud

Peale maksude, mida oleme juba kajastanud saab domeenivalitseja tulu ka kõiksugustest villadest, kaevandustest ja istandustest, mis on valitseja isiklikus omandis ning milles teevad rentnikud teotööd või töötavad palgalised töötajad.

Kõik sellised asutused ja nendega seotud rendikülad, mis nendele teotööd pakuvad tuleb samuti domeenilehele märkida.

Tollid

Lisasissetulekus võivad valitsejale olla tollid. Tolle võetakse asteaani impeeriumi välispiiridelt ja neid kogub meremagistraat ja tolliamet. Tollide kogumise õiguse on endale Asteaani maailmas reserveerinud imperaatorid, keda vaevalt et mängijad mängivad, vähemalt esialgu mitte.

Samas vastutavad nende kogumise eest kohalikud ülemvalitsejad, kelleks mängijad on ja see võimaldab neil oma imperaatorit petta. (Kuskilt tekib ju korruptsiooniprotsent ka imperaatorile.) Seetõttu peame ka selgitama tollimaksude olemust.

Kuigi esimesel hetkel võiks tekkida tunne alustada tollimaksude arvutamist domeeni turumahust, siis ei ole see tegelikult nii otseselt seotud. Tollide

suurus oleneb tegelikult sellest, kus domeeni asub. Täpsemalt, kas domeenis on mingisugune oluline kaubasadam, kuhu tuuakse ülemere kaupu ja kas sellest kaubasadamast vahendatakse kaup ka domeenist kaugemale.

Kui ülemerekaupa domeenist kaugemale ei viida, toimub ainult domeeni varustamine, siis saab tolle koguda tõesti ainult domeeni turumahu pealt. Enamasti on olulistel kaubalinnadel aga mingisugune nõ tagamaa, kuhu sadamasse jõudev kaup edasi müüakse. Sel juhul võetakse tollide määramisel arvesse ka selle tagamaa suurust ja turumahtu. Suurte kaubalinnade puhul võib see tagamaa küündida tuhandete kaubatonnideni, väikeste ja lokaalsete kaubalinnade puhul seda kas ei ole või on ainult paarkümmend kuni paarsada kaubatonni. Tagamaa suuruse määrab mängujuht kaarte vaadates. Meeldetuletuseks 10 000 elanikku tähendab 25t turumahtu. Asteaani maailma suurimad kaubalinnad ja nende üldised tagamaad on välja toodud majandusmoodulis. Väikelinnadel ei ole enamasti mingit tagamaad ja päris pisikeste linnade puhul ei toimu ka üldse mingit ülemere kaubandust. Kaubandus on lokaalne ja sellelt tolle ei küsita.

Kuna tollide kogutakse ainult kauba sisseveolt ja ainult kaupmeestelt, kes pole konkreetse impeeriumi kodanikud, siis võib see, palju tolle 100t kauba pealt saab koguda, varieeruda tohutult.

Asteaani impeeriumites on keskmiseks 450KD tollimaksu iga 100 tonni turumahu pealt. See tuleneb sellest, et impeeriumid on suured, suur hulk kaubandusest on sisekaubandus, mida ei tollita. Ning ka välismaist kaupa toovad kohale tihtipeale kohalikud kaupmehed, kes tolle ei maksa.

Kui aga tegemist on mingisuguse impeeriumivälise riigiga, kus oma kaupmehi ei olegi, siis on võimalik 100 Kaubatonnilt koguda lausa 3000KD tolle.

Maksud vasallidelt ja vabalinnadelt

Kui valitsejal on mõni daimyost vasall või asub tema maal mõni vabalinn, siis maksab see mingisugust kindlaksmääratud maksu iga käik. Tegemist on siiski oluliselt väiksema summaga võrreldes sellega, mida saaks piirkonnast otse makse kogudes. See kui suure summaga on tegemist on mängusiseste rollimänguliste kokkulepete määrata.

Mängujuht võib aluseks võtta, et vabalinnad tahaksid maksta umbes 2 KD kuni 5 KD iga vabade

pere pealt, kes seal elab ja daimyod umbes 10 KD iga küla pealt, mis tema maadel on.

Väljaminekud

Esimene domeeni väljaminek ei ole mitte niiväga väljaminek, kui see et tegelikult ei jõua üldse kogu raha valitsejanigi välja.

Kui domeeni kasum on kokku arvatud, siis tuleb teha väike protsendikalkulatsioon ja lahutada kogukasumist maha Korruptsiooni protsent. See ei tähenda, et mõned konkreetset samuraibürokraadid panevad tuhandeid kõrvale, kui rohkem üleüldist lohakust ja raisku laskmist. Kuigi esineb ka petmist. Korruptsiooniprotsenti pole võimalik mingi seiklusega vähendada.

Domeeni suurimaks väljaminekuks on selle bürokraatia ja valitsus, mida puudutasime domeeni juhtide peatükis.

Kolmas suur väljaminek on valitseja enda elustiil, mille maksumuse saab võtta elustiili maksumuste tabelist, mis asub varustuse peatükis. Tuleb arvestada, et ka kõige väiksema ja vaesema domeeni valitseja elab vähemalt nagu väikeülik. Arvutades pane tähele, et hinnad seal tabelis on ühe kuu kohta, domeenikäik on aga 3 kuud.

Neljas väljaminek on kõiksuguste ehitatud asutuste igakuine ülalpidamine, mis täpsustatud nende asutuste kirjelduse juures.

Ülejäänud väljaminekud on seotud konkreetsete sündmustega. Sõda maksab, palgasõdurid maksavad, pangalaenu tagasimakse maksab jne.

Korruptsioon, jõukus, rahulolematuse ja Katsumuste aeg (Time of Trials or Time of Troubles)

Corruption

Discontent

Prosperity

Time of Troubles

Domeeni kirjelduse juures on neli olulist protsenti, mida veeretatakse iga domeenikäik ja mängujuhi öeldud erijuhtudel. Iga veeretusega on protsentuaalne võimalus, et juhtub midagi, näiteks kui Korruptsioon on 15%, siis on iga käik 15% võimalust, et juhtub mõni korruptiivne sündmus.

Korruptsiooni protsent lahutatakse domeeni sissetulekust enne kui see valitseja kassasse jõuab.

Seda protsenti mõjutavad nii domeeni suurus, valitseja Juura, ülemmagistraadi Juura, kui ka domeeni rajatud asutused. Kõrge korrupsioon põhjustab korrupsiivseid sündmusi, mis on tihti peale seotud mingisuguste rahaliste kadudega.

Jõukuse protsent on vastupidine korrupsioonile, mida suurem, seda parem. Jõukuse protsendist tulevad positiivsed sündmused. Domeen võib samaaegselt olla nii ülimalt korrumpeerunud kui jõukas, üks ei välista teist. Jõukuse protsenti mõjutavad samuti asutused, domeeni suurus ja valitseja ning kantsleri Matemaatika oskus.

Kolmas on Rahuloematus protsent, mis jällegi on negatiivne, ehk mida väiksem seda parem. Rahuloematus protsenti alandavad valitseja ja strateegi Taktika punktid. Kõrge rahuloematus protsent põhjustab mässe, rahvarahutusi, korrupsiooni tõusu ja jõukuse langust.

Rahuloematust tõstavad ka kõik ebaausad või türannlikud tegevused, mida valitseja teeb ning mis avalikuks tulevad. Kas tegevus on türannlik või mitte hindab mängujuht. Iga türannlik tegevus tõstab domeeni rahuloematust permanentsest 5%.

Mis tegevused on türannlikud? Näiteks:

- Mõne domeeni elaniku salamõrv.
- Mõne domeeni elaniku inimrööv.
- Mõne tähtsa domeeni elaniku vangistamine ilma usutava põhjuseta.
- Mõne domeeni elaniku hukkamine või muul moel raskelt karistamine ilma kohtuta.
- Mõnelt domeeni elanikult vara konfiskeerimine ilma põhjuseta.
- Jne.

Kuidas sellest permanentsest rahutusest lahti saada? Inimesed kipuvad meeles pidama oma valitsejate sooritatud kuritegusid niikaua kuni valitsejad nende ära ostmiseks mingeid tasuta lõbustusi korraldavad või naid riigi raha eest purju joodavad. Selliste ürituste korraldamiseks on domeenijuhtidel vastavad tegevused, mis on küll väga kallid aga see eest efektiivsed.

Neljas, kõige eripärasem, on Katsumuste aja protsent. Katsumuste aja protsenti mõjutavad domeeni suurus ja valitseja ning peapreestri Teoloogia oskus. Kui eelnevad protsendid väljendasid domeeni elanike suhteid valitsejaga ning omavahel, siis Katsumuste aja protsent väljendab kaudselt domeenielanike suhet looduse ja jumalustega. Protsent iseloomustab haiguste ja

ikalduste võimalust domeenis ja seetõttu on raskesti defineeritav. SAKE maailma elanikud aimavad, et haiguste ja ikalduste taga on jumaluste rahulolematuse inimkonnaga, samas pole seda võimalik tõestada ning mõningad asjad räägivad sellele vastu. Nimelt tõstab Katsumuste aja protsenti inimeste omavaheline sõda ning langetab veevärgi ehitamine ja sanitaarsemate olude tekitamine domeeni. Samas tõstab protsenti enim see, kui domeen suureks kasvab. On selle taga jumalused, kellele tegelikult ei meeldi inimeste ekspansioon, lihtsalt juhus või ebasanitaarsed olud, on raske öelda.

Katsumuste aja protsent käitub ka veidikene teistmoodi, kui ülejäänud domeeni iseloomustavad protsendid. Katsumuste aja protsent on tavaliselt üpriski madal ning võib minna aastaid ilma, et mängija veeretaks mõne sündmuse, mis protsendi sisse jääb. Kui ta seda aga teeb, siis hakkab protsent iga käiguga kasvama ja kasvab igal korral, mil vise toimub protsendi sisse. Ikaldused süvenevad ajaga ning haigused muutuvad aina tõsisemaks. Sellest, kuidas see mängutehniliselt toimib, täpsemalt allpoololeva protsenditabeli juures.

Katsumuste aja protsenti on üpriski lihtne väikeses domeenis nulli viia. See aga ei loe. Katsumuste aja protsent jääb alati vähemalt 1% peale.

Neid protsente veeretatakse domeenikäigu alguses alati samas järjekorras:

1. Korrupsioon
2. Jõukus
3. Rahuloematus
4. Katsumuste aeg

Seda seetõttu, et eelnevate visete tulemused võivad mõjutada teisi protsente juba samas käigus.

Jälgi täpselt, kas sündmusest tulenev mõjutaja rakendub samale domeenikäigule, järgnevale või samale ja kõikidele järgnevatele!

Pooleriolevad sündmused ja rivaalid ning liitlased

Paljud eelnevate protsentide veeretused põhjustavad mingeid sündmusi, mis võivad lõpuks ise seikluse kokku anda. Osad nendest sündmustes on lihtsad ja lahendatavad mõne lausega, mõned nõuavad aga lausa eraldi seiklust, et lahenduseni jõuda. Pooleriolevate sündmuste lahtrisse tuleks märkida sündmused, mille lahendus veel leidmata, et need meelest ei läheks.

Lisaks tekitavad paljud otsused valitsejale rivaale ja/või liitlasi. Ka need tuleks ülesse kirjutada, sest paljud sündmused ütlevad, et rivaalid või sõbrad teevad midagi. Need sõprade ja rivaalidesse kirjutatud isikud ja isikute grupid ongi need sündmuste juures mainitud rivaalid ja sõbrad. Kui võimsad valitsejad saab sõprade ja rivaalide hulka märkida isikuliselt, siis lihtsamate inimeste puhul pole neil üldiselt võimekust üksikisikuna valitsejat ei kahjustada ega aidata. Sellisel puhul kirjutame me rivaale ja liitlasi suurema grupina/fraktsioonina, nagu näiteks domeeni ülikud, domeeni käsitöölised sündikaadid, domeeni litsentseeritud kaupmehed või domeeni väikesed inimesed.

Esialgu mängu alustades ei ole mängijatel tõenäoliselt ei rivaale ega liitlasi, kui just midagi muud kokku ei lepita või mängitav seiklus midagi ette ei näe.

Domeeni teispoolsus ja loodusjumalad

Kui kõik inimmaailmas toimuv on selge, jääb lahendada veel domeeni teispoolsuse ja domeenis elavate väikejumalate küsimus. Kui tsiviliseeritud maailmas on väga väike võimalus, et mõnel loodusjumalal on domeeni üle kontroll, siis mingisugune Vaimuvall või isegi vaimuvallad on alati iga domeeni teispoolsuseks.

Juhendi domeeni teispoolsuse või ükskõik millise teispoolsuse loomiseks leiab Sorcery moodulist, Vaimuvalla peatükist.

Lisaks tuleb otsustada, kas domeenis elab mõni jumalus, kes suudab mingil määral mõjutada selle loodust. Piirkondades, kus inimesed on pikalt elanud, on sellised jumalused tavaliselt maha tapetud, sest veidrate ja tujukate olendite, kelle tahtmistega vastuollu minemine võib tuua põua, katku või veepuutuse, kõrval on üpriski keerukas elada. Asteaanide ajaloo varaseimaks perioodiks on Kangelaste ajastu, mis peaaesjalikult koosneb müütidest kuidas asteaanid Thefna loodusjumalate ja kollidega võitlesid ning saarestiku lõpuks elamiskõlblikuks muutsid. Piirkondades, mille asustustihedus on madal, kus suuri linnasi ei ole, või mis hõlmavad endas mägesid, pakse metsi või suuri soid, võib siiani leida võimsaid vaimuvalla olendid, kes kohaliku loodusjumala rolli kannavad.

Loodusjumalad kuuluvad alati väikejumalate gruppi, st preestrid saavad nendega sõlmida lepinguid ja peavad omaks võtma mingi nende tabu

või põhimõtte. Väikejumalatel on alati mingisugune füüsiline manifestatsioon, mida on teoetiliselt võimalik tappa ja seega lõpetada loodusjumala mõju domeeni üle.

Kuigi kõik loodusjumalad on väikejumalad, siis vastupidine ei pruugi tõeale vastata. Mõned jumalad, näiteks paljud esivanemjumalused, on küll väikejumala staatuses ning preestrid saavad nendega lepinguid sõlmida, et loitse osata, samas pole neil mingisugust võimu piirkonna looduse või teispoolsuse üle. Selle põhjuseks võib olla mõni võimsam väikejumal, kes juba on kohaliku loodusjumala rollis.

Kui domeenis elab loodusjumal, siis tuleb määrata jumaluse tüüp. Selle aluseks võib võtta domeeni geograafia – mägistes domeenides elavad mäejumalad, soistes soojumalad jne. Kuigi kõik jumalused võib jagada välimuse või portfoolio järgi tüüpkategoriatadesse, siis lõpuks on nad individuaalse iseloomuga, ning oma soovidelt ja käitumiselt erinevalt ekstsentrilised ning tujukad.

Domeeni, kus elab mõni loodusjumal võivad ilmuda ka sarnast tüüpi tavavaimuvalla olendid. N kui domeeni loodusjumalaks on võimas tengu, siis võib aegajalt ilmuda domeeni uusi tengusid.

Näited loodusjumaltest ja juhendi selles kohta, kuidas neid luua leiab Sorcery moodulist, Jumalate peatükist.

Pisidomeenid ehk ülikumõisad (*noble estate*)

Pisidomeen ehk ülikumõis koosneb vaid paarist külast ja mõisast või mingitest muudest asutustest, näiteks väiteks viinavabrikutest ja puidutööstusest.

Pisidomeen võib olla nii ühe ülikupere maavalduste väljenduseks, ühe äriettevõtte väljenduseks, kuritegeliku võrgustiku, suure templi, mõne samurai või shinobiklanni väljenduseks vms.

On võimalik, et pisidomeenis ei olegi elanikke (n viinavabrikul pole püsielanikke vaid ainult töötajad). Põllumajandusega tegelevad pisidomeenid aga vajavad enda külge külasid ja seega elanikke, sest asteaani maailmas on põllumajandusvillade tööjõuvajadused lahendatud rentnike teotööga.

Esimene erinevus tavadomeenist on poliitiline. Pisidomeeni valitseja pole tõenäoliselt piirkonna kõrgeim valitseja vaid lihtsalt ülik, rikas maaomanik, produktor või keegi sarnane, mis

tähendab, et pisidomeenis ei ela üldiselt vabadesse kastidesse kuuluvaid inimesi ja seega pole nendelt võimalik ka makse koguda. Ning isegi kui domeeni omanik rendib oma maid mõnele vabasse kasti kuuluvale isikule, kogub ta talt renti mitte makse. Makse kogub riik.

Teiseks – pisidomeeni valitseja peab ise riigile makse maksma tulenevalt oma kastidest ja pisidomeeni iseloomust. Maaaristokraat maksab maaaristokaraadi makse ja produktor produktori makse. Kui maaaristokraat ehitab juurde ka manufaktuuri, siis hakkab ta maksma mõlemaid makse. Kui pisidomeen on samuraiklann, siis on sellel tõenäoliselt isand, kellele küll makse ei pea tasuma aga kelle ees on muud kohustused nagu maksude kogumine tema nimel, piiri valvamine, sõjakäikudel osalemine jne.

Kuna pisidomeen pole iseseisev poliitiline üksus, siis ei mõjuta teda ka Korruptsioonist, Jõukusest, ja Rahulolematusest tulenevad sündmused. Pisidomeeni valitseja ei viska neid protsente. Jõukust, Rahulolematust ja Katsumuste aja protsenti pisidomeenile ei olegi. Korruptsioon aga on. Korruptsioon lahutatakse maha pisidomeeni tuludest samal moele nagu tavadomeeni puhulgi. Pisidomeeni korruptsioon oleneb samuti selle elanike arvust, mis tähendab et rahvaarvu poolest väikseimates domeenides (n produktorite vabrikukompleksides) korruptsiooni ei esinegi.

Psidomeeni elanike arv	Ehk mitu küla	Korruptsiooni protsent
Alla tuhande	Kuni 3 küla	0%
1000-1750	4-7	5%
2000-2750	8-11	10%
3000-3750	12-15	15%
4000-4750	16-19	20%
5000-5750	20-23	25%
6000-6750	24-27	30%
7000-7750	28-31	35%
8000-8750	32-35	40%
9000-9750	36-39	45%

Kui pisidomeeni elanike arv jõuab juba kümne tuhandeni siis võiks teda juba lugeda domeeniks suurusega 1. Siin on mängijatel ja mängujuhil arutluskoht – kui domeen pole poliitiline moodustis vaid ikka veel ühe pere isiklik maavaldus ei saa selle kohta rakendada tavapärase domeeni reegleid, sest maal ei ela vabu inimesi ja ikka veel pole domeeni valitsejal õigust makse koguda ega muud sarnast.

Samuti vastupidi, kui pisidomeeni valitsejat tunnistatakse poliitiliselt – tast saab daimyo, ta tõuseb patriitside kasti vms, siis võib domeeni tõsta suurusega 1 domeeniks isegi juhul, kui selle elanike hulk on väiksem kui 10 000.

Rajatised ja nende asutamine pisidomeenis

Psidomeeni valitseja saab algatada ühe küla või mõisa või manufaktuuri või kaevanduse asutamise domeenikäigus.

Küldadest saab pisidomeeni rajada tavakülasid ja militaarkülasid. Tootmiskülasid rajada ei saa, sest nende elanikud kuuluvad väikevabade kasti ja seega ei saa olla maksukohuslased kohaliku maaüliku ees.

Kõikide asutuste puhul, mille rajamise ja ülalpidamise hind tuleneb domeeni suurusest arvestatakse domeeni suurust üheks. Asutused, mis tõstavad kuidagi maksubaasi, ei toimi pisidomeeni puhul, sest väikeülikul ei ole õigust makse koguda. St kõrtsude võrgustik ei toimi, maksuamet ei toimi. Rahapaja ei toimi, sest väikeülikul on vaevalt õigust enda raha müntida, kuigi salaja võiks ta seda teha.

Manufaktuuride rajamiseks tuleb kohalikul ülemvalitsejalt osta produktori litsents ning arutada mängujuhiga, kas see on üldse võimalik – manufaktuurid on seotud piirkonna elanike arvuga, lisaks võivad vastavad manufaktuurid juba eksisteerida.

Kaevanduste rajamine võib nõuda samuti kohalike valitsejate luba, kes võivad pigem olla huvitaud maa omandamisest kui erakaevanduse lubamisest. Samuti on ka kindlustatud rajatiste puhul – maavalitsejad ei pruugi olla huvitatud eralosside ja kindluste kerkimisest oma maadele.

Psidomeeni juhid

Ka pisidomeeni valitseja võib palgata domeenijuhte ja rajada vastavaid ametkondasi. Kõik kulud ja palgad on samad, mis domeenil suurusega 1.

Kõikidel pisidomeeni juhtidel on üks tegevus ja nad võivad teha laias laastus samu asju, mida pärisdomeeni juhid. Küsimus on rohkem selles kas on mõtet – pisidomeenil ei teki paljusid probleeme, mis pärisdomeenil. Lisaks on pisidomeen tõenäoliselt mingi riigi koosseisus ning ei vaja

armeet, maksuametnikke, salapolitseid ega muud sarnast, mis riigile omased on.

Kõikide väeosade, külade ja muude asutuste rajamise puhul, kus pärisdomeeni juht saab rajada n 5 x domeeni suurus asutust, saab pisidomeeni juht rajada vaid ühe asutuse, küla või ühe väeosa domeenikäigu jooksul.

Domeenimängu mängimine

Domeenimängu ajaliseks määratluseks on domeenikäigud, mis kestavad 3 kuud ja algavad alati kvartali alguses: esimene 1. jaanuaril, teine 1. aprillil jne.

Uue domeenikäigu alguses visatakse nelja protsentide loositabelit. Esimesena visatakse Korruptsiooni, seejärel Jõukust, Rahulolematust ja lõpuks Katsumuste aega – alati selles järjekorras. Lähtudes loositabelisse märgitust, ja veeretatud protsentidest, selgub, millised sündmused hakkavad domeenis hargnema, kas mõni ehitis jääb pooleli, kas domeenikäigus saab rohkem või vähem makse kui tavapäraselt.

Seejärel märgitakse ülesse valminud uued ehitised, laevad, formeeritud väeüksused jne. Arutatakse kokku domeeni sissetulekud ja väljaminekud.

Seejärel on otsuste tegemise faas. Kõik domeenijuhid saavad algetada mingisuguseid ehitusi, koguda lisamakse jne. Paljud nendest otsustest ja tegevustest mõjutavad otseselt järgneva domeenikäigu Korruptsiooni, Jõukuse, Rahulolematuse ja Katsumuste aja protsendiviskeid. Ka need ajutised mõjutajad tuleb ülesse märkida.

Kui kõik domeenijuhid on otsustanud, mida nad teevad ja mis järgmistel kuudel domeenis toimuma hakkab, siis mängitakse läbi vajalikud episoodid. Tavaliselt domeenijuhtide algetatud tegevused (n külade või väeosade rajamine) mingeid rollimängulisi episoodide ei tekita. Küll võivad loositud sündmustest tuleneda olukorrad, mis nüüd vajavad lahendamist.

Domeenijuhid võivad oma tegevusi ka edasi lükata, et midagi uurida, mingeid seikluslike episoodide läbi mängida vms. Tegevused tuleb otsustada hiljemalt kuu enne domeenikäigu lõppu.

Korruptsioon, jõukus, rahulolematust ja Katsumuste aeg

Korruptsiooni, jõukuse, rahulolematuse ja Katsumuste aja protsendid on domeenis alati nullist sajani. Mida väiksem see protsent on, seda väiksem võimalus, et domeenikäigus midagi juhtub. Iga domeenikäik visatakse kõiki protsente ühe korra ja kui viske tulemus jääb protsendi sisse, siis juhtub mingi korruptiivne, jõukuse, rahulolematuse või Katsumuste ajaga seotud sündmus. Kui vise on suurem kui domeeni vastav väärtus, siis ei juhtu

midagi. Sündmused võib mängujuht ise välja mõelda võttes aluseks toimuva seikluse, või kasutada selleks disainitud tabelleid. Või teha seda läbisegi.

Soovituslik on kasutada sündmustes ära juba olemasolevaid rivaale ja sõpru, see tekitab teatava järjepidevuse. Nii mängujuht, kui mängija võiksid teada, millised fraktsioonid ühes keskmises asteaani domeenis on ja mida nad üldiselt tahavad, et otsustada, kuidas nad käituvad ja kuidas nendega käituda. Kellest võib saada sõber ja kellest rivaal.

Keskmise Asteaania domeeni fraktsioonid:

Domeenijuhid – valitseja juhtiv nõukogu. Domeeni võimsaimad isikud valitseja järel. Võivad osutada domeeni kõige ohtlikemaks rivaalideks. Tahavad rohkem võimu ja rohkem varandust.

Domeeni peapreester – kui domeeni peapreester pole valitseja määratud, siis moodustab ta eraldi fraktsiooni, mille huvid olenevad peapreestri iseloomust.

Loodusjumal – kui domeenil on loodusjumal, siis ka ta on üheks domeeni fraktsiooniks ja võib otseselt mõjutada domeeni protsente. Mis loodusjumalale meeldib ja mis mitte oleneb jumaluse tüübist ja isiksusest.

Patriitsid – tahavad rohkem võimu ja oma maksuvabastuste säilimist. Neile ei meeldi, kui valitseja maadele liiga palju linnuseid ehitab.

Maaülikud (plantaatorid, rikkad vabad ja rikkamad samuraid) – tahavad rohkem maad, vähem makse ja rahu maal. Maaülikutele ei meeldi samuti, kui valitseja militaarselt liiga võimakaks hakkab muutuma (linnused, militaarkülad).

Produktorid (linnaülikud) – tahavad ehitada manufaktuure, õigust sündikaatidest üle astuda ja õigust maksta töölistele palka nii vähe kui soovivad. Neile ei meeldi sündikaadid ja üldiselt vabadesse kastidesse kuuluvad inimesed, kes on nende arvates takistuseks innovatsioonile.

Litsentseeritud kaupmehed – tahavad kaupa teha, ei taha tolle maksta. Ei armasta patriitse ega sõda.

Religioossed ordud – ei armasta võõraid sekte ega Ümbersünni kontseptsiooni. Geulaadese Kehad ja Menese Käed on militaarsed ordud, kes toetavad sõda. Üldiselt toetavad kastiühiskonda ja status quod, sest enamus tippreestrid kuulub ülikonda. Iga ordu on eraldi fraktsioon.

Linnad üldisemalt (5000 ja rohkem elanikku) – tahavad autonoomiat. Ei armasta sõda aga võivad algsatada sõja, et autonoomiat nõuda.

Samuraid – üldiselt lojaalsed. Tahavad, et stipendium säiliks ja nende peredele oleks tagatud seisusekohane äraelamine, ning järeltulijatele samurai koht sama isanda juures.

Ashigarud – soovivad vabadesse kastidesse pääsemist. Osad soovivad samurais saada. Ja vahel soovivad ka kogu teorjuse ja rentnike süsteemi kaotamist.

Kaupmeeste sündikaadid – ei soovi sõda. Suure linna puhul osaks suuremast linnakogukonnast.

Käsitöölise sündikaadid – vihakavad kirglikult produktoreid, kes oma manufaktuuridega nende status quod ähvardavad purustada. Üldiselt innovatiivsete tootmismeetodite vastu. Ei meeldi sõda. Suure linna puhul osaks suuremast linnakogukonnast.

Vabad maaomanikud – need vabad inimesed, kes maksavad makse 10KD käigus, ehk väga jõukad talupojad. Ei meeldi sõda ja ikaldus.

Väikevabad – tootmiskülade elanikud, tavaliselt kalurid, karjapidajad, mõne käsitööga tegelevad inimesed, viinamarjade või oliivikasvatatajad vms. Ei armasta sõda ega ikaldusi.

Rentnikud (pärisorjad) – soovivad teorjuse lõppemist ja vabadesse kastidesse pääsemist. Ei meeldi sõda aga kriitilisel hetkel võivad mässama hakata.

Väikesed inimesed – soovivad inimväärseid elamistingimusi (toit, peavari) ja äraelamist lubavat palka raskete tööde eest, mida nad sadamates, manufaktuurides, kaevandustes jms kohtades teevad. Mida rohkem tööstust domeenis on, seda rohkem väikeste inimeste kasti kuuluvaid inimesi domeenis elab.

Orjad ja sunnitöölised – soovivad vabadust, ebainimliku režiimi lõppu ja surma domeeni valitsejale.

Fraktsioone võib alati juurde mõelda või vähendada olenevalt mängu ja domeeni iseloomust. Vb on domeenis suur ülikool, mis on terve fraktsiooni eest või hulk maage, kes võivad organiseeruda, või on domeenil laevastik, mille palgalised meresõdurid, madrused ja kahurimehed moodustavad eraldi fraktsiooni. Väikeses domeenis pole aga paljusid fraktsioone, või on

nende liikmeid nii vähe, et neid pole mõtet eraldi fraktsiooniks lugeda.

Poolerioleavad sündmused

1. Streikivad töölised (Niikaua, kuni probleem lahendamata ei tule produktoritelt makse ega manufaktuuridest ja kaevandustest kasumit.)
2. Bandidid domeenis (Alates käesolevast käigust kuni väikejõukude probleemi lahendamiseni on domeenis jõukusele -5% ja rahulolematusele +5%.)
3. Ebasurnud domeenis (Alates käesolevast käigust kuni ebasurnute probleemi lahendamiseni on domeenis Rahulolematusele +10% ja Katsumuste ajale +5%.)
4. Rivaalide spioonivõrk domeenis
5. Üliagarad maksukogujad (Rahulolematust alates järgmisest käigust +10%. +1d4HD maksu iga domeeni elaniku kohta alates käesolevast käigust, ilma korruptsiooni protsendita.)
6. Sõdivad maaülikud (Rahulolematust +5%, alates käesolevast käigust kuni olukorra lõpuni maaaristokraatide kastilt makse ei laeku.)
7. Korruptiivsed ametnikud (korruptsioon alates järgmisest käigust domeenis +10%.)
8. Kahtlane seltsing domeenis (n Ududruidid, surnumanajate akadeemia vms. alates käesolevast käigust Rahulolematust +5%.)
9. Korrumppeerunud domeeni tippametnik (Kuni korrumppeerunud ametniku leidmiseni alates järgmisest käigust korruptsioon +10%.)
10. Valeametnik domeenis (2 domeenikäiku. Korruptsioon alates järgmisest käigust kuni tema tabamiseni domeenis +20%.)
11. Tippametniku korruptsioon on avalik (Alates käesolevast käigust kuni domeenijuhtide vallandamiseni on domeenis Rahulolematust +10%.)
12. Shinobiklann domeenis
13. Sinise Vahtkonna kodudomeen (+15% Korruptsiooni ja Rahulolematust)
14. Kollide jahimaja (Alates järgmisest käigust +5% Jõukust ja +5% Rahulolematust kuni kollide ja seiklejate maalt väljaajamiseni.)
15. Petvad samuraid (Kuni olukorra lahendamiseni alates järgmisest käigust korruptsioon +10%.)
16. Vana kultuuri nekropol

17. Templi spioonid domeenis
18. Varjatud metallimaardla domeenis
19. Rynald Kahetseja sekt (Alates järgmisest käigust kuni vagantid rahulikult domeenis ringi liikuda saavad on rahulolematusele +5%.)
20. Demokratlikud ideed domeenis
21. Hästi peidetud bandiitide baas (-1 küla kahe rüüstamistähtaaja kohta kuni bandiitide peatamiseni. Domeeni rahulolematust alates järgmisest käigust +10%.)
22. Vaimuvalla olend domeenis (Rahulolematust alates järgmisest käigust +5%)
23. Seiklejad jahivad loodusjumalat (1-4 käiku)
24. Tegevusetud seiklejad
25. Sind jahivad seiklejad (Iga domeenikäik kuni olukorra lahendamiseni korraldavad seiklejad vähemalt ühe varitsuse või muusuguse rünnaku sinu vastu. Kallaletungi eesmärk on kas sind vangistada või tappa.)
26. Väikeste inimeste ülestõus domeenis (Ülestõusu maha surumine võtab strateegil 1 käigu tegevuse ja taktika viske 20 vastu. Niikaua kui ülestõus kestab on domeenil jõukusele -20% ja rahutusele +10%.)
27. Kahtlane sekt domeenis (N Avatud Silm. Alates järgmisest käigust +5% Rahulolematusele ja Korruptsioonile kuni sekt peatatakse.)
28. Vaenulikud shinobiklannid rüüstavad (Alates järgnevast käigust kuni klannide hävitamiseni on Jõukus -20% ja Rahulolematust +10%.)
29. Töötud palgasõdurid domeenis (sinu rivaalid saavad neid palgata)
30. Rivaalid liidus välisvaenlasega
31. SÕDA! (Vaata täpsemalt peatükist Sõda)
32. Katku kultistid (Katsumuste aeg alates järgmisest käigust +5%)
33. Hangeldajad domeenis (Alates järgmisest käigust Korruptsioon +10%)
34. Rahvaülestõus. 1 maakaitseväge kompanii tekib 10 küla kohta. (Alates järgmisest käigust tõuseb domeeni Rahulolematust +20% kuni ülestõusu lõppemiseni.)
35. Rüüstajad domeenis (Iga rüüstajate kompanii hävitab nädalas ühe küla või asutuse. Üks kompanii rüüstajaid iga 10 000 elaniku kohta. Alates järgmisest käigust tõuseb domeeni rahulolematust 10% kuni rüüstajate hävitamiseni.)

36. Apokalüpsis

Loositabelid

Tabelid on disainitud põhimõttel, et väiksemate protsentide juures on väiksema mõjuga sündmused ja suuremate protsentide juures suurema mõjuga sündmused. Sellest lähtuvalt on suurema jõukusega domeenis esiteks suurem võimalus, et üldse juhtub mingi jõukuse sündmus ja teiseks võimalus, et juhtub mõni väga kasulik sündmus. Vaadates tabelleid saab see selgeks, domeenis, mille rahutuse protsent on madal ei olegi võimalik veeretada mingit suurt avalikku mässu aga domeenis mille rahutuse protsent on väga kõrge on see võimalik.

Sellist disainipõhimõtet peaks arvesse võtma ka mängujuht, kui ta disainib enda mängu jaoks sarnaseid tabelleid ise. Oleks jabur, kui 10% rahutusega domeenis puhkeks järsult kodusõda, domeenis, kus aga rahutus on üle 80%, on kodusõda aga igati ette oodatav. Teiseks tasuks tabelit ise disainides võtta arvesse, et suure tõenäosusega ei tõuse domeeni protsendid üle 60%, st tähelepanu tasub enim suunata madalama protsendi sündmuste disainimisele, kui sündmustele, mille juhtumise tõenäosus on väga väike.

Loomulikult võib juhtuda, et mõni loositud sündmus pole kuidagi domeeni olemust arvesse võttes loogiline, sel juhul tuleks kas uuesti täringut veeretada või mõtleb mängujuht ise midagi samaväärset välja.

Lisaks pane tähele, et loositud sündmuste lahendamine on ainus viis domeenijuhtide valitsejaoskuste tõstmiseks. Ka seda võta arvesse loositabeleid ise disainides.

Kui NPC ja ka PCdest domeenijuhtid saavad lisapunkte oma valitsemisoskustele, siis ei jagata punkte tavapäraselt, st 3 oskuse tase ei maksa 3 punkti ja 7 oskusetase ei maksa 5 punkti. Näiteks kui sündmuse lahendamisest saab domeenijuht 2 punkti, siis lisatakse need üks-ühele olemasolevatele oskusepunktidele. Näiteks Matemaatika tõstetakse +10 pealt +12 peale.

Domeeni valitseja ei saa aga läbi selliste sündmuste lahendamise kunagi lisapunkte.

Korruptsioon

1-2	Domeeni vabad kastid või ülikute kastid paluvad, et sa neile vastu tuleksid ja vabastaksid nad üheks käiguks maksudest. Kui seda teed, siis saad endale sõpru-liitlasi juurde kui mitte, siis ei juhtu mitte midagi.
3-4	Domeeni väikesed inimesed, kes töötavad manufaktuurides, kaevandustes (kui seal kasutatakse palgatööjõudu) ja muudel palgalistel aga vähemaksvatel kohtadel, streigivad. Kuidas käitunud? Niikaua, kuni probleem lahendamata ei tule produktoritelt makse ega manufaktuuridest ja kaevandustest kasumit. Lisa sündmus: streikivad töölised. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab Ülemmagistraat kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.) Kui vastavaid asutusi domeenis ei ole, siis ei juhtu midagi.
5-6	Mõned sinu domeeni jõukad ja võimsad ülikud on omavahel tülli läinud. Keegi on varastanud kellegi karja, piire ümber tõstnud, pantvangis pidanud või põhjustanud mingit muud kurja. Olukord on väga segane ja süüdistusi üksteise vastu rohkelt. Lõpuks pöörduakse sinu kui kõrgeima kohtumõistja poole. Pead olukorra õiglaselt lahendama, st õiglaselt kohut mõistma (mängujuht otsustab, kes süüdi või nõ rohkem süüdi on). Kui sinu lahendus jätab soovida, siis lisa maaülikud enda rivaalide hulka. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
7-8	Segadus ehitusprojektide ümber. Ühe poolelioleva rajatise juures on töö miskipärast viibinud (tarneraskused, segadused palkadega, töökaite viilimine vms), seetõttu viibib ühe projekti valmimine ühe domeenikäigu võrra. Millise, valib mängujuht või määratakse loosiga.
9-10	Sinu samuraidel on ideid, kuidas rohkem makse rahvalt välja pressida ja nad on need juba ilma sulle ütlemata kasutusele võtnud. Saad kohe rohkem makse aga

	võid kindel olla, et selline teguviis ei meeldi rahvale. Olukord kestab kuni samuraisid keelad. Lisa sündmus: üliagarad maksukogujad (Rahulolematus alates järgmisest käigust +10%. +1d4HD maksu iga domeeni elaniku kohta alates käesolevast käigust, ilma korruptsiooni protsendita.)
11-12	Maale on rajanud küla, villa, linnuse vms mingisugused vagabundid, kes hõivavad 4 km ² sinu maast ilma makse maksmata. Kohalikud samuraid ei suuda tõestada, et neil ei ole maale õigust. Vagabundidel on ka juriidiliselt korrektne aga majanduslikult uskumatu sisuga kinnituskiri igasuguste õiguste kohta. Sa ei mäleta, et oleksid sinna alla kirjutanud, samas, selle segaduse hulgas? Olenevalt kuidas olukorra lahendad võid saada uue rivaali või sõbra, või ei juhtu midagi. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
13-14	Sinu juurde saabub kaebama grupp rentnikke, väikeseid inimesi või vabasid maaomanikke, kes süüdistavad domeeni maaülikuid või mõnda ülikute kasti ülekohtus enda vastu. Kaebavat kasti on kas röövitud, vangistatud, lausa orjastatud või midagi muud koledat. Süüdistatakse suurt hulka ülikuid. Olenevalt kuidas olukorra lahendad võib uusi rivaale või sõpru tekkida. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
15-16	Tuleb välja, et maasamuraid käituvad oma alamatega ülekohtuselt. Sinu juurde kaebama saabub grupp rentnike või maal elavaid vabasid. Samuraid kasutavad maal vägivalda, nõuavad rentnikelt ülekohtust lisateotööd oma isiklikel põldudel vms. Olenevalt kuidas kohut mõistad või probleemi lahendad võivad rentnikud või sinu enda samuraid sinu rivaalide hulka sattuda. Kui samuraidest saavad rivaalid, siis rentnikest tõenäoliselt sõbrad. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab üks sinu

	valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
17-18	Sinu maaülikud (maaaristokraadid, maavabad ja vb ka mõned sinu samuraid) on omavahel totaalselt tülli keeranud ning sõdivad omavahel avalikult – rüüstavad üksteise külasid, põletavad mõisaid ja üksteise talusid ning peavad väikeseid lahinguid. Lisa sündmus: sõdivad maaülikud (Rahulolematus +5%, alates käesolevast käigust kuni olukorra lõpuni maaaristokraatide kastilt makse ei laeku.)
19-20	Väikestele inimestel pole tööd ja neile ei meeldi valitsus. Nad moodustavad igasuguseid kuritegelikke jõuke, kes peamiselt teevad oma väljaastumisi sinu samuraide ja muude riigiametnike vastu. Röövitakse ka jõukamate kastide liikmeid. Alates käesolevast käigust kuni väikejõukude probleemi lahendamiseni on domeenis jõukusele -5% ja rahulolematusele +5%. Vb tuleks neile lihtsalt tööd ja toitu pakkuda. Vb tuleks neid rängelt karistada. Olenevalt kuidas käitunud võivad väikestest inimestest saada sinu rivaalid või sõbrad. Lisa sündmus: bandiidid domeenis. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab Ülemmagistraat kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
21-22	Domeenijuhid soovivad palgatõusu. Kui keeldud, siis saad endale uued ebameeldivad rivaalid: enda domeenijuhid. Palju nõuavad ja kas kõik nõuavad oleneb seikluse ja eelnevate suhete iseloomust.
23-24	Sinu samuraide stipendiumid on jäänud eelmise käik maksmata. Vist ununes ja tegelikult pole ka selge, kes selle eest vastutas. Samuraid on igatahes vihased ja kuigi sa need nüüd tagantjärei ära maksad (lisaraha maha võtma ei pea) on rahulolematus see käik +5%.
25-26	Rahval on samuraide omavolist kopp ees. Terve küla jääb tühjaks. Ühe küla võib lahutada külade loendist.
27-28	Kui sul on viljasalved, siis nüüd selgub, et need on tühjad. Korrumpeerunud ametnikud on vilja maha müünud.
29-30	Kui sul on mingeid rivaalide gruppe, kes peaksid sulle makse maksma, siis sel käigul keelduvad nad maksmast, tuues

	ettekäändeks mingisuguseid iidseid obskuurseid seadusi või muid ilmselgelt välja mõeldud põhjuseid. Maksude neilt vägivaldliga välja nõudmine tooks ilmselgelt probleeme (türannia ehk +5% permanentset rahulolematust). (Kui suudad olukorra lahendada ilma türanniat kasutamata, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
	Kui sul rivaale ei ole, siis valib mängujuht ühe grupi sinu domeeni neutraalsete fraktsioonide hulgast, kes nõuab selleks käiguks maksuvabastust. Kõige potentsiaalsemalt võiksid need olla maaülikud.
31-32	Korrumpeerunud ametnikud on saherdanud sinu ehituseelarvega ja mõni pooleliolev ehitus – küla, villa, linnaehitis või lausa kindlus jääb pooleli. Ehitise lõpetamiseks tuleb maksta uuesti pool rajamise summast.
33-34	Domeenis elavad maagid on mingi jamaga hakkama saanud, või on mingid seiklejad mõne hauakambri lahti kiskunud. Võibolla on asja taga mõni sinu rivaal? Igatahes liiguvad domeenis nüüd ringi mingid ohtlikud ebasurnud – kõndivad koolnud, kurjad hinged vms. Lisa sündmus: Ebasurnud domeenis (Alates käesolevast käigust kuni ebasurnute probleemi lahendamiseni on domeenis Rahulolematusele +10% ja Katsmuste ajale +5%.)
35-36	Rivaalid rajavad spioonivõrgustiku sinu domeeni. Sa ei tea seda. Mängujuht otsustab, mida võrgustik iga käik teeb. Kindlasti on iga käik üheks tegevuseks Segaduse külvamine domeenis. Seda kuidas see käib tutvustab spionaaži alapeatükk. Lisa sündmus: rivaalide spioonivõrk domeenis. (Kui leiad võrgustiku ja hävitad selle, siis saab Ülemshinobi kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
37-38	Korruptiivne bürokraatia laieneb. Mängus on tõenäoliselt mõne rivaali kuri käsi. Niikaua, kuni sündmus lahendamata ja süüdlased leidmata on korruptsioon alates järgmisest käigust domeenis +10%. Lisa sündmus korruptiivsed ametnikud.

39-40	Üks sinu domeeni tippjuhtidest on läbi ja lõhki korrumppeerunud. Kes? Kuni korrumppeerunud ametniku leidmiseni alates järgmisest käigust korrupsioon +10%. Lisa sündmus: korrumppeerunud domeeni tippametnik.
41-42	Riigikassast on kadunud raha. -10% kogu kassa seisust. Kas on toimunud rööv? Või on tegemist mõne korrumppeerunud tippametnikuga? Või tänu lokkavale lohakusele on lihtsalt numbrid sinu märkmikus valed olnud? Või on selle taga mõni rivaal?
43-44	Sinu võimuga rahulolematud samuraid petavad sind maksudega. Kuni olukorra lahendamiseni alates järgmisest käigust korrupsioon +10%. Kes nad täpsemalt on? Kuidas lahendada olukord nii, et ülejäänud samuraid vihaseks ei saa? Kas rahulolematute samuraid taga võib olla mõne rivaali kuri käsi? Lisa petvad samuraid pooleliolevate sündmuste alla.
45-46	Sinu domeenijuhid või muud tippametnikud on müünud maad mingile väga kahtlasele sektile (näiteks Ududruiididele), surnumanajate seltsingule või mingit muud moodi kahtlasele seltskonnale, kes nüüd ümberkaudsetes elanikes hirmu põhjustavad, alates käesolevast käigust Rahulolematus +5% . Samas juriidiliselt pole ühtegi head põhjust nendest vabanemiseks. Asjal on ka kasulik pool: maa müügist saad sa 2000KD x domeeni hindade korrutaja kasumit (päris palju tühja maad on ostetud). Lisa sündmus: kahtlane seltsing domeenis.
47-48	Üks sinu domeenijuhtidest või tippametnikest on otsustanud ülemerekaubandusega tegelema hakata ja üritab haarata kogu sinu domeeni turuosa endale. Asjal ei pruugi sinule otsest kahju olla, kui sa ülemerekaubandusega ise ei tegele. Kui kaubandusega on aga tegelenud mingid muud kaupmehed, siis saavad nendest nüüd sinu rivaalid. (See domeenijuht saab lisaks kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
49-50	Keegi on mürgitanud sinu toidu. Mängujuht valib mürgide hulgast mürgi, mida kasutatakse. Arusaadavalt peab

	mürgitaja olema keegi, kellel on ligipääs sinu toidule. Selle kõige taga on tõenäoliselt mõni sinu rivaal. Pead vastavava mürgiga seotud Keha viskeid viskama. (Kui suudad kuritöö lahendada, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
51-52	Domeenis liigub ringi mingisugune valeametnik, kes võltsib dokumente ja kogub sinu nimel makse. Korrupsioon alates järgmisest käigust kuni tema tabamiseni domeenis +20%. Valeametnik lahkub domeenist 2 käigu pärast, kui ta vahepeal tabada, siis saab tema käest tagasi osa riisunud rahast. Lisa sündmus: valeametnik domeenis (2 domeenikäiku)
53-54	Lokkav korrupsioon ei meeldi mõnede domeeni fraktsioonidele. Mängujuht valib mõne fraktsiooni ja nihutab selle neutraalsest sinu rivaalide hulka. Või sõprade hulgast neutraalsete hulka.
55-56	Vabadel inimestel on sinu korrumppeerunud ametnikest kopp ees. Domeenist lahkub 2d4xdomeeni suurus vabasid peresid.
57-58	Avastad juhuslikult, et üks sinu domeenijuhtidest on „erastanud“ suure lapi sinu domeenist. 1d4x5% kogu sinu domeeni asustamata maast. Kõik dokumendid on korrektsed, isegi sinu allkiri on all. Millegi ettevõtmine võib uusi rivaale sulle tuua. (See domeenijuht saab lisaks kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
59-60	Sinu korrumppeerunud domeenijuhtide või tippametnike (kui kõik domeenijuhid on PCd) korrumppeerunud teod on päevavalgele tulnud. Alates käesolevast käigust kuni domeenijuhtide vallandamiseni on domeenis Rahulolematus +10% . Kui nad aga lihtsalt minema saavad, siis saavad nendest sinu rivaalid. Lisa sündmus: Tippametnike korrupsioon on avalik. (Kõik domeenijuhid saavad samas ühe punkti kõikide valitsemisoskuste alla. Korrupsioon on neid kõvasti arendanud. Väljaarvatud juhul kui domeenijuhid on

	PCd, kes pole tegelikult korrumppeerunud. Kui PCdest domeenijuhid aga on korrumppeerunud, siis saavad ka nad punkte.)
61-65	Shinobiklanni tõus! Rentnikel on samuraide omavaolist ja domeenis lakkavast ebaaususest kõrini. 10 domeeni mõnes raskesti ligipääsevas nurgas asuvat rendiküla muutuvad militaarküladeks ja nende üle haarab kontrolli rentnikest äsja tekkinud shinobiklann. Klanni juhi kõik shinobioskused on +12. (St, nendest küladest enam makse ei saa, sõdureid ka mitte.) Temaga võib olla võimalik läbi rääkida aga võib ka mitte. Lisa sündmus: shinobiklann domeenis.
66-70	Riigikassas on üllatuslikult rohkem raha. +5 HD iga domeeni elaniku kohta. Sinu samuraid on korralikult tööd teinud. Kahjuks on nad veel rohkem kõrvale pannud ja kahjuks on need lisamaksud vägivallega korjatud. Viska käeolev kõik Rahulolematus +20%.
71-75	Korruptiivne domeen on silma jäänud Sinisele Vahtkonnale (<i>Azure Watch</i>), poolavalikule salamõrtsukate organisatsioonile, mille kohalik liider annab sulle nüüd kirja teel teada, et nad on oma haru sinu domeenis avanud, sest turgu tundub olevat. Uurib, kas tahaksid juba kedagi tappa ning palub sul ta organisatsioon seadustada. Vahtkond pakub sulle ka kaitset ning selle juht asuks heal meelel sinu ülemshinobiks või kojamaagiks, millisel juhul oleks tema kõik valitsemisoskused +18. Lisaks teeks ta seda tööd tasuta. Olukord vajab lahendamist, niikaua kuni sa pole Sinist Vahtkonda seadustanud ega palganud aga ka mitte ära saatnud Lisa sündmus: Kahtlane sekt (Sinine Vahtkond) domeenis (Alates järgmisest käigust +5% rahulolematusele ja korruptsioonile kuni sekt peatatakse.) Kui Sinise Vahtkonna seadustad või nende juhi omale domeenijuhile tööle võtad, siis lisa sündmus: Sinise Vahtkonna kodudomeen (+15% Korruptsiooni ja Rahulolematust) Kui hakkad nende vastu võitlema, siis arvesta sellega, et tegemist on sinistest

	sõdalastest koosneva salamõrtsukate kuritegeliku organisatsiooniga.
76-80	See domeenikäik ei laeku üldse sissetulekuid. Domeenijuhid ei oska seda ka kuidagi selgitada. On toimunud rööv? On selle taga mõni rivaal või ekstreemselt korrumppeerunud ametnik? Selles segaduses, mis toimub domeeni valitsemises ei ole seda võimalik kindlaks teha ja raha on kadunud.
81-90	Vabadel inimestel on sinu korrumppeerunud ametnikest kopp ees. Domeenist lahkub 2d4x10xdomeeni suurus vabasid peresid.
91-98	Lakkav korruptsioon ei meeldi kellelegi Mängujuht liigutab 1d6+1 neutraalset domeeni fraktsiooni rivaalide hulka ja kõik sõbralikud fraktsioonid neutraalsete hulka.
99-100	

Jõukus

1-2	Sinu domeenis liiguvad ringi mingid vaimuvaldsed või muidu huvitavad kollid. Need kollid on toonud maale igasugu seiklejaid ja ülikuid, kes tahavad neid jahtida. Ülikute ja seiklejatega tuleb kaasa ka raha. Kahjuks ei meeldi sinu domeeni elanikele ei kollid ega seiklejaid. Lisa sündmus: Kollide jahimaja (Alates järgmisest käigust +5% Jõukust ja +5% Rahulolematust kuni kollide ja seiklejate maalt väljaajamiseni.)
3-4	Domeeni rahvaarv on suurenenud. Lisa 1 tavaküla x domeeni suurus.
5-6	Rikas pere tahab kolida sinu domeeni elama, ta tahab osta sinult õiglase hinnaga 64 km ² maad. Olevalt maa viljakusest 800 kuni 3200KD. Domeeni tekib juurde üks plantaatorite pere, kes maksab iga käik 75KD makse. See pere asustab maale ka aja jooksul ka neli tavaküla. Lisa need aristokraatidele kuuluvate külade hulka (st kogu domeeni rahaarv tõuseb 1020 elaniku võrra).
7-8	Paljud elanikud (vali mõni grupp sõprade hulgast) on toimuvaga rahul ning teevad sulle kingituse väärtuses 500 KD x domeeni hindade korrutaja. See on kindlasti mingi lahe kunstiobjekt, relv, või maagiline ese.
9-10	Üks domeenijuhtidest on arenenud ja kõik tema valitsemisoskused tõusevad ühe punkti võrra.
11-12	Piirkonnas elav patriits tahab osta sinult õiglase hinnaga sinu külasid. Ta on huvitatud 2 kuni 8 (2d4) küla ostmisest. See on hea viis kiirelt raha teenimiseks aga meeldetuletuseks: patriitsid sulle makse ei maksa. Kui piirkonnas patriitse pole, siis tahab külasid osta mõni võimas ülikupere, kes vb juba maksab sulle makse. Nüüd tõusevad selle pere maksud 75KD võrra, st olukord on kasulik ka tulevikus.
13-14	Piirkonda tahab kolida uus plantaator. Ta tahab osta sinult õiglase hinnaga 1 kuni 4 küla. Kui müüd, siis +1 plantaatorite pere.
15-16	Domeeni rahvaarv on suurenenud. Lisa 2 vaba peret x domeeni suurus.
17-18	Domeeni rahvaarv on suurenenud. Lisa 2 tavaküla x domeeni suurus.

19-20	Kaevurid, jahimehed või keskid muud on avastanud sinu maadel mõne vana kultuuri puutumatu nekropoli. See võib peita endas suurt varandust, või siis ohtu, või siis teadmisi. Kui asud asja ise uurima, siis otsustab mängujuht, mis seal täpsemalt toimub. Aga võid määrata ka kojamaagi asja uurima. (Sel juhul saab kojamaag lisaks kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.) Kui plaanid asjaga ise tegelema asuda, siis lisa sündmus vana kultuuri nekropol.
21-22	Kui sul on rivaale, siis võid neist nüüd ühe neutraalsete gruppi liigutada. Kui rivaale ei ole, siis võid ühe neutraalse fraktsiooni sõprade hulka liigutada.
23-24	Domeeni elanikud andestavad sulle sinu patte. Kui sul on kogunenud permanentset rahulolematust, siis alaneb see nüüd 10% võrra.
25-26	Pealinn tõmbab uusi elanikke, 2d4x domeeni suurus perekonda kolib pealinna elama ja avab oma ärid. Nad ostavad sinu käest maad linna sees, igaüks 100KD eest, ja suurendavad su maksubaasi 10KD võrra perekonna kohta.
27-28	Põllud on olnud viljakad ja sinu maksukogujad tublid. Saad kahekordse kasumi kõikidest küladest, millest makse kogud (tootmiskülad ja tavakülad). Sellest lisakasumist ei pea korruptsiooni maha arvutama. Nii et kui külade kogumaksud oleks enne korruptsiooni 1000KD, siis niipalju ka saad.
29-30	Grupp koloniste tahab maale elama kolida, küla rajada ja iga domeenikäik makse maksta. Domeeni rajatakse 2 x domeeni suurus tootmiskülasid.
31-32	Domeeni rahvaarv on suurenenud. Lisa 2d6 vaba peret x domeeni suurus.
33-34	Maale plaanib kolida tuntud seppnõid, ta tahaks maagilist eset maa ja maja vastu vahetada. Ta tõstaks tuntavalt sinu maksubaasi, iga domeenikäik maksaks ta maksudena 75 KD. Võtta arvele aristokraadina, +1 ülikuperekond.
35-36	Põllud on olnud viljakad ja kaubamüüjad virgad. Saad sel käigul kahekordse kasumi kõikidest villadest ja istandustest, mis sul on. Sellest lisakasumist ei pea korruptsiooni maha arvutama. Nii et kui

	villade ja istanduste kogukasum enne korrupsiooni oleks 1000KD, siis niipalju ka saad.
37-38	Kui sinu domeenis on kaubasadam, siis pöördub sinu poole rikas ja võimas võõramaine kaupmees, kes tahab rajada sinu domeeni oma kaubahoovi. Ta pakub kingituseks 5000KD iga 100t domeeni Turumahu pealt. Siiski ei hõiva ta automaatselt domeenis olevat Turumahtu. Kui lubad tal kaubahoovi rajada, siis muutuvad sinu kohalikud litsentseeritud kaupmehed, kui neid on, sinu rivaalideks. Kui domeenis kaubasadamat ei ole, siis toovad erinevad kaupmehed kingitusi 1000KD väärtuses.
39-40	Rikas pere tahab kolida sinu domeeni elama ja rajada seal manufantuuri. Kui sa oled nillwring, siis tahab pere sinult kõiksepealt 5000KD eest produktori litsentsi osta. Kui lubad produktoril manufaktuuri rajada, siis +1 produktoripere, mis maksab iga käik 400KD makse aga kohalikud käsitöösündikaadid lisanduvad nüüd rivaalide sekka, sest neile selline asjade käik ei meeldi.
41-42	Mingi religioosne organisatsioon (Näiteks Geulaadese Kehad või Menese Käed) tuleb maad küsima, et siia oma baas rajada. Nad makse maksta ei kavatse ja maad tahavad tasuta aga rajavad pealinna tasuta suure templi (vaata vastavat kirjeldust). Maad tahavad nad 160 km ² Kui tempel valmis, siis hõivab selle juht ülempreestri koha sinu domeenis. Väljaarvatud juhul, kui domeenis on mõni võimsam ja rikkam tempel ees. See on võimekas preester valitsejaoskustega +18. Palka ta sinult ei taha. Maa andmisest keeldumine jääb organisatsiooni juhtidele meelde ja nendest saab rivaal, kui maa anda, siis saab organisatsioonist sõber ja liitlane. Kui tegemist on Geulaadese Kehade või mõne muu militaarse organisatsiooniga, siis kujuneb selle templi preesterkonnast üks kompanii (120 sõdurit) väga võimekaid preestersõdalasi.
43-44	Pealinnas ostab maad endale torni rajamiseks võimas maag. Maksubaasile lisanduks ta kui aristokraat aga vb on temast hoopis muud kasu. Tema

	valitsejaoskused on kõik +18, kui ta asuks tööle kojamaagina. Palka tahaks ta 500KD x domeeni hindade korrutaja. Sellise vahetuse peale võib aga sinu tänane kojamaag solvuda. 25% võimalust, et võimas maag on võimeline inimesi ellu tagasi kutsuma. Uus aristokraadipere toob lisaks +75KD maksudena. (Kui suudad olukorra lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab Kojamaag kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
45-46	Seiklustelt naaseb samurai, kes otsib kohta sinu õukonnas. Kui ta strateegiks tõsta, siis oleks tema valitsemisoskused +18. Palka tahaks ta 300KD x domeeni hindade korrutaja domeenikäigus.
47-48	Ülikoolist naaseb bürokraadi poeg, kelle valitsejaoskused on +18. Ta otsib tööd domeenijuhina. Palka tahaks ta 300KD x domeeni hindade korrutaja domeenikäigus. Kui talle töö ära öelda, siis liigub ta järgmisesse riigikesse.
49-50	Rahavarv on tõusnud, ning rajatakse uusi rentnike külasid. Rajatavate tavakülade hulk korrutada domeeni suurusega. Domeenis suurusega 1 rajatakse 5 tavaküla, suurusega 2 rajatakse 10 tavaküla jne.
51-52	Sinu sõbrad ja liitlased panevad rahad kokku ning rajavad domeeni pealinna või sinu paleesse mingi ühiskondliku asutuse, mida seal muidu pole: termid, pargi, kunstisaali, hipodroomi vms.
53-54	Naabruses olev võimas tempel või religioosne ordu teeb sulle ettepaneku. Nad pakuvad, et ehitavad sinu domeenis välja tasuta külatemplite võrgustiku ja asuvad seda ise ülal pidama. See oleks tohutult kasulik. Teiselt poolt on võrgustik nende teenistuses, ning nad saavad kasutada seda spioonivõrgustikuna sinu domeenis. Kui lubad, siis lisa sündmus: Templi spioonid domeenis.
55-56	Rikas ülik sureb ilma pärijata. Domeeni valitsejana pärid tema maad: 5 kuni 8 tavaküla ja kaks põllumajandusvillat. Kui su domeenis pole ülikuteperesid, siis pärid maad väljaspool oma domeeni.

57-58	Elu on domeenis hea. Võid kolm rivaalfraktsiooni neutraalsete fraktsioonide hulka liigutada. Kui rivaale ei ole, siis võid kaks neutraalset fraktsiooni sõprade hulka liigutada.
59-60	Sulle läheneb rikas produktor, kes teatab, et tal on andmeid mingi metallimaagi kohta sinu maal. Kus ja mis ta ei ütle aga ta tahab sinult 10 000 kuni 50 000KD eest osta ainuõigust rajada ja pidada kaevandusi sinu maadel. Kui nõustud, siis viska teateid metallimaagi leidmisest (91-98% juures). Rikas produktor asub seejärel sinu maadele kaevandusi rajama. Võta produktor maksude mõttes arvele kui 1 kuni 8 produktoriperekonda. Mitu nõ perekonda domeeni elama asub otsustab mängujuht lähtuvalt maal leiduvast maagist ja selle rohkusest. Kui keeldud, siis lisa sündmus: varjatud metallimaardla domeenis.
61-65	Jõukas domeenis on vabad kastid kõvasti lisaraha teeninud. Kõikidel vabadelt perekondadelt oleks võimalus koguda 10KD lisamaksu pere kohta. See on tõenäoliselt suur summa, aga selle kogumine muudaks kõik vabad kastid sinu rivaalideks. (Kui jäta lisamaksud kogumata, siis saab Ülemmagistraat kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
66-70	Domeeni jõukus on ärgitanud palju uusi sisserrändajaid. Maale rajatakse 3d6 x domeeni suurus tavaküla.
71-75	Domeeni rahvaarv on suurenenud. Lisa 4d12 vaba peret x domeeni suurus.
76-80	Elu on domeenis hea. Võid kõik rivaalfraktsioonid neutraalsete fraktsioonide hulka liigutada. Kui rivaale ei ole, siis võid kolm neutraalset fraktsiooni sõprade hulka liigutada.
81-90	Pealinn tõmbab uusi elanikke, 2d4 x 10 x domeeni suurus perekonda kolib pealinna elama ja avab oma ärid. Nad ostavad sinu käest maad linna sees, igauks 100KD eest, ja suurendavad su maksubaasi 10KD võrra perekonna kohta.
91-98	Teated metallimaagi leidmisest. Mis metallimaaki leitakse? Veeretada: 1-50% et raud, 51-80% et vask, 81-90% et tina, 91-97% et hõbe, 98-99% et kuld, 100% veereta kaks korda uuesti või vali üks. Piirkonda saab ehitada 2 kuni 20

	kaevandusšahti. 1% võimalus, et leitud on hiigelmaardla, kuhu saab rajada 100 kuni 1000 kaevandusšahti.
99-100	

Rahulolematus

1-2	Domeenis tegutsevad bandiidid. Alates järgmisest käigust kuni bandiitide peatamiseni -5% jõukusele ja +5% rahulolematusele. Lisa sündmus: bandiidid domeenis.
3-4	Väikesed inimesed lihtsalt ei ole eluga rahul. Lisa nad enda rivaalide sekka.
5-6	Rentnikud ei ole eluga rahu. Lisa nad enda rivaalide sekka.
7-8	Rentnikud keelduvad lisatöid tegemast, viilivad töodel või ei ilmu üldse välja. Kõikide pooleliolevate projektide valmimistähtajad lükkuvad ühe domeenikäigu võrra edasi. Villad ja muud asutused töötavad siiski tavapäraselt.
9-10	Domeenis rändavad ringi mingid vagantid, kes jutustavad klassikalisi asteaane müüte hoopis teisiti kui sina neid kuulnud oled. Nende jutustatud müütides on kõik asteaanid võrdsed üksteise ja teiste inimestega. Veider. Alates järgmisest käigust kuni vagantid rahulikult domeenis ringi liikuda saavad on rahulolematusele +5%. Lisa sündmus: Rynald kahetseja sekt.
11-12	Käsitöölise sündikaadid nõuavad mõne domeenis oleva manufaktuuri sulgemist. Kui manufaktuur kuulub valitsejale, siis saab ta selle lihtsalt sulgeda ja käsitöölise sündikaatidest saavad tema liitlased. Kui manufaktuur kuulub aga mõnele produktorile, siis peab ta valima. Igal juhul saab ühest poolest liitlane ja teisest rivaal. Kui domeenis manufaktuure pole, siis on järgmine käik rahulolematus lihtsalt +5%.
13-14	Mingid mässulised või bandiidid ründavad üht paari samuraiga teel olevat domeenijuhti. Domeenijuht tapetakse, kui tegemist on PCga, siis võib rünnaku läbi mängida. Rünnaku taga on tõenäoliselt mõni rivaal, kes?
15-16	<i>Rogue wizard</i> -d. Sinu domeeni on end sisse seadunud mingisugused nõiad, kes tegelevad keelatud maagiaga. Või on nad siin kogu aeg olud ja nüüd tõmbab see rahva tähelepanu. Rahvas on rahulolematu ja sooviks, et neid ei oleks siin. Lisa sündmuste hulka: kahtlane sekt domeenis. (Alates järgmisest käigust Rahulolematus +5%.)

17-18	Mingil oma väljasõidul ründab sind mingisugune seltskond bandiite või palgasõdureid. Kas nad on palgatud mõne rivaali poolt? Või on tegu lihtsalt hullude teeröövlitega?
19-20	Vabade kastide hulgas levivad vabariiklikud, vb isegi demokraatlikud ideed. Kui uurida, siis selles on süüdi mitmed raamatud, mida vabad kastid loevad. Raamatud, mida müüvad kaupmeeste sündikaati kuuluvad kaupmehed. Kuidas käitud? Kui ei tee midagi, siis lisa poolikute sündmuste alla demokraatlikud ideed domeenis. Teiselt poolt raamatute keelustamine võib rivaale tekitada kaupmeeste sündikaatide seas.
21-22	Rentnikud paluvad vabadust teotööst. Kui lased rentnikud teotööst vabaks, siis muutuvad kõik sinu tavakülad tootmisküladeks ja saad lisada endiste rentnike kasti enda liitlaste sekka. Edasiseks probleemiks saab aga tasuta tööjõu puudumine. Kui keeldud, siis võid rentnikud lisada enda rivaalide hulka.
23-24	Domeeni metsadesse või mägedesse on rajanud baasi mingisugused bandiidid, kes nüüd korraldavad sellest rüüsteretki sinu kaitsetute külade vastu. Iga kahe nädala kohta rüüstavad nad ühe küla, tänu millele domeeni rahulolematus alates järgmisest käigust +10% ja sissetulek rüüstatud külade maksubaasi võrra väiksem. Külad hävinevad täielikult. Bandiite on kaks maakaitseväge kompaniid ja jagu neist saada oleks teoreetiliselt lihtne, samas on nende baas hästi peidetud. Kui domeenis on spioonivõrgustik, siis saab selle tegevust kasutada baasi otsimiseks. Selleks peab võrgustiku juht viskama Tähelepanu 25 vastu. Kui mitte, siis tuleb baas leida seikluslikul moel. Lisa sündmuste hulka: Hästi peidetud bandiitide baas. (Kui leiad bandiitide baasi ja hävitad selle, siis saab Ülemshinobi kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
25-26	Kuskilt sinu domeeni mägedes või sügavates metsades on kohtunud mõne Vaimuvalla olendiga (nümfi, fauni, tengu, punase või sinise oniga). See tekitab ümberkaudsetes elanikes hirmu ja

	<p>rahulolematust. Rahulolematus alates järgmisest käigust +5% Kuidas käituda? Võid saata kojamaagi koos parimate samuraidega teda jahtima, uurida ise asja, või saata peapreestri jumalust lepitama. (See domeenijuht, kes probleemi lõpuks lahendab kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p> <p>Lisaks, kui peapreestril õnnestub jumalusega sõbruneda, siis võib domeeni ehitada veel ühe suure templi, mis saab tänu läheduses elavale jumalusele palverännusihpunktiks ja tõstab sellega jõukust 5%.</p> <p>Lisa pooleliolevate sündmuste alla: Vaimuvalla olend domeenis.</p>		<p>käik ei lahenda, siis muutuvad Tegevusetud seiklejad järgmine käik Sind jahtivateks seiklejateks (vaata protsendid 47-48)</p>
27-28	<p>Rahulolematus põhjustab mingi sinule kuuluva asutuse sulgemise. (näiteks kaevurid lähevad töölt ajades enne šahtid kinni, metsamehed lahkuvad koos tööriistadega vms.). Asutuse taasavamiseks tuleb see poole hinnaga mõne domeenijuhi poolt uuesti asutada.</p>	31-32	<p>Levima hakkab mingi veider sekt. Alates järgmisest käigust +5% rahulolematusele ja korruptsioonile kuni sekt peatatakse. Vägivaldne lahendus tekitab rivaale. Lisa sündmuste hulka: kahtlane sekt domeenis. (Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab Ülempreester kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p>
29-30	<p>Sinu domeeni on ilmunud mingisugused võimekad seiklejad/kangelased: shinobi, sinine sõdalane, ronin ja preester (ehitatud ca 500 punktiga, või vali lihtsalt sarnase võimsusega NPCd). Seiklejad on tulnud kohalikku loodusjumalat tapma. Selleks hetkeks, kui asi sinu kõrvu jõuab on seiklejad juba jõudnud loodusjumalat ärritada ja nüüd on see sinu peale vihane (Olenevalt loodusjumala olemusest võivad rakenduda mingid miinused domeeni näitajatele). Lisa loodusjumal rivaalide hulka. Lisa pooleliolev sündmus: Seiklejad jahivad loodusjumalat (kestab 1 kuni 4 käiku, 10% võimalust, et loodusjumal tapetakse, 90% et seiklejad leiavad oma lõpu).</p> <p>(Kui olukord kuidagi ise lahendada lepitades ühelt poolt loodusjumalat ja teispoolt seiklejad ära ajada, siis saab üks lahendamise seotud domeenijuht kaks punkti, mida saab oma valitsemisoskuste vahel jagada.)</p> <p>Kui sinu domeenis pole loodusjumalat, siis otsivad seiklejad sinu domeenis mingit muud tegevust, st norivad tüli, ülbitsevad võimuesindajatega ja topivad oma nina sinu isiklikesse asjadesse. Lisa pooleliolevatesse sündmustesse – Tegevusetud seiklejad. Kui probleemi see</p>	33-34	<p>Vabade kastide (maavabad, vabad käsitöölised ja vabad kaupmehed) seas liigub demokraatliku vabariigi idee. Lisa nad kõik enda rivaalide sekka. Lisa sündmus: demokraatlikud ideed domeenis.</p>
		35-36	<p>Sinu domeenijuhid ei ole rahul ja 1 või 2 nendest lahkuvad sinu teenistusest. Kes, selgub loosiga. Vb on neid mõne suure kingitusega võimalik tagasi tulema.</p> <p>Kui kõik domeenijuhid on PCd, siis ei juhtu midagi.</p>
		37-38	<p>Mingis avalikus kohas, kus rahvas koguneb, nagu näiteks amfiteater, hipodroom, tempel vms toimub avalik väljaastumine sinu võimu vastu, rahvahulk karjub sind maha vms. Tõenäoliselt oled ise seal. Kuidas käituda? Kes on rahva ülesse kütmise taga? Vägivaldne lahendus tekitab rivaale ja permanentset rahulolematust.</p>
		39-40	<p>Rentnikud keelduvad makse maksmast. Kui sellega ei tegeleta, siis järgmine domeenikäik küladest makse ei laeku. Vägivaldne lahendus tekitab rivaale ja permanentset rahulolematust.</p> <p>(Kui suudad probleemi lahendada nii, et uusi rivaale ei teki, siis saab üks sinu valitud domeenijuht kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p>
		41-42	<p>2d4 x domeeni suurus vabu perekondasi lahkub pealinnast. Maksubaas väheneb 10 KD võrra perekonna kohta.</p>
		43-44	<p>Sinu rivaalide ärgitusel hävitavad domeeni elanikud mõne asutuse, mis neile ei meeldi. Näiteks sündikaadid mõne manufaktuuri või ülikud mõne linnuse.</p>
		45-46	<p>Väikesed inimesed ja orjad alustavad ülestõusu. Selle maha surumine võtab</p>

	<p>strateegil 1 käigu tegevuse ja taktika viske 20 vastu. Niikaua kui ülestõus kestab on domeenil jõukusele -20% ja rahutusele +10%. Lisa sündmus: väikeste inimeste ülestõus domeenis</p> <p>(Kui ülestõus maha surutud, siis saab Strateeg kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p>
47-48	<p>Sinu domeeni on ilmunud mingisugused võimekad seiklejad/kangelased: shinobi, sinine sõdalane, ronin ja preester (ehitatud ca 500 punktiga, või vali lihtsalt sarnase võimsusega NPCd).</p> <p>Seiklejad on kuulnud sinu türanniast ja otsustanud sind võimult kukutada, et luua maailma paremaks kohaks. Tõenäoliselt on nad rahastatud mõne sinu rivaali poolt. Lisa pooleliolevatesse sündmustesse: Seiklejad jahivad sind. Iga domeenikäik kuni olukorra lahendamiseni korraldavad seiklejad vähemalt ühe varitsuse või muusuguse rünnaku sinu vastu. Kallaletungi eesmärk on kas sind vangistada või tappa.</p>
49-50	<p>Kui domeenis on mõni linn, siis nõuab see nüüd autonoomiat. Nad tahavad maksta kindlaksmääratud maksu ja olla oma sisepoliitikas täiesti vaba. Kui keeldud, siis sünnib uus rivaal, kui nõustud, siis sõbralik linn.</p>
51-52	<p>Sinu rivaalid on saatnud sinu maadele tegutsema shinobiklannid, mis ründavad sinu külasid, takistavad kaubandust, tapavad samuraisid ja tegelevad muude kuritegudega. Maal tegutseb 2 shinobiklanni domeeni suuruse kohta. Alates järgnevast käigust kuni klannide hävitamiseni on Jõukus -20% ja Rahulolematus +10%.</p> <p>Shinobidel on kuskil metsades või mägedes salajane baas, mida leida võib väga raske olla.</p> <p>Samas on neid palgalisi shinobisid võimalik ära osta. Shinobide liider oleks nõus 10 000KD x domeeni hindade korrutaja eest rüüstamist lõpetama. Kui seda teha, siis võib teda ka 500KD x domeeni hindade korrutaja eest palgaga ülemshinobiks. Kõik tema valitsejaoskused on +18.</p> <p>Niikauaks kuni probleem lahendatud pole lisa sündmus: vaenulikud shinobiklannid rüüstavad.</p>

53-54	<p>Sinu maadele on sisenenud 2 kuni 8 (2d4) roninite kompaniist koosnev töötute palgasõdurite vägi. Kuidas käitud? Sinu otsused võivad viia sõja, rivaali või hoopis uue liitlase tekkeni. Lisa sündmuste alla: töötud palgasõdurid domeenis.</p> <p>(Kui tuled olukorrast nii puhtalt välja, et rivaale ei teki ja külasid ei rüüstata, siis saab Strateeg kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p>
55-56	<p>Rivaalid on rajanud spioonivõrgustiku sinu maale ja see hakkab nüüdsest alates iga käik mingeid domeeni stabiilsust ja sissetulekuid kahjustavaid operatsioone läbi viima. Mida täpsemalt, otsustab mängujuht. Spioonivõrgustik tegutseb nii kaua, kuni hävitatakse. Lisa rivaalide spioonivõrk domeenis pooleliolevate sündmuste alla.</p> <p>(Kui leiad võrgustiku ja hävitad selle, siis saab Ülemshinobi kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)</p>
57-58	<p>Sinu rivaalidel on õnnestunud kuidagi sinu samuraid rahulolematuks ajada. Samuraid usuvad midagi väga halba sinu kohta. Vb see polegi vale? Igatahes ei austa ega usalda nad enam sind üldse, nüüdsest alates on nad sinu rivaalid. Nende tagasivõitmise konditsiooni otsustab mängujuht, aga üldiselt võiks see võimalik olla. Alates järgmisest käigust kuni samuraide lojaalsuse tagasivõitmiseni on samuraiväele moraal -4 ja domeeni korrupsioon ja rahulolematus +10%</p>
59-60	<p>Sinu rivaalid on rahad kokku pannud, ning palganud palgaväe, mis läheneb domeenile. Nad esitavad oma nõudmised. (Nõudmised olenevad sellest, mis tüüpi rivaalid valitsejal on. Linnad tahavad autonoomiat, ülikud rohkem maad, rentnikud vabaks saamist vms.)</p> <p>Kui nõudmisi ei täida, siis lisa sündmuste alla: SÕDA! Kui suudad läbi rääkida, siis lisa sündmuste alla: töötud palgasõdurid domeenis.</p>
61-65	<p>Mõrvakatse valitseja vastu. Läbi mängida (vastav juhend spionaaži peatüki all). Olenevalt ihukaitse võimekusest on see võibolla kahjutuks tehtud enne kui midagi hullu juhtub.</p>

66-70	<p>Sinule vaenulikud fraktsioonid on salaja vandunud truudust potentsiaalselt vaenulikule välisriigile. Nad keelduvad sulle makse maksmast ja paluvad välisvalitsejalt kaitset sinu eest. Kui ei tee midagi, siis lihtsalt ei saa edaspidi vaenulikelt fraktsioonidelt makse. Kui teed, siis on võimalus, et olukord viib sõjani.</p> <p>Lisa sündmus: rivaalid liidus välisvaenlasega.</p>
71-75	<p>Rentnikud alustavad ashigarude toetusel rahvaülelõustuga. See on koordineeritud ja esimesena tapetakse enamus külasamuraidest. Algab sõda ja enamus sinu samuraiväeosasid on mängust väljas, sest samuraid on tapetud ja ashigarudest on saanud vaenlased.</p> <p>Sõjaga võivad aga ei pruugi ühineda rivaalid. Nüüd oleks aeg neile hulk kingitusi teha.</p> <p>Lisa sündmuste alla: Rahvaülelõust! (Alates järgmisest käigust tõuseb domeeni Rahulolematuse +20% kuni ülelõustu lõppemiseni.) (Kui sõja võidab, siis saab Strateeg ühe punkti kõikide valitsemisoskuste alla.)</p>
76-80	<p>Sinu lähemad või kaugemad naabrid kasutavad ära rahutut olukorda sinu domeenis ja ründavad mingi väljamõeldud põhjusega sind. Eesmärk tõenäoliselt vallutussõda. Nendega võivad aga ei pruugi ühineda rivaalid sinu enda domeenist.</p> <p>Lisa sündmuste alla: SÕDA! Kui rivaalid ühinevad sõjaga, siis lisa ka sündmus: rivaalid liidus välisvaenlasega. (Kui sõja võidab, siis saab Strateeg ühe punkti kõikide valitsemisoskuste alla.)</p>
81-90	<p>Kõik sinu rivaalid ühendavad jõud ja alustavad mässuga sinu võimu vastu.</p> <p>Lisa sündmuste alla: SÕDA! (Kui sõja võidab, siis saab Strateeg ühe punkti kõikide valitsemisoskuste alla.)</p>
91-98	<p>Kõik domeeni huvigrupid on oma jõud ühendanud ja esitavad sulle ultimaatumid. Kao koos oma sõprade ja suguvõsaga, ning jääd ellu. Kui keeldud, siis oled ükski kõigi vastu.</p>
99-100	

Katsumuste aja protsent on tavaliselt väike. Kui mängija viskab aga selle protsendi sisse, siis hakkab see kasvama iga käik kui vise jääb Katsumuste aja protsendi sisse. Ka see võimalus võib esimesel hetkel väga väike olla aga kiirelt kasvada üle pea.

Näiteks kui tavapärase Katsumuste aja protsent on domeenis 10% ja vise jääb sinna sisse, ning tulemuseks on ikaldus, siis ikaldus lisab järgmise käigu viskele 5% ja järgmine käik toimub vise 15% vastu. Kui vise tuleb suurem, siis eluolu domeenis taastub ja Katsumuste aja protsent langeb taas 10% peale, kui vise aga jääb protsendi sisse ja visatakse näiteks katk, mis lisab omakorda 10% Katsumuste aja viskele, siis järgmisel käigul on vise 25% vastu. Jne.

Katsumuste aeg lõpeb siis, kui vise on suurem kui katsumuste aja protsent. Juhul, kui katsumuste aja protsent on jõudnud 100%, siis kestab katsumuste aeg veel 2 kuni 8 (2d4) käiku ja lõpeb siis iseenesest. Kogu selle aja aga visatakse Katsumuste aja protsenti ning aina rohkem inimesi sureb ikalduste ja haiguste tagajärjel.

Nagu näha, on väga väike võimalus, et asi tõsiselt läheb, aga kui läheb, siis on väga suur võimalus, et kogu ühiskond variseb kokku ja sureb tohutul hulgal inimesi.

Katsumuste aeg koosneb ikaldustest ja katkudest, mille mõjusid peab mängujuht hakkama eraldi lugema. Kusjuures katkudeks nimetame siin kõikisuguseid defineerimata nakkushaigusi.

Mõlema puhul tuleb lugeda mitmendat korda selle Katsumuste aja jooksul visatakse kas ikaldust või katku.

Kusjuures katku viskamise ega ikalduse viskamise ei tapa selles käigus märkimisväärset hulka inimesi, nad lihtsalt tõstavad Katsumuste aja protsenti ja protsendi tõusmisest tulenevad uued juhused hakkavad alles inimesi tapma.

Ikaldus

Kui esimest korda visatakse ikaldus, siis tähendab see seda, et külad ei ole suutelised sel käigul ja järgnevatel Katsumuste perioodi kuuluvatel käikudel makse maksta. Katsumuste aja, Rahulolematuse ja Korruptsiooni protsentidele lisandub +5%.

Kui teist korda visatakse perioodi jooksul ikaldus, siis see võib suurt hulka agraarseid villasid omavale valitsejale isegi kasulik olla, sest nüüd

Katsumuste aja protsent

tõuseb toidu hind kahekordseks. Põllumajandusvillade kasum x2. Samuti lisandub Katsumuste aja, Rahulolematuse ja Korruptsiooni protsentidele +5%.

Kui kolmandat korda visatakse perioodi jooksul ikaldus, siis ei suuda ka vabade kasti kuuluvad domeenielanikud enam makse maksta. See on tohtu hoop domeenivalitseja rahakotile. Põllumajandusvillade kasum tõuseb kolmekordseks. Samuti lisandub Katsumuste aja, Rahulolematuse ja Korruptsiooni protsentidele +5%.

Iga järgmine kord, mil Katsumuste perioodil visatakse ikaldus, siis tõusevad Katsumuste aja, Rahulolematuse ja Korruptsiooni protsendid 5% võrra, ning villadest tulenev kasum mitmekordistub edasi.

Kui valitseja otsustab katsumusel ajal villadest tulenevat toitu mitte müüa vaid kasutada oma rahva päästmiseks, siis villa toodab perioodil kolm korda vähem toitu. St villa d6 viljakusega maal 10t (piisab 100 inimese toitmiseks domeenikäigus), d8 ja d10 maal 12t ning d12 maal 13t. Sel juhul kasumit ei saa.

Katk

Nagu öeldud, tähendab sõna katk kõiki Asteaani maailma jaoks tuntud või tundmatuid nakkushaiguseid.

Kui ikaldusest tuleneva nälja vastu annab valitsejal oma viljaladusid avades võidelda, siis katku vastu meetmeid praktiliselt pole. Kuigi ravitsemisnõidustega annab inimest terveks ravida, ei taga see immuunsust ning üheski domeenis pole piisavalt ravitsejatest nõidasi, et oma rahvastikku pidevalt ravitseda.

Erinevalt ikaldusest, mis on üks suur ja süvenev häda, on katke mitmesuguseid ja ühe kohalolek ei välista teise saabumist. Katsumuste perioodil laastavad rahvastikku mitmed erinevad haigused, millel vahet teevad ainult teadlikumad arstid ja mängijad ning mängujuht mänguväliselt. Mängujuht peab kõik domeenis olevad katkud eraldi ülesse kirjutama ja kui loositabelist visatakse suremisjuhtumist, siis nende koguvõimsust ikalduse koguvõimsusega võrdlema, et mõista, mis on surma peamiseks põhjuseks: nälg või haigus.

SAKE baasraamat ei süvene nakkushaiguste detailsesse ja seda pole ka Katsumuste aja toimimiseks vaja teada. Küll on aga vaja teada, et kõik nakkushaigused jagunevad oma raskuselt

kuute gruppi, millest esimene on kõige kergem ja viies kõige raskem. Haigused, mis kuuluvad gruppi 6. on kas maagilised, inimtekkelised või mingil muul moel erakorralised.

Kui PC haigustega otseselt kokku puutuvad, siis on abi tabelist:

Katku võimsus	Keha vise, et haiguse kätte mitte surra	Ravitsemise vise, et haigust ravida
1	2	10
2	4	15
3	5	20
4	8	25
5	10	30

Mida võimsam katk, seda suurem mõju on sellel järgnevatele Katsumuste perioodi visetele. Näiteks katk võimusega 1. lisab Katsumuste perioodi visketele 10%, katk võimusega 5. aga lausa 50%. Samamoodi nagu ikaldusegi puhul ei kao protsendid iseenesest kusagile.

Katsumuste aja loositabel

Juhuseid Katsumuste aja loositabelis on 3 sorti:

1. Juhused, mis suurendavad Katsumuste aja protsenti tõstes ikalduse võimsust või lisades uue katku.
2. Juhused, kus suur hulk inimesi sureb katkude või ikalduse tõttu domeenis.
3. Seikluslikud juhused, mis annavad valitsejale võimaluse midagi parandada või veelgi rohkem pekki keerata.

Sellist loogikat tuleks ka aluseks võtta, kui disainide enda mängu jaoks oma Katsumuste aja tabelit.

1	Domeeni saabuvad korraka nii ikaldus kui katk, võimsusega 4. Katsumuste aja protsendile kokku +45%, rahulolematusele ja korruptsioonile +5%, jõukusele -20% Lisaks saab vihaseks domeeni kohalik loodusjumal. Lisa ta oma rivaalide hulka. See võib olukorra veelgi halvemaks muuta.
2-5	Domeeni viljasaak ikaldub. +5% Katsumuste aja viskele, rahulolematusele ja korruptsioonile.
6-10	Domeenis saabub katk, võimusega 1. +10% Katsumuste aja viskele, -5% jõukusele.

11-15	Domeeni viljasaak ikaldub. +5% Katsumuste aja viskele, rahuloematusel ja korruptsioonile.
16-20	Domeenis saabub katk, võimusega 2. +20% Katsumuste aja viskele, -10% jõukusele.
21-25	Domeeni viljasaak ikaldub. +5% Katsumuste aja viskele, rahuloematusel ja korruptsioonile.
26-30	Domeenis saabub katk, võimusega 3. +30% Katsumuste aja viskele, -15% jõukusele.
31-40	Surm ja põgenemine. 10% domeeni elanikest sureb või põgeneb. See tähendab, et iga 10 küla jääb tühjaks, 10 vabade pere ning iga 10 maaülikute pere kaob maksubaasist. Kui surma põhjuseks on ennekõike nälg (st ikalduse võimsus on katku võimsusest suurem), siis saab seda vältida, kui toita elanikke oma viljaladudest. 10t toidukraamist piisab käigus 100 inimese toitmiseks.
41-42	Rändavad vagantid või kohalikud preestrid jutlustavad, et hädad on inimkonnale saadetud nende pattude eest. Kutsutakse ülesse mõistlikule tarbimisele, kokkuhoiule ja aususele. Alates järgmisest käigust on kuni Katsumuste aja lõpuni Rahulolematus, Korruptsioon aga ka Jõukus -10%.
43-44	Mingisugune loodusjumal (tengu, kapa, oni, langenud nümf, faun, veehaldjas, hüdra või keegi sarnane), kelle olemasolust sa oma domeenis tead või ei tea, on inimkonna peale väga pahane. Paljud kohalikud metsloomad on tema kontrolli all ja need kimbutavad nüüd inimesi. Ilm on täitsa vussis jne. Katsumuste aeg +5%. Loodusjumalat võib olla võimalik lepitada. Kõiksepealt tuleks aga kuidagi ohutult temani jõuda ning välja uurida, mida ta üldse tahab. Kui domeenil on juba teadaolev loodusjumal, siis saab see vihaseks ja kahjud olenevad tema olemusest. (Kui loodusjumalat õnnestub rahustada, siis saab ülempreester kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
45-46	Mingi võimas vaimuvaldne on sattunud domeeni, fõoniks, hüdra, kõuelind vms destrukttiivne olend. Kust tuli? Kuhu läheb?

	Lisa sündmuste alla: Vaimuvalla olend domeenis (Rahulolematus alates järgmisest käigust +5%)
47-48	Tekib kummaline kultus, mis soodustab katku levikut. Seda juhivad mõned preestrid või puudub sellel tsentraalne juhtimine. Lisa sündmuste alla: Katku kultistid (Katsumuste aeg alates järgmisest käigust +5%) (Kui probleem õnnestub lahendada ilma uusi rivaale juurde tekitamata, siis saab ülempreester kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
49-50	Kohalikud preestrid on välja mõelnud mingi rituaali, et jumalaid lepitada. Nad tahavad seda läbi viia, see on aga kallis. Iga Katsumuste aja protsendi kohta maksab rituaali läbi viimine 500KD. Kui nõustud, siis on järgmine käik toimuvale Katsumuste aja viskele -10%. Kui keeldud rituaalist, siis saavad preestrid sinu rivaalideks. (Kui rituaal õnnestub ja Katsumuste aeg lõppeb, siis saab ülempreester kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
51-60	Surm ja põgenemine. 20% domeeni elanikest sureb või põgeneb. See tähendab, et iga viies küla jääb tühjaks ja iga viies vabade pere kaob maksubaasist. Kui surma põhjuseks on ennekõike nälg (st ikalduse võimsus on katku võimsusest suurem), siis saab seda vältida, kui toita elanikke oma viljaladudest. 10t toidukraamist piisab käigus 100 inimese toitmiseks.
61-65	Domeeni viljasaak ikaldub. +5% Katsumuste aja viskele, rahuloematusel ja korruptsioonile.
66-70	Domeenis saabub katk, võimusega 4. +40% Katsumuste aja viskele, -20% jõukusele.
71-72	Mingi grupeering kasutab maadel levivaid katke, et kõvasti raha teenida. Hangeldatakse valeravimitega. Tulemuseks on veelgi lisaks segadust domeenis. Hangeldajate taga võivad aga ei pruugi olla ka sinu rivaalid. Lisa sündmus: Hangeldajad domeenis (Alates järgmisest käigust Korruptsioon +10%)

	(See domeenijuht, kes probleemi lõpuks lahendab kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
73-74	Mõni võimas maag-artist või keegi muu on avastanud katkudele, mis sinu maal ringelevad vastu ravimi. Ja ta soovib aidata – raha eest, suure raha eest. Ta pakub sulle müüa ravimit hinnaga 2d6 KD doosi eest, mida sa siis peaksid kõikidele oma domeeni elanikele ostma. Kui ostad, siis lõppevad alates järgmisest käigust kõik katkud sinu domeenis. Kui üritad teda kuidagi petta, siis arvesta – ravimi retsepti teab ainult maagarst, ning sinu lossi ta sellega ei kõnni. Maagarst on tark ka!
75-76	Kuna tundub, et ühiskond hakkab kokku kukkuma ja kõik surevad, siis on kellelgi tulnud geniaalne mõte kutsuda välja mõni võimas aga täiesti ebasobiv vaimuvalla olend. Välja on kutsutud hulk marduseid, vanadus, banshee vms. Lisa sündmus: Vaimuvalla olend domeenis (Rahulolematus alates järgmisest käigust +5%) (See domeenijuht, kes probleemi lõpuks lahendab kaks punkti, mida võib jagada oma valitsemisoskuste vahel.)
77-78	Kõigele muule lisaks puhkeb pealinnast tulekahju, mis hävitab 10-80% (1d8) linnast. Tulekahju võib olla võimalik peatada, kui mõni PC tunneb mõnda vihma välja kutsuvat nõidust. (Kui tulekahju õnnestub peatada ja seda teevad PCdest domeenijuhid, siis saavad nad kõik 2 punkti, mida võivad oma valitsemisoskuste vahel jagada.)
79-80	Rüüstajate ja röövliite salgad otsivad süüa ja rüüstavad külasid. Iga 10 000 domeeni elaniku kohta tekib domeeni üks maakaitseväge kompanii rüüstajaid. Iga rüüstajate kompanii hävitab iga nädal ühe küla või asutuse. Rüüstajatega võitlemine on suhteliselt sirgjooneline tegevus: kompaniid tuleb lihtsalt hävitada. Lisa sündmus rüüstajad domeenis. Alates järgmisest käigust tõuseb domeeni rahulolematus 10% kuni rüüstajate hävitamiseni.

81-82	Suur rahvaülelõõtus. Terve piirkonna rentnikud hakkavad mässama, mis tähendab, et maksud küladest lõppevad, kõik rentnike tööjõul toimunud asutused seiskuvad. Iga kümne domeenis olnud küla kohta moodustavad ülelõõtsunud ühe maakaitseväge kompanii. Ülelõõtsuga võivad liituda ka sinu ülejäänud rivaalid. Olenevalt rivaalidest võivad ülelõõtsunutel olla igasugused erinevad eesmärgid ja nõudmised. Lisa sündmus: rahvaülelõõtus. Alates järgmisest käigust tõuseb domeeni Rahulolematus +20% kuni ülelõõtsu lõppemiseni. (Kui ülelõõtus õnnestub maha suruda, siis saab Strateg ühe punkti kõikide valitsemisoskuste alla.)
83-84	Mõni võimas patriits või koda teeb pakkumise, et ostab soodushinnaga sinu domeeni ära. Või pakub lihtsalt, et võtab võimu üle ja vastutasuks aitab sul turvaliselt oma riigist põgeneda.
85	Imeline tervenemine või imeline ikalduse lõpp. Jumalad on kindlasti asjaga seotud!
86-90	Domeeni viljasaak ikaldub. +5% Katsumuste aja viskele, rahulolematusele ja korruptsioonile.
91-95	Domeenis saabub katk, võimusega 5. +50% Katsumuste aja viskele, -25% jõukusele.
96-99	Surm ja põgenemine. 50% domeeni elanikest sureb või põgeneb. See tähendab, et iga teine küla jääb tühjaks ja iga teine vabade pere kaob maksubaasist. Kui surma põhjuseks on ennekõike nälg (st ikalduse võimsus on katku võimsusest suurem), siis saab seda vältida, kui toita elanikke oma viljaladudest. 10t toidukraamist piisab käigus 100 inimese toitmiseks.
100	Domeeni saabub mõni müstiline haigus nagu näiteks Kuuli palavik. See ei kao kuidagi iseenesest ja selle takistamine konventsionaalsete vahenditega on pea võimatu. Lisa sündmus: apokalüpsis.

Domeeni juhid ja nende tegevused

Kõikidel domeenijuhtidel on käigus 1 või rohkem tegevust. Mitu, oleneb domeeni suuruselt. Seda ka

valitsejal. Kusjuures valitseja saab valida seda, mida teeb kõikide domeenijuhtide tegevuste nimekirjast. Siin on piiriks vaid valitseja enese võimekus, ehk punktide hulk üpriski erinevate valitsejaoskuste all ning see, kas vastav ametkond on domeenis olemas.

Domeeni suurus	1	2	3	4	5
Mitu tegevust on kõikidel domeenijuhtidel ja valitsejal ühes domeenikäigus	1	2	2	3	3

Loomulikult on hulk igasugu tegevusi, mis ei võta ametlikku tegevust, nagu näiteks palgasõdurite või igasuguste seiklejate palkamine oma spioonivõrgustikele juhtnööride jagamine, linnuste piiramine jne. Tegemist on rollimänguliste küsimustega, mis leiavad lahenduse paari päeva või nädalaga, või küsimustega, millele rakenduvad teised reeglid.

Domeenijuhid viskavad oma tegevuste kõigus kõiksugu oskuste viskeid. Kui domeenijuhid omavad mingeid maagilisi esemeid, mis tavapäraselt tõstaksid nende oskuste viset (n Kameelioninahkne mantel ja Luuramisoskused või parfüüm ja Sotsiaalsed oskused), siis domeeni oskuste visete puhul need esemed ei toimi. Domeeni oskusevisked sümboliseerivad üleüldisemat ja pikaajalisemat tegevust, mitte ühte luuramist või vestlust.

Üldised tegevused

Tehtavad kõikide juhtide poolt ning ei nõua mingi spetsiifilise ametkonna olemasolu.

Asutuste rajamine

Kõik domeenijuhid saavad algatada teede võrgustike, hipodroomi, termide, pargi ja kunstisaalide rajamist.

Tsirkust ja leiba!

Kõik domeenijuhid saavad domeenis korraldada mingisuguseid suuri pidustusi, mille käigus jagatakse rahvale tasuta süüa ja alkoholi ning korraldatakse erinevaid vaatemänge. Tegemist võib olla kaarikusõidu meistrivõistluste, religioossete pidustuste, kellegi sünnipäeva tähistamise või mille iganes peale PCd tulevad.

Pidustuste korraldamine maksab 3000KD korda domeeni hindade korrutaja ning eemaldab 5%

permanentset rahulolematust. Kui domeenil ei ole permanentset rahulolematust kogunenud, siis on järgmine domeenikäik Rahulolematust lihtsalt -5%. Lisaks mõjuvad sellised pidustused majandusele hästi – järgmine domeenikäik +10% Jõukust.

Ühe käigu jooksul võib korraldada kokku kolm sellist pidu, mis kokku eemaldavad 15% permanentset rahulolematust ja tõstavad Jõukust +30% järgnevas käigus.

Domeeni valitseja võib pidustuste käigus üritada kõnesid või esinemisi korraldada, et liigutada rivaalfraktsioone neutraalsete hulka või neutraalseid fraktsioone sõprade hulka. Selline poliitiline propaganda sisaldab endas aga riski – kõik ei pruugi päris nii õnnestuda kui algselt planeeritud. Keda kuhu liigutada üritatakse valib valitseja ja sellest oleneb kõne või väljaastumise sisu.

PCst domeenivalitseja või domeeni juht planeerib mingisuguse kõne või väljaastumise ning viskab sotsiaalseid oskuseid keskmiselt 20 vastu. GM võib liigutada staatilise raskustaseme 10, 15, 25 või 30 peale, olenevalt kui sobiv on kõne või väljaastumine, võttes arvesse fraktsiooni olemust ja seda miks see valitseja peale vihane on.

Kui vise õnnestub, siis liigub fraktsioon soovitud gruppi. Kui vise ebaõnnestub aga rohkem kui 10 võrra nõutust, näiteks nõutud 20 aga vise 8, siis liigub fraktsioon vastupidises suunas või saab mõni teine fraktsioon lisaks pahaseks. Kui fraktsioon oli neutraalne, siis muutub see vaenulikuks, kui juba oli vaenulik, siis muutub mõni teine neutraalne fraktsioon vaenulikuks või mõni sõbralik fraktsioon neutraalseks. Otsuse teeb GM võttes arvesse kõne/väljaastumise iseloomu ja sisu.

Strateegi tegevused

Strateeg on domeeni sõjavägede juht. Tema haldusalas on kõik kindlused ja valitseja samuraid kui muud sõdurid. Strateeg saab samuraiväe kokku kutsuda ilma tegevust raiskamata, sest samuraid on domeeni piirides alati valmis reageerima strateegi kutsele.

Asutuste rajamine

Strateeg saab algatada ihukaitse, samuraikooli, kõrgema sõjakooli, laevatehase, kõikide kindlusetüüpide, müüride ja muu sarnase rajamist.

Militaarkülade rajamine

Uute militaarkülade rajamine (rentnike leidmine ja ümberkolimine, samuraide leidmine.) Hind 750 küla kohta. Ühe käigu jooksul saab strateeg rajada 5 uut militaarküla domeeni suuruse kohta. St et domeenis suurusega 1 saab rajada 5 küla, domeenis suurusega 2 saab rajada 10 küla, domeenis suurusega 3 saab rajada 15 küla jne.

Tavakülade militaarküladeks muutmine

Strateeg saab käigus 5 korda domeeni suurus tavaküla militaarkülaks muuta. St domeenis suurusega 3 muudab strateeg käigus 15 tavaküla militaarküladeks. Iga tavaküla muutmine militaarkülaks maksab 250KD.

Professionaalse sõjaväe üksuste treenimine

Strateeg saab algatada professionaalse sõjaväe üksuste treenimist. Professionaalse sõjaväe üksused on ronid, piigimehed, musketärid, rohtla ratsanikud, meresõdurid, insenerikompaniid ja kõik kahurikompaniid. Need üksused tahavad igakuist palka ja nende rajamise maksumus on kirjas sõja peatüki all. Käigus saab algatada strateegi Taktika vise/10 sellise üksuse rajamist domeeni suuruse kohta. Näiteks, kui domeeni suurus on 2 ja strateeg viskab Taktikat 22, siis saab ta algatada see käik 4 üksuse rajamise ($20/10 \times 2 = 4$). Kuna domeenis suurusega 2 on strateegil 2 tegevust, siis võib ta üritada veel väeosasid luua.

Potentsiaalse maakaitseväe kokku kutsumine

Sotsiaalsete oskuste vise 30 vastu. Kui vise õnnestub, siis koguneb kogu potentsiaalne maakaitseväge. Kui vise 20 kuni 29, siis koguneb pool maakaitseväest ja kui vähem, siis mitte keegi. Väe kokkukutsumist saab üritada korra käigus aga vägi koguneb tegelikult paari nädalaga (olenevalt domeeni suuruselt). Potentsiaalne maakaitseväge on 1 sõdur vabade perede arvu kohta. Nende käikude jooksul, mil maakaitseväge on kokku kutsutud ei laeku vabadelt kastidelt makse.

Ülemmagistraadi tegevused

Ülemmagistraat on domeeni kõrgeim kohtumõistja valitseja järel. Ülemaamagistraadi haldusalas on maksude kogumine nii rentnikelt kui vabadelt.

Asutuste rajamine

Ülemmagistraat saab algatada kõrtsude võrgustiku, veskite võrgustiku, viljasalvede, turgude maksuameti ja sunnitöölaagrite süsteemi rajamist.

Tavakülade või tootmiskülade rajamine

Uute tavakülade rajamine (rentnike leidmine ja ümberkolimine, samuraide leidmine.) Hind 500 tavaküla kohta. Ühe käigu jooksul saab ülemmagistraat rajada 5 uut rendiküla domeeni suuruse kohta. St et domeenis suurusega 1 saab rajada 5 küla, domeenis suurusega 2 saab rajada 10 küla, domeenis suurusega 3 saab rajada 15 küla jne.

Tootmiskülade rajamise puhul sama loogika, mis tavaliste rendikülade puhul, aga üks maksab 1500KD.

Domeeni reklaamimine

Kui domeeni jõukuse protsent on vähemalt 30%, siis saab Ülemmagistraat reklaamida domeeni kui soodsat kohta elama kolimiseks. Sotsiaalsete oskuste vise 20 vastu. Õnnestumisel kolib domeeni 1d4 x 10 x domeeni suurus vabasesse kastidesse kuuluvat peret, kes kõik tõstavad domeeni maksubaasi 10KD võrra. Näiteks domeeni suurusega 2 võib sedaviisi elama tulla 20 kuni 80 vaba peret.

Peamaksu või sõjamaksu kogumine

Ülemmagistraat võib koguda mingit lisamaksu kõikidelt domeeni elanikelt, et täita eelarveauke või domeeni suurenenud rahavajadusi sõja puhul. Sellest lisamaksust ei lahutata korrupsiooni protsenti, st kogu kogud summa jõuab riigikassasse. Lisamaksu kogused arvestatakse kogu domeeni rahvaarvu kohta, välja arvatud väikesed inimesed, kellelt on makse kindla elukoha puudumise tõttu väga keeruline koguda (ning kelle arv pole ka kellelegi teada).

Domeeni elanikele igasugused lisamaksud ei meeldi, järgmine käik domeeni Rahulolematus +10%

Maksu kogumiseks viskab ülemmagistraat majandust:

Majanduse vise	Tulemus
Kuni 15	Lisamaks 1HD inimese kohta
16-20	Lisamaks 2HD inimese kohta
21-25	Lisamaks 3HD inimese kohta
26-30	Lisamaks 4HD inimese kohta
31-35	Lisamaks 5HD inimese kohta
36-40	Lisamaks 6HD inimese kohta
41 ja rohkem	Lisamaks 10HD inimese kohta

Maamagistraadi tegevused

Maamagistraat on valitseja isiklike maade ja ettevõtete haldur. Maamagistraat juhib valitseja

maamõisaid, manufaktuure, kaevandusi ja istandusi.

Asutuste rajamine

Maamagistraat võib algetada kõikide villade, istanduste, viljasalvede, turgude, manufaktuuride, kaevanduste ja muude tööstusrajatiste asutamise.

Tavakülade või tootmiskülade rajamine

Sama nagu Ülemmagistraadi vastav tegevus.

Meremagistraadi tegevused

Meremagistraat kogub makse kaupmeestelt, litsentseeritud kaupmeestelt ja kontrollib kõike kaubandusega seotut, seda isegi juhul, kui domeeni lähedal merd ei ole. Meremagistraat kogub ka tolle.

Asutuste rajamine

Meremagistraat võib algetada turgude, väikese kaubasadama ja laevatehase rajamise

Kojamaagi tegevused

Kojamaag tegeleb üldiselt enda müstiliste asjadega. Aga osaliselt teenib ka oma isandat, kui tolle ihukaitse ülem. Vaid kojamaag suudab oma isandat siniste sõdalaste rünnaku eest kaitsta ja varustada teda viisidega enda kurja nõiakunsti eest kaitsmiseks.

Asutuste rajamine

Kojamaag saab algetada kõikide maagiliste kaitsesüsteemide, ihukaitse, sinistest sõdalastest ihukaitse ja raamatukogude rajamist.

Sinise sõdalase treenimine

Kojamaag, kelle Vaimuvalda sisenemise on vähemalt +14 saab treenida käigus kuni 3 sinist sõdalast (3 sõdalast on vajalik ihukaitse moodustamiseks). Ühe sinise sõdalase treenimine ja relvastamine maksab 1500KD. Üksikuid siniseid sõdalasi saab saata appi shinobidele salamõrvu läbi viima. Sellisel juhul vastutab spioonivõrgustikku juhtiv shinobi vaid salamõrva planeerimise eest ja sinine sõdalane läbib takistusi tema eest, visates varjumiste ja maskeerumiste asemel alati vaimuvalda sisenemist. Treenitud sinise sõdalase Vaimuvalda sisenemine on kolm neljandikku kojamaagi vastavast oskusest (ümmardatud alla), st kui kojamaagi Vaimuvalda sisenemine on +14, siis tema treenitud sinisel sõdalasel on +10 jne.

Ühe sinise sõdalase ülalpidamine domeenikäigus maksab 300KD.

Ülemshinobi tegevused

Ülmeshinobi on domeeni spioonide juht, kes üheltpoolt tegeleb valitseja kaitsemisega ja teiselt poolt valitseja vaenlaste kahjustamise või lausa mõrvamisega.

Asutuste rajamine

Ülemshinobi saab algetada ihukaitse, lõksude süsteemi ja salakäigu rajamist.

Shinobi treenimine

Ülemshinobi saab käigus treenida kuni kolm shinobit, keda hiljem kasutada spioonivõrkude ja shinobiklannide rajamiseks. Ühe shinobi treenimine ja varustamine maksab 250KD.

Treenitud shinobide kõik oskused on kolm neljandikku ülemshinobi oskustest (ümmardatud alla), st kui ülemshinobi sotsiaalsed oskused on +12, siis tema treenitud shinobil on +9 jne.

Ühe shinobi ülalpidamine maksab 60KD domeenikäigus.

Spioonivõrgustiku rajamine

Spioonivõrgustiku rajamiseks rivaali domeeni peab Ülemshinobi viskama Sotsiaalsete oskuste viske 20 vastu. Spioonivõrgu rajamiseks enda domeeni ei pea midagi viskama.

Spioonivõrgustiku rajamiseks peab olema treenitud mõni shinobi, kes seda juhtima asub.

Spoonivõrgustikel on omad eraldi tegevused. Nendest ja spioonivõrkudest täpsemalt spionaaži peatükis.

Shinobiklanni treenimine

Ülemshinobi võib treenida käigus ühe shinobiklanni – erivõimetega üksuse, mis on kasulik linnuste piiramisel või vaenlase sõjaväe salaja kahjustamiseks. Klanni treenimiseks peab olema treenitud mõni shinobi, kes selle juhiks astub.

Shinobiklannidest täpsemalt peatükis Spionaaž sõjas.

Ülempreestri tegevused

Domeeni ülempreestriks on tavaliselt preester, kellel on kõige paremad suhted domeeni loodusjumalaga. Kui domeenil ei ole loodusjumalt, siis lihtsalt kõige võimsam preester. Kui domeeni valitseja ei määra ülempreestrit, siis haarab selle koha mõni võimas preester ise, mis tähendab et

valitsejal (PCdel) ei ole ülempreestri tegevuste üle kontrolli ja neid otsustab GM. Olenevalt suhetest PCdega võib preester korraldada domeeni suhtes positiivseid kui ka negatiivseid tegevusi. Kui preestri suhe domeeni valitsejaga on neutraalne, siis ei tee ta tavaliselt midagi.

Peapreestri ülesanne on domeeni loodusjumala ja muude jumaluste lepitamine ning domeenijuhhi nõustamine kõikides teispoosust ja jumalusi puudutavates küsimustes.

Asutuste rajamine

Ülempreester võib alata külatemplite võrgustiku ja kõikide muude templite rajamise.

Loodusjumala lepitamine

Domeeni ülempreester võib kasutada ühte oma tegevust kohaliku loodusjumala lepitamiseks. Mis selleks teha, milline on tegevuse iseloom ja palju see maksma läheb – oleneb kohaliku loodusjumala olemusest ning sellest, miks ta üldse vihane on.

Loodusjumala vihastamine

Spetsiifiline. Oleneb loodusjumala iseloomust.

Tulemuseks nihutatakse neutraalne loodusjumal domeeni rivaalide hulka. Kui loodusjumal oli eelnevalt sõbralik, siis domeeni neutraalsete fraktsioonide hulka.

Domeeni õnnistamine

Peapreestril peab olema leping domeeni loodusjumalaga või leping mõne peajumalaga.

Olenevalt jumalusest kellega peapreestril on leping on järgmine domeenikäik +5% Jõukust või -5% Katsumuste aega.

Usu vise 20 vastu.

Domeeni needmine

Peapreestril peab olema leping domeeni loodusjumalaga või leping mõne peajumalaga.

Olenevalt jumalusest kellega peapreestril on leping on järgmine domeenikäik -5% Jõukust või +5% Katsumuste aega.

Usu vise 20 vastu.

Asutused ja arendused

Asutuste rajamist algatab üks domeeni juhtidest või valitseja, nii võib rikas domeen suurusega 1 alata ühe käigu jooksul lausa 8 asutuse rajamise. Suurusega 2 domeen lausa 16. Iga asutuse

rajamise algatamine võtab domeenijuhilt või valitsejalt ühe tegevuse.

Edasi tegutsevad domeeni elanikud. Arvestatud on, et kogu lihttöö teevad ära sunnismaised rentnikud, kellelt nõutakse see sisse teotöö korras. Kui domeeni valitseja peaks otsustama kõik oma rentnikud vabaks lasta või tal ei ole külasid rentnikega, siis korrutatakse kõik asutuste rajamise hinnad kahega.

Kui kõik rentnikud vabaks lasta, siis muutuvad kõik külad tootmisküladeks ja maksavad maksu, kui tootmiskülad. Teotööle vabasid inimesi rakendada ei saa.

Paljude asutuste rajamiseks peab olema täidetud ka mingisugune eeldus. Turgu ei saa rajada teedega ühendamata mägilinnusesse, see lihtsalt ei lähe tööle.

Lisaks vajavad paljud asutused töölisi. Asteaani maailmas nõutakse enamus asutuste tööjõud rentnikelt sisse teotöö korras, mis tähendab, et villade ja paljude muude asutustega on seotud mõned külad. Domeeni lehel on tavakülad jagatud kahte lahtrisse vabad külad, st need, mis ei tööta mõne asutuse heaks ja asutusega seotud külad. Teotööd kasutavaid asutusi saab rajada vaid juhul, kui on vabasid külasid, mille rentnike sinna tööle saab suunata.

Võrgustiku tüüpi asutused

Võrgustiku tüüpi asutused on asutused, mis muutuvad suuremaks, mida suuremaks muutub domeen. Seetõttu on nende ehitamise hind ja ülalpidamiskulud seotud ka domeeni suuruse ja domeeni hindade korrutisega, mis välja toodud ka järgnevas tabelis.

Domeeni suurus	1	2	3	4	5
Võrgustiku tüüpi asutuste hinnad. (nõ domeeni hindade korrutaja)	X1	X5	X20	X50	X100

Teedevõrgustik (pindkattega)

Rajamise hind: 500KD x domeeni hindade korrutaja

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teotööks vajalike külade arv: 10x domeeni hindade korrutaja

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Teedevõrgustik võimaldab inimeste ja kaupade liikumise domeenis. Kuni teedevõrku pole on domeenis ainult juhuslikud rajad, mistõttu villade ja istanduste rajamine võimatu, sest nendes toodetav kaup tuleb kusagile müügile toimetada.

Võrgustik koosneb pindkattega teest ja lihtsatest puusildadest. Mõlemate korrashoiu eest vastutavad samuraid ja rentnikud.

Olenevalt looduslikest oludest ja pinnamoest võib selline teedevõrk mingitel perioodidel läbimatuks muutuda. Näiteks mägedes, kus sajab rohkelt muutub selline teedevõrk sügisel ja kevadel läbimatuks.

Teedevõrgustik (kivikattega)

Rajamise hind: 5000KD x domeeni hindade korrutaja

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 12

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10x domeeni hindade korrutaja

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: pindkattega teedevõrgustik

Kasu: Kivikattega teedevõrk on kallid rajada aga võimaldab ka kõige keerulisemate loodusoludega piirkondades liikuda kõikidel aastaegadel. Lisaks saavad sellisel teedevõrgul liikuda kiired kaaarikud ja sõnumitoojad ratsutada suurel kiirusel. Nüüd saavad mööda maad domeenile ligi ka litsentseeritud kaupmehed, kes suuri kaubakoguseid liigutavad.

Kiviteed ühendavad tähtsaimaid külasid, linnuseid ja linnasi. Sillad üle jõgede ja ojade on kivist.

Kivikattega teedevõrgustik soodustab kaubandust. Jõukus +5%.

Külatemplite võrgustik

Rajamise hind: 5000KD x domeeni hindade korrutaja

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0 (Preestrid ehitavad valitsejalt saadud stipendiumi eest oma tempid ise, kasutades kohalike külameeste abi.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 10KD iga küla kohta domeenis. Sealhulgas ka nende külade kohta, mis otseselt domeeni valitsejale ei kuulu.

Eeldus: -

Kasu: Külatemplite võrgustik katab kogu domeeni

väikeste templite ja nendes tegutsevate preestritega. See ei tähenda, et igas külas oleks tempel. Mõnel juhul võib tempel olla isegi kahe või kolme või rohkema küla peale.

Külatemplid on iseseisvad aga nendes olevad preestrid on valitseja palgal. Tihti on tegemist suhteliselt harimatute tegelastega aga rahva rahulolu nad tõstavad.

Rahulolematus -10%

Kui võrgustiku rajab domeenis või selle naabruses olev suur tempel iseseisvalt oma rahade eest, siis on võrgustik selle templi palgal ja toimib selle templi peapreestri jaoks spioonivõrgustikuna.

Samuti on külatemplite võrgustik spioonivõrgustikuna kasutatav valitsejale, kes on ise võimas preester.

Kõrtsude ja võõrastemajade võrgustik

Rajamise hind: 10 000KD x domeeni hindade korrutaja.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0 (Kõrtsmikud ehitavad valitsejalt saadud stipendiumi eest oma kõrtsud ise, kasutades kohalike külameeste abi.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kõrtsude ja võõrastemajade võrgustik katab kogu domeeni väikeste joomakohtadega ja nendes tegutsevate vabade kõrtsmikuga. See ei tähenda, et igas külas oleks kõrts vaid lihtsalt suuremates või nendes, mis käidavate teede ääres on.

Kuna kõrtsmikud on vabad, siis maksavad nad makse. Iga küla kohta domeenis teenib võrgustik 10KD kasu domeenikäigus. Sh ka kõikide külade kohta, mis otseselt valitsejale ei kuulu.

Kõrtsud on toredad kohad, mis rahvale meeldivad.

Rahulolematus -5%

Veskite võrgustik

Rajamise hind: 5000KD x domeeni hindade korrutaja.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10x domeeni hindade korrutaja

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Veskite võrgustik on ennekõike vajalik samuraidede maksudena kogutud vilja jahuks

tegemiseks, et seda siis kallima hinnaga rändavatele toidukaupmeestele müüa. Seetõttu ei ole veskite võrgustikul ei ülalpidamise kulu ega rohkemat lisakasu. Veskite võrgustik tõstab kõikidest küladest saadavat kasu. Domeeni valitseja kogub 10KD lisakasu iga küla kohta, millele ta domeenis makse kogub. St et militaarküladest makse ei laeku ikkagi. Tootmiskülades küll veskeid ei ole, aga neid loetakse siiski, võib arvata, et nende puhul tähendab veski mõnda muud spetsiifiliste asutust, mis kasumlikkust tõstab.

Lisaks tõstab veskite võrgustik Jõukust +5%.

Arhiivid ja maksuamet

Rajamise hind: 3000KD x domeeni hindade korrutaja.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 500KD x domeeni hindade korrutaja.

Eeldus: -

Kasu: Maksuamet vastutab maksude korrektse laekumise eest. Kuigi otsese maksukogumisega tegelevad edasi piirkonna samuraid, kontrollivad maksuameti samuraid nende paberimajandust. Kõikide aastate maksuraportid ja muud dokumendid talletatakse korrektselt arhiividesse ja need on sealt hiljem leitavad, et kindlaks teha anomaaliaid maksude laekumises.

Maksuametiks on üks suur kivihoone pealinnas. Võrgustiku tüüpi asutus on ta seetõttu, et mida suurem domeen, seda rohkem samuraisid selle heaks töötab ja seda suuremaks arhiivid paisuvad.

Domeeni, suurusega 1, maksuametis ja arhiivides töötab 2 samuraist arhivaari ja 2 samuarist maksuametnikku.

Korruptsioon -10%

Kohtute ja sunnitöölaagrite süsteem

Rajamise hind: 1000KDx domeeni hindade korrutaja. Kuna kõige väiksem domeen, kuhu süsteemi saab rajada on suurusega 3, siis kõige odavam selline võrgustik maksab tegelikult 20 000KD.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD x domeeni hindade korrutaja. Domeenis suurusega 3 on ülalpidamiskulu 2000KD käigus.

Eeldus: Kohtute ja sunnitöölaagrite süsteemi saab rajada vaid domeeni, mille suurus on vähemalt 3.

Kasu: Tegemist on Asteaani maailma ühe küünilisima süsteemiga. Kuigi kohtud ja sunnitöölaagrid peaksid tagama ausa kohtumõistmise ja kurjategijate ühiskonnast eraldamise, siis tegelikult täidab süsteem domeenivalitseja tasuta tööjõu vajadust. Sunnitööle saadetakse täpselt nii palju inimesi, kui vaja tasuta töökäsi.

Sunnitöölisi saab domeenivalitseja tööle suunata kaevandustesse või sõudjateks oma galeeridele.

Kui domeeni valitseja otsustab arusaadavalt ebaõiglusest mitte välja teha ja süsteemi rajada, siis loetakse kõiki talle kuuluvaid kaevandusi ja galeere, mis sõudjaid vajavad, sunnitöolistega mehitatuks. Arusaadavalt vähendab süsteem tohutult valitseja kulusid.

Süsteemi ebaõiglus on aga nii läbinähtav, et see tõstab domeenis korruptsiooni +10% ja rahulolematust lausa +20%.

Ühekordsed hooned ja asutused

Enamus ühekordseid asutusi on kõikjal samasuured. Mõningaid, näiteks kaevandused, sadam või turg, võib aga ehitada suuremaid. Sellisel juhul korrutada hind ja kasu vastavalt. Sisuliselt on 5 kõrvuti olevat kaevandust üks viis korda suurem kaevandus.

Kui mõni ühekordne hoone mõjutab korruptsiooni, rahulolematuse või jõukuse protsenti, siis toimib selle mõju ühekordselt, isegi siis kui 10 sellist hoonet ehitada.

Külad, villad ja istandused

Küla (tavaküla)

Rajamise hind: 500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0 (Küla rajatakse tulevaste elanike poolt)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d6, 4 km² vaba maad.

Kasu: Keskmise asteaanide rendiküla. Kasvatatakse peamiselt nisu või riisi, peetakse sigu, kanu, lambaid, veiseid jne. Elab 50 peret (250 elanikku). Rentnike maksukoorem 50%, lisaks teopäevad, mis vajalikud kõikide asutuste rajamiseks. Külas elab ka samuraipere ja kaks ashigaru peret. Küla paneb välja kolm samuraiväe sõdurit.

Loomulikult on reaalsuses mõni küla väiksem ja teine suurem. Mängutehniliselt kasutame me lihtsalt keskmist küla.

Sellised külad, kuigi mitte eriti kasumlikud, on kogu domeeni majanduse aluseks. Siin toodetakse toitu, siit tuleb tööd muude asutuste rajamiseks ja tööks maaisanda villades ja siit tuleb ka domeeni valitseja sõjaväe baas: samuraivägi, mis on lojaalne ja alati tasuta kokku kutsutav.

Kõik domeeni ettevõtmised ja ettevõtted vajavad teotööjõudu rendiküladest. Seetõttu seab rendikülade arv piiri mitu villat või istandust saab domeenis üldse kokku olla.

Kui palju kasumit küla ühe domeenikäigu (3 kuud) jooksul isandale toob oleneb piirkonna viljakusetäringust. Kasumist on juba samurai stipendium (30KD käigus) maha arvatud. Viljakustäring d6: 35 KD, viljakustäring d8: 45 KD, viljakustäring d10: 55 KD, viljakustäring d12: 75 KD.

Valitseja võib loobuda külates samuraide pidamisest aga samurai kadudes kaovad ka ashigarupered ja üleüldine kord. Tekib küsimus, kes käib külast makse kogumas. Vb kasutab valitseja mingisugust tsentraalsemalt maksukogumise süsteemi?

Küla (militaarküla)

Rajamise hind: 750KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teotööks vajalike külade arv: 0 (Küla rajatakse tulevaste elanike poolt.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d6, 4 km² vaba maad.

Kasu: Militaarküla on enamvähem samasugune nagu tavaküla. Erinevus on eesmärgis, militaarküladest valitseja makse ei saa, aga need on vajalikud valitseja samuraiväeosade ülalpidamiseks. Tavaküla militaarkülaks muutmine on lihtne. Strateeg saab ühes käigus muuta 5 tavaküla militaarkülaks otsides lissamuraid, tõstes rentnike ashigaru kasti, ostes neile varustust jne. Ühe tavaküla muutmine maksab 250KD.

Kui tavakülad panevad välja vaid 3 samuraiväe sõdurit ja neid on 40 tükki vaja, et ühte kompaniid kokku saada, siis iga militaarküla paneb välja 8 samuraiväe sõdurit ja 15 militaarkülast piisab kompanii kokku saamiseks.

Mängutehniliselt lähevad militaarkülad mängija kontrolli alt välja, nende rentnike ei saa enam lugeda tööjõuna, sest nüüd töötavad nad militaarküla samuraide lisapõldudel ja kui militaarkülad on mõne linnuse või kindluslinna ümber koondunud, siis tegelevad nad selle korrashoiuga.

Militaarkülaid tavakülaks tagasi muuta on väga raske, sest see tähendab, et kõik lissamuraid tuleb nüüd isiklikult palgale võtta. Samuraile stipendiumimaksimise lõpetamine ei tule aga kõne allagi, see on lojaalsuslepingu üheks aluseks. Samurairpere eeldab igavest kuulumist oma isanda külge. Kui seda siiski teha, siis iga küla tagasimuutmine lisab rahulolematusele järgmine käik 10%. Lisaks ei pruugi ülejäänud samuraid enam usaldusväärsed olla, sest kardavad endigi reetmist isanda poolt.

Küla (tootmisküla)

Rajamise hind: 1500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teotööks vajalike külade arv: 0 (Küla rajatakse tulevaste elanike poolt.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: mingit tüüpi ekspluateeritava ressursi lähedus, 4 km² vaba maad.

Kasu: Tootmiskülad on külad, kus peale põlluharimise käib ka mingi muu tegevus, mis on selle küla puhul peamine. Näiteks võib tootmisküla olla kaluriküla, metsäärne jahindusele spetsialiseerunud kogukond, oliivi kasvatusega tegelev kogukond või küla mis toodab lihtsamaid käsitöökaupu.

Tootmiskülade elanikud kuuluvad tegelikult vabade maaomanike kasti, ning neid teotööks rakendada ei saa. Samas loetakse neid vabu perekondasi küladena, mitte eraldi perede kaupa nagu enamusi vabadesse kastidesse kuuluvaid inimesi. Põhjuseks on see, et kuigi vabad, pole tootmiskülade elanikud piisavalt jõukad, et ühe pere maksubaas oleks mõistlik eraldi ülesse märkida.

Tootmisküladega ei saa liita villasid või muid teotööd rakendavaid asutusi. Tootmiskülaid saab aga muuta militaarküladeks, küll on selle muutuse kasumlikkus küsitav.

Samamoodi nagu tavaküla annab ka tootmisküla 3 sõdurit samuraiväe jaoks. Tootmiskülas elab üks samurairpere ja kaks ashigaruperet.

Tootmiskülade kasumlikkust ei mõjuta domeeni põlluviljakuse täring. Seetõttu on neid mõttekas rajada viletsa põllumaaga domeenidesse. See väljendub ka asteaani maailma reaalsuses. Kivistel saartel elab palju inimesi, kes tegelevad kalapüügi, oliivi ja kitsekasvatusega ning tihtipeale on suhteliselt vabamad kui viljakate rohtlate rentnikud.

Kõik tootmiskülad toovad domeenikäigus sisse 60KD maksudena.

Küla (mägitauride permaküla)

Rajamise hind: - (Permakülad on pika traditsiooniga vanad külad, mille rajamine võtab kümneid aastaid ja vajab spetsiifiliste metsateadmistega inimesi)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): -

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: -

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: -

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Permaküla saab rajada vaid ürgmetsa, 16 km² vaba maad jahtimiseks ja hiidmägikitsede karjatamiseks.

Kasu: Mägitauride permakülad eksisteerivad ainult Tauria mägedes ja paksudes metsades. Permakülad on tekkinud vajadusest, kuna paksud metsad ja mäed pole kõikse paremaks kohaks põldu pidada, siis on mägitaurid keskendunud permakultuuri aedade harimisele, tauria hiidmägikitsede kasvatamisele ja jahtimisele. Tihtipeale tegeletakse permakülas ka käsitööga.

Küla permakultuuri aiad toodavad 2000 kg toitu 1000 m² kohta ja seda sisuliselt ilma inimese sekkumiseta. See toit on väga mitmekesine ja toitainerikas koosnedes kõiksugustest pähklitest, puuviljadest, marjadest, juurikatest ja seentest. Kuna toidu tootmisele läheb külas oluliselt vähem aega kui tavakülas, siis tegelevad kõik külaelanikud ka millegi muuga, olles kas käsitöölised, jahimehed, kirjutajad või sõdalased.

Mägitauride permakülad külad on kivist, koosnedes ümaratest majadest ja aedadest nende vahel. Aiad ja majad on üksteisest eraldatud või siis mõnes mõttes ühendatud kivimüüridega. Kivimüüriaga, mis mõnel juhul on ka hoone seinaks, on kaitstud kogu küla. Arvestades, et külas elab ka tõsiseltvõetav hulk sõdureid, siis on külad hästi kaitstud.

Ühes permakülas elab keskmiselt 250 inimest, kes on kõik vabad. Iga küla kuulub mõne tauri mägilanni koosseisu.

Sõja korral paneb üks selline küla välja 20 mägilast. St kuus küla panevad välja ühe tauri mägilaste kompanii.

Küla maksab klannipealikule makse tooraines, toidus, mägikitsedes ja käsitöötodangus. Tegemist on naturaalandamiga. Asteaani rahas oleks andami väärtuseks umbes 50 KD domeenikäigus.

Villa (põllumajandus)

Rajamise hind: 750KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d6, 4 km² vaba maad, vähemalt 2 rendiküla läheduses, mille elanike saab rakendada teetööle, pindkattega või parem teedevõrk.

Kasu: Villa on otseselt maaisandale kuuluv põllumajandusmaa, mida juhib mõisavalitseja aga millel töötavad enamasti rentnikest talupojad, kes tasuvad sedaviisi oma teorenti.

Villad, kõikidest põllumajanduslikest asutustest odavamad, on maaisanda isikliku rikkuse aluseks.

Villal on 100 hektarit põllumajandusmaad, 100 pealine veisekari ja kõiksugu muid loomi ja linde. Villa juures on ka veski ja viisakamat sorti maja, kus elab mõisavalitseja aga milles ka maaisand saab vajadusel peatuda. Uhke maamõis ei ole hinna sees.

Olenevalt põllumaa viljakustäringust toodab villa erinevat kasumit. Kasumi arvutamisel on lähtutud, et villat juhtival mõisavalitsejal on põllumajanduse all 10 punkti ja ta saab palka 15KD kuus. Kasumist on kõik kulud maha arvestatud.

Villa kasum domeenikäigus: d6 – 55KD, d8 – 80KD, d10 – 100KD, d12 – 115KD.

Lisaks võimaldavad villad täita viljasalvi tagavaraga või koguda toitu planeeritavaks sõjaretkeks. Villa piirkonnas, mille viljakustäring on d6 toodab käigus 32t säilitatavat toidukraami, millest piisab 320 inimese toiduseks üheks domeenikäiguks. Villa d8 viljakustäringuga piirkonnas toodab 35t säilitavat toidukraami, millest piisab 350 inimese toitmiseks, d10 piirkonnas 38t ja villa d12 piirkonnas 40t.

Kui vilja ja muud toidukraami aga ladudesse koguda, siis ei saa loomulikult villast kasumit teenida.

Ikalduse ajal toodab villa kolm korda vähem toidukraam aga samas tõuseb villa müügitulust saadav kasum mitmekordseks. Sellest täpsemalt ikalduste juures.

Villa (hobusekasvatus)

Rajamise hind: 2800KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 1

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d6, 16 km² vaba maad, vähemalt üks rendiküla läheduses, et katta teotöö vajadus.

Kasu: Villa juures on umbes 100 pealine täiskasvanud hobusekari (80 mära ja 20 täkku), suured tallid, heinamaad, ning viisakamat sorti elumaja.

Hobusekari suureneb iga aasta 75 täiskasvanud hobuse võrra, mille isand võib maha müüa või kasutada seemnena järgmise hobusekasvatuse rajamiseks. Sel juhul maksab uus hobusekasvatus ainult 1200KD ja see aasta (4 domeenikäiku) villast kasumit ei saa, samas ülalpidamist ka ei lisandu.

Villa kasum tuleneb hobuste müügist. Eeldame, et umbes pooled hobustest treenitakse sõjahobusteks ja ülejäänud müüakse maha ratsahobuste või vankrihobustena. Peale teotööliste toimetab villas veel tallimeister, kes hobuste treenimist juhendab.

Hobusekasvandus toob iga käik keskmiselt 400KD kasumit.

Tauri karjamõis

Rajamise hind: 1200KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 1

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa (mäed) viljakusega vähemalt d4, 32 km² vaba mägismaad, vähemalt üks rendiküla läheduses, et katta teotöö vajadus. Parema viljakusega maale mõisa rajades võtab see vaid 4 km² maad.

Tauri karjamõisa saab rajada arktikasse või parasvöötmesse, soojemad piirkonnad ei ole Tauria hiidmägikitsede elamiseks kõlblikud.

Kasu: Karjamõisa juures on umbes 100 pealine täiskasvanud hiidmägikitsede kari, karjamaad ja karjuste hütid karjamaade läheduses. Kuigi looduslikult elavad mägikitsed mägedes ei pea karjamõisa rajama mägedesse.

Tauria hiidmägikitsed elavad Asteaani maailma Tauria piirkonna mägedes. Neid suuruselt hobust meenutavaid loomasi saab kasutada nii ratsutamiseks, toiduks, kui valmistada nende piimast juustu ja kohalikku alkoholi – kamõšši. Peale praktilise kasutuse on mägikitsed mägitaauride juures kasutusel ka rahana, ühe täiskasvanud kitse väärtus on võrreldav 10KD asteaani rahas.

Kitsekari hakkab valitsejale kasumit tooma peale esimest aastat, mil müügikõlblikuks saavad esimesed noorloomad.

Tauri karjamõis toob domeenikäigus 200KD kasumit. Kasum tuleb noorloomade, juustu ja kamõšši müügist.

Istandus (oliivid)

Rajamise hind: 1500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 20

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega d6 või d8, 4 km² vaba maad, lähistroopika või soojem, kuiv piirkond, vähemalt kaks rendiküla läheduses, et katta teotöö vajadus, pindkattega või parem teedevõrk.

Arvesse tasub võtta, et üks istandus katab 5000 inimese õlivajaduse, nii et kui eksporti ei toimu, siis saab üks istandus olla 5000 inimese kohta.

Kasu: Õlimägi koosneb 100 hektarist istandusemaast, suurtest, hoonetest õli pressimiseks ja ladustamiseks ning viisakast majast, kus ka maaisand peatuda saaks. Nagu muude põllumajandusmaade puhul oleneb ka oliiviistanduse tootlikkus põllumaa viljakuse täringust. Oliivid kahjuks ei taha aga hästi niiskes pinnas kasvada, mis seab teatud piirid. Oliivipuud peavad enne 5 aastat kasvama, kui hakkavad vilja kandma.

Kasumi arvutamisel on lähtutud, et istandust juhtival mõisavalitsejal on põllumajanduse all 10 punkti ja ta saab palka 15KD kuus. Kasumist on kõik kulud maha arvestatud.

Oliivimäe kasum domeenikäigus: d6 – 250 KD, d8 – 350KD

Istandus (viinamägi)

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d6, 4 km² vaba maad, soe parasvööde või soojem, vähemalt kaks rendiküla läheduses, et katta teotöö vajadus, pindkattega või parem teedevõrk.

Arvesse tasub võtta, et üks istandus katab 5000 inimese veinivajaduse, nii et kui eksporti ei toimu, siis saab üks istandus olla 5000 inimese kohta.

Kasu: Viinamarjaistandus koosneb 100 hektarist istandusemaast, suurest töökojast veini pressimiseks ja veel suurematest veinikeldritest. Istanduse juures on ka viisakas maja. Nagu muude põllumajandusmaade puhul oleneb ka viinamarjaistanduse tootlikkus põllumaa viljakuse täringust. Üldiselt suudab üks istandusehaldur juhtida 100h istanduse tegevust. Ja konkreetse hektari tootlikkust arvutatakse täpselt sama valemiga, mis teravilja puhul. Tulemuseks on lihtsalt palju kasumlikum vein.

Kasumi arvutamisel on lähtutud, et istandust juhtival mõisavalitsejal on põllumajanduse all 10 punkti ja ta saab palka 30KD kuus. Kasumist on kõik kulud maha arvestatud.

Viinamarjaistanduse kasum domeenikäigus: d6 – 175KD, d8 – 275KD, d10 – 375KD, d12 – 410KD.

Istandus (tubakas)

Rajamise hind: 5000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: maa viljakusega vähemalt d10, 4 km² vaba maad, lähistroopika või soojem, vähemalt kaks rendiküla läheduses, et katta teotöö vajadus, pindkattega või parem teedevõrk.

Arvesse tasub võtta, et üks istandus katab 50 000 inimese tubakavajaduse, nii et kui eksporti ei toimu, siis saab üks istandus olla 50 000 inimese kohta. See tähendab, et asustatud piirkondades on istandused juba olemas, kui rivaalide istandustega just midagi ei juhtu.

Kasu: Tubakaistandus koosneb 100 hektarist istandusemaast, suurtest hallidest tubaka kuivatamiseks ja pakkimiseks, ladudest ja korralikust villast, kus elab istandusehaldur. Tubakas kasvab vaid viljakas mullas ning on hea eksportkaup.

Istandus toodab domeenikäigus 1500KD kasumit.

Istandus (puuvill)

Rajamise hind: 1500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 4

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Maa viljakusega d8 või d10, 4 km² vaba maad. Puuvill ei soovi kasvamiseks ei liiga niisket ega liiga kuiva pinnast.

Ookeani geograafiline tsoon või Troopiline tsoon.

Puuvillaistandus vajab klienti – tekstiilimanufaktuuri. Keskmiselt saab olla üks istandus 10 000 elaniku kohta piirkonnas.

Kasu: Puuvillaistandus koosneb 100 hektarist põllumaast, mis kokku toodab 20 tonni puuvillast lõnga aastas ning ruumidest puuvilla puhastamiseks.

Põllul olevast puuvillast lõngani jõudmine on aga pikk protsess. Kõiksepealt tuleb puuvill koristada põllult, siis puhastada seemnetest ja igasugustest muudest jääkidest. Ja seejärel vokkida käsitsi lõngaks. Selline suur tööhulk tõstab puuvillaistanduse teotöö vajaduse 4 küla peale, mille elanikud peavad nii põllul töötama kui oma kodudes lõnga ketrama. 20 tonni puuvillast lõnga müüakse maha 2000KD, millest lahutatakse istanduse halduri palk, 60KD domeenikäigus. Puuvillaistanduse kasumiks jääb 440KD domeenikäigus.

Manufaktuurid ja tööstus

Manufaktuurides ja muus tööstuses ei saa kasutada rentnike teotööjõudu, sest töö on üpriski spetsiifiline ning liiga pidev, et põllumajandusega tegelevad rentnikud oma põhitegevuse kõrvalt sellega tegeleda jõuaksid.

Seetõttu töötavad tööstustes alati väikeste inimeste kasti kuuluvad palgatöölised.

Tööstuse teke domeeni tõstab alati rahulolematust, sest vabade inimeste sündikaadid on sellele vastu. Vahet pole, kas manufaktuur kuulub valitsejale või mõnele maal elavale produtorile. Rahulolematust tõuseb korra uue tööstusharu kohta, mitte iga manufaktuuri kohta. St kui domeenis on tekstiilimanufaktuur, paberimanufaktuur ja puidutööstus, siis tõstab see domeeni rahuolematust kokku 15%, kui domeenis on aga 10 viinavabrikut, siis tõstab see rahulolematust ainult 5%. Mida rohkem erinevaid tööstuseid, seda rohkem erinevaid vabade inimeste sündikaate välja vihastatakse.

Tekstiilimanufaktuur

Rajamise hind: 10 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: On võimalik importida 100t puuvillast, linast või lambavillast lõnga aastas. Näiteks on leping 5 istandusega.

50 000 elaniku kohta saab olla vaid üks tekstiilimanufaktuur

Kasu: Tekstiilimanufaktuuri peahooneks on suur hoone, kus asuvad 30 suurt ja keerukat kangastelge, millele igal töötab 2 inimest. Lisaks on manufaktuuril veel laod, kus ladustakse valmis riiet ning lõnga. Manufaktuuris töötab veel direktor, valvur ja paar puuseppa, kes masinate korrashoiu eest vastutavad.

Manufaktuuri palgakulu on 500 KD domeenikäigus. Aastas müüb tekstiilimanufaktuur 25 000 KDga 100t tekstiili, millest tuleb lahutada tooraine kulu, 10 000KD ja palgakulu iga domeenikäigu kohta. Manufaktuur toob iga domeenikäik kasumit 3250KD.

Iga uus tööstusaru domeenis tõstab Rahulolematust +5%, sest kohalikud käsitöölised sündikaadid kaotavad oma töö. Iga uus samatüüpi manufaktuur aga Rahulolematust edasi ei tõsta.

Paberimanufaktuur

Rajamise hind: 10 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: 50 000 elaniku kohta saab olla vaid üks paberimanufaktuur

Kasu: Paberimanufaktuur on suur kompleks, mis hõlmab hooneid puidu ladustamiseks ja purustamiseks, hooneid suurte keeduruumidega, kus paberimassi keedetakse, hooneid vormidega, kuhu paberimass valatakse ja hooneid, kus paber kuivatatakse, kuni see valmis saab. Lisaks on ka tallid ja igasugused puhkeruumid.

Paberimanufaktuuris töötab 2 kuni 3 meistrit ja üle 100 töölise. Paberimanufaktuur toodab domeenikäigus 500 000 paberilehte, mis müüakse maha 2000KD eest. Manufaktuuri palga, toormaterjali ja muud kulud on kokku 700KD, mis tähendab, et manufaktuur toob iga käik oma omanikele 1300KD kasumit.

Iga uus tööstusaru domeenis tõstab Rahulolematust +5%, sest kohalikud käsitöölised sündikaadid

kaotavad oma töö. Iga uus samatüüpi manufaktuur aga Rahulolematust edasi ei tõsta.

Viinavabrik

Rajamise hind: 10 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: kasumist maha arvestatud

Eeldus: Lähedal mõni suurlinn, kus viina turustada. Piirkonnast on võimalik kokku osta 300 tonni teravilja domeenikäigus.

50 000 elaniku kohta saab olla üks viinavabrik.

Kasu: Viinavabrik koosneb hoonetekompleksist, ladudest, vankritest ja muudest trantspordiloomadest. Vabriku palgal on paarkümmend inimest, nende hulgas vabriku direktor ja viinameistrid. Vabrik toodab domeenikäigus 300 tonnist teraviljast 60 000 liitrit viina, mis jõutakse edasimüüjatele müüa.

Viinavabrik toodab domeenikäigus 1000KD kasumit.

Iga uus tööstusaru domeenis tõstab Rahulolematust +5%, sest kohalikud käsitöölised sündikaadid kaotavad oma töö. Iga uus samatüüpi manufaktuur aga Rahulolematust edasi ei tõsta.

Suurejooneline puidutööstus

Rajamise hind: 1500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on suur kogus sügavat väärtusliku puiduga metsa ja jõgi, mis sellest välja voolab suunaga asunduste poole. Lähikonnas on piisavalt klientuuri, kellele puitu müüa. Siit tööstusest tuleva puidukogusest saab domeenikäigu jooksul ehitada umbes 600 palkmaja. Järelikult on vajalik lähedal asuv suurlinn või domeenis endas toimuvad tohutud ehitustööd, kaevandused (metalli sulatamine kasutab tohutu hulga puusütt) või laevatehased, mis palke kasutavad. Seda, kas domeeni saab puidutööstust ehitada hindab mängujuht võttes arvesse domeeni asukohta. Kui puitmaterjal põletatakse puusöeks, siis üks puidutööstus toodab domeenikäigus 6000t puusütt, millest piisaks 60 kaevandusšahti töös hoidmiseks. Ühest puidutööstusest piisaks ka 60 laevavabriku kvaliteetsete laudade ja abimaterjalidega

varustamiseks.

Kasu: Puidutööstus raiub iga domeenikäik maha 4km² metsa (täpselt ühe küla aluse maa jagu). Uue metsa sinna peale kasvamine võtab aastakümneid. Sellele maale saab rajada aga nüüd küla.

Puidutööstuse käive domeenikäigus on umbes 1300 KD. Puidutööstuses töötab tohtu kogus pea olematut palka saavaid lihttöölisi (umbes 500) ja väiksem kogus professionaalseid metsamehi, kes neid juhendavad. Töolistest osad langetavad puid, osad puhastavad palke okstest ja osad parvetavad palke metsast välja. Kokku on kogu seltskonna palgakulu 900KD käigus.

Puidutööstuse kasum domeenikäigus on 400KD.

Puidutööstuse madalad palgad ja viletsad tingimused tekitavad selles töötavates väikeste inimeste kasti kuuluvates inimestest rahulolematust. Domeeni rahulolematust +5%.

Kaevandused

Kaevandustes ja muus tööstuses ei saa kasutada rentnike teotööjõudu, sest töö on ülimalt ebatervislik, üpriski spetsiifiline ning liiga pidev, et põllumajandusega tegelevad rentnikud oma põhitegevuse kõrvalt sellega tegeleda jõuaksid.

Seetõttu töötavad tööstustes ja kaevandustes kas palgatöölised või sunnitöölised ja orjad.

Ühes piirkonnas, kus on mingit metallimaaki leitud, on tavaliselt ruumi 2 kuni 20 kaevandusšahti avamiseks. Mitu šahti ehitada saab määrab mängujuht, või juhus (2d10). Olemas on ka ülimalt maagirikkaid mägesid, kust maaki leiab kõikjal ja mis mahutavad 100 kuni 1000 kaevandusšahti. Sellised mäed on aga maailmas ülimalt unikaalsed ja tohtu rikkuse allikaks.

Kaevandustel on negatiivne mõju looduskeskkonnale ja seetõttu ei meeldi need tavaliselt loodusjumalatele. Suurte kaevanduspiirkondade ümbrus muutub kiiresti koledaks ja kõledaks: ahermäed, must ebatervislik tolm pidevast maagi põletamisest, puusöeks põletatud metsad (veel musta suitsu), madalad palgad, ebainimlikud elutingimused mürgisel tööl jne.

Ühest puidutööstusest piisab 60 kaevandusšahti käigus hoidmiseks.

Kaevandusšaht (kuld)

Rajamise hind: 8000 KD (palgatöölised või sunnitöölised kaevanduse rajamine 4000KD)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on leitud kulda.

Kasu: Kõiksepealt tuuakse kaevanduskäikudest välja kivitükid, milles sisaldub kulda. Keskmiselt on 1000kg kivide peale võimalik leida 20g kulda. Päevas tuuakse kaevandusest välja 10t kive, ehk teoreetiliselt 200g kulda.

Seejärel purustatakse kivid suurte veskite abil pea liivaks ning vee abil eraldatakse liivast kuld. Et kuld puhastada muudest metallidest kasutatakse tsüaniidi. Seejärel valatakse kuld kangidesse. Kõikide nende protsesside jaoks on kullakaevanduses eraldi hooned.

Kullakaevandused on alati väga hästi valvatud, seal töötab 30 valvurit ja kõik hooned on tugevast kivist ning igati röövimiskindlad. Peale valvurite töötab kullakavanduses 2 keemikut koos 4 selliga, insenerid, sepameistrid, puusepad, kivipurustajad ja 100 otsestelt kaevandamisega seotud töolist, orja või sunnitöolist.

Kaevandus toodab iga domeenikäik 18 kg kulda, mille turuhind on 7200 KD.

Kui kaevanduses töötavad orjad või sunnitöölised, siis maksab kaevanduse ülalpidamine 1800 KD iga domeenikäik, kui palgalised töölised, siis 2200 KD.

Kaevanduse kasum domeenikäigus on sunnitöölised puhul 5400 KD ja palgaliste töölised puhul 5000 KD.

Kaevandusšaht (hõbe)

Rajamise hind: 8000 KD (palgatöölised või sunnitöölised kaevanduse rajamine 4000 KD)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on leitud hõbedat.

Kasu: Selles hõbedakaevanduses tuuakse ühe kaevandustöölise kohta aastas välja 4 kg hõbedat ja 24 kg vaske. Hõbe eraldatakse sulatamise abil maagist, mille hõbedasisaldus on 0,085% hõbe ja 0,5% vask. Hõbedakaevuri oodatav eluiga alates kaevandusesse tööle asumisest on 10 aastat ja seda eeldusel, et raviteenused on võimaldatud, ilma arstiabi võimaluseta pool sellest. Kaevandustöölised umbes pooled on kaevurid ja ülejäänud tegelevad hõbeda puhastamise, puude maha võtmise ja muude sarnaste abitöödega.

Kaevandused toimivad kas palgatöölise või orjade ja sunnitöölise tööjõu pealt. Igal juhul on iga kaevandusšahti juures töö 100 töölise. Sunnitöölise või orjadega kaevanduse puhul on valvureid rohkem (8), palgatöölisega kaevanduses ainult 4.

Kaevanduse juures on suur kinnine kivimaja hõbeda ladustamiseks ja teine selline orjade kinni hoidmiseks või tööiste kasarmuteks.

Kaevandus toodab domeenikäigus 100kg hõbedat ja 600kg vaske.

Hõbedakaevandus, milles töötavad orjad või sunnitöölised toob domeenikäiguga 2200KD tulu. Kui orjade või sunnitöölise asemel töötavad kaevandused palgatöölised, siis toob kaevandus domeenikäigus 1700KD tulu.

Kaevandusšaht (tina)

Rajamise hind: 8000KD (palgatöölise või sunnitöölisega kaevanduse rajamine 4000KD)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on leitud tina.

Kasu: Selles tinakaevanduses tuuakse ühe töölise kohta maa seest välja 50 kg tina aastas. Tina eraldaks maagist sulatamise teel ja valatakse kangideks, mis edasi müüakse. Kavandustöötajates umbes pooled on kaevurid ja ülejäänud igasugused abitöölised, insenerid ja muud asjapulgad. Kokku on kaevanduses umbes 100 töölise, kellele lisanduvad valvurid. Palgatöölisega kaevanduses on neid 4, sunnitöölisega kaevanduses 8.

Kaevandus toodab domeenikäigus 1250kg tina.

Kui kaevanduses töötavad orjad või sunnitöölised, siis toob kaevandus domeenikäigus 1000KD kasumit. Kui kaevandus töötab aga palgatöölise peal, siis 500KD kasumit.

Kaevandusšaht (vask)

Rajamise hind: 8000KD (palgatöölise või sunnitöölisega kaevanduse rajamine 4000KD)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on leitud vaske.

Kasu: Selles vasekaevanduses tuuakse ühe töölise kohta maa seest välja umbes 200 kg vaske aastas. Vask eraldaks maagist sulatamise teel ja valatakse kangideks, mis edasi müüakse. Kavandustöötajates

umbes pooled on kaevurid ja ülejäänud igasugused abitöölised, insenerid ja muud asjapulgad. Kokku on kaevanduses umbes 100 töölise, kellele lisanduvad valvurid. Palgatöölisega kaevanduses on neid 4, sunnitöölisega kaevanduses 8.

Kaevandus toodab domeenikäigus 5 tonni vaske.

Kui kaevanduses töötavad orjad või sunnitöölised, siis toob kaevandus domeenikäigus 700KD kasumit. Kui kaevandus töötab aga palgatöölise peal, siis 200KD kasumit.

Kaevandusšaht (raud)

Rajamise hind: 12 000KD (palgatöölise või sunnitöölisega kaevanduse rajamine 4000KD)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeenis on leitud rauamaaki.

Kasu: Kaevanduses töötab 100 otseselt kaevandamisega seotud töölise ja veel pea sama hulk igasugu abitöölise, kes puusütt põletavad ja muude kaevanduses vajalike abitöödega tegelevad. Lisaks on kaevanduses töö peainsener, 2 muud inseneri, puusepad ja 8 valvurit. Kui kasutakse sunnitöölise jõudu, siis 16 valvurit.

Rauakaevanduses on peale šahti ja hoonestuse kaks suurt kuni 5 meetri kõrgust kõrgahju, millega korraga mitu tonni maaki ja puusütt 300kg (ahju kohta) rauaks sulatakse. See on keerukas protsess, mille kallal töötavad eraldi 2 meistrit 4 selliga.

Kaevandus toodab domeenikäigus 13,5 tonni rauda, mis müüakse omahinnaga 1800KD. (Oreenias, või mõnes muus regioonis, kus rauda leidub maa sees väga harva müüakse raud hinnaga 7200KD.)

Kui kaevanduses töötavad orjad või sunnitöölised, siis maksab kaevanduse ülalpidamine 1000KD, kui palgalised töölised, siis 1500KD.

Kaevanduse kasum domeenikäigus on sunnitöölise puhul 800KD ja palgaliste töölise puhul 300KD.

Rauatööstuse madalad palgad ja viletsad tingimused tekitavad selles töötavates väikeste inimeste kasti kuuluvates inimestest rahulolematust. Domeeni rahulolematust +5%.

Kindlused

Kindlused on domeenijuhhi militaarse võimekuse väljenduseks ja olulisteks keskusteks domeeni

kaitsmisel. Ka domeeni valitseja enda elukoht võib olla kindlus.

Kindlusi on mitmesuguseid alates väikestest kindlustatud majadest kuni hiiglaslike kindlustatud linnadeni. Siin peatükis on ehitusblokid, millest iga mängija ja mängujuht saab ehitada oma kindluse. Samu blokke saab ka kõrvuti panna, näiteks ehitades kõrvuti kaks lossi tähendab see seda, et loss on lihtsalt kaks korda suurem. Niimoodi losse, torne ja müüre kõrvuti asetades saab rajada suuri ja keerukaid kindluslinnasi, millesse saavad kolida vabad inimesed ja need sõjaväeosad, kes otseselt kindluse lossiterritooriumile elama ei mahu. Iga vabade inimeste perekonna (10 inimest) mahutamiseks peab kindluslinnas olema vähemalt 200 ruutmeetrit ruumi. See seab selge piiri kui suureks saab kindluslinn kasvada. Vähemalt müüride sees. Hästi kaitstud kindluslinnadel on tihti peale mitmed müüri ringid ja nende vahel lisavallikraavid, mis muudavad kogu linna tsoonideks, mis tuleb ründaval väel ükshaaval ja aina suureneva ohvrite arvuga vallutada.

Kindlus ise aga ei tähenda, et seal keegi sees elab või seda kaitseb, selleks et kindlused oleksid mehitatud ja kaitstud tuleb nad ühendada militaarküladega või palgata sinna garnison.

Mõistlik on ühendada kindlused militaarküladega, ning lasta neil sel moel iseseisvalt eksiteerida. Nii ei ole ühegi kindluse ülalpidamisel kulusid ning tegeleda tuleb nendega vaid sõja korral.

Ehitusblokkidest kindlust või kindluslinna disainides tasub lähtuda paarist baaspõhimõttest:

1. Tornid ulatuvad müürist alati natuke väljapoole, sest ainult nii võimaldavad nad lasta ründajate pihta, kes on otse müüri all.
2. Tornide omavaheline kaugus ei tohiks olla rohkem kui 100m, sest ainult siis tagavad nad laskmise mõistlikult kauguselt.
3. Värav ei tohiks kunagi olla suunaga väljaspoole, sest nii saavad vastase kahurid selle otse puruks lasta. Värav peaks olema paigutatud nii, et seda otse sihikule võtta ei ole võimalik.
4. Kui kindluslinna keskmeks on suur tornlinnus, siis väiksemad tornlinnused võivad olla linna nurkades.

Kõikide tornide, kindluste, müüride ja bastionide kaitseviset on staatiline 10. Ehk siis nendele kahju tegemiseks tuleb neile pihta saamiseks visata rohkem kui 10.

Kõik kindlustatud hooned lisavad nendel viibivate üksuste või isikute kaitse või pareerimisviskele +5, +10, +15 või +20. Lisaks peab olema nende üksuste ründamiseks mingisugune võimekus. Kas redelid müürile ronimiseks, laskerelvad laskeavadest sisse laskmiseks, kahurid läbi puust osade laskmiseks vms. See kas üksus saab kindluses viibivat üksust rünnata jääb mängujuhi otsustada. Kui väravad või mingi muu kaht vaenlast eraldi hoidev barjäär purustatakse, siis see boonust kaitseviskele kaob.

Lisaks pane tähele, et kui linnuse, torni või müüri juurde pole eraldi märgitud, et sinna saab kahureid paigutada, siis sinna kahureid paigutada ei saa.

Väike torn või kindlustatud maja

Rajamise hind: 300KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: oleneb

Eeldus: ehitamiseks vaja 1 rendiküla. Ehitamist võib algatada ükskõik milline samurai.

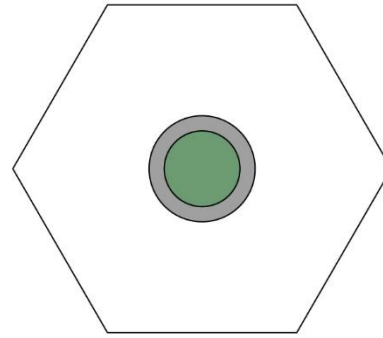
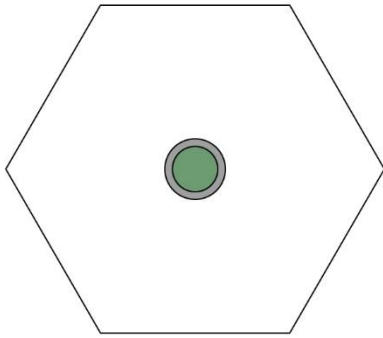
Kasu: Väike torn on sobilik vahitorniks või torniks mõne madalama müüriiga linnuse puhul. Garnisonina mahutab maksimaalselt 30 meest.

Kui tegemist on kindlustatud majaga, siis mahub sellesse elama üks samurai perekond koos oma teenijatega. Sellised majad ehitatakse piirkondadesse, mis on tuntud oma rahuuse poolest, ning milles ka külad on palisaadiga ümbritsetud.

Kindlustatud majal on kelder, mis on toidulao eest. Esimesel korrusel, kuhu viib väike tõstesild, on ainult üks ruum, mis on nii pere magamisruumi, köögi kui elutoa eest. Maja teine korrus võib olla ilma katusega või katusega laoruum.

Elud: 50

Kaitseviset: Staatiline 10. Niikaua kuni väikesel tornil on elusid, on sellesse peitunud sõjasalgal kaitsevisetele +10.



Torn või suur kindlustatud maja

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: oleneb

Eeldus: -

Kasu: Selline torn on tavalise kindluslinna keskmiseks müüritorniks. Garnisonina mahutab maksimaalselt 60 meest. Kaks sellist torni mahutavad kahepeale kompanii, mis saab tervikuna rünnata otse tornide vahelise müüri all olevaid ründajaid.

Kindlustatud majana on torn sobilik mõne militaarse suunitlusega maaüliku või samuraiklanni residentsiks.

Torni keldris on ladu või vangikong, esimesel korrusel köök ja söögisaal (eluruum, kus magavad ka teenijad) ning teisel korrusel üliku magamis ja eluruum või garnisoni magamisruumid. Maja puhul on kolmandal korrusel laod, kindlustorni puhul on sealgi garnisoni majutamiseks vajalikud ruumid. Esimesel korrusel olevast välisuksest sisse pääsemiseks tuleb langetada väike tõstesild.

Kolme korruse ja keldri peale kokku on hoones umbes 300 ruutmeetrit elamisruumi.

Elud: 100

Kaitsevis: Staatiline 10. Niikaua kuni tornil on elusid, on sellesse peitunud sõjasalgal kaitsevisetele +15.

Kahuritorn

Rajamise hind: 3000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: oleneb

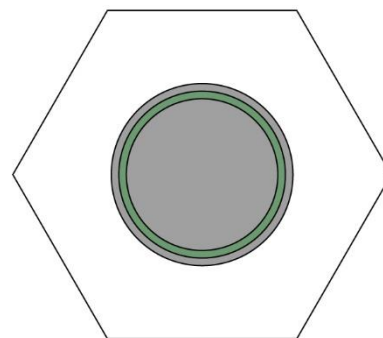
Eeldus: -

Kasu: Kahuritorn on suur ja lai paksu müüri ümmargune üleni kivist torn. Torn ei ole mõeldud elamiseks, kuigi seal teoreetiliselt saaks elada askeetlikes tingimustes.

Torn mahutab garnisonina ühe kompanii sõdureid või kahureid.

Elud: 300

Kaitsevis: Staatiline 10. Niikaua kuni tornil on elusid, on sellesse peitunud sõjasalgal kaitsevisetele +20.



Põhja-Thefna tornlinnus

Rajamise hind: 5000KD (lisaks kahurite ja kahurite laskemoona hind)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 15

(Need võivad olla samad külad, mis saavad pärast olema linnusega seotud militaarkülad.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0 (või 15 kui tahta, et linnus on ühe kompaniiga mehitatud)

Ülalpidamiskulu käigus: oleneb (kui linnuses on lisaks kahurikompanii, siis selle palk)

Eeldus: -

Kasu: Tornlinnused on klassikaline ja kõige levinum linnus, mis võib olla nii puhtalt militaarses kasutuses, kui ka üliku residentsiks. Kui tornlinnused on puhtalt militaarses kasutuses, siis mahutab ta ühe kompanii ja lisaks ühe kahurikompanii. Üliku residentsina ei ole selles nii palju ruumi ja siis mahutab ta pool kompaniid (60 meest) ja kahurikompanii.

Kui domeeni valitseja ehitab ülesse oma sõjaväge ja soovib oma riiki kaitsta kindluste võrgustikuga, siis just tornlinnused nende külge ühendatud 15 militaarkülaga, mis tagavad ühe kompanii, on kaitstud riigi toimimise aluseks. Iga selline linnus kompanii ja 15 militaarkülaga on iseseisvalt toimiv üksus, millele peale rajamist enam lisakulusid ei lähe. Loomulikult, kui valitseja tõmbab oma kompaniid linnustest välja sõjakäikudele, siis peab ta nende elamiskulud kinni maksma. Kompaniide elamiskulud on välja toodud eraldi tabelis, mis asub suurte lahingute peatükis.

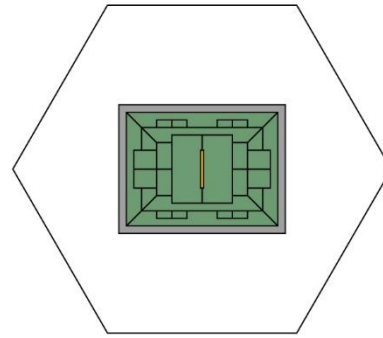
Tornlinnused on neljakordne, linnuse baas kivist ja ülejäänud korrused laki ja/või krohviga kaetud puust, mis teeb selle peaaegu sama tulekindlaks kui kivi.

Kui tornlinnused on kasutuses üliku residentsina siia asuvad seal lisaks garnisoni barakkidele üliku magamisruumid, üliku eluruumid, kabel ning kohtu ja vastuvõtusaal. Nii militaarlinnuses kui ülikulinnuses on barakid, toiduladu, toalett, söömis ja vastuvõtusaal, köök ja vangikong või miski sarnane asi keldris. Tornlinnuse värav on kaitstud tõstesilla ja võrevärvaga.

Nelja korruse peale on tornlinnuses umbes 1000m² elamispinda.

Elud: 200

Kaitsevise: Staatiline 10. Niikaua kuni tornlinnusesel on elusid, on sellesse peitunud sõjasalgal kaitseviseatele +15.



Loss ehk suur Põhja-Thefna tornlinnused (donjon)

Rajamise hind: 20 000KD (lisaks kahurite ja laskemoona hind)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 30 (Need võivad olla samad külad, mis saavad pärast olema linnusega seotud militaarkülad.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0 (või 30 kui tahta, et linnus oleks kahe kompaniiga mehitatud)

Ülalpidamiskulu käigus: oleneb (kui linnuses on lisaks kahurikompaniid, siis nende palgad)

Eeldus: -

Kasu: Suured tornlinnused on olnud Põhja-Thefna ehituskunsti meistritöödeks olles kuni 50 meetrit kõrged 7 või 8 korruselised kivist ja krohvitud või lakitud puidust ehitised. See linnusetüüp on levinud tänaseks üle kogu aasteani maailma kui militaarse valitseja eelistatuim elupaik. Kõrgudes üle kindluslinna saab suurest tornist kahurituld anda samaaegselt kõikides suunades lähenevate vaenuvägede vastu. Ning olles kogu linnast oluliselt kõrgem lisab suur tornlinnused kahurite baaslaskekaugusele 100 meetrit, ehk kaks heksagooni.

Suured tornlinnused on alati nii militaarsed kui administratiivsed asutused. Alati elab seal ka kohalik ülemvalitseja või mõni muu kõrge ülik.

Suure tornlinnuse garnisoniks mahub kuni kaks kompaniid ja kaks kahurikompaniid.

Kui suurt tornlinnust mehitada või sellest üksusi välja tõmmata, siis tehakse seda samade põhimõtete alusel, mis tavalise tornlinnusegi puhul.

Lisaks garnisoni barakkidele asuvad suures tornlinnuses üliku magamisruumid, üliku

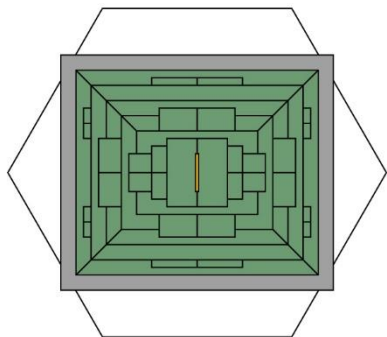
eluruumid, kabel, kohtu ja vastuvõtusaal, saunad, oopiumi ja teeruumid, klassiruumid üliku ja samuraide laste õpetamiseks, toidulaod, toaletid, söömis ja vastuvõtusaal, köök ja vangikongid.

Suure tornlinnuse värav on kaitstud tõstesilla, topelt võrevärvate ja augulõksuga väravaruumi all. Väravaruumi kohal on lisaks laskeavad, mis teevad ruumi kinni jäämise eriti ohtlikuks.

Kõikide korruste peale on tornlinnuses umbes 4000 ruutmeetrit elamispinda.

Elud: 500

Kaitsevis: Staatile 10. Niikaua kuni suurel tornlinnusel on elusid, on sellesse peitunud sõjasalgal kaitsevisetele +15.



Puidust või mullast palissaad (50m jupp)

Rajamise hind: - (palissaad rajatakse ilma inseneride abita ümbruskonnas olevatest materjalidest). Kui ümbruskonnas mingeid sobivaid materjale pole, siis hind 50KD 50m kohta.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1/6 (üks küla rajab käigus 300m palissaadi)

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algatada paljude juppide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Puidust või mullast palissaadi võib leida rahutus piirkonnas olevate külade ümber või piirkondadest, kus ehituskunst pole arenenud ja ligipääs kivile on piiratud.

Palissaadi 50m jupile võib paigutada ühe kompanii sõdureid, kes saavad tänu palissaadi kaitsvatele omadustele kaitseviskele +5.

Palissaadi võivad rajada ka sõdurid. Sel juhul on üks kompanii ühe küla eest.

Elud: 10 Kõik 10 elu tuleb nulli saada, et palissaadi tekiks auk.

Kaitsevis: Staatile 10, Niikaua kuni palissaadil on elusid, on sellel asuval sõjasalgal kaitsevisetele +5.

Kivimüür (50m jupp)

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 5 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algatada paljude juppide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kivimüüri 50m jupile võib paigutada ühe kompanii sõdureid, kes saavad tänu müüri kaitsvatele omadustele kaitseviskele +10.

Elud: 100 Kõik 100 elu tuleb nulli saada, et müüri tekiks auk.

Kaitsevis: Staatile 10, Niikaua kuni müüri on elusid, on sellel asuval sõjasalgal kaitsevisetele +10.

Vallikraav (50m jupp)

Rajamise hind: - (kaevamine vajab lihtsalt tööjõudu)

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algatada paljude juppide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Vallikraav takistab piirajatel müüride alla pääsemist ja selle täitmiseks tuleb minna müüri olevate sõdurite laskekaugusesse.

Väravatorn

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 5

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

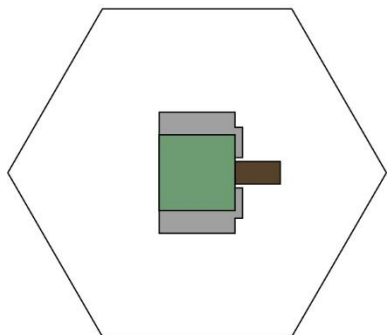
Eeldus: -

Kasu: Väravatorn on mõnes mõttes kogu kindluse kõige nõrgemaks kohaks. Või täpsemalt on kõige nõrgemaks kohaks värav, millel on 10 elu. Selleks, et väravate hävitamist takistada on nad tavaliselt asetatud müüri sedaviisi risti, nii et kaugelt ei saa neid kahuritega otse puruks lasta. Selleks tuleks kahurid müüri äärde tuua, kus need on lihtsasti kindluses olivate poolt rünnatavad.

Värava ees on tõstesild, millel on 5 elu. Sellele järgneb raskest puidust värav 10 eluga. Sellele järgneb tõstevõre 10 eluga ja siis väravaruum, mille põhjas on ogadega auk ja kohal laskeavad. Lõpuks on lisatõstevõre ja lisavärav. Väravatorn mahutab garnisoniks ühe kompanii.

Elud: 150

Kaitsevis: Staatiline 10, Niikaua kuni tornil on elusid, on selles asuval sõjasalgal kaitsevisetele +15.



Paar pronksist väravaid

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): oleneb kunstnikust, tavaliselt 5 kuni 8 käiku

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Rasked pronksväravad on nii linnuse esimeseks kunstiteoseks kui ka oluliseks turvaelemendiks, sest nendel on oluliselt rohkem elusid kui tavalistel väravatel. Pronksväravaid võib panna ükskõik kuhu tavaliste väravate asemele.

Elud: 50

Bastion (50m jupp)

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 5 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algsatada paljude juppide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kahurite kasutuselevõtt on muutnud tavalised kindlusemüürid kahuritule poolt lihtsasti avatavateks. Lisaks on tavalised müürid liiga kitsad, et neile kahureid paigaldada.

Bastionid on tavalistest müüridest oluliselt madalamad aga see-eest palju laiemad ja täidetud mullaga, mis muudab nende purustamise isegi kahuritule poolt väga raskeks. Samas ei anna sellised tavalised bastionid aga väga palju kaitset.

Bastioni 50m jupile võib paigutada ühe kompanii sõdureid või kahureid, kes saavad tänu bastioni kaitsevatele omadustele kaitseviskele +5.

Elud: 250. Kõik 250 elu tuleb nulli saada, et bastion laguneks piisavalt võimaldamaks selle vältimist.

Kaitsevis: Staatiline 10. Niikaua kuni bastionil on elusid, on sellel asuval sõjasalgal kaitsevisetele +5.

Bastion, käikudega (50m jupp)

Rajamise hind: 3000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 5 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algsatada paljude juppide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Käikudega bastion näeb kaugelt vaadates välja enamvähem samasugune, nagu tavaline mullaga täidetud bastion. Erinevuseks on aga see, et tegemist on suures osas seest tühja ehitisega. Bastionis olevatesse käikudesse saab peituda igasuguse kahuritule eest. Ka taevast langevate mortari kuulide eest.

Käikudel on laskeavad ja neid saab kasutada kahurite või muude laskerelvadega laskmiseks.

Bastioni 50m jupi sisse võib paigutada ühe kompanii kahureid või sõdureid, kes saavad tänu bastioni suurepärasele kaitseomadustele +20 kaitseviskele.

Elud: 250. Kõik 250 elu tuleb nulli saada, et bastion laguneks piisavalt võimaldamaks selle vältimist.

Kaitsevis: Staatiline 10. Niikaua kuni bastionil on elusid, on sellel asuval sõjasalgal kaitsevisetele +20.

Barakk

Rajamise hind: 300KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1 (Piisava koguse vabade külade olemasolul võib algsatada paljude barakkide ehitamise korraga.)

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Barakk on lihtne tavaline puust hoone ühe kompanii majutamiseks. Barakke on mõtet ehitada siis, kui kõik palgal olevad kompaniid ei mahu eelmainitud kindlustesse elama või kui ehitatakse moodsast linnust, mis koosneb vaid bastionite ringidest ning millel puuduvad linnusetornid, kui elukohad üldse.

Arusaadavalt on barakke odavam ehitada kui iga üksuse jaoks uhket kindlustorni.

Elud: 5

Kaitsevis: Staatiline 10. Niikaua kuni barakil on elusid, on sellel asuval sõjasalgal kaitsevisetele +5.

Hooned ja asutused linnas

Viljasalved

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: -

Kasu: Viljasalved on suurte postide otsas olevad suured kivist laod, mis on korralikult lukus ja hästi kaitstud ning mille sisu on üldiselt ka korralikult kokku arvatud.

Viljasalved mahutavad 3000t toidukraami, mis on nendes looduse stiihiate ja hiirte eest kaitstud. (Üks villa toodab käigus umbes 30t toidukraami, millest jätkub 300 inimese toitmiseks terve domeenikäigu jooksul.

Viljasalved tagavad linnaelanike ellujäämise ja tervise ka piiramise korral.

Viljasalvede juures töötab kaks valvurit ja arveametnik.

Turg

Rajamise hind: 500

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 120KD

Eeldus: Teedevõrgustik, või mõni muu viis kaupade liigutamiseks, nagu näiteks jõgi ja sadam. Ühe turu saab ehitada 10 000 elaniku kohta regioonis.

Kasu: Turg on tegelikult lihtsalt mingisugune plats väikse hoonega, mille juures on ametis kaks samuraid: valvur ja meremagistraat. Meremagistraat korjab kaupmeestelt nillwringi või imperaatori jaoks tolle, kontrollib kaupade

kvaliteeti, kaupmeeste pabereid jne. Valvur valvab kuritegevuse järele.

Turu rajamine annab kohest kasu, sest turu tõttu kolib domeeni hulk (2d10 x domeeni suurus) vabasid perekondasi, kes arusaadavalt tõstavad maksubaasi.

Lisaks tõstab turg jõukust domeenis. Jõukus +5%

Rahapaja

Rajamise hind: 1000

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: Valitsejal kontrolli alla on mõni vase, hõbeda või kullakaevandus. Valitsejal on õigus oma raha müntida. (See õigus on imperaatoril ja kõikidel nillwringidel, aga ka vähemad valitsejad võivad seda õigust endale kaubelda.)

Kasu: Rahapaja on suur kivist töökoda, kus töötab samuraide ja magistraatide valve all sepp, kes väärismetalle müntideks vermib.

Kasum tuleneb sellest, et kõikides rahades on peale nime andva metalli veel 10% mingit odavamalt metalli (tavaliselt vaske).

Kulla ja hõbeda kaevandustest tulenev kasu suureneb 10%.

Valitseja võib otsustada raha kulla või hõbedasisaldust veelgi vähendada, et saada suuremat kasumit. Sellega ei tohi aga vahele jääda, sest sellisel juhul võtab impeerium ja selle elanikud teda kui raha võltsijat. -25% jõukust ja jumal teab millised repressioonid veel.

Väike kaubasadam ja sadamalinn

Rajamise hind: 10 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 500KD

Eeldus: Meri, jõgi või mõni muu veekogu, milles sadama rajamiseks sobiv koht. Mõttekaks muutub sadama rajamine siis, kui domeenis elab vähemalt 50 000 inimest või on läbi sadama võimalik vahendada kaupa vähemalt 50 000 inimesele või on sadam kaubateel olulisel punktil, kus laevad võiksid peatuda proviandi hankimiseks. Seda kõike tuleks hinnata koos mängujuhiga. Kõige kindlam on võtta aluseks lihtsalt oma domeeni rahvaarv.

Kasu: Väike kaubasadam võimaldab merekaubanduse kohalikele kaupmeestele ja kuni 800t laevade dokkimise. Väikeses sadamas saab

peatuda korraga 2 laeva, mis keskmiselt dokivad kuu aega. Ehk siis ühe väikese sadama kohta saab domeeni külastada domeenikäigus 6 laeva. Seda hulka saab suurendada ehitades kõrvale järgmisi väikeseid kaubasadamaid.

Teiseks tõstab sadam Jõukust 5%.

Kolmandaks võib sadam võimaldada tollide kogumist läbiliikuvatelt kaupadelt. Sellest aga juttu maksude peatükis.

Sadam koosneb dokkidest, tollihoonest, ladudest kauba hoidmiseks ja igasugustest kõrtsudest ning trahteritest, mis koheselt sadama ümber tekivad, et majutada ja lõbustada rändureid ja meremehi. Sadam tõstab seetõttu linna populatsiooni tublisti aga nendest tulenev kasu on siinsamas kirjas.

Sadamas töötab meremagistraat, mitu samuraist asemagistraati, valvurid ja hulk kõikugu sadamatöölisi, kes on kõik valitseja otsesel palgal.

Kuna sadam tõmbab ligi igasugu kahtlasi tegelasi ja suurte summadega tegelevad samuraibürokraadid võivad ahvatlustele kergesti alluda, siis suurendab sadam korruptsiooni domeenis. Korruptsioon +5%.

Laevatehas (shipyard)

Rajamise hind: 6000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 1000KD või 0

Eeldus: Domeeni on rajatud väike kaubasadam.

Kasu: Laevatehas ehitatakse kõiki laevu, mille veeväljasurve on kuni 800t. Laevatehas ehitab domeenikäigus 100t laeva. Ehk siis 800t džonki saaks valmis 8 käiguga. Et protsessi kiirendada võib rajada mitu laevatehast.

Laevatehas töötab 2 laevaehitusmeistrit ja 50 muud töölisi, kelle palgakulu, 1000KD, moodustab kogu ülalpidamiskulu. Kokkuvõtteks tuleks laev 10 000KD odavam.

Valitseja saab laevatehast kasutada kahel moel. Esiteks saab ta lasta poole hinna eest endale laevu ehitada, näiteks 800t džonki maksaks ise ehitamise puhul 36 000KD asemel 18 000KD. Sel juhul jookseb aga igakäigune palgakulu 1000KD.

Teine võimalus on lasta laevatehasel iseseisva ettevõtteks töötada. Laevatehas sel juhul remondib laevu, ehitab tellimusel kaupmeestele laevu ning vahel lausa kalapaate. Sellisel juhul on laevatehase

ülalpidamiskulu 0 ja kasumit toob ta 500KD iga domeenikäik.

Samuraikool

Rajamise hind: 4000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 2

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 400KD

Eeldus: -

Kasu: Samuraikool on prestiižne asutus, mis ennekõike tõstab domeeni samuraide kvaliteeti. Samuraikooli läbinud samuraid on paremad taktikud ja targemad bürokraadid. Kui samuraikool on maadel 8 käiku olnud, siis langeb korruptsiooni tase 10% ja maadelt kogutavatest samuraiüksuste saadikutel on taktika 3 võrra kõrgem, mis lisab nende üksuste rünnakule +1.

Samuraikooli juhiks on kensai ja tema all töötab veel kaks samuraist õpetajat. Need mehed on tipud samurai olemise alal ja võivad olla sobilikud ka lahingutes väejuhtidena kasutada oma kõrge taktika ja sotsiaalsete oskuste plussi tõttu. Kensail on taktika +12 ja sotsiaalsed oskused +8, õpetajatel on taktika +10 ja sotsiaalsed oskused +6.

Lisaks võitlusele ja taktikale õpitakse samuraikoolis juurat, ajalugu, kunsti ja muusikat.

Lisaks ülalpidamiskuludele võtavad samuraikoolid õppemaksu nendes õppivate samuraide perekondadelt.

Samuraikool on madal kindlustatud hoone treeninguteks sobiliku sisehoovi, klasside, väikese raamatukogu ja eluruumidega nii õpilastele kui õpetajatele.

Korruptsioon -10%, samurai tavaväe, samurai ratsanike, ashigarude ja samurai eliitratsanike rünnak +1.

Kõrgem sõjakool

Rajamise hind: 20 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 6000KD

Eeldus: Leitud või kuskilt kohale meelitatud moodsa sõjapidamise spetsialist, kellel on Taktika +18.

Kasu: Kõrgemas sõjakoolis õpetakse ohvitsere professionaalse sõjaväe jaoks. Kui kõrgem sõjakool on domeenis olnud 8 käiku, siis on kõikidel professionaalse sõjaväe saadikutel ja ballistikutel nende taktika või ballistikaoskus 3

võrra suurem, mis annab seda tüüpi väeüksustele +1 rünnakule. Lisaks on kõikidel lõpetajatel võime Kogenenud saadik, mistõttu on kõikidel professionaalse väe üksustel ka moraalile +2.

Professionaalse sõjaväe kompaniitüüpideks on: asteaani meresõdurid, piigimehed, musketärid, rohtla ratsanikud ja kõik kahuriüksused.

Lisaks on iga käik 25% võimalust, et lõpetab eriti andekas õpilane, kelle taktika on +12, sotsiaalsed oskused +6 ja kellel on võime: Kogenenud Taktik, mis annab terve sõjaväe tiiva üksustele +2 moraalile.

Kõrgema sõjakooli rektoriks on see rajamiseks vajalik meistertaktik ja seal töötab veel 6 õppejõudu, kelle taktika või ballistika on +12. Lisaks töötab sõjakoolis veel mitukümmend igasugust muud abimeest ja tehnikut.

Võrreldes samuraikooliga ei õpetata sõjakoolis muid valitsemiseks vajalike oskusi, ning seetõttu ei ole sõjakooli lõpetanud ohvitserid sobilikud samuraidena külasid ja majandust juhtima.

Moodne sõjakool koosneb suurest õppehoonest, kasarmutest õpilastele, suurtükiväe lasketiirust ja treeningalast.

Moodsa sõjakooli rajamise ja ülalpidamise teeb kalliks peamiselt suurtükiväe lasketiir oma kahurite ja pideva paugutamise. Seetõttu pole seda kooli mõistlik ka linnale väga lähedale rajada.

Hipodroom

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 50KD

Eeldus: Domeeni suurus vähemalt 2

Kasu: Hipodroom on suur lage plats, mille ümber puust tribüünid ja tallid. Siin võistlevad igal nädalal kohalikud kaarikumeeskonnad.

Hipodroom on asteaani kultuuris väga tähtis ja selle ümber toimuv elavdab nii kaubandust, kui tõstab inimeste rahulolu.

Jõukus +5%, Rahulolematuse -5%.

Termid

Rajamise hind: 2500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 50KD

Eeldus: -

Kasu: Termid on saunade kompleks, milles vabad asteaani armastavad lõõgastuda ja vaba aega veeta. Termid on oluline osa igast ennast tõeliselt linnaks pidavast asundusest. Enamasti on termide külastamine linnaelanikele tasuta või väga odav. Samas on termidel ka linnas väga oluline sanitaarne efekt: hügieeni hoiab haigused eemal.

Ühed termid katavad 5000 elanikuga linna vajaduse.

Termid vähendavad Katsumuste aja protsenti -5%. Lisaks mõjuvad termid hästi rahulolule, rahulolematuse -5%.

Suur tempel

Rajamise hind: 10 000KD või tasuta

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 10

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: vähemalt 5 vaba küla

Kasu: Suur tempel toimib domeeni spirituaalse keskusena. Kuigi suure templi võib domeeni valitseja ise rajada, teeb seda tavaliselt siiski mõni religioosne organisatsioon, mis pöördub valitseja poole, et talt maid saada ning tempel rajada. Organisatsioon küsib tavaliselt mitukümmend ruutkilomeetrit maad koos vähemalt viie kuni kümne külaga (1d6+4). Templi ehitab organisatsioon omade ressurssidega.

Kui tempel valmis ja domeenis enne nii suurt templi ei olnud, siis hõivab templi juht ülempreestri koha sinu valitsuses. Nüüd oleneb kõik sinu läbisaamisest temaga.

Kui tempel ehitada omade ressurssidega, siis tuleb sellele määrata viis küla, mis selle maksubaasina hakkavad toimima.

Asteaania templid on iseseisvad ja maksudest vabastatud. Templist võib kujuneda oluline liitlane domeeni sees, eriti juhul, kui tempel on osa mõnest religioossest organisatsioonist, nagu näiteks Geulaadese Kehad või Menes Avantüristose Ordu. Samas võib templist ka rivaal kasvada.

Suur tempel tõstab rahulolu. Rahulolematuse -5%.

Miraaži tempel koos varjuteatriga (Vaimuvalla teatriga)

Rajamise hind: 4000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 0

Eeldus: Linn vähemalt 10 000 elanikuga, ettevõtlik geiša, kes templit pidama hakkab

Kasu: Miraaži tempel on linna kaunite kunstide keskuseks. Templis on raamatukogu, mis pühendatud peamiselt ilukirjandusele, kunstisaal, varjuteater ja kõrgklassi salongid – geišad on preestrite kast, kes pakuvad ka seksuaalse iseloomuga teenuseid.

Kuigi tempelkompleksi ehitamist peab rahastama valitseja tegutseb see edasi iseseisvalt.

Templi juures asuvas Vaimuvalla teatris näitlevad seal elavad geišad ja vahetevahel ka mõned rändavad vagantid. Näitemängud on kirjutatud kas mõne kuulsa näitekirjaniku poolt või kohapealsete geišade poolt, mis juhul on tegemist tõenäoliselt lokaalsete müütide või poliitiliste naljalugudega. Etendused on varjuteatri ja tavateatri vahepealsed, kus varjudega mängitud osa etendusest sümboliseerib Vaimuvallas toimuvat. Kui näitlejad on aga nähtaval, siis toimub tegevus elavate maailmas.

Kui domeenil ei ole juba mõnda võimast ülempreestrit juhti, siis tõuseb selle templi tähtsaim geiša domeeni ülempreestriks.

Rahulolematus -5%

Heroiini tempel

Rajamise hind: 4000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 4

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 0

Eeldus: Linn vähemalt 10 000 elanikuga, Heroiini preester, kellest templi peapreester saab.

Kasu: Heroiini, asteaanide ravikunstide, maagia ja hullumeelsuse jumala tempel on üks veider koht. Ühelt poolt on tegemist linna haiglaga, kus töötavad ja õpivad arstid, kes linna vaesemaid tasuta ravivad. Teiselt poolt on tegemist kohaga, kus Heroiini preestrid oopiumist heroini destilleerivad ja seda kohal kasutamiseks müüvad. Ebatavaline pole, kui nad oma aedades ka mürgiseid taimi kasvatavad ja nendest murke segavad, et neidki jumal teab kellele müüa või sisse sööta.

Lisaks on Heroiini peapreester tavaliselt peast otsapidi segi ja külvab oma sõnavõttudega linnas pidevalt segadust. Rahvas annab selle talle aga andeks.

Kuigi tempelkompleksi ehitamist peab rahastama valitseja tegutseb see edasi iseseisvalt.

Kui domeenil ei ole juba mõnda võimast ülempreestrit juhti, siis tõuseb selle templi hullumeelne peapreester domeeni ülempreestriks. See ei ole hea mõte ja kui see juhtub, siis on domeenis rahulolematus +5%, sest kuigi Heroiini kui ravitsemise, maagia ja hullumeelsuse jumalat austatakse, siis selline domeenijuht on enamuse rahvale siiski vastuvõetamatu.

Heroiini tempel on domeeni haigla eest ja seetõttu vähendab Katsumuste aja protsenti -5%.

Palee

Domeeni valitseja elab palees. Paleed eraldi hoonetüübina olemas ei ole vaid selle aluseks on mõni uhke linnamaja nagu palazzo või kindlus nagu suur tornlinnus. See alushoone tuleb esimesena ehitada. Siin alapeatükis kirjeldatud arendused on lisadeks, mida valitseja juba olemasolevasse kodubaasi juurde ehitada saab. Kusjuures osad nendest arendustest nagu näiteks ihukaitse, võivad valitsejaga kaasa liikuda, kui ta oma paleest lahkub.

Lisaks valitseja kodule on palee ka kohaks, kus elavad või käivad koos domeeni valitsejad, kus on varjul domeeni kassa ning millest toimub domeeni juhtimine.

Palee arendused on otseselt kasulikud vaid valitsejale endale, ning ei mõjuta suures domeenis toimuvat. Kuigi palee pole otseselt domeeni suurusega seotud, siis tahab suure domeeni valitseja tõenäoliselt elada suuremas ja uhkemas palees.

Tõenäoliselt elab palees ka mõni sõjaväeüksus ja seetõttu võib palee ka hulga militaarküladega ühendatud olla.

Park

Rajamise hind: 500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 1

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 10KD

Eeldus: -

Kasu: Park on ilus ja seal saab vastuvõtte ja pidusid korraldada. Park on ümbritsetud madala müüriaga.

Kunstisaalid

Rajamise hind: 5000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kunstisaalid väljendavad valitseja maitsekust ja kõrget klassi. Palees viibides on valitsejal +2 sotsiaalsete oskuste viskele.

Lõksude süsteem

Rajamise hind: 500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 10KD

Eeldus: -

Kasu: Ülemshinobi on palee olulistesse kohtadesse paigaldanud igasugused lõksud.

Nendest möödapääsemiseks peab salamõrtsukas viskama mehhanismide tööd 10+ülemshinobi mehhanismide töö punktid vastu.

Kui salamõrtsukaks on sinine sõdalane, siis seda tüüpi mehhaanilisi lõkse saab ta automaatselt vältida.

Ihukaitse

Rajamise hind: 1000

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 750KD

Eeldus: -

Kasu: Ihukaitse on 12 hästitreenitud ja ülimalt lojaalset samuraid, kes valvavad valitsejat kolmes vahetuses. Ihukaitse on ka hõberelvad.

Ihukaitse on formeeritud ülemshinobi poolt ja sellest möödapääsemiseks peab salamõrtsukas viskama Luuramisoskuseid või Sotsiaalseid oskuseid maskeerumise puhul 10+ülemshinobi tähelepanu punktid vastu.

Kui sinisel sõdalasel on Nähtamatuse võime, siis saab ta visata Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste asemel Vaimuvalda sisenemist.

Sinistest sõdalastest ihukaitse

Rajamise hind: -

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 900KD

Eeldus: Kojamaag on treeninud 3 sinist sõdalast.

Kasu: Kolm sinist sõdalast valvavad astraalsel kujul valitsejat kordamööda.

Sinised sõdalased on treeninud kojamaagi poolt ja sellest kaitsest mööda hiilimiseks peab

salamõrtsukas viskama Luuramisoskuseid või Sotsiaalseid oskuseid maskeerumise puhul 10+kojamaagi vaimuvalda sisenemise punktid vastu.

Sinistest sõdalastest ihukaitse näeb nähtamatut, seetõttu ei saa valitsejat ründav sinine sõdalane nendest oma nähtamatuse võimet kasutades lihtsalt mööda lennata vaid peab ka üritama varjuda.

Maagiline kaitse süsteem (Ravitsemine)

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teetöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: Maagilist kaitse süsteemi rajab kojamaag, või valitseja ise, kui tal on maagi oskused. Ravitsemise kaitse süsteemi rajamiseks peab kojamaagi Ravitsemine olema vähemalt 20, kui kaitse süsteemi rajab valitseja, siis peab tal olema rituaal: Polongi loomine.

Kasu: Polong on võimas ja kiire verest loodud Vaimuvalda olend, kes valvab valitseja järgi.

Kui polongi loonud maag tappa või teenistusest vallandada, siis polong põgeneb.

Sellest kaitsest mööda hiilimiseks peab salamõrtsukas viskama Luuramisoskuseid 32 vastu.

Polong on vaimuvaldne, kes näeb nähtamatut, mistõttu ei saa temast sinine sõdalane nähtamatuna lihtsalt mööda lennata vaid peab samuti varjumist viskama.

Vaata ka Ravitsemise võimet: Polongi loomine. Selle kaitse süsteemi loomine hõlmab endas mõrvu.

Maagiline kaitse süsteem (Loomade valitsemine)

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 12

Ehitamisel teetöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: Maagilist kaitse süsteemi rajab kojamaag, või valitseja ise, kui tal on maagi oskused. Loomade valitsemise kaitse süsteemi rajamiseks peab kojamaagi Loomade valitsemine ja Ravitsemine olema vähemalt 10, kui kaitse süsteemi rajab valitseja, siis peab tal olema rituaal: Looma hingestamine.

Kasu: Loomade valitsemise kaitse süsteem koosneb paarist loomast, kelle sees on loomade valitseja hinge tükid, mis teevad need loomad

tavapärasest targemaks ja julgemaks. Need loomad võivad valitsejat kõikjal saata ning olla oma eksootilisusega ka võimuga uhkustamise vahendiks.

Kui loomade valitseja tappa, või ta lahkub teenistusest, siis kaovad ka loomadest valvurid.

Sellest kaitsest mööda hiilimiseks peab salamõrtsukas viskama Luuramisoskuseid 20 vastu.

Kui sinisel sõdalasel on Nähtamatuse võime, siis saab ta visata Luuramisoskuste asemel Vaimuvalda sisenemist.

Maagiline kaitseüsteem (Surnumanamine)

Rajamise hind: 1000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: Maagilist kaitseüsteemi rajab kojamaag, või valitseja ise, kui tal on maagi oskused. Surnumanamise kaitseüsteemi rajamiseks peab kojamaagi Surnumanamine olema +18, kui kaitseüsteemi rajab valitseja, siis peab tal olema rituaal: Vardja loomine.

Kasu: Surnumanamise kaitseüsteem koosneb ühest kolmanda taseme vardjast, kes saadab valitsejat kõikjal. Vardja kannab kõige paremat asteani plaatrüüd ja nodachit ning on väga hea võitleja. Rüü varjab tema kummituslikku olemust.

Kui surnumanaja tappa, või ta lahkub teenistusest, siis kaob ka valvurist vardja.

Sellest kummitusest mööda hiilimiseks peab salamõrtsukas viskama Luuramisoskuseid 20 vastu.

Vardja on kummitus, kes näeb nähtamatut, mistõttu ei saa temast sinine sõdalane nähtamatuna lihtsalt mööda lennata vaid peab samuti Luuramisoskuseid viskama.

Vaata ka Surnumanamise rituaali: Vardja loomine. Selle kaitseüsteemi loomine hõlmab endas mõrva.

Maagiline kaitseüsteem (Energia juhtimine)

Rajamise hind: 2400KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 1000KD

Eeldus: Maagilist kaitseüsteemi rajab kojamaag, või valitseja ise, kui tal on maagi oskused. Energia juhtimise kaitseüsteemi rajamiseks peab kojamaagi Energia juhtimine olema 12, kui kaitseüsteemi rajab valitseja, siis peab tal olema võimed: Energia salvestamine elektrina ja Energia suunamine II.

Kasu: Energia juhtijast kojamaag rajab elektrilisest lõksudest koosneva kaitseüsteemi, kus valele kohale astudes saab 1d8+12 elektrilist kahju.

Nendest lõksudest möödapääsemiseks peab salamõrtsukas viskama mehhanismide tööd 10+kojamaagi Energia juhtimise punktid vastu.

Sinine sõdalane saab seda süsteemi automaatselt vältida.

Vaimuvalla peeglid (Energia juhtimine)

Rajamise hind: 4000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 1000KD

Eeldus: Maagilist kaitseüsteemi rajab kojamaag, või valitseja ise, kui tal on maagi oskused. Vaimuvalla peeglite süsteemi rajamiseks peab kojamaagi Energia juhtimine olema 10, kui kaitseüsteemi rajab valitseja, siis peab tal olema võime: Vaimueseme loomine.

Kasu: Vaimupeeglitest kaitseüsteem koosneb 10 suurest vaimupeeglist, mis on paigaldatud valitseja palee strateegilistesse kohtadesse: magamistuppa, vastuvõtusaali (suunaga saali sisenejate poole), olulistesse sõlmpunktidesse. Peeglite juures valvab alati mõni hõberelva ja vilega samurai.

Vaimupeeglite omaduseks on, et nende peegeldusest näeb nähtamatut, mis ei võimalda sinistel sõdalastel, kummitustel ja muudel vaimuvalla olenditel nendest nähtamatult mööda hiilida.

Sellest kaitseüsteemist möödapääsemiseks peab sinine sõdalane viskama Luuramisoskuseid 10+kojamaagi Energia juhtimise punktid vastu.

Salakäik

Rajamise hind: 4000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 4

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Paleest viib kuskile välja mingisugune salakäik, miskaudu saab valitseja ohu korral põgeneda või niisama salaja väljas käia kui seda soovib.

Salakäigu rajamist juhib ülemshinobi, kes peale valmimist ainsana peale valitseja sellest teab. Kõik ülejäänud töölised on kuidagi kadunud. (10% võimalust, et mitte kõik!)

Spets arendused

Punase oni verepumbad

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teotöök vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: Domeeni loodusjumalaks on punane oni, kes on valitseja sõprade nimekirjas ja lubab enda verd pumbata.

Kasu: Punase onijumala arterist pumbatakse tema verd, mis lähedalolevas laboratooriumis pakendatakse 250ml klaaspudelitesse ning müüakse tervendava vedeliku pähe üle kogu maailma.

Pumpasi ja laborit opereerivad 4 preestrit-arsti, kelle palgakulu domeenikäigus on 360KD, mis on lõppkasumist juba maha arvatud.

Punasest onist pumbatakse iga päev välja 10 liitrit verd, kokku umbes 700 liitrit domeenikäigus – 2800 250ml pudelit tervendavat vedelikku. Verepumpade lõppkasum on 13 000KD domeenikäigus.

Spionaaž

Nii oma domeenis korra hoidmiseks kui väliste vaenlastega toimetulemiseks on domeenimängus oluline roll spionaažil.

Spionaažisüsteem jaguneb kaheks pooleks, mille tipus on domeenijuht ülemshinobi. Ülemshinobi saab teha suhteliselt tavalisi domeenijuhi tegevusi nagu asutuste rajamine ja shinobide treenimine. Sellele lisaks vastutab ülemshinobi domeeni valitseja ja teiste domeenijuhtide turvalisuse eest, kui keegi neid tappa või röövida tahab, siis toimuvad otsustavad visked ülemshinobi vastavate oskuste visete vastu.

Spionaažisüsteem saab tõeliselt elu sisse aga ülemshinobist allpool: spioonivõrkudes ja shinobiklannides, mida ta rajada saab. Spioonivõrgud tegelevad delikaatsete tegevustega nagu info kogumine ja salamõrvad, shinobiklannid on aga spionaažisüsteemi militaarsemaks küljeks. Shinobiklannid korraldavad rünnakuid kompanii tasemel, infiltreeruvad vastase armeesse, ründavad rivaalitseva kaupmehe laevu, avavad piiratava linnuse väravaid jne. Kuna shinobiklannid on SAKE reeglite järgi üksused, siis neid kirjeldab Sõja peatüki alampeatükk Spionaaž sõjas.

Oma domeenis võib valitseja kasutada spioonivõrku domeenisiseste rivaalide järgi luuramiseks, et neid siis kompromiteeriva materjali ilmnemisel arresterida või vaikselt sõnakuulekusele sundida. Või kasutada lausa lihtsalt domeenisiseste rivaalide salamõrvamiseks. Salamõrv võib olla kiire võimalus rivaalist vabanemiseks, aga tegemist on riskantse võimalusega, sest iga domeenisisene salamõrv tõstab domeeni permanentset rahulolematust 5%, kui valitseja sellega vahele jääb.

Spioonivõrgustik

Spioonivõrk on eraldiseisev organisatsioon, millel on omad tegevused. Spioonivõrku ei juhi ülemshinobi enamasti isiklikult vaid mõni tema treenitud shinobi või kuskilt seikluste käigus leitud shinobi. Kusjuures spioonivõrku, mis on valitseja enese domeenis võib juhtida ülemshinobi isiklikult, kuid sellisel juhul võib ta ennast mõnede tegevuste puhul isiklikult ohtu seada.

Valitsejal võib olla mitmeid spioonivõrke, sisuliselt lõpmatuseni või niipalju kui rahakott kannatab. Iga teda huvitava domeeni kohta üks eraldi ja lisaks üks enese domeenis. Samas ei saa

ühel valitsejal olla ühes domeenis mitu spioonivõrku. Spioonivõrgustikke rajab ülemshinobi oma tegevuste raames ja need on võrgustiku tüüpi asutused, mille hind ja ülalpidamiskulu oleneb domeeni suuruselt ja domeeni hindade korrutajast, mille saab järele vaadata Domeenimängu alustamise alapeatükist, kus kirjeldatakse domeeni suurust. Spioonivõrgustiku hind oleneb selle domeeni suuruselt, kuhu see rajatakse, mitte rajaja domeeni suuruselt!

Spioonivõrgustiku rajamiseks rivaali domeeni peab Ülemshinobi viskama Sotsiaalsete oskuste viske 20 vastu. Enda domeeni rajamiseks ei pea midagi viskama.

Spioonivõrgustik (*spyweb or spynetwork*)

Rajamise hind: 1000KD x domeeni hindade korrutaja.

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ehitamisel teetööks vajalike külade arv: 0

Toimimiseks vajalike rendikülade arv: 0

Ülalpidamiskulu käigus: 250KD x domeeni hindade korrutaja.

Eeldus: Üks vaba shinobi, keda võrku juhtima suunata. Oma enese domeenis olevat spioonivõrgustikku võib juhtida ülemshinobi ise.

Kasu: Domeeni on nüüd rajatud spioonivõrgustik.

Igal spioonivõrgustikul on ühes domeenikäigus 3 tegevust. Arvata võib, et ühe tegevuse läbiviimine võtab umbes kuu aega. Tegevused, mida spioonivõrgustik saab teha on:

1. Segaduse külvamine domeenis
2. Kompromiteeriva materjali otsimine
3. Baasi kaardistamine
4. Domeeni valitseja salamõrv või inimrööv
5. Domeeni juhi või mõne muu isiku salamõrv või inimrööv

Mõned tegevused on sellised, mida saab teha ainult spioonivõrk, mis on rajatud iseenda domeeni. Need on:

1. Domeeni probleemide tausta uurimine
2. Spioonivõrgustike otsimine enda domeenist
3. Tellitud mõrva või inimröövi lahendamine (ainult NPC valitsejatel)

Lisaks tegevustele annab spioonivõrgustik iga käik ülevaate domeenis toimuvast. Kui mängujuht on rivaali domeeni detailselt lahti kirjutanud, siis võib ka see ülevaade olla väga detailne. Mida teeb mõni domeenijuhtidest, millised juhtumised domeenis

on toimunud jne. Kui mängujuht on domeeni kujutanud üleüldisemalt, siis on ka raport üleüldisem.

Igasugused lihtsamad luuramised kellegi käikude ja tegemiste järgi ei lähe nende domeenitegevuste alla ja neid saab valitseja käsutada oma spioone mõistlikkuse piires pidevalt tegema.

Spioonivõrgustiku juht sooritab oma tegevuste käigus hulga viskeid, samuti ka ülemshinobi. Neid viskeid ei mõjuta kameelioninahkseid mantlid ega muud oskusi tõstvad maagilised esemed, sest tegemist on üleüldisemate tegevustega, mitte ühe konkreetse varjumisega ühe isiku poolt. Kuigi viskeid viskab võrgustikku juhtiv shinobi, siis reaalsuses tegutsevad ja varjuvad tema palgatud shinobid ja spioonid.

Kui spioonivõrgustikku juhtival shinobil on psüühiku võimed, siis võib ta Sotsiaalsete oskuste viske asemel kasutada Psüühika viset.

Segaduse külvamine domeenis

Võrgustikku juhtiv shinobi viskab Sotsiaalseid oskuseid 20 vastu. (Järgmine käik domeenis korruptsioon ja rahulolematuse +10%).

Saab kasutada korra domeenikäigu kohta.

Kompromiteeriva materjali otsimine

Spioonivõrgustikku võib saata mõne domeenijuhi, domeeni valitseja või mõne muu domeeni elaniku kohta kompromiteerivat materjali otsima.

Mängujuht peab kõiksepealt otsustama, kas üldse on midagi kompromiteerivat ja kui on, siis milline raskustase on selle väljaurimiseks. Shinobi viskab Sotsiaalseid oskusi mängujuhi ettenäidatud raskustaseme vastu, mis võib olla 15 kuni 30ni. Kui shinobi ei viska viset ära, siis ei õnnestu tal kompromiteerivat materjali leida.

See, mida mängijad otsustavad selle kompromiteeriva materjaliga peale hakata on juba rollimänguline küsimus.

Baasi kaardistamine

Spioonivõrgustik võib kaardistada valitseja, mõne domeenijuhi või muud tüüpi rivaali baasi või kodu. Kaardistamisest võib kasu olla kahel viisil. Esiteks annab mängujuht mängijale üle baasi kaardi või joonistab selle juhul kui mängijad ise plaanivad sinna sisse tungida. Või annab vähemalt mingid vihjed, kui kaardi üle andmine seikluse täiesti mõttetuks muudab.

Teiseks võimaldab baasi kaardistamine salamõrva või inimröövi tellimise otsust teadlikumalt teha. Õnnestunud kaardistamise puhul ütleb mängujuht mängijale kõik kaitstesüsteemid, maagilised või mitte, mis baasis elavat valitsejat kaitsevad. Selle otsuse pealt saab mängija otsustada, kas salamõrva tellimine on liiga riskantne või tasub ikkagi proovida. Või minna ikkagi ise? Või tellida hoopis alustuseks kojamaagi mõrv, kelle tapmine võib mõned kaitstesüsteemid kasutuks muudab, millised vaadata Asutuste peatükist palee alt.

Baasi kaardistamiseks teeb võrgustikku juhtiv shinobi kaks viset.

1. Sotsiaalsete oskuste või Luuramisoskuste vise kaardistatava asukoha ülemshinobi tähelepanu vastu. Kui see õnnestub siis on shinobil baasi füüsiline plaan koos lõksude ja muude takistuste oletatavate asukohtadega. Kui konkreetset baasil, mida kaardistatakse ülemshinobit pole, siis vise mingi mängujuhi etteantud raskustaseme vastu (20 kuni 30).
2. Teine sotsiaalsete oskuste või Luuramisoskuste vise mängujuhi öeldud raskustaseme vastu (20 kuni 30). Kui see õnnestub siis on shinobil selge, kes baasis töötavad, kui palju neid on, kuidas nad liiguvad, millal toimuvad mingisugused vahtkondade vahetused ning kus on nõrgad kohad. St millised kaitstesüsteemid baasis on.

Domeeni valitseja salamõrv või inimrööv

Domeeni valitseja salamõrva või röövimise planeerimine on kallis ja ohtlik töö. Esiteks tasuks loomulikult valitseja palee kaardistada, et oleks üldse teada, mille vastu minnakse.

Kui aga otsus valitseja tappa või röövida on kindel, siis selle planeerimine võtab ühe tegevuse ja läheb maksma 500KD x domeeni hindade korrutaja.

Salamõrva või inimröövi viib läbi või täpsemalt sooritab viskeid, sest kes tapva löögi või mürgi annab pole oluline, spioonivõrgustikku juhtiv shinobi.

Visked salamõrva või inimröövi õnnestumiseks:

1. Shinobi Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste vise ohvri ülemshinobi Tähelepanu viske vastu.
2. Shinobi visked kõikide erinevate kaitstesüsteemide läbimiseks. Neid on

valitsejal kindlasti mitmeid ja need on lahti kirjutatud Asutuse peatükis palee all.

3. Kui kõik eelnev on õnnestunud, siis on salamõrvar ise või mürk või mingi muu viis jõudnud valitsejani ja see sureb. Kui valitseja on PC, siis mängitakse olukord läbi ja PC võib suuta võitluses oma elu päästa, aga arvestama peab sellega, et kõik ta kaitsesüsteemid on mingil moel ära petetud ja nendest võitluses abi pole.
4. Kui toimub inimrööv, siis lisandub veel üks vise. Shinobi Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste vise röövitava ülemshinobi Tähelepanu vastu. See tagab, et röövitav ta paleest ka edukalt välja saadakse.

Kui valitsejal, kellele kallale tungitakse, pole ülemshinobit, siis viskab ta neid viskeid ise.

Kui mõni nendest visetest ebaõnnestub, siis salamõrva või röövimise plaan ebaõnnestub ja on 50% võimalust, et saadakse teada, kes salamõrva või röövimise tellis. Seda ei mõjuta shinobi oskused, sest plaaniga on seotud mitmed inimesed ja vaevalt võrgustikku juhtiv shinobi ise üldse see oli, kes valitseja magamistoast avastati.

Kui rööv või mõrv õnnestub, siis on 10% võimalust, et keegi lobiseb, või kuskilt tuleb selle tellija välja.

Vahele jäämine ja mõrva tellimise väljatulek tekitab juurde ühe rivaali. Lisaks võivad sellel igasugused rollimängulised tagajärjed olla.

Domeeni juhi või mõne muu isiku salamõrv või inimrööv

Domeeni juhtide ja valitseja pereliikmete puhul tasub arvestada, et mõned valitseja kaitsesüsteemid laienevad ka neile. Lisaks võib valitseja ka palgata neile eraldi ihukaitsed ja kaitsesüsteemid.

Üldiselt toimub ka muude domeeni elanike salamõrv või röövimine sarnasel viisil nagu valitseja puhulgi. Kui neil on mingid kaitsesüsteemid, siis tuleb need läbida. Tähelepanu tasub pöörata sellele, et väga suurte domeenide juhid võivad ise olla mõne väiksema domeeni valitsejaks. Sel juhul on neil oma isiklik ülemshinobi. Kui aga seda pole, siis teevad nad ülemshinobi viskeid ise või teeb seda nende eest mõni nende palgatud ihukaitsja.

Domeenijuhi, domeenivalitseja, patriitsi, templi ülempreestri, suure sündikaadi või mõne muu võimsa fraktsiooni juhi mõrva või inimröövi

kavandamine maksab 100KD x selle domeeni kus nad elavad hindade korrutaja. Kui planeeritakse mõne vähemkaitsitud isiku salamõrva, siis maksab see lihtsalt 100KD.

Mõrva või inimröövi läbiviimine toimub sama loogika alusel:

1. Shinobi Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste vise ohvri või ta valvuri Tähelepanu viske vastu.
2. Kaitsesüsteemide visked kui neid on.
3. Ohver sureb või röövitakse.
4. Inimröövi puhul Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste vise valvuri Tähelepanu viske vastu, et ohver edukalt välja toimetada.

Samuti, kui mõni vise ebaõnnestub, siis on 50% võimalust, et plaan tuleb välja ja tellija saab endale uue rivaali juurde.

Kui rööv või mõrv õnnestub, siis on selle avalikuks tulemise võimalus 10%.

Kui mõrvatud isik valitseja enda domeeni elanik ja mõrv õnnestub, aga jäädakse vahele, siis lisandub 5% permanentset rahulolematust domeenile.

Domeeni probleemide tausta uurimine

Vahel juhtub tänu viletsale rahulolematuse või korrupsiooni viskele domeenis mingi sündmus, mille taga on justkui kellegi kuri käsi. Kelle, ei pruugi aga selge olla. Spioonivõrk võib kasutada ühe oma tegevuse, et leida sündmuste taga olevat kurja kätt. Kas see õnnestub või mitte või kas üldse midagi on avastada on täielikult mängujuhi otsustada. Mängujuht võib lasta shinobil midagi veeretada aga võib ka mitte lasta.

Spioonivõrgustike otsimine enda domeenist

Enda domeeni rajatud spioonivõrgustik saab otsida teisi spioonivõrgustikke domeenist. Kui domeenis ühtegi pole, siis ei leita muidugi midagi.

Otsimiseks viskab võrgustiku juht (või ülemshinobi, kui ta juhib võrku ise) Tähelepanu domeenis end varjava spioonivõrgustiku juhi Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste viske vastu. Kui vastase võrk avastatud, siis vise korrata, et teada saada, kas spioonivõrgu juht õnnestub kätte saada. Kui juht on kätte saadud, siis sellega võib lugeda spioonivõrku hävitatuks.

Sama tegevust saab kasutada ka infiltreerunud shinobiklannide leidmiseks. Sel juhul aga klanni juht automaatselt ei tabata, klanni vastu võib saata

aga sõjasalga, kes peab seda avalikus lahingus võitma. Avastatud shinobiklann ei saa samas domeenikäigus üritada domeeni uuesti infiltreeruda.

Tellitud mõrva või inimröövi lahendamine (ainult NPC valitsejatel)

Kui on toimunud mõne domeenijuhi või valitseja mõrv, siis saab kohalik spioonivõrk üritada selle jälgi leida. See on aga keerukas ja seetõttu toimub vise -5 kuni -10ga.

Mõrva sooritanud shinobi viskab Luuramisoskuste või Sotsiaalsete oskuste viske ja uuriv shinobi Tähelepanu või Sotsiaalsete oskuste viske.

See reegel on siin vaid mängujuhule mingit sorti juhtnööriks kuidas otsustada, kas keegi saab hiljem mõrvale või inimröövijale jälile või mitte.

Mängijatelt võiks eeldada ikkagi rollimängulisemat (seikluslikumat) lahendust.

Sõda

Sõda on tihti rollimängu kampaaniate oluliseks osaks. Tihtipeale toimub sõda seikluse taustal ja mängijate mõju sõja tulemuse kujunemisele on pigem rollimänguline või mängujuhi otsustada. Käesolev moodul tuleks kasutusele võtta alles siis, kui mängijad ise on tõusnud väejuhtideks või domeenivalitsejateks, kes sõtta lähevad. Teiselt poolt on peatükk abiks mängujuhile, kes tahab kujuta sõda oma kampaanias.

Sõja moodul keskendub sõja mängumehhaanilisele küljele. Miks sõda peetakse on puhtalt rollimänguline küsimus.

Sõda võib olla osa kampaaniast, toimuda kampaania taustal või olla lausa kogu kampaania peamiseks teemaks. SAKE kujutab meie mõistes varauusaegset maailma ja sõjad, mis seda ajastut iseloomustasid olid kõikehõlmavad, hävitavad, majanduslikult kurnavad ning tihtipeale ka pikad, ulatudes lausa aastakümnetesse.

Lahing on sõja üks kõige efektsmaid osasid ja ka sõja moodulis on lahingu peatükk kõige pikem. Selles kirjeldame reegleid, mis on aluseks kõikide konfliktide lahendamisel. Sõda aga ei koosne ainult lahingutest, ajalooliselt on lahingud olnud sõja üheks väiksemaks osaks, sest lahingud on riskantsed. Valitseja võib paari päeva jooksul kaotada terve oma väe. Lahingutest palju levinumad on hoopis piiramised, rüüstamine, okupatsioon ja blokaad. Need venitavad aga sõja pikaks.

Sõja mõju domeenile

Sõjal on igal juhul mingisugune mõju domeenile.

Kui sõjategevus toimub domeeni territooriumil, st domeeni elanikud puutuvad otseselt kokku sõjavägedega, mis peavad domeeni territooriumil lahinguid, piiramisi jne, siis on domeenil -10% Jõukust, +10% Rahulolematust ja +10% Katsumuste aega.

Kui sõjategevus ei toimu otseselt domeeni territooriumil, sõjaväed lihtsalt liiguvad läbi või lahkuvad domeenist sõtta, siis on mõjud domeenile kaudsed:

- Kokku kutsutud maakaitseväge ei maksa makse.
- Sõda võib piirata kaubandust ja lõigata ajutiselt lobi mõne kaubatee (blokaad).

- Kui kõik samuraid on sõjas, siis ei pruugi domeeni probleemidele leiduda kodus lahendajaid.
- jne

Sõjaks valmistumine ja üksused

Üksuste formeerimine

Selleks, et sõtta minna on vaja sõdureid. SAKE süsteemi üksuste ühikuks on kompanii, mis koosneb enamasti 120 sõdurist ja millel on enamasti 12 elu. Lahingutegevus toimub kompaniide skaalal, lahingukaardil vastab igale kompaniile üks nupp.

Üksuseid saab nende formeerimise viisi järgi jaotada kolme gruppi: feodaalsed üksused, *standing army* ja *special units*.

Feodaalsed üksused

Feodaalne samuraivägi on asteaani armeede *bread and butter*. Samuraivägi koosneb peamiselt samuraidest ja ashigarudest, kellest esimesed on andnud isandale lojaalsusvande (samuraivande). Oma treenituselt on enamus samuraiväeosasid üpriski keskpärased, sest sõdalaseks olemise kõrval on samuraid ka bürokraatideks ja ashigarud talupidajateks.

Samuraivägi formeerub sisuliselt ise siis kui domeeni valitseja ehitab ülesse oma domeeni. Iga küla rajamine lisab samuraiväkke 3 sõdurit ja iga militaarküla rajamine 8 sõdurit. Vastavalt siis moodustavad 40 tavaküla või 15 militaarküla ühe samurai tavaväe kompanii, mida saab vajadusel teenistusse kutsuda. Kui valitsejal on aga 4 sellist tavaväe kompaniid, siis saab ta need ümber formeerida üheks samurai ratsaväe kompaniiks ja kolmeks ashigaru kompaniiks. Need kolm kompaniitüüpi on enamuste asteaani ülükuvägede peamisteks kompaniitüüpideks. Neid kompaniisid ei saa muul moel formeerida, kui külasid rajades. Kuna feodaalsed kompaniid on seotud küladega, milles nende liikmed elavad, siis ei maksa nende ülalpidamine väljaspool sõda mitte midagi ning sõjaajal peab arvestama vaid toidule kuluva rahaga. Palka koguvad nad stipendiumi kujul oma küladest ise. Seetõttu ka enamus Asteaania ülikute armeesid nendest koosneb: nad on valitsejale odavad ülal pidada.

Lisaks võib feodaalseks väeosaks lugeda samurai eliitratsanikke, sest samamoodi nagu tavasamuraid on ka nemad andnud valitsejale lojaalsusvande. Eliitratsanikud on aga väga hästi treenitud ja väga kalli varustusega. Eliitratsanikud ei ela küldes ega tegele bürokraatiaga, nad on valitseja kaaskonnaks ning veedavad oma aega muude samuraitegevuste kõrvalt peamiselt mõõgavõitlust, püssilaskmist ja ratsutamist treenides. Seetõttu tuleb nende palk, stipendium ja ülalpidamine iga käik valitsejal kinni maksta. Ja selles mõttes on tegemist erandiga, sest toimumiselt on nad sarnased *standing army* üksustega. Eliitsamuraid saavad treenida feodaalsed valitsejad, kelle domeeni suurus on vähemalt 2.

Standing army

Fodaalsüsteemile vastandub nõ moodne armee oma elukutseliste sõduritega. Elukutselisi sõdureid on loomulikult kogu maailma ajaloo olemas olnud. Asteaani impeeriumil on aastasadu olnud teenistuses elukutselised meresõdurid, samuti pole kuidagi uued roninite üksused, mis kuigi klassikalise samuraiarmee üpriski sarnased, neist oluliselt paremini treenitud. Alati on leidunud samuraisid, kes on loobunud oma isandast või sündinud perre seitsmenda pojana ning sunnitud oma elatise ise leidma. Roninid moodustavad iseseisvaid palgaarmeesid või lasevad end väiksematel ülikutel ja kaupmeestel palgalisteks samuraiüksusteks formeerida.

Moodsamat tüüpi elukutselise armee üksused on kõiksugused kahuriüksused, piigimehed, musketärid ja rohtla ratsanikud.

Elukutselise sõjaväe formeerimine ja ülalpidamine on aga võrreldes feodaalse sõjaväega oluliselt kallim. Väge saab formeerida domeeni strateeg vastava domeenitegevusega. Seda tehes otsib ta sobilikud sõdurikandidaadid, ostab neile relvad, rüüd, univormid, hobused jne. See kõik maksab kokku tohutult palju. Lisaks ei ole elukutselised sõjaväeosad seotud ühegi küla ega muu asutusega, mis tähendab et neile tuleb iga käik palka maksta ning sõja ajal lisaks maksta ka nende ülalpidamise eest. Valitseja võib väga kiiresti avastada, et tema suhteliselt pisikene elukutseline sõjavägi röövib talt domeenikäigus kümneid kui mitte sadu tuhandeid kulddenaare.

Seda saab vältida palgasõdureid palgates. Enamus palgasõdureid on elukutselised sõdurid. Küsimusele, kas palgasõdureid saab palgata vastab mängujuht. Selleks peab kuskil lähikonnas olema

töötu palgaarmee. Mida nad seal lähikonnas teevad? Kus nad elavad? Kas nad olid enne kellegi teise palgal? Vb rendib mõni teine valitseja oma elukutselist sõjaväge välja kui palgaarmeed? Vb on tegemist iseseisva armeega, kellel on lausa oma maad nagu näiteks Punastel Tengudel.

Special units

Eriliste üksuste alla kuuluvad kõiksugused eriüksused, mida ei mängijad ega muud tavalised feodaalsed Asteaania domeenijuhid ei saa niisama formeerida, isegi siis kui neil palju raha on. Üldiselt on tegemist kas religioossete ordude sõdalasmunkadega, nagu näiteks Geulaadese kehad või mõne muu kultuuri feodaalsete üksustega nagu näiteks tauriini loherüütlid või mägilased. Selliseid üksusi saab vahel aga palgata palgasõduritena võitlema enda eest. Kuidas seda teha otsustab mängujuht. Vajalik on tõenäoliselt mõne Geulaadese kloostrid või muu sarnase asutuse lähedus.

Erandina on sedatüüpi üksuste hulgas maakaitsevägi, üksus, mida iga asteaani valitseja võib lasta oma strateegil sõja korral kokku kutsuda. Ka seda ei saa muul moel formeerida.

Üksused

SAKE baasraamat kirjeldab Asteaani maailma enimlevinud sõjaväeüksuseid. Mängujuht võib kasutada baasraamatut inspiratsioonina ja luua ise üksuseid.

Üksuse omadused

Üksusi iseloomustavate omaduste hulk on oluliselt väiksem kui individuaalset karakterit iseloomustavate omaduste hulk. Üksustel pole reageerimist, eraldi pareerimist ja kaitset, oskuseid jne. Üksuse omadused on oma tähenduselt üleüldisemad kui individuaalse karakteri omadused.

Tegevusi käigus

Kõikidel üksustel on mingi hulk tegevusi, mida nad saavad 5 minutilise käigu jooksul sooritada. Enamus üksutel on 2 tegevust ja 1 võimalus. Kahuritel ja laevadel võimalust ei ole. Tegevused on rünnak ja liikumine.

Liikumiskiirus

Lahingud toimuvad ruudustikul või heksagoonilisel taustal, kus iga heksagon on

läbimõõduga 50 meetrit. Ehk siis üks punkt liikumiskiirust tähendab 50 meetrit.

Ratsaüksused saavad alati tulla hobustelt maha ja sel juhul muutub nende liikumiskiirus kolmeks. Muutuvad ka eriomadused, see on aga lahti kirjutatud iga üksuse kirjelduse juures.

Samuti saavad kõik kahuriüksused hüljata oma kahurid ja siis on ka neil liikumiskiirus 3.

Päevas läbivad kõik jalaväe ja kahurite üksused 30km ja kõik ratsaväeüksused võivad korralike teede olemasolul läbida 60km kui seda soovivad (jättes maha moonavoori ja jalaväeüksused).

Moraal

Moraal on üks üksuse olulisimaid omadusi, mida visatakse siis, kui üksus satub kriitilisse situatsiooni. Moraali visatakse d20ga mingi staatilise raskustaseme vastu.

Üksuse moraali mõjutavad väejuhi või tiiva juhi taktika ja sotsiaalsete oskuste plussid. Iga 5 punkti peal, mis on väejuhil taktika ja/või sots oskuste all lisandub kõikide tema all teenivate üksuste moraalile +1.

Rünnaku pluss ja kahju lähivõitluses

Kõikidel sõjaväljal olevatel üksustel on mingisugused käsivõitlusrelvad, on nendeks kasvõi pikad noad või töökirved.

Rünnakut visatakse d20ga kaitseviske või staatilise kaitse raskustaseme vastu. Üksuste kahju on alati üksseesama, enamike üksuste puhul on see käsivõitluses 2.

Lähivõitlusrünnakuid saab sooritada vaid üksuste vastu, mis on kõrvalheksagonis.

Rünnaku plussile lisandub +1 iga kolme taktika punkti pealt, mis üksust juhtival saadikul on. Kahuriüksuste puhul loevad ohvitseri ballistika punktid. Need punktid on üksuste kirjelduses juba lõpptulemusele sisse arvatud – nagu üksused on standardsed nii ka nende juhtivad ohvitserid. See reegel on oluline siis, kui PCd võtavad mõne üksuse juhtimise üle. Sel juhul tuleb kõiksepealt standardse ohvitseri boonuse maha arvutada ja PC vastav boonuse liita.

Rünnaku pluss ja kahju lastes (laskekaugus)

Laskerelvadega relvastatud üksustel on ka laskmise rünnaku pluss ja kahju. See toimib samal moel kui käsivõitlus.

Erinevuseks on see, et selleks, et üksus lasta saaks ei tohi tema kõrvalheksagonis olla ühtegi vaenlase üksust. Kui heksagonis on vaenlase üksus, siis peab tegelema kas lähivõitlusega või kasutama tegevust eemale liikumiseks või vangerdamiseks, et vaenlase ja laskjate vahele tekiks vähemalt 1 tühi heksagon.

Laskekaugus tähendab seda mitu korda 50 meetrit saab üksus lasta.

Kahurite puhul maksab iga rünnak lisaks kuldenaare. Need lasud tuleb aga enne sõjakäigule minemist valmis osta.

Kaitseise (staatiline kaitseise)

Kaitseise iseloomustab üksuse kaitsevõimet. Nii kaitserüüd, formatsiooni kui pareerimisoskust. Nii et, kui maakaitsevälk oleksid samahead rüüd kui eliitsamuraidel, siis oleks nende kaitseise ikkagi eliitsamuraidest väiksem, sest eliitsamuraid on parema treeningu ja organiseeritusega.

Kaitseiset viskab üksus d20ga, et vältida rünnakute pihta minemist.

Suuremates lahingutes, kus on palju üksusi on soovitatav kasutada staatilist kaitseiset, et kiirendada lahingu käiku. Staatiline kaitseise on 10+üksuse kaitseise. Et rünnak tabaks tuleb visata sellest suurem number.

Elud

Üksuste puhul ei mõjuta elude kaotus üksuse kaitseiset ega rünnakuviskeid. Enamusel kompaniidel, mis koosnevad 120 sõdurist on 12 elu. 1 elu viitab 10 sõdurile. Elude kaotus ei tähenda ka seda, et kõik 10 sõdurit viimseni maha tapeti. Elude kaotus viitab nii surmale, rasketele vigastustele kui ka üksikisikute põgenemisele lahinguväljalt.

Üksuse elud ei parane sõjakäigu vältel. Elude paranemise alternatiiviks on üksuste ümberformeerimine, st vigastatud üksuste kokku liitmine. Sellise tegevuse aluseks on reegel, et ühelgi üksusel, millel on tavapärast 12 elu, ei tohi olla vähem kui 6 ega rohkem kui 18 elu.

Kahurite puhul viitab elude kaotus enamasti kahurimeeskonna elude kaotusele, mitte raua hävimisele. Kui aga kahur hävitatakse teiste kahurite poolt, siis viitab see ka raua hävitamisele.

Eriomadused

Kõikidel kompaniidel on mingisugused eriomadused, mis eristavad neid teistest. Need

eriomadused võivad mõningatel juhtudel ka muutuda. Näiteks kui ratsanikud tulevad hobuse seljast maha, et võidelda jalgsi, siis kaotavad nad ratsutamisega seotud eriomadused nagu sööst või rünnak käigu keskel.

Formeerimise hind (palk ja ülalpidamiskulud)

Kui üksus on formeeritav, siis selle formeerimise hind tuleneb üksuse relvade, hobuste, rüüde ja muude sõjategevuseks vajalike esemete koguväärtusest.

Üksuse palk on summa, mida elukutseline vägi nõuab iga domeenikäik. Kui palk maksmata jätta, siis algab uus seiklus, sest sõdurid võivad nüüd keelduda oma juhile allumast. Ülalpidamiskulud

on kulud, mis lisanduvad palgale sel ajal kui üksus on sõjakäigul, ehk mitte oma kodubaasis. Feodaalsetel üksustel on ainult ülalpidamiskulud, sest palka nad ei taha.

Kui üksus on palgaarmee, siis tuleb talle kasta (Palk+Ülalpidamiskulud) \times 1,5 iga domeenikäik. Palgaarmeed on üldiselt ebameeldivamad, kui neile palgad maksmata jätta. Tihti pole neil probleemi ühineda vaenlasega või rüüstata neid palganud valitseja domeeni.

Elukutselised sõjaväed kannatavad tavaliselt palga hilinemise ühe või kahe domeenikäigu jooksul ära. Kui palga hilinemine aga pikemaks venib, siis võivad ka nemad täiesti ettearvamatult käituda.

Üksuste tüübid tabelina

Kompanii tüüp	Tegevusi käigus	Liikumis kiirus	Moraal	Rünnaku pluss ja kahju lähivõitluses ¹	Rünnaku pluss ja kahju lastes (laskekaugus)	Kaitseviise (staatiline kaitse)	Elud	Eriomadused	Formeerimise hind kulddenaarides (palk+ülalpidamiskulu) ²
Feodaalsed üksused									
Samurai ja ashigaru tavavägi (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	3	+2	+6, kahju 2	+4, kahju 1 (4 heksagoni)	+4 (14)	12	Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine	- ³ (600)
Samurai ratsavägi (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	6	+4	+8, kahju 2	+4, kahju 2 (4 heksagoni)	+6 (16)	12	Raskeratsaväe sööst, rünnak käigu keskel	- ³ (600)
Ashigarud (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+4, kahju 2	-	+2 (12)	12	Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine	- ³ (600)
Samurai eliitratsavägi (Saadiku taktika +9)	2 tegevust, 1 võimalus	6	+4	+12, kahju 2	+8, kahju 3 (2 heksagoni)	+8 (18)	12	Raskeratsaväe sööst, rünnak käigu keskel	28 000 (7200+900)
Elukutseline sõjavägi (Standing army)									
Roninid (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+8, kahju 2	-	+4 (14)	12	Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine	6600 (3900+600)
Musketitega roninid (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+6, kahju 2	+8, kahju 3 (3 heksagoni)	+4 (14)	12	Vangerdamine, taasmehitamine	9000 (3900+600)
Asteaani meresõdurid (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+4, kahju 2	+6, kahju 2 (2 heksagoni)	+4 (14)	12	Vangerdamine, meremehed, taasmehitamine	6500 (2900+600)
Piigimehed (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+6, kahju 2	-	+6 (16)	12	Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine	6000 (2900+600)
Musketärid (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0	+2, kahju 2	+6, kahju 3 (3 heksagoni)	0 (10)	12	Vangerdamine, taasmehitamine	2600 (2900+600)
Rohtla ratsanikud (Saadiku taktika +6)	2 tegevust, 1 võimalus	6	0	+4, kahju 2	+8, kahju 3 (2 heksagoni)	+2 (12)	12	Kergeratsaväe sööst, rünnak käigu keskel, taasmehitamine	9000 (3900+600)
Insenerikompanii (Kõik inseneriteadused +10)	-	-	0	-	-	-	-	-	1000 (3600+200)
Standing army (kahurid)									
Kahurikompanii, falkonet (Meisterballistiku ballistika +6)	2 tegevust	1	0	+2, kahju 1	+6, kahju 3 (8 heksagoni) Iga rünnak maksab 20KD	0 (10)	3	Taasmehitamine	1600 (1000+150) Laeval 2400KD
Kahurikompanii, jünger (Meisterballistiku ballistika +6)	2 tegevust	1	0	+2, kahju 1	+6, kahju 5 (10 heksagoni) Iga rünnak maksab 30KD	0 (10)	6	Taasmehitamine, teede vajadus	2600 (2000+300) Laeval 4000KD
Kahurikompanii, sakker (Meisterballistiku ballistika +6)	1 tegevus	1	0	+2, kahju 1	+6, kahju 10 (12 heksagoni) Iga rünnak maksab 50KD	0 (10)	6	Taasmehitamine, teede vajadus	3800 (2000+300) Laeval 6000KD
Kahurikompanii, culverin (Meisterballistiku ballistika +6)	1 tegevus	-	0	+2, kahju 2	+6, kahju 20 (16 heksagooni) Iga rünnak maksab 100KD	0 (10)	12	Taasmehitamine, teede vajadus	8000 (4000+600) Laeval 12 000KD
Kahurikompanii, mortar (Meisterballistiku ballistika +6)	1 tegevus	-		+2, kahju 2	+0, kahju 20 (12 heksagooni) Iga rünnak maksab 150KD	0 (10)	12	Taasmehitamine, rünnak õhust, teede vajadus	5200 (4000+600)

Idiootselt suur pronksist kahur (Meisterballistiku ballistika +12)	1 rünnak iga kahe tunni tagant	-	0	+2, kahju 2	+6, kahju 20 (20 heksagooni, sobilik vaid staatiliste sihtmärkide laskmiseks) Iga rünnak maksab 80KD	0 (10)	20	Taasmehitamine, teede vajadus	16 000 (3000+600)
Keeratah kahurpatarei laevale	1 tegevus	-	0	+2, kahju 1	+6, kahju 4 (16 heksagoni) Iga rünnak maksab 20KD	0 (10)	3	Taasmehitamine	2000 (1000+150)
Special units									
Shinobiklann ⁴ (Klanni juhi Luuramisoskuste, Sotsiaalsete oskuste, Mehhanismide töö ja Tähelepanu plussid varieeruvad.)	2 tegevust, 1 võimalus	3	0 või poolfeodaalse klanni puhul +2	+6, kahju 2	+4, kahju 2 (4 heksagoni)	+2 (12)	12	Mägispetsialistid	6400 (poolfeodaalse klanni ülalpidamiseks 3600, palgaklannil 5400 ja ülalpidamine 600)
Maakaitseväge (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	3	-2	+2, kahju 2	-	+2 (12)	12	-	- ³ (Ülalpidamine 600)
Piraadid v bandiidid (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	3	-2	+4, kahju 2	+4, kahju 2 (2 heksagoni)	+2 (12)	12	Meremehed, taasmehitamine	- ³ (Ülalpidamine 600)
Geulaadese Kehad (Saadiku taktika +12)	2 tegevust, 1 võimalus	3	+4	+12, kahju 3	-	+10 (20)	18	Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine, hõbedast relvad.	- ³ (8000) ⁵
Tauri mägilased (Saadiku taktika +1)	2 tegevust, 1 võimalus	3 (5)	+2	+4, kahju 2	+4, kahju 2 (4 heksagoni)	+4 (14)	12	Mägispetsialistid	- ³ (Ülalpidamine 600)
Tauri loherüütlid (Saadiku taktika +3)	2 tegevust, 1 võimalus	20	0	+8, kahju 3	+4, kahju 2 (0 heksagoni)	+6 (16)	20	Lendamine, rünnak lennult, rünnak õhust	- ³ (Ülalpidamine 200)

¹ Saadikult tulenev rünnaku pluss juba sisse arvatud.

² Kõikidele palgavägedele palkade maksmisega hilinemine mõjub nende moraalile. Järgnevate käikude jooksul moraal -4. Lisaks võib mängujuht otsustada, et palgaväed keelduvad üldse lahingusse minemast. *Mercenaryd* võivad vahetada poolt või hakata hoopis maad rüüstama.

³ Samuraisüksusi ja mõningaid muid spetsiifilisi üksusi ei ole võimalik raha eest formeerida. Need tekivad koos küladega või mõne muu asutuse ehitamisega. Või on võimalik neid ainult palgata.

⁴ Shinobiklanni täpsem kirjeldus eraldi alapeatükis *Spionaaž sõjas*.

⁵ Hind *mercenarydena* palgates. Nende üksuste puhul pole vaja eraldi arvutada, kui palju raha nad *Mercenarydena* võideldes tahaksid, sest nad satuvad sõjas sinu teenistusse ainult *mercenarydena*.

Eriomadused

Vangerdamine

See üksus saab vahetada mõne teise üksusega, millel on sama omadus, kohad, kasutades selleks võimalust või ühte tegevust. Üksus millega kohad vahetatakse peab asuma kõrvalheksagoonis. Eriomadus võimaldab näiteks piigimeestel musketääre kaitsta vahetades nendega kiirelt kohad, kui ratsaväge ründab. **Vangerdamine ei anna võimalust üksustele, mis vangerdavate üksuste kõrval asuvad.**

Raskeratsaväe sööst

Sööstu sooritamise võtab terve lahingukäigu olenemata, kas liigutakse vaid 3 heksagoni või 12 heksagoni. Sööstu sooritamiseks peab ratsaväeüksus saama vähemalt 2 heksagoni liikuda, et koguda kiirust. Raskeratsaväe sööst lisab lähivõitluse rünnakuviskele +2 ja kahjule 4 punkti.

Kergeratsaväe sööst

Sööstu sooritamise võtab terve lahingukäigu olenemata, kas liigutakse vaid 3 heksagoni või 12 heksagoni. Sööstu sooritamiseks peab ratsaväeüksus saama vähemalt 2 heksagoni liikuda, et koguda kiirust. Kergeratsaväe sööst lisab lähivõitluse rünnakuviskele +2 ja kahjule 2 punkti.

Rünnak käigu keskel

See manööver võtab samuti terve käigu. Käigu jooksul saab üksus liikuda, sooritada ühe laskerünnaku ja liikuda uuesti. Laskerünnak peab toimuma hiljemalt esimese tegevuse (liikumise) lõpus. St kui üksuse liikumiskiirus on 6, siis peab rünnak toimuma hiljemalt 6 heksagonil mida üksus läbib. Kui üksus ei ründa hiljemalt sel hetkel, siis manööver ei toimi ja sel käigul üksus lihtalt liigub ja ei ründa.

Sööstu vastuvõtmine

Kui sööstu sooritava ratsaväeüksuse sööst ebaõnnestub selle eriomadusega üksuse vastu, siis saab ratsaväeüksus hoopis ise 2 kahju.

Meremehed

Meremehed on eriti efektiivsed võitluses laeval. Kui muidu annab laev sellel viibivate üksuste kaitsevisetele +5, siis meremehed suudavad seda lisakaitset vältida ja suudavad seetõttu palju efektiivsemalt vaenlase laeval olevaid üksusi rünnata.

Mägispetsialistid

Mägispetsialistid liiguvad mägedes ja küngastel sama liikumiskiirusega, mis lagedal maal. Võitlus sedatüüpi üksuste vastu mägedes võib osutada ülimalt keeruliseks.

Taasmehitamine

Kahurite eriomadus taasmehitamine tähendab seda, et kahurid ise üldiselt lahingus ei hävi ja üksust saab taastada palgates sellele lihtsalt uued kahurimehed meeskonnaks. Uue kahurimeeskonna palkamine toimub samamoodi nagu uue üksuse formeerimine. Selleks on strateegil tegevus. Uue meeskonna palkamine ei maksa aga uute kahurite hinda vaid on tasuta.

Kui mõnel muud tüüpi kompaniil on erioskus Taasmehitamine, siis tähendab see seda, et üksuse hulgas on piisavalt ballistika teadmiseiga isikuid, et üks kahurite kompanii taasmehtada. Sellisel viisil taasmehutatud kahurikompanii omadused on osalt kahurikompanii järgi, osalt neid ümberformeeriva kompanii järgi ja osalt tuleb ümber arvutada:

Tegevusi käigus – kahurikompanii järgi

Liikumiskiirus – kahurikompanii järgi

Moraal – ümberformeeriva sõdurite kompanii järgi

Rünnaku pluss ja kahju lähivõitlused – ümberformeeriva sõdurite kompanii järgi

Rünnaku pluss ja kahju lastes (laskekaugus) – tuleb ümber arvutada lähtudes sellest, et sõdurite ballistika on oluliselt väiksem kui eelneva meisterballistiku ballistika. Tavaliselt on sõdurite parim ballistika +3. Iga kolme punkti pealt, mis on saadikul ballistika all lisandub kompanii rünnakule +1, kahurikompanii originaalsel meisterballistikul oli ballistika aga tõenäoliselt +6, mis tähendab, et rünnaku pluss on vahe (ühe punkti) võrra väiksem +5.

Kaitseviset – ümberformeeriva sõdurite kompanii järgi

Elud – ümberformeeriva sõdurite kompanii järgi

Eriomadused – kahurikompanii järgi

Taasmehitamine võtab lahingus ühe tegevuse.

Teede vajadus

See üksus ei saa liikuda kohtades, kus pole teid.

Lendamine

Üksus lendab ja seetõttu on võimatu selle suhtes mingeid tavapäraseid rünnakuid sooritada. Kui üksus maandub, et sooritada tavapäraseid käsivõitlusrünnakuid, siis saab teda rünnata. Lendavad üksused võivad alustada ja lõpetada oma käike õhus.

Rünnak lennult

Üksused, millel on omadus rünnak lennult võivad vastasest üle lennates sooritada ühe käsivõitluse rünnaku.

Omadus on väga sarnane omadusele rünnak käigu keskel. Samamoodi võtab manööver kogu käigu ning rünnak peab toimuma hiljemalt esimese liikumise lõpus.

Kuna rünnak lennult on käsivõitluse rünnak, siis annab see üksusele, mida rünnatakse võimaluse. Lisaks võivad ka lähedal olevad laskjate üksused saada võimaluse.

Rünnak õhust

Üksustel, millel on omadus rünnak õhust, on võimalik vältida müüridest tulenevat lisakaitset. Näiteks mortaride mürsud või loherüütlite flanchetid langevad otse alla ja mingisugused eesolevad kaitset ei takista neid. Seetõttu saavad nad ilma probleemideta rünnata müüridel olevaid või müüride taga olevaid üksusi. Siiski kaitsevad nende eest korralikud kindlusetornid ja kinnised bastionid, või loherüütlite flanchetide eest kasvõi metsa putkamine.

Hõbedast relvad

Üksuse relvad on hõbedast ja seetõttu saavad nad rünnata ka Vaimuvaldseid, siniseid sõdalasi ja muid astraalseid olendeid ilma probleemideta. Nullib Kehatuselt tulevad kaitse plussid. Seda eriomadust saab osta ka kõikidele käsirelvadega võitlevatele üksustele. Erivõime ostmine maksab 6000KD.

Üksused lahtikirjutatult

Feodaalsed üksused

Samurai ja ashigaru tavavägi

Samurai ja ashigaru tavavägi on Asteaania feodaalsete valitsejate (nillwringide, daegunite ja daimyode) vägede põhiüksus.

Tavaväe üksus koosneb 120 sõdurist, kellest 40 kuuluvad samuraikasti ja 80 kuuluvad ashigarude kasti.

Samuraid kannavad katanat, wakishasit, tantot ja daikyud. Vähemalt 30 samurail on ka sõjahobune ja raskeratsaväe piik. Kaitseks on neil täiustatud lamnellturvis ja el bylod.

Ashigarud kannavad yarit ja mõnda muud lihtsamat käsivõitlusrelva. Kaitseks on neil lihtne lamnellturvis.

Tänu kompanii laiahaardelisele relvastusele on sellel ka lahinguväljal laiahaardeline ampluaa. Kompanii saab teha tavalisi lähivõitlusrünnakuid, võtta vastu sööstu (ashigarudel on yarid) kui ka lasta (samuraidel on daikyud). Kompanii lakserünnak pole siiski nii eriti tugev, kuna laskerelvadega samuraisid on kompaniist vaid 1/3.

Kompaniid juhtiva saadiku ja paari talle lähema ohvitseri Taktika pluss on +3.

Kuna kompanii koosneb 30 ratsanikust ja 90 hobusteta ashigarust ja samuraist, siis on võimalik 4 tavaväe kompaniid ümber formeerida kolmeks ashigarukompaniiks ja üheks samurai ratsaväe kompaniiks.

Formeerimine: Tavaväe kompaniid formeeruvad vaid külade rajamisega domeeni. 40 tavaküla rajamine formeerib ühe kompanii. Samuti formeerib ühe kompanii 15 militaarküla rajamine.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Samuraikompaniid palka ei küsi, sissetuleku saavad nad oma küladest. Toidule ja varustusele kuluv ülalpidamiskulu sõjakäigu jooksul on 600KD käigus.

Eriomadused: Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine.

Samurai ratsavägi

Samurai ratsavägi formeerub eelmainitud tavaväe ratsaväeks ja ashigaruväeks laialijagamisel.

Samurai ratsavägi on universaalne ratsaväe väeosa, millel on võimekus sooritada raskeratsaväe sööstu,

murdmaks lahingurivi, kui ka lasta vaenlasi möödasoitud daikyudega.

Väeosa iseloomustab kõrge Moraal (+4), sest see koosneb lojaalsusvande andnud samuraidest.

Kui ratsavägi ei saa mingil põhjusel hobustel võitlust jätkata, siis võib ta hobustelt maha tulla. Sellisel juhul jätab väeosa maha oma ratsaväe piigid ja hobused ning muutub üpriski efektiivseks laskjate/raskejalaväe kompaniiks.

Väeosa rünnakute plussid ja kaitsevise jäävad samaks. Erivõimed raskeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel asenduvad erivõimega vangerdamine ja liikumiskiirus muutub kuue pealt kolmeks.

Formeerimine: Võimalik formeerida vaid tavaväe kompaniisid ümber formeerides.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 600KD toiduraha.

Eriomadused: Raskeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel või jalgsi võideldes vangerdamine.

Ashigarud

Ashigarud formeeruvad eelmainitud tavaväe ratsaväeks ja ashigaruväeks laialijagamisel.

Ashigaruüksus koosneb 110 rentnike kasti kuuluvast ashigarust ja 10 samuraist, kes võitlevad nende kõrval jalgsi.

Kuna daikyud on tervest väeosast vaid 10 liikmel, siis ei ole see piisav, et ashigarudel oleks laskerünnak.

Formeerimine: Võimalik formeerida vaid tavaväe kompaniisid ümber formeerides.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 600KD toiduraha.

Eriomadused: Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine

Samurai eliitratsavägi

Samurai eliitvägi on Asteaania võimsamate feodaalvalitsejate ihukaitseväeks või eliitväeosaks. Väeosa koosneb 120 lojaalsusvande andnud samuraist, kes on oma elu pühendanud isanda eest võitlemisele.

Eliitväe samuraid kannavad katanat või nodachit, raskeratsaväe piiki ja musketoni. Kaitseks on neil asteaani plaatrüü ja el bylod. Nad ratsutavad asteaani sõjahobustel, kellel on kaitseks lamnellturvised.

Nagu tavaline samurai ratsavägi, on ka eliitratsavägi lahinguväljal üpriski universaalne.

Rakseratsaväe sööstuga suudab väeosa purustada lahingurivisid. Musketonid annavad väeosale ka laskerünnaku, mis võrreldes daikyudega nõuab küll vastasele lähemale minemist aga teeb see eest rohkem kahju.

Lisaks on eliitratsaväel kõrge Moraal, +4.

Ratsaväeosa juhtiva saadiku ja lähimate ohvitseride Taktika on +9.

Kui eliitratsavägi ei saa jätkata võitlust hobustel, siis võib ta hobustelt maha tulla. Sellisel juhul jätab väeosa maha oma ratsaväe piigid ja hobused ning muutub üpriski efektiivseks laskjate/raskejalaväe kompaniiks.

Väeosa rünnakute plussid ja kaitsewise jäävad samaks. Erivõimed raskeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel asenduvad erivõimega vangerdamine ja liikumiskiirus muutub kuue pealt kolmeks.

Formeerimine: Samurái eliitvägi ei ole seotud otsestelt küladega, vaid kaudselt. Eliitväe moodustavad maal elavate samuraiklannide parimad pojad ja tütreid, kes ei tegele bürokraatia, maksude kogumise ega hooajaliste talutööde juhtimisega, vaid on kogu oma elu pühendanud sõjale. Seetõttu tuleb nendele samuráidele maksta eraldi stipendiumi ja palka. Väeüksust formeerides tuleb osta neile ka kogu nende kallis varustus.

Samurái eliitväge saab formeerida vaid valitseja, kellel on domeeni suurusega vähemalt 2. Alles nii suure domeeni puhul tunnevad potentsiaalsed samuráid end turvaliselt andmaks samuríavannet ilma küla vastu saamata.

Kogu formeerimiseks vajalik varustus maksab kokku 28 000KD. Eliitväe formeerimine on domeeni strateegi tegevus.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Iga käik kulub eliitsamuráide palkadeks 7200KD. Kui kompanii läheb sõjaretkele, siis kulub lisaks 900KD kõiksugusteks lisakuludeks käigus.

Eriomadused: Raskeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel või jalgsi võideldes vangerdamine.

Standing army (and mercenaries)

Roninid

Roninite väeosa koosneb isandata jäänud samuráidest, põgenenud ashigarudest ja muudesse kastidesse kuuluvatest isikutest, kes on valinud oma eluteeks professionaalseks sõduriks olemise.

Väeosa koosneb 120 sõdalasest, kes kannavad katanaisid või nodachisid, yarisid ja tantosid. Lisaks

võib olla esindatud veel kõiksugu muid käsivõitlusrelvasi. Turvistena kannavad roninid kõiksugu erinevaid lammellrüüsid.

Roninite väeosa on spetsialiseerunud käsivõitlusele ja on selles osas efektiivsusest võrreldav jalgsi võitlevate samuráidega. Samuráidel on küll parem kaitsewise aga roninutel on see eest sööstu vastuvõtmise erioskus, mis muudab nad oluliselt efektiivsemaks ratsaväeüksuste vastu.

Ronineid juhtivad saadikud on elukutselised sõdurid ja seetõttu on nende Taktika +6.

Formeerimine: Roninite formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 6600KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui roninid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 3900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 6750KD.

Eriomadused: Vangerdamine, sööstu vastuvõtmine.

Musketitega roninid

Musketitega roninid on asteaani maailma üheks efektiivseimaks laskerünnakuga väeosaks. Koosnedes samasugusest seltskonnast, nagu tavaline roninite väeosa, on nende peamiseks erinevuseks yari vahetamine musketi vastu. Sellega loobuvad musketitega roninid sööstu vastuvõtmise võimest aga saavad suure kahjuga efektiivse laskerünnaku. Lisaks on ka musketitega roninid head käsivõitluses.

Ronineid juhtivad saadikud on elukutselised sõdurid ja seetõttu on nende Taktika +6.

Sõdurid võivad taasmehitada mõne kahurikompanii, nende hulgas on +3 Ballistikaga tegelasi. Kahurikompanii rünnak muutub selle võrra viletsamaks (tavaliselt -1 rünnakule).

Formeerimine: Roninite formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 9000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui roninid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 3900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 6750KD.

Eriomadused: Vangerdamine, taasmehitamine.

Asteaani meresõdurid

Asteaani meresõdurid on roninite kõrval vanim elukutseline sõjaväeüksus. Meresõdurite üksusi leiab kõikjal Asteaani, nii laevadel kui maa peal. Üksuse nimest ei tasu ennast petta lasta, tegemist on siiski elukutselise sõjaväeüksusega, kes saab ka maa peal võitlemisega väga hästi hakkama.

Meresõdurid on palgatud tavaliselt madalamate kastide hulgas ja treenitud madrustena juba noorusest peale. Enamus meresõdurite kompaniisid on impeeriumi või suuri laevastikke omavate nillwringide teenistuses. Keegi ei keela aga rikast kaupmeest endale sellist kompaniid moodustamast.

Meresõdurite kompanii koosneb 120 madrusõdurist, kes on relvastatud iselaadiva ammu, mereväe kirve ja tantoga. Kaitseks on neil puuvillast kaitsevammus ja el bylod. Igal teisel või kolmandal meresõduril on ka tornkilp, mida saab just maal võideldes efektiivselt mitme sõduri kaitsmiseks kasutada.

Meresõdurid on treeninud kogu elu võitlust laevadel ja neil kõigil on madruse taust. Seetõttu on neil erioskus meremehed, mis võimaldab neil vältida laevast tulenevat lisakaitset. Meresõdurid saavad lasta vastase laeval olevaid üksusi justnagu viibiks need lihtsal maapinnal.

Meersõdurite saadikul on Taktika ja Viskerelvade oskused +6.

Sõdurid võivad taasmehitada mõne kahurikompanii, nende hulgas on +3 Ballistikaga tegelasi. Kahurikompanii rünnak muutub selle võrra viletsamaks (tavaliselt -1 rünnakule).

Formeerimine: Meresõdurite formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 6500KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui meresõdurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 2900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 5250KD.

Eriomadused: Vangerdamine, meremehed, taasmehitamine.

Piigimehed

Piigimehed on moodne elukutseline väeosa, mis koosneb peamiselt vähemjõukamatesse kastidesse kuuluvatest inimestest, kes on kokku kogutud ja ohvitseride poolt elukutselisteks sõduriteks treenitud.

Piigimeeste kompanii koosneb 120 standardsest sõdurist, kellel kõigil on jalaväe piik, mingi lisarelv nagu näiteks sõjakirves või nui, tanto ning kaitseks täiustatud lamnellturvis ja el bylod.

Piigimehed on kaasaegse palgaarmee keskseks käsivõitluskompaniiks. Kaasaegne armee koosneb enamuses neist ja musketäridest. Kasutades võimalusel või oma tegevuse ajal vangerdamist saavad need kompaniid pidevalt kohta vahetada moodustades seeläbi efektiivse piikide ja musketitega relvastatud väe.

Piigimeeste kompaniid juhtivate saadikute ja ohvitseride Taktika on +6.

Formeerimine: Piigimeeste formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 6000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui piigimehed on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 2900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 5250KD.

Eriomadused: Vangerdamine, sööstu vastu võtmine.

Musketärid

Musketärid on moodne elukutseline väeosa, mis koosneb peamiselt vähemjõukamatesse kastidesse kuuluvatest inimestest, kes on kokku kogutud ja ohvitseride poolt elukutselisteks sõduriteks treenitud.

Musketäride kompanii koosneb 120 standardsest sõdurist, kellel kõigil on musket ja mingi väike käsirelv. Kaitserüüd musketärid ei kannu, mis teeb nende formeerimise oluliselt odavamaks võrreldes piigimeestega.

Musketäride kompaniid juhtivate saadikute ja ohvitseride Taktika on +6.

Sõdurid võivad taasmehitada mõne kahurikompanii, nende hulgas on +3 Ballistikaga tegelasi. Kahurikompanii rünnak muutub selle võrra viletsamaks (tavaliselt -1 rünnakule).

Formeerimine: Musketäride formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 2600KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui musketärid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 2900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 5250KD.

Eriomadused: Vangerdamine, taasmehitamine.

Rohtla ratsanikud

Rohtla ratsanikud on moodsa elukutselise sõjaväe kergeratsaväe kompanii. Kompanii on moodustatud vabadesse kastidesse kuuluvatest noortest, kes tunnevad tänu hobuste omamisele mõningat ülimust piigimeeste ja musketäride ees.

Kompanii 120 sõduril on kõigil hobune, musketon, kergeratsaväe piik ja scimitar. Kaitseks on neil lihtne lamnellturvis ja el bylod.

Kompanii on enim sobilik sooritama laskerünnakuid käigu keskel ja seeläbi kurnama vastase vägesid. Kuigi kompanii on võimeline sooritama kergeratsaväe sööstu, ei pruugi see raskemini relvastatud jalavägede vastu hea mõte olla.

Rohtla ratsanike juhtivate saadikute ja ohvitseride Taktika on +6.

Kui rohtla ratsanikud ei saa jätkata võitlust hobustel, siis võivad nad hobustelt maha tulla. Sellisel juhul jätab väeosa maha oma ratsaväe piigid ja hobused ning muutub väiksema laskekaugusega musketäride laadseks kompaniiks.

Väeosa rünnakute plussid ja kaitsevise jäävad samaks. Erivõimed raskeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel asenduvad erivõimega vangerdamine ja liikumiskiirus muutub kuue pealt kolmeks.

Sõdurid võivad taasmehitada mõne kahurikompanii, nende hulgas on +3 Ballistikaga tegelasi. Kahurikompanii rünnak muutub selle võrra viletsamaks (tavaliselt -1 rünnakule).

Formeerimine: Rohtla ratsanike formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 9000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui rohtla ratsanikud on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 3900KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 6750KD.

Eriomadused: Kergeratsaväe sööst ja rünnak käigu keskel või jalgsi võideldes vangerdamine. Taasmehitamine.

Insenerikompanii

Insenerikompanii on üksus, mida ei väljenda tavapärased elud, rünnakud ja kaitsevisked.

Insenerid on sõjaväge saatvad piiramisspetsialistid, miinimeistrid, puusepad ja ballistikud, kes tegutsevad erinevate väeosade juures.

Insenerikompanii liikmed on juhid, kes juhendavad ülejäänud kompaniisid kaevamistöodes, miinide paigaldamisel ja piiramismasinat ehitamisel. Ühest insenerikompaniist piisab 10 kompanii juhendamiseks.

Insenerikompaniise kuulub 10 ehitusinseneri, 10 lõhkeaine spetsialisti ja 10 meisterpuuseppa ja 10 muud spetsialisti. Võib aimata, et kui insenerikompanii tööle asub, siis asub iga neljane grupp asub juhtima ühe kompanii tegevusi. Kokku on neil kõigil Füüsika, Matemaatika, Puu, kivi ja metallitöö ning Mehhanismide töö +10.

Insenerikompaniil pole relvasi vaid on suur hulk kõiksugu erinevaid tööriistu, kokku 10 vankritäit kraami.

Iga inseneride juhitud kompanii saab ühe päeva jooksul teha (ehk siis 10 kompaniid teevad 10 asja):

1. Ehitada ja paigaldada maasse ühe miini. Miin koosneb 100kg püssirohust, naeladest ning muust teravast metalli jamast. Kui üksus satub heksagonile, mis on mineeritud, siis saab ta 6 kahju. Miini võib ka otsida, et seda vältida. Miini otsiv üksus liigub käigus 1 heksagoni ja miini leidmiseks peab üksuse saadik viskama Taktikat 15 või rohkem. Miini kahju üksikisikule on 6d6. Kui üksuse juures on mõni PC või oluline NPC, siis viskab ta Reageerimist. Reageerimise vise 20 päästab isiku täielikult miini kahjust. Vise üle 10 tähendab, et isik saab pool miini kahjust. Iga miini paigaldamine maksab 150KD.
2. Kaevata 100 meetrit (2 heksagoni) kaevikut. Kaevikus liikuv või viibiv kompanii saab +5 laskerünnakute vastastele kaitsevisetele. Kaevikusse ei saa panna kahureid.
3. Mingi hoone või loodusliku barjääri punkriks ümberkujundamine. Punker annab selles viibivale üksusele +5 kõikide rünnakute kaitsevisete vastu. Lisaks saab punkrisse paigutada kahurikompaniisid. Improviseeritud punkril on 20 elu ja staatiline kaitse 10.
4. Paigaldada ühe suure piiramismiini. Kui insenerid on kaevanud käigu vastase kindluse müüride alla, siis saavad nad sinna

paigaldada suure koguse püssirohtu ja müüri augu lasta. Piiramismiin koosneb 1 tonnist püssirohust ja teeb selle kohal olevale kindlusele 100 kahju.

Miini kahju üksikisikule, kes asub all koopas, kuhu miin on paigaldatud, on 10d6. Kui miini lähedusesse satub mõni PC või oluline NPC, siis viskab ta Reageerimist. Reageerimise vise 20 päästab isiku täielikult miini kahjust. Vise üle 10 tähendab, et isik saab pool miini kahjust. Samas tuleb arvestada, et koobas vajub miini plahvatuse tõttu kokku, nii et. Iga piiramismiin maksab 1500KD.

5. Otsida vaenlase käike. Kui on oht, et vaenlane rajab käike müüri või kindluse alla, siis saavad insenerid tegeleda ka nende otsimisega. Insener leiab kindluse all oleva käigu ja suudab selle asukoha õigesti tuvastada, kui ta viskab Füüsika 25 või rohkem. Käiku on võimalik tuvastada vaid juhul, kui insener saab otsida heksagonil, mille all see on.

Iga inseneride juhutatud kompanii saab ühe nädala jooksul teha:

1. Kaevata 50 meetrit (1 heksagoni) maaalust käiku.
2. Ehitada ühe korraliku punkri. Punker annab selles viibivale üksusele +5 kõikide rünnakute kaitsevisete vastu. Lisaks saab punkrisse paigutada kahurikompaniisid. Korralikul punkril on 50 elu ja kaitse staatiline 10.
3. Ehitada ühe rammi, millega väravat maha murda. Ramm ühendatakse üksuse külge ja seal teeb ta väravat rünnates väravale 2 kahju käigus.

5 inseneride juhitud kompaniid teevad ühe nädala jooksul:

1. Ehitavad piiramistorni. Piiramistorni saab liigutada vaenlase müüri äärde ja see nullib ära kõikisugused müürilt tulenevad kaitseviske plussid. Ühe üksus saab korraga mehitada ühte piiramistorni. See üksus saab piiramistornilt +5 kaitsevisetele. Piiramistornil on 20 elu ja staatiline kaitse 10. Piiramistorn liigub 1 heksagoni käigus ja on sisuliselt ideaalne sihtmärk vaenuvägede kahuritele. Seda on mõtet ehitada vaid juhul kui vastasel pole mingil põhjusel kahureid.

2. Rajavad ajutise silla üle jõe, et sõjavägi saaks jõe ületada.
3. Ehitavad kiirelt kokkupandava ja lahtivõetava silla, mida saab vallikraavile paigutada. Sellisel sillal on 20 elu ja seda vallikraavile paigutav üksus liigutab seda 1 heksagoni käigus ning paneb selle püsti 3 käiguga. Üksus on samas kogu selle aja täielikult laskjate poolt rünnatav.

Lisaks võib hädajuhul kasutada insenerikompaniid ükskõik millise kahurikompanii taasmehitamiseks. Sel juhul muutub insenerikompanii aga haavatavaks, sest talle tekivad sellele kahurikompaniile vastavad elud.

Formeerimine: Insenerikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 1000KD

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui insenerikompanii on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 3600KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 200KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 5700KD. *Mercenarydena* töötavaid insenerikompaniisid leiab kõikidest suurlinnadest, sest sõja puhkemise korral leidub palju käsitöölisi ja teadusmehi, kes sõjast kasu üritavad lõigata ja kelle tavapärase sissetuleku sõda ära rikub.

Eriomadused: -

Kahurid

Kahurikompaniisid ostes ja neid käsitsedes tuleb tähele panna, et iga lask kompaniiga maksab eraldi. Asudes sõjakäigule või merereisile tuleb lasud ette ära osta. Laevas tekib sellest püssirohukajut (ladu?), maa peal kompaniid saatev voor. Lasud on loomulikult erinevad. Inimeste ründamiseks lastakse purunevaid mürsulaadseid kuule, müüride purustamiseks suuri kivikuule, laevamastide ründamiseks kettidega ühendatud kuule jne. Lihtsuse huvides SAKE aga nende laengute erisusesse ei lasku ja me eeldame, et ostetud lasud on just need õiged ja situatsioonile vastavad.

Enamus kahurikompaniisid koosneb 10 kahurist ja meeskonnast nende käsitemiseks. Kui kahurikompanii on mõeldud liigutamiseks ja toimimiseks maa peal, siis on kompanii osaks ka hulk vankreid ja hobuseid.

Kui kahurikompanii on pandud aga laevale, siis koosneb ta kahest 10 kahurist koosnevast komplektist, mis mõlemad paigaldatakse laeva

vastastikustele külgedele. Kuigi kompaniis on kaks korda rohkem kahureid on selle meeskond siiski samasuur. Nimelt on laevadel vähe ruumi ja eeldatavasti tulistatakse vaid ühe külje kahuritest korraga. Ja kuigi kahurid ühelt küljelt teisele kiirelt viia on laeva kitsastes tingimustes võimatu, võib kaurimeeskond selle liikumise kiirelt teha. Nii et kahe kahurite komplekti kohta on üks kaurimeeskond.

Teine asi millele tuleb laevadele kahurid paigaldades tähelepanu pöörata, on Kaubatonnide kogus, mida kahurikompanii laevas hõivab. See tähendab, et laevaomanik peab tegema valiku, kas panna laevale kahureid või kaupa.

Kahurikompanii, falkonet

Falkonet tüüpi kergekahurite kompanii koosneb 10 kahurist ja 30 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad. Üks selline kahur kaalub ainult 100kg ja seetõttu on kompanii võimeline liikuma ka piirkonnas, kus teid pole, mida ülejäänud kahurikompaniid võimelised pole.

Kahurikompaniid saadab 20 hobust ja vankrid kahurite ja laskemoona vedamiseks. Kõikidel meeskonnaliikmetel on enesekaitseks ka oda, kirves või mõni muu lihtne käsivõitlusrelv. Kaitserüüsid kahurikompanii meeskond ei kannu.

Kuna falkonetid on kerged, siis suudab kompanii teha käigus 2 tegevust, kas kaks rünnakut, liikumise ja rünnaku või 2 liikumist. Iga rünnaku hind on 20KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Individuaalselt teeb üks falkoneti laeng 3d12 kahju.

Laeval võtavad 10 falkonetkahurit ruumi 10 kaubatonni jagu ja 30 liikmeline meeskond 30 kaubatonni jagu. St, et 20 kahurist ja meeskonnast koosneb laevakompanii võtab kokku ruumi 50 Kaubatonni jagu.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 1600KD.

Kui kompanii formeeritakse laevale, st koosneb 20 kahurist aga mitte hobustest ega vankritest, siis maksab selle formeerimine vaid 20 kahuri hinna: 2400KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 1000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 150KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 1725KD.

Eriomadused: Taasmehitamine.

Kahurikompanii, jünger

Jünger tüüpi kahurite kompanii koosneb 10 kahurist ja 60 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad. Üks selline kahur kaalub 500kg ja seetõttu pole kompanii võimeline liikuma piirkondades, kuhu ei ole rajatud teid.

Kahurikompanii osaks on 30 hobust ja vankrid kahurite ja laskemoona vedamiseks. Kõikidel meeskonnaliikmetel on enesekaitseks ka oda, kirves või mõni muu lihtne käsivõitlusrelv. Kaitserüüsid kahurikompanii meeskond ei kannu.

Kuna Jünger tüüpi kahurid on üpriski on kerged, siis suudab kompanii teha käigus 2 tegevust, kas kaks rünnakut, liikumise ja rünnaku või 2 liikumist. Iga rünnaku hind on 30KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Individuaalselt teeb üks jünger laeng 4d12 kahju.

Laeval võtavad 10 jüngerkahurit ruumi 20 kaubatonni jagu ja 60 liikmeline meeskond 60 kaubatonni jagu. St, et 20 kahurist ja meeskonnast koosneb laevakompanii võtab kokku ruumi 100 Kaubatonni jagu.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 2600KD

Kui kompanii formeeritakse laevale, st koosneb 20 kahurist aga mitte hobustest ega vankritest, siis maksab selle formeerimine vaid 20 kahuri hinna: 4000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 2000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 300KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 3450KD.

Eriomadused: Taasmehitamine, teede vajadus.

Kahurikompanii, sakker

Sakker tüüpi kahurite kompanii koosneb 10 kahurist ja 60 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad. Üks selline kahur kaalub 900kg ja seetõttu pole kompanii võimeline liikuma piirkondades, kuhu ei ole rajatud teid.

Kahurikompanii osaks on 40 hobust ja vankrid kahurite ja laskemoona vedamiseks. Kõikidel

meeskonnaliikmetel on enesekaitseks ka oda, kirves või mõni muu lihtne käsivõitlusrelv. Kaitserüüsid kahurikompanii meeskond ei kannu.

Sakker tüüpi kahurid on võrdlemisi rasked ja seetõttu on neil vaid üks tegevus käigus, mida saab kasutada kas liikumiseks või ründamiseks. Iga rünnaku hind on 50KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Laeval võtavad 10 sakkerkahurit ruumi 20 kaubatonni jagu ja 60 liikmeline meeskond 60 kaubatonni jagu. St, et 20 kahurist ja meeskonnast koosneb laevakompanii võtab kokku ruumi 100 Kaubatonni jagu.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 3800KD

Kui kompanii formeeritakse laevale, st koosneb 20 kahurist aga mitte hobustest ega vankritest, siis maksab selle formeerimine vaid 20 kahuri hinna: 6000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 2000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 300KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 3450KD.

Eriomadused: Taasmehitamine, teede vajadus.

Kahurikompanii, culverin

Culverin tüüpi kahurite kompanii koosneb 10 kahurist ja 120 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad. Üks selline kahur kaalub 2,2 tonni ja seetõttu pole kompanii võimeline liikuma piirkondades, kuhu ei ole rajatud teid.

Kahurikompanii osaks on 80 hobust ja vankrid kahurite ja laskemoona vedamiseks. Kõikidel meeskonnaliikmetel on enesekaitseks ka oda, kirves või mõni muu lihtne käsivõitlusrelv. Kaitserüüsid kahurikompanii meeskond ei kannu.

Culverin tüüpi kahurid on väga rasked ja nende laskmiseks tuleb need vankrite pealt maha vinnata, et vältida tagasilöögist tulenevat vankri purunemist või kahuri vankri pealt maha kukkumist. Seetõttu on kahuritel lahingukäigus vaid üks tegevus, mida saab kasutada ainult ründamiseks. Kui mingil põhjusel on vaja kahureid siiski ühest kohast teise liigutada, siis võtab väeosa kokku pakkimine 5 käiku ja lahti pakkimine ka 5 käiku. Ühes käigus on liikumiskiirus 1, nagu teiste kahuritegi puhul.

Iga rünnaku hind on 100KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Laeval võtavad 10 culverinkahurit ruumi 40 kaubatonni jagu ja 120 liikmeline meeskond 120 kaubatonni jagu. St, et 20 kahurist ja meeskonnast koosneb laevakompanii võtab kokku ruumi 200 Kaubatonni jagu.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 8000KD.

Kui kompanii formeeritakse laevale, st koosneb 20 kahurist aga mitte hobustest ega vankritest, siis maksab selle formeerimine vaid 20 kahuri hinna: 12 000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 4000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 6900KD.

Eriomadused: Taasmehitamine, teede vajadus.

Kahurikompanii, mortar

Mortar tüüpi kahurite kompanii koosneb 10 kahurist ja 120 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad. Üks selline kahur kaalub 1,6 tonni ja seetõttu pole kompanii võimeline liikuma piirkondades, kuhu ei ole rajatud teid.

Kahurikompanii osaks on 60 hobust ja vankrid kahurite ja laskemoona vedamiseks. Kõikidel meeskonnaliikmetel on enesekaitseks ka oda, kirves või mõni muu lihtne käsivõitlusrelv. Kaitserüüsid kahurikompanii meeskond ei kannu.

Mortari tüüpi kahurid on väga rasked ja nende laskmiseks tuleb need vankrite pealt maha vinnata, et vältida tagasilöögist tulenevat vankri purunemist või kahuri vankri pealt maha kukkumist. Seetõttu on kahuritel lahingukäigus vaid üks tegevus, mida saab kasutada ainult ründamiseks. Kui mingil põhjusel on vaja kahureid siiski ühest kohast teise liigutada, siis võtab väeosa kokku pakkimine 5 käiku ja lahti pakkimine ka 5 käiku. Ühes käigus on liikumiskiirus 1, nagu teiste kahuritegi puhul.

Mortari tüüpi kahurid lasevad 45° nurga all, mistõttu on neil eriomadus rünnak õhust. Laenud lastakse kõrgele vastase kohale ning need langevad alla nagu pommid, mis ei anna tavapärastel kindlusemüüridel kaitset nende vastu. Seetõttu pole aga mortar tüüpi kahurid eriti täpsed relvad ja individuaalsetele rünnakutele on kahuritel -6. Koos

muude plussidega teeb see kompanii rünnakuplussiks täpselt nulli.

Iga rünnaku hind on 150KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 5200KD

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 4000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 6900KD.

Eriomadused: Taasmehitamine, rünnak õhust, teede vajadus.

Idiootselt suur pronksist kahur

See kompanii koosnebki ainult ühest kahurist: idiootselt suurest 19t kaaluvast pronkskahurist, mille käsitsemiseks on vaja 60 härga ja 200 töölist. Lisaks töötab kahuri juures grupp ballistikuid meisterballistiku juhtimisel, kelle Ballistika on +12.

Sellisttüüpi kahuri sihtimine on väga keerukas ja seetõttu on rünnakud selle kahuriga -6ga, mis koos meisterballistiku plussiga teevad rünnaku tegelikult plussiks +6. Idiootselt suure kahuriga ei ole võimalik lasta liikuvaid sihtmärke, nagu laevad või kompaniid. Sellega saab lasta ainult staatilisi sihtmärke nagu linnused, milleks on kahur väga sobiv. Laskekaugusega 20, pole idiootsele kahurile ühtegi vastast, mis suudaks teda samakaugelt tabada. Ja see on ka põhjuseks, miks valitsejad vahel mõne sellise asja lasevad ehitada.

Sellise kahuri laadimine võtab väga kaua aega ja seetõttu saab idiootse kahuriga teha vaid ühe rünnaku iga 2 tunni tagant. Iga rünnaku hind on 80KD.

Kahur on nii raske, et pindkattega teed seda ei kanna ja seetõttu on selle liigutamiseks vaja kivitattega teedevõrgustikku.

Formeerimine: Kahurikompanii formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab varustuse hinna, milleks on 16 000KD

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui kahurid on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 3000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 600KD ülalpidamiskulu.

Sellist tüüpi väeosasid *mercenarydena* ei leidu.

Eriomadused: Taasmehitamine, teede vajadus.

Keeratav kahuripatarei laevale

Hiidžonkid ja Ancona galeeridele saab lisaks tavapärastele kahuritele ehitada ka keeratava kahuripatarei. Ancona galeeridele saab patarei rajada vööri ja hiidžonkidele nii vööri- kui ahtritekile.

Kahuripatarei koosneb kahest culverin tüüpi kahurist ja 30 meeskonnaliikmest, kes neid käsitsevad ja patareid vintside abil edasi-tagasi keeravad.

Patarei saab sooritada käigus ühe rünnaku 270° all, st kõikjale väljaarvatud selja taha. Ahtris asuv kompanii ei saa rünnata vööri poole ja vööris asuv kompanii ei saa rünnata ahtri poole. Iga rünnaku hind on 20KD.

Kahurikompaniid juhivad meisterballistik, kelle Ballistika on +6.

Laeval võtab sellele ehitatud kahuripatarei ruumi 20 Kaubatonni jagu ning, meeskond lisaks 30 Kaubatonni, st kogu süsteem 50 Kaubatonni.

Formeerimine: Kahuripatarei formeerimine on domeeni strateegi tegevuste hulgas ja see maksab 2000KD.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Kui patarei on formeeritud isikliku palgaväena, siis on nende palgakulu 1000KD käigus, millele lisandub sõjakäigu ajal 150KD ülalpidamiskulu.

Kui väeosa võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 1725KD.

Eriomadused: Taasmehitamine.

Special units

Maakaitsevägi

Maakaitsevägi koosneb domeeni vabastest kodanikest ning seda saab kokku kutsuda domeeni strateeg sõja puhul. Maakaitseväeosa võib kasutada ka mängujuht, kui tal on vaja mingisuguseid mässulisi või muid mitte elukutselisi sõdalasi väljendada. Kõik maakaitseväe liikmed on tegelikult käsitöölised, kaupmehed, kõrtsmikud või mõne muu tsiviilameti esindajad.

Maakaitseväe relvastus on väga varieeruv. Igal kodanikul on kaasas mingi kodust kaasa toodud relv. Samuti on ka rüüdega. Siiski ei ole ükski maakaitseväelane relvastamata või ilma kaitserüüta.

Maakaitsevägi on lahinguväljal sisuliselt treenimata kergejalavägi. Kuna väeosa on vähese

treeninguga ja märkimisväärselt on neil puudu just treening sõdida väeosana, siis pole neil ühtegi eriomadust. Kusjuures individuaalselt võivad mõned maakaitsevälased isegi väga head sõdalased olla.

Kuna tegemist on üldiselt formatsioonidega mitte harjunud tsiviilisikutega, siis on maakaitseväge Moraal -2. Lisaks võib maakaitseväge olla mitte nõus rünnakutega domeenist välja poole. Kui miski maakaitsevägele ei meeldi, siis on sellel veel Moraalile lisaks -4. Seda otsustab mängujuht. Mängujuhi suunise peale võib maakaitseväge ka laiali joosta.

Maakaitseväge kompaniisid juhivad valitseja määratud samuraid, kelle Taktika on +3.

Formeerimine: Maakaitseväge ei saa formeerida. Selle suurus oleneb vabadesse kastidesse kuuluvate elanike hulgast domeenis. Domeeni strateeg saab kasutada oma tegevust, et maakaitseväge kokku kutsuda.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Maakaitseväge palka ei taha, sest kaitsevad nad ometigi oma kodu. Nende ülalpidamiskulu on 600KD domeenikäigus.

Eriomadused: -

Piraadid või bandiidid

Piraadid kui ka kõiksuguste muude bandiitide väeosad ei ole formeeritavad. Tegemist on grupi inimestega, kes on organiseerunud isikliku kasu eesmärgil ning nüüd tegelevad (mere)röövimisega.

Enamasti pole bandiidikambad ka täpselt 120 liikmega ja enamasti ei jahita neid ka suurte armeedega. Juba ette võib eeldada, et lahing nende vastu toimub väiksemal skaalal kui kompaniiskaalal.

Ükski piraadi ega bandiidikamp pole relvastatud kuidagi standardiselt. Igal inimesel on erinev komplekt relvasi ja mingi kaitserüü. Esinevad kõik käsivõitlusrelvad, vibud, ammud ja kõiksugused tulirelvad alates arkebuusist kuni musketini. Koguüksusena on piraatidel nii laskerünnak kui lähivõitlusrünnak.

Samuti on individuaalselt piraatidel väga erinev võitlusvõimekus. Maa peal sõjaväeüksusena võitlemist nad aga treeninud ei ole, seetõttu on nende moraal moraal võrdlemisi madal (-2). Tavaliselt kogunevad bandiidid ja piraadid mõne karismaatilise pealiku ümber, nii et lahingus võib nende moraal kõrgem olla (väejuhi sotsiaalsed oskused mõjutavad üksuste moraalit).

Piraadi ja bandiidipealike Taktika on +3 nagu paljudel tavaväeosadel. Võib eeldada, et bandiitidega ühineb alati ka mõni militaarse taustaga inimene.

Kuna piraadid on samaaegselt ka meremehed, siis on neil meresõduritega identne eriomadus: Meremehed, mis laseb neil vältida laevast tulenevat lisakaitset kui nad ründavad mõnda vaenlase laeval olevat üksust. Kui tegemist on maapeal baseeruva bandiidikambaga, siis neil seda erivõimet pole. Olenevalt asjaoludest võib Mängujuht otsustada aga, et neil on näiteks Mägilaste erivõime.

Piraadid võivad taasmehitada mõne kahurikompanii, nende hulgas on +3 Ballistikaga tegelasi. Kahurikompanii rünnak muutub selle võrra viletsamaks (tavaliselt -1 rünnakule).

Formeerimine: Piraate ei saa formeerida.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Piraadid ja bandiidid jagavad saaki kambasiseste kokkulepete alusel. Keegi neile palka ei maksa. Enda ülalpidamiseks nad röövivad ja rüüstavad külasid või laevu. Rahaliselt maksaks nende ülalpidamine 600KD domeenikäigus.

Eriomadused: Meremehed, taasmehitamine

Geulaadese Kehad

Geulaadese Kehad on asteaanide sõjajumala Geulaadese sõdalaspreestrid. Kehad elavad oma kloostrites ning on riigivõimust iseseisev organisatsioon. Siiski võivad valitsejad palgata neid enda teenistusse, kui neil on Kehadega hea läbisaamine.

Sõdalaspreestritena on Geulaadese Kehad spetsialiseerunud enesesisestuslikele võimetele, mis teevad nende füüsilised kehad lahingus ebainimlikult tugevaks. Lisaks treenivad Kehad pidevalt sõjaks, mis teevad neist veelgi võimsamad sõdurid, kes suudavad kõiksugu formatsioone võtta. Vaieldamatult on Kehad Asteaani maailma ühed parimad sõjamehed, nii individuaalselt kui kompaniina.

Kehade kompanii koosneb 120 Kehast, kes on relvastatud yaride ja erinevate lähivõitlusrelvadega. Kaitseks on osadel asteaani plaatriü ja teistel täiustatud lamnellturvis. Kehadel on ka hõberelvad, mis teevad neid võimeliseks võitlema siniste sõdalaste ja Vaimuvalla olendite vastu. Lisaks ei viska kehad automaatselt moraalit, kui millegi sellisega kokku puutuvad.

Geulaadese Kehade kompaniisid juhivad sõdalasmungad, kelle Taktika on +12.

Formeerimine: Kehade kompaniid ei saa feodaalne valitseja ise formeerida. Küll võib ta aga kutsuda enda maale Geulaadese ordu. Pakkuda ordule 160km² maad ja anda neile õigus rajada sinna oma klooster. Kui ordu on nõus, siis aasta pärast saab sealt kloostrist palgasõduritena palgata ühe Geulaadese Kehade kompanii. Seda muidugi juhul kui positiivsed suhted orduga jätkuvad ja ordu pole oma kompaniid juba kellelegi teisele välja palganud.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Geulaadese Kehad on *mercenaryd* ja soovivad käigus palgana saada 8000KD.

Eriomadused: Sööstu vastuvõtmine, vangerdamine, hõbedast relvad.

Tauri mägilased

Tauri mägilased elavad Tauria mägedes asuvates permakultuuri külades, kus kasvatavad hiiglaslikke mägikitsi, jahivad ning tegelevad metallitöödega. Mägilased on üpriski sõjakas seltskond.

Tauri mägilaste kompanii koosneb 120 sõdalsest, kes liiguvad ringi oma hiiglaslike mägikitsede seljas aga võitlemiseks tulevad nendelt maha, tegemist on *mounted infantryga*. Mägilaste liikumiskiirus kitsedel on 5 aga neil ei ole teistele ratsasõdalastele iseloomulikke eriomadusi nagu sööst või rünnak käigu keskel.

Tänu oma hiiglaslikele mägikitsedele, kes liiguvad nimbelt ka kõige järsematel mäekülgedel on tauri mägilased võimelised liikuma täiskiirusega ka mäekülgedel. Samas pole mägilastel aga formaalset treeningut ja kuigi tegemist on heade sõdalastega, ei suuda nad võtta keerukamaid formatsioone nagu sööstu vastuvõtmine või vangerdamine. Mägilaste üksuse pealiku taktika on ainult 1.

Kuna mägिताuride kultuuris on kesksel kohal sõdalase au ja vaprus, siis on üksusel kõrge moraal. Üksust saadab tavapäraselt mõni bard, kes üksikisikute tegevusi lahingus jälgib ja sellest hiljem lugusid jutustab, kas ülistavaid või mõnitavaid oleneb tegudest.

Mägilased on relvastatud pikkvibude ja erinevate käsirelvadega. Ka nende rüüd varieeruvad tauri kihtplaatriüst kuni lihtsa nahkvammuseni.

Formeerimine: Tauri mägilased tulevad Tauria permakultuuri küladest ja neid kuidagi eraldi formeerida ei saa. 6 tauride küla panevad kokku ühe mägilaste kompanii.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Toidule kulub 600KD käigus.

Eriomadused: Mägispetsialistid.

Tauri loherüütliid

Tauri loherüütliid on viimastel aastasadel taassündinud Tauria Tasandikukuningriikide feodaalseks sõdalasklassiks. Seetõttu neid palgata ei saa aga nendes võivad Tasandikukuningriikidele lähedal tegutsevad PCd liitlasi või vaenlasi leida.

Loherüütliid on loomade valitsejad, kes on lohede keele teadmised oma maadel monopoliseerinud.

Üks loherüütliite kompanii koosneb 10 loherüütlist ja 20 lohest. 10 lohe seljas ratsutavad loherüütliid ise ja 10 on neil kaasas saatjatena, kes sooritavad koos rüütliitega rünnakuid maa peale.

Loherüütliid ise kannavad kaasas raskeid piike, kettnuiasi või sõjakirveid ja komposiitvibusid. Aga tavapäraseid relvasi kasutavad nad rünnakuks harva.

Loherüütliite kompaniil on kaks peamist rünnakumeetodit. Esimene, nõ laskerünnak, on vaenlasest üle lennates neid rauast ogade, *flechetteidega*, pommitamine. See taktika on loherüütliite endi jaoks eriti soodus, sest püüdes kõrgel õhus ei ole ühelgi maapealsel kompaniil võimalik neid rünnata.

Teiseks on rünnak lennult, mis sarnaneb ratsanike sarnase nimega omadusega. Sel juhul lendavad lohed üle vaenlase kompanii, küünistavad, haaravad osasid õhku kaasa ja hammustavad neid ning tõusevad seejärel kaugele ja kõrgele tagasi. See rünnak annab ümbritsevatele kompaniidele võimaluse roherüütliid lasta ja rünnatud kompaniile võimaluse sooritada üks võimalusest tulenev käsirelvade rünnak nende vastu.

Loherüütliid on tasandikel ohtlikuks vastaseks. Nende eest on väga raske varjuda ja veel raskem on neid ise rünnata. Väga harva juhtub, et loherüütliid ise vabatahtlikult maanduvad ja ühel kohal võitlema asuvad. Seetõttu on parimaks rünnakuks nende vastu kavalus: lohed peavad ühel hetkel ikkagi maanduma ja kuskil on ka nende pesad.

Loherüütliite üksusel on 20 elu, millest iga elu vastab ühele lohele.

Formeerimine: Loherüütliite kompanii on Tauriini kuningriikide feodaalne üksus ja seda kellelegi teisel formeerida ei ole võimalik.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Toidule kulub 200KD käigus.

Eriomadused: Lendamine, rünnak lennult, rünnak õhust.

Skaala muutmine

Olenevalt tulevate lahingute suurusest tuleks valida skaala. Kui lahingus osaleb paarsada kuni tuhat sõdurit, siis saab lahingut läbi mängida kompanii skaalal, st mõlemal poolel on mõned 120 liikmelised kompaniid, mida juhivad saadikud. Kui sõjaväed on tuhandetes või veelgi suuremad, siis tuleks skaalaks valida pataljoniskaala, kus üksused on 600 sõdurit ja koosnevad viiest kompaniist.

Skaala muutmine on tegelikult väga lihtne. Tuleb kuulutada üksused lihtsalt 600 mehelisteks. Kõik kaitsevisked, rünnakuvisked ja ka elud jäävad täpselt samaks. Nüüd on 600 mehelisel pataljonil 12 elu. Muutuvad ainult üksuste palgakulud. Need muutuvad viiekordseks.

Sama loogika alusel saab üksusi ka veel suuremaks või hoopis väiksemaks muuta. 120 mehelised üksused on lihtsalt baasväärtuseks. Üksused võivad olla 30, 40 või isegi 20 liikmelised, olenevalt palju sõdalasi lahinguväljal on. Skaala tuleks valida selline, et kõik PCd saaksid lahinguväljal juhtida vähemalt ühte üksust.

Erandjuhtudel võib tulla ette olukord, kus lahingus tuleb kasutada mitut skaalat. Näiteks piiramistel, kus linnustes ja müürides saavad olla vaid kompaniid aga piirav sõjavägi on nii suur, et seda on mõistlik esitada pataljoniskaalal. Sel juhul tuleks pataljonide elud ja kahju omadused korrutada viiega, et nad oleksid kompaniidega võrreldavad.

Sõjakäik

Liikumine

Enamust sõjaväest ja selle moonavoor läbib päevas 30 km. Ratsaüksused suudavad ilma moonavoorita liikuda 60 km päevas. Enamus kahuritest vajavad mingisuguse teedesüsteemi olemasolu, et neid üldse oleks võimalik liigutada.

Liikumiskiirust mõjutab lisaks ka maastiku tüüp.

Maastiku tüüp	Liikumiskiiruse korrutaja
Tee, rada või muidu lihtsalt läbitav tasane maa	1
Mets või künkad	0,66 (-10 km)
Džungel, mäed või sood	0,5 (-15 km)

Proviand

Üksuste proviandi, ehk moonavoori hinnad on kirjas üksuste juures. Moonavoor koosneb toidust, veest, toidutegemise vahenditest, telkidest, tagavararelvadest, laskemoonast, vahenditest relvasi ja turviseid remontida ja inimestest, kes selle kõige üle hoolt kannavad.

Ühe 120 sõduriga kompanii ühe domeenikäigu vajadusi kattev moonavoor koosneb umbes 40st koormaloomas kõiksuguste lohistite ja vankritega.

Elude taastumine

Sõjakäigu jooksul ei taastu üksuse elud rohkem, kui korra lahingu kohta, mil sõjaväe teenistuses olev võimsaim arst (tõenäoliselt mõni PC) saab ühe Arstiteaduse või Ravitsemise viske.

Viske tulemusel saab arst hulga elusid, mille ta saab kõikide üksuste vahel laiali jagada.

Arstiteaduse või Ravitsemise vise	Mitu üksuse elu paraneb
Kuni 9	0
10-14	1
15-19	2
20-24	3
25-29	4
30-34	5
Iga järgneva 5 pealt	+1 elu

Teine viis elude taastumiseks on üksuste ümberformeerimine.

Standartne üksus on 12 eluga. Haavata saamine ja ümberformeerimine võib aga tekitada rohkemate ja vähemate eludega üksusi. Elude arv ei muuda üksuse rünnakut, kahju ega muid omadusi.

Ümberformeerimise aluseks võtta. Tavalisel 12 eluga üksusel saab ümber formeerides olla maksimaalselt 18 elu ja minimaalselt 7 elu. Üksused, millel on 6 või vähem elu tuleb formeerida ümber peale igat lahingut. Sellest ka 18 elu reegel, üksus, millel on alles jäänud 6 elu ja teisi haavatuid üksusi pole, siis peab ta ühinema terve üksusega.

Kui üksused on väga erinevat tüüpi, siis ei saa neid sedaviisi ümber formeerida ja sel juhul või juhul, kui alles ongi vaid üks üksus võib jääda ka vähemate eludega üksusi.

Kui feodaalne üksus saab lahingus täielikult surma või põgeneb moraaliviske tagajärjel ja jääb

kadunuks, siis saab järgmisel domeenikäigul samadest küladest kokku kutsuda uue feodaalse samuraiväe üksuse (mõistlikkuse piires, st mitte kolm käiku järjest).

Kui *standing army* üksus saab täielikult surma või jääb kadunuks, siis tuleb see uuesti rajada (osta).

Lahing

Mõisted ja üldised põhimõtted

Lahingukäik

Lahing jaguneb lahingukäikudeks, mille jooksul toimub liikumine ja ründamine kordamööda, sarnase loogika alusel nagu tavavõitluses. Ühe lahingukäigu pikkus on 5 minutit, ehk 30 tavakäiku.

Füüsiline skaala ja rünnak

Lahing toimub 50 meetrise läbimõõduga ruutudel või heksagonidel. Ühte heksagoni mahub üks üksus, kes saab teha käsirelvade rünnakuid kõikide teda ümbritsevate heksagonide vastu. Mängu lihtsustamise mõttes ei arvesta me seda, kuhu poole üksus nõ näoga pööratud on. Selleks, et kedagi käsirelvadega rünnata peab see astuma kõrvalheksagoni.

Vastupidiselt saab laskerelvadega rünnata ainult neid üksusi, mis on kaugemal kui üks heksagon. Lisaks ei saa laskerünnakuid teha üldse, kui toimumas on käsivõitlus. Kui üksuse kõrval on vaenlase üksus, siis seda loetakse käsivõitluseks isegi siis, kui üksteist tegelikult ei ole ega plaanita rünnata. Ehk siis lihtsustatult: selleks, et üksus saaks kedagi lasta ei tohi ta kõrval olla ühtegi vaenlase üksust, vahe vaenlasega peab olema vähemalt 1 heksagon.

Ohvitserid ja tiivad

Sõjaväe ja kompaniisid juhivad ohvitserid. Taktik on sõjaväe kõrgeim ülemjuhataja, välitaktikud temale alluvad kõrged ohvitserid, kes juhivad sõjaväe tiibasi. Mängutehniliselt toimivad taktik ja välitaktik samal moel. Saadikud on kompaniide juhid, iga kompanii juures on üks.

Sõjaväe võib aga ei pea jagama tiibadeks. Kui sõjavägi pole jagatud tiibadeks, siis otsustab sisuliselt ainult taktik mida mingi üksus teeb. Kui sõjavägi on aga jagatud tiibadeks, siis on jagatud ka otsustamine. Sõjaväe tiibateks jagamiseks on kaks põhjust, millest üks mängusisene ja teine mänguväline.

Mängusiseseks põhjuseks on see, et üks taktik (või välitaktik) saab ühes käigus juhtida vaid teatavat kogust kompaniisid, st liigutada neid.

Mänguväliseks põhjuseks on see, et kui mängijaid on laua taga neli aga sõjaväe käsutab neist ainult üks siis on kogu lahingu ajal ülejäänud kolmel lihtsalt väga igav. Parem on sõjaväe juhtimine ja üksused kõikide mängijate vahel ära jagada.

Sõjaväe tiibateks jagamisel tasub aluseks võtta põhimõtte, et üks taktik, või välitaktik, kes juhib oma tiiba iseseisvalt, saab ühes käigus liigutada niimitut üksust, kui palju on tal punkte Taktika all. St, kui tegelasel on Taktika all ainult 4 punkti, siis pole mõtet tal enda käsu alla võtta 7 üksust, 3 nendest passiksid iga lahingukäik lihtsalt koha peal.

Lisaks mõjutavad ohvitseride taktikaoskused kompaniide moraali ja rünnaku plusse.

Taktiku ja välitaktikute iga 5 Taktika punkti pealt lisandub +1 kõikide üksuste moraali, mis nende tiivas on. Samuti lisandub +1 moraali ka iga 5 Sotsiaalsete oskuste punkti pealt. Näiteks, kui taktiku Taktika on +13 ja Sotsiaalsed oskused +7, siis oleks tema tiivas olevatel üksustel kõigil Moraali visekele +3.

Saadik, ohvitser, kes konkreetset üksust juhib, mõjutab aga üksuse rünnakuviset. Iga 3 punkti pealt, mis on saadikul Taktika all lisandub üksuse rünnakuviskele +1. Üldiselt on üksusi palgates või moodustades nendel kõikidel saadik juba ette määratud ja see reegel ei mõjuta mängu palju. Oluliseks saab see aga siis, kui mõni PC mõne üksuse saadiku koha üle võtab.

Kahuriüksuste mõjutab saadiku Taktika oskuse asemel Ballistika oskus rünnakut.

Tegevuste hulk, nii taktikutel kui kompaniidel

Esiteks viitab tegevuste hulk sellele, mitut üksust saab taktik oma tiivas ühe käigu jooksul liigutada, mis on võrdne taktiku Taktika punktidega.

Teiseks on igal üksusel tegevuste hulk käigus. Enamustel üksustel on käigus 2 tegevust ja üks võimalus. Kahuritel võib olla vähem, lisaks pole kahuritel võimalust. Tegevused ja võimalused lahenduvad suurtes lahingutes enamvähem samamoodi nagu väiksemates võitlustes. Oma tegevusi saavad üksused kasutada kas liikumiseks või ründamiseks, võimalust saab kasutada kas ründamiseks või vangerdamiseks. Kuna tegevusi

on kaks, siis on võimalikud neli tegevuste kombinatsiooni: 2 rünnakut, 2 liikumist, rünnak ja liikumine või liikumine ja rünnak.

Üksused, kellel on erioskused nagu näiteks rünnak liikumise vahel või sööst kasutavad ära oma mõlemad tegevused, et neid manöövreid läbi viia.

Võimalused

Samamoodi nagu individuaalsel skaalal võideldes on ka üksuste skaala võideldes võimalused. Võrreldes individuaalse skaalaga on võimaluste tüüpe aga oluliselt vähem ning lisaks ei pea võimaluse saamiseks viskama üksus Reageerimist. (Üksustel puudub Reageerimise omadus.) Kui üksus saab võimaluse rünnata, siis saab ta igal juhul rünnakviske teha.

Võimaluse aktiveerib vastase tegevus võimalust võimaldavas olukorras. Võimalus tuleb deklareerida vastase liikumise ajal.

Võimalusi on nelja tüüpi:

1. **Ründeraadiusest läbi liikuva üksuse ründamine.** Käsirelvade puhul peab üksus läbi liikuma kõrvalheksagonist. Laskerelvade puhul võib see raadius olla palju suurem. NB1: Laskerünnakuid saab sooritada vaid siis, kui üksuse kõrval pole ühtegi vaenlase üksust. NB2: Kahuritel pole õnneks võimalusi.
2. **Põgeneva või taganeva üksuse ründamine.** Põgenemiseks või taganemiseks loetakse seda, kui üksuse kõrval olev üksus hakkab ära liikuma. Selles mõttes on see võimalus sisuliselt sama kui esimene ja vajab ära märkimist vaid seetõttu, et segadust ei tekiks. **Seda võimalust saab kasutada ainult käsirelvadega.**
3. **Vangerdamine rünnaku vältimiseks.** Vangerdamine on paljude üksuste erioskuseks, mis võimaldab kahel üksusel, mis asuvad kõrvuti vahetada omavahel kohad. See võimalusetüüp võimaldab näiteks musketimeestel vahetada kiirelt piigimeestega kohad, kui nende poole sööstab vastase ratsavägi.
4. **Tagaajama asumine.** See võimalus on võimalus, mida sa tegelikult ei taha, et sinu sõjasalgad võtaksid. Nimelt juhul, kui käsivõitluses olev vastase üksus ei viska mingil hetkel Moraali ära ja asub lahingust põgenema, siis peavad kõik käsivõitluse raadiuses olevad üksused viskama

moraaliviset 8 vastu, et mitte asuda teda jälitama. Jälitamine toimub jälitamisreeglistiku pealt aga suures pildis tähendab see seda, et jälitavad üksused on lahingust eemaldatud pikaks ajaks. Jälitamisest täpsemalt hiljem.

Moraal

Lahingutes on elude kõrval väga olulisel kohal Moraal, sest nii uskumatu kui see ka pole, siis inimesed ei taha tegelikult surma saada, eriti põhjustel mis on nende eest varjatud või neile isiklikult täiesti ebaolulised. Tavasõdurid pole kangelased, heal juhul saavad nad oma töö eest samurai stipendiumi või palka aga tihtipeale on nad sõjaväkke käsutatud ashigarude või maakaitseväena.

Moraali visatakse kohe, kui selleks põhjus tekib. Iga üksus viskab moraaliviset eraldi.

Moraali viske põhjus	Viske mille vastu
Sõjaväge juhtiva taktiku surm või lahkumine lahinguväljalt (põgenemine või muu põhjus).	Kõik olukorrad teadlikud sõjaväe üksused viskavad 15 vastu.
Tiiba juhtiva välitaktiku surm või lahkumine lahinguväljalt.	Tiiva kõik olukorrad teadlikud üksused viskavad 15 vastu.
Üksusel alles 50% esialgsetest eludest.	Üksus viskab 15 vastu.
Üksusel alles 25% esialgsetest eludest.	Üksus viskab 20 vastu.
Kogu sõjaväest pool langenud või põgenenud.	Kõik üksused viskavad 15 vastu.
Kogu sõjaväest 75% langenud või põgenenud.	Kõik üksused viskavad 20 vastu.
Võit tundub lootusetu. Viske lahingu alguses või mängujuhi suunise peale.	Kõik üksused viskavad 20 vastu.
Moraalivise jälitama asumise vastu	Põgeneva üksuse käsivõitlusraadiuses olevad üksused viskavad moraali 8 vastu, et põgenikke mitte jälitama asuda.

Moraali viske ebaõnnestumine tähendab, et üksus põgeneb või lahkub lahinguväljalt. Üksuseid, mis põgenevad või laiali jooksevad selle lahingu jooksul rohkem kasutada ei saa. Üksused, mis aga asusid ebaõnnestunud moraaliviske tõttu

põgenikke jälitama tulevad mõne aja pärast tagasi ning neid on võimalik kasutada järgmises lahingus või pika lahingu puhul isegi samas lahingus.

Kui moraalivise ebaõnnestub aga põgenemine ei ole võimalik nagu näiteks sissepiiratuna või mõnedel juhtudel laeval, siis viskab üksus lihtsalt relvad maha, tõstab valge lipu ja üritab alla anda.

Kas lahingust põgenenud üksused naasevad peale selle lõppemist sõjaväe juurde või kaovad kuhugile ära, jääb mängujuhi otsustada.

Lahingu käik

Lahinguväli ja looduslikud olud

Enne, kui lahinguga alustada, tuleb mängujuhil joonistada lahinguvälja kaart. Alles seejärel paigaldavad vaenupooled oma väed lahinguväljale äärtesse. Üldiselt peaks esimesena väed paika panema see pool, kes lahinguväljal esimesena kohal on. Väed peaksid lahingu alguses olema üksteisest vähemalt nii kaugel, et esimese lahingukäigu jooksul ei saa kumbki pool teist rünnata. Erandiks on varitsus.

Väga harva on lahinguväljaks lihtsalt üks sile plats. Pealegi oleks see igav. Seetõttu võiks lahinguvälja veidikene varieerida igasuguste erinevate pinnavormidega, mis mõjutavad ka lahingu käiku ja üksuste toimimist.

Olukord/ pinnamood/ loodus	Mõju üksustele
Soo	-2 (100m) liikumisele. Kahurid on võimelised soos liikuma ainult siis kui neile on rajatud mingisugused spetsiaalsed teed.
Künkad	Liikudes küngastel ülesse poole -1 (50m) liikumisele. Alla poole liikudes mõju puudub. Kahurite künkast ülesse tõmmates liiguvad nad 50 m kahe tegevuse jooksul.
Paks mets	+2 kaitseviskele, -1 (50m) liikumisele. +2 Varjumisele. Kahurid liiguvad paksus metsas 50 m kahe tegevuse jooksul.
Mäekülj või mingi muu järsak	-2 (100m) liikumisele (ratsavägi ja kahurid ei saa üldse liikuda). Mägedes ülevalpool olevatel üksustel on alumiste suhtes

	laskerünnaku kaugusele +2 (100m).
Suvaline hoonestus näiteks talu, väike tempel, kõrts vms.	+2 kaitseviskele.
Inseneride ehitatud kaevikud ja punkrid	+5 kaitseviskele.
Väga halb nähtavus (öö, paks udu vms)	+2 kaitseviskele (kõikidel pooltel on kõiki raskem rünnata, sealhulgas ka staatilisi sihtmärke). +2 Varjumisele.
Tugev vihm	-2 kõikidel tulirelvadelga üksustel tulirelva rünnakutele.

Kui mingis piirkonnas langevad mitu asjaolu kokku, siis vastavad plussid ja miinused tuleb omavahel liita.

Kui kokku tuleb tulemus, mis ei võimalda üldse liikuda, siis lahingusituatsioonis sinna üksused liikuda ei saagi.

Algus

Veel enne lahingu algust peavad taktikud ja välitaktikud ära otsustama, millise üksuse juures nad ise on. See on oluline kahel põhjusel. Esiteks, kui see üksus põgeneb või hävitatakse, siis seepeale peab viskama kogu väe tiib moraal. Teiseks on selle üksuse rünnaku pluss palju suurem, sest tavalise saadiku asemel on selle üksuse saadikuks taktik ise, kelle Taktika oskuse pluss on suure tõenäosusega palju suurem, kui sõjaväe saadikutel.

Lahingu alguses viskavad kõikide tiibade taktikud ja välitaktikud Taktikat. Sellest kujuneb sõjavägede tiibade tegutsemisjärjekord. Erinevate sõjavägede tiivad võivad tegutseda läbisegi. Samas tegutsevad ühe tiiva kõik üksused ikkagi järjest (korraga).

Algab lahing!

Tegevused ja võimalused

Lahingu käigus liiguvad kõik üksused nende taktikute tegutsemisjärjekorra alusel.

Meeles peab pidama, et iga taktik saab iga käik juhtida vaid niipalju üksusi, kui palju on tal taktika all punkte. Sellel on aga erand. Erandiks on kogu tiiba hõlmavad lihtsad manöövrid nagu näiteks: kõik liiguvad edasi, kõik ründavad otse neile ette

jäävaid isikuid, kõik seisavad paigal ja tulistavad siis kui keegi laskeraadiusesse jõuab.

Kui üksused täidavad mingit üleüldist käsku, siis täidavad nad seda niikaua, kuni see täidetud saab. Kui aga toimub muutus asjaoludes või käsk täidetud ja keegi üksusi ei käsuta ega ka ründa, siis passivad nad üldiselt niisama kuni neile mingisugune käsk antakse. Kunagi ei tasu unustada, et tegemist on inimestega ja inimestel ei ole üldiselt suidsiaalseid instinkte.

Kõiksugused keerukamad liikumised, mis hõlmavad spetsiifilisi manöövreid nagu konkreetset kuskile minemine või mõne konkreetse üksuse ründamine on aga loetud eelneva Taktika punktide reegli alla.

Enamus üksustel on lahingukäigus 2 tegevust ja 1 võimalus. Mida nendega teha saab on kirjeldatud eelnevalt.

Kuigi lahingu käigus kaotavad üksused elusid ja see põhjustab Moraali viskeid, ei mõjuta elude kaotus nende rünnakut, kaitset ega kahju. See on erinevus võrreldes võitlusega individuaalskaalal.

Jälitamine ja põgenemine

Kui üksus ei viska ära moraali, ning asub vaenlast jälitama, siis on ta sellest lahingust kadunud. Sel juhul mingeid muid viskeid ei tehta ja see, kas see üksus jälitatava üksuse ka kätte saab, millal ja kus, pole tegelikult oluline. Peale lahingut üksus igatahes naaseb jälitamast.

Kui põgeneja jälitama asumine on aga teadlik tegevus või põgenikuks on üksus, mille juht on PC, st juhtudel, kui põgenemise õnnestumisel või mitteõnnestumisel on mängus ka mingi tähtsus, saab kasutada seikluste peatükis olevaid tagaajamisreegleid. Peamiseks erinevuseks individuaalide tagaajamise ja üksuste tagaajamise vahel on see, et üksustel ei ole sisuliselt peale rünnaku, kaitseviske ja saadiku Taktika mingeid omadusi. See lihtsustab põgenemisreeglistikku oluliselt.

Kokku tuleb põgenejal saada samamoodi 5 põgenemispunkti ja kui punktid langevad miinustesse, siis saadakse ta kätte. Põgenev pool saab esimese põgenemispunkti tasuta, kui tal on suurem täiskiirus, st ratsanikud saavad selle eelise jalavägede ees. Iga käik saavad mõlemad saadikud visata Taktikat, kellel suurem vise saab punkti. Samuti toimivad laskerünnakud 3 valikuga. Kui põgenejad lasevad tagaajajaid, siis on tagaajajatel 3 võimalust:

1. Toimub normaalne rünnak ja põgenemispunktide seis ei muutu.
2. Tagaajajad ei lase ennast rünnakust kohutada. Tagaajajad saavad automaatselt rünnaku kahju aga põgenejad kaotavad ühe põgenemispunkti.
3. Tagaajajad väldivad rünnakut (kahju ei saa) aga põgenejad saavad ühe põgenemispunkti.

Ja sama loogika ka teistpidi, kui tagaajajad lasevad põgenikke.

Lahingu lõpp ja kahjude kokku arvutamine (elude taastumine, ümberformeerumine, see vist varem tegelt kirjas)

Lahingu lõpus saavad mõlemad pooled oma kahjud kokku arvutada. Põgenikke jälitama läinud üksused tulevad tagasi ja haavatuid üksusi saab ümberformeerida. Mängujuht otsustab, kas põgenenud üksused naasevad või jäävad kadunuks.

Igasugune üksuste ümberformeerimine peab toimuma enne, kui sõjavägi järgmisesse lahinguolukorda satub.

Erilised lahinguolukorrad

Varitsus

Varitsus on lahinguolukord, kus üks pool ei tea vaenlase kohalolust. Varitsust saab korraldada näiteks metsas, mägedes, linnamajade vahel või ükskõik kus, kuhu tundub loogiline mingi sõjaväeüksus ära peita.

Varitsuse õnnestumise või avastamise otsustab taktikute omavaheline Taktika vise.

Õnnestunud varitsus annab kõikidele üksustele +2 esimesele rünnakule. Eriti tõmbavad igasugustest varitsustest kasu shinobiklannid, kes saavad sooritada varitsuse ajal salarünnaku, mis annab veel lisaks +2 rünnakule ja +4 kahjule.

Kahuritega inimeste laskmine

Kergemate kahuritega, nagu näiteks falkonet või jünger tüüpi kahurid, võivad PC üritada lasta ka mõnda konkreetset isikut. Sellisel juhul pole tegemist aga tavalise rünnakuga. Rünnak ei toimu isiku Pareerimise vaid kaugusest tuleneva staatilise kaitse vastu. Ründamiseks kasutatakse Ballistikat oskust.

Staatiline kaitse on 10 ja igalt 50 meetrilt lisandub sellele 2. Näiteks, kui vastane keda lastakse on 5 heksagoni ehk 300 meetri kaugusel, siis peab ballistik tema tabamiseks viskama rohkem kui 22 (10+12). Kui rünnak tabab, siis tähendab see seda, et vastane võiks justkui pihta saada. Siiski saab ta Reageerimise viske, mis otsustab selle, kas tal õnnestub kuuli eest ära hüpata või mitte.

Kui Reageerimise vise suurem, kui 20, siis ta kahju üldse ei saa, kui 10 või suurem, siis saab poole kahjust. Kui Reageerimise vise väiksem, siis saab kogu kahju.

Piiramine

Piiramine on üks enimlevinud olukord sõjas. Sisuliselt allub piiramine tavalistele lahingureeglitele. Piiramise teine dimensioon on aga inseneride kompanii tegevused.

Inseneride kompanii võimaldab igasugused keerukamad piiramistegevused nagu miinide paigaldamine, piiramismasinat ehitamine jne. Kui sõjaväel pole inseneride kompaniid ega kahureid, siis on nendel ainult kaks võimalust, kas redelitega üritada peale tungida või lihtsalt passida ümber kindluse niikaua, kuni selles toit otsa saab või nad lihtsalt alla otsustavad anda.

Enne piiramist peab olema selge mõlema poole eesmärk ja see kui kaugele on pooled nõus minema.

Mängus võib piiramine väga palju mänguaega võtta. Üks linna piiramine võib olla lausa terveks kampaaniaks, mida mängitakse mitmeid kuid.

Linnuse planeerimine

Enne piiramist tuleks disainida piiratud linnus. Linnused koosnevad domeenireeglite all olevatest ehitusklotsidest: müürijuppidest, tornidest jne.

Mängujuht võiks enne linnuse disainimise alustamist mõelda aga mõnede asjade üle ja teha disainivalikud nendest lähtuvalt.

1. Kas linnus on mõne üliku elukoht või puhtalt militaarne asundus? Militaarses linnuses vaevalt et on uhkeid losse.
2. Millal linnus ehitatud on? Vanematel linnustel on müürid ja uutel moodsatel linnustel enamasti bastionid.
3. Kui jõukas on linnuse omanik ja kui tähtsaks ta linnust peab? Rikas valitseja kindlustab ja ehitab ka oma vanemaid olulisi linnuseid ümber.

4. Kas linnus on mingil kaubateel või sadamakohal? Või kas linnuse ümber on mingi kohalik turulinn? Paljude oluliste kindlustatud punktide ümber tekivad väikesed linnad. Eriti siis, kui linnus on ka mingi kohaliku üliku elukohaks. Neid väikesi linnasi ja nendes olevaid maju saavad linnuse ümber toimuma hakkavates kokkupõrgetes ära kasutada nii piirajad kui piiratud. Ajalooliselt on tihti enne piiramist linnuste ümber olevad agulid maha põletatud. See aga ei meeldi tõenäoliselt elanikele.
5. Kas linnuse ümber on veel mingit huvitavat maastikku, mida kas piirajad või piiratud saavad enese huvides ära kasutada? Kujundada punkreid vms.

Lisaks võib inspiratsiooniks vaadata ka reaalselt eksisteerinud linnuste pilte.

Piiramise algus

Piiramise alguses on väga oluline paika panna linnuses olevad ressursid.

Kui kauaks jätkub toitu linnuses olevate üksuste ja muude inimeste toitmiseks. Üksuste ülalpidamiskulude ette maksmine on üks viis toidu kiireks kogumiseks. Kui linnuse valitsejal on olnud aga nutti rajada linnusesse viljasalved ning nendesse toitu koguda, siis on nüüd sellest suur abi.

Teiseks oluliseks ressursiks on kahurite laengud, mida ei ole kuskilt võimalik juurde osta, kui linnus on sisse piiratud. Kui linnust ähvardab piiramine, siis peab selle valitseja kiirelt nii suure hulga kahurite laenguid ette ära ostma, kui palju arvab vaja minevat.

Samuti peab ka väljas linnust piirav pool mõtlema laengute ja toiduressursside peale.

Kui ressursid on paigas, siis on aeg piiravad üksused linnuse ümber paigutada. Suure linnuse ja väikese piirajate koguse puhul võib selguda, et linnust polegi täielikult võimalik ümber piirata, kui just vastase kahuritule raadiusesse ei taheta minna. Sellisel juhul saab esialgu linnust ainult blokeerida. Ajapikku võib aga linnuse ümber ehitada suure palissaadide ja kaevikute võrgustiku, mis piirab linnuse lõplikult sisse.

Lahingud linnuse ümber

Kuigi lahingud linnuse ümber ja linnuse vallutamine toimub tehniliselt samamoodi nagu lahing avatud lahinguväljal, siis igasugused

ebastandardised olud nagu müürid, eluhooned, kõiksugused punkrid ja kaevikud muudavad linnuse ümber või linnas toimuvaid lahinguid vägagi palju.

Esiteks lisavad kõik kindlustatud hooned, müürid ja tornid nendel viibivate üksuste või isikute kaitse või pareerimisviskele +5, +10, +15 või +20. Lisaks peab olema nendes olevate üksuste ründamiseks mingisugune võimekus. Kas redelid müürile ronimiseks, laskerelvad laskeavadest sisse laskmiseks, kahurid läbi puust osade laskmiseks vms. See kas üksus saab kindluses viibivat üksust rünnata jääb mängujuhi otsustada. Kui väravad või mingi muu kaht vaenlast eraldi hoidev barjäär purustatakse, siis see boonuse kaitseviskele kaob.

Teiseks võivad kõiksugustele laskerünnakutele ette jääda hooned. Teistpoolt saab aga hooned kasutada alternatiivsete punkritena või paigutada laskjate kompaniisid nende katustele. Kõiki hooned saab kahuritega teelt ka eemaldada, selleks tuleb tabada nende staatilist kaitset, mis on alati 10. Enamusel väiksematel elumajadel ja hoonetel on 20 elu ja nad annavad punkriks ümber kujundades kaitseviskele +5. Suurematel hoonetel on aga rohkem elusid ja ka kaitseviskele annavad nad suurema plussi:

Kaupmehemajadel ja domustel on 50 elu, kaitseviskele +10.

Palazzodel, suurtel templite ja kõiskugu muudel suurtel kivistruktuuridel on 100 elu, kaitseviskele +10.

Kui kindluse ümber on linn, siis järsku muutub arusaadavaks see, miks enne piiramist on mõttekas see maha põletada. Samas ei meeldi linna maha põletamine, üllatus-üllatus, selle elanikele ja lisandab domeenivalitseja rahulolematusele protsendile permanentse +5%, sest seda peetakse türanlikuks tegevuseks. Seda saaks vältida, kui valitseja iga pere elamise kompenseeriks, mis on loomulikult väga kallis lõbu.

Lisaks saab inseneride üksus juhendada teisi üksusi paigaldama miine, ehitama punkreid, kaevikuid ja kaevama käike, et linnuse müüre õhata. Nende kõige omadused ja ehitamine on kirjeldatud Insenerikompanii üksuse all Üksuste alapeatükis.

Kaevikud ja käigud

Kaevikutel ja käikudel on natukene erinevad eesmärgid. Kaevikud on kaitserajatised, millega liigutakse kaitstuna kindluse müüridele lähemale. Kuna nad on aga pealt lahtised, siis saab nendes

viibivaid sõdureid rünnata. Kaevikud annavad kaitseviskele +5.

Käigud on üleni maa all ja nende kaevamise eesmärk on müüri alune ära mineerida ja see siis õhku lasta nii et müüri tekiks auk, kust piirav sõjavägi saaks sisse tungida.

Kui linnuses on omakorda inseneride korpus, siis saavad need üritada kaevatavaid käike leida ning lasta ise käike vastu kaevata. Kui käigud kohtuvad, siis toimub võitlus käike kaevanud üksuste vahel.

Kaevikud kaevatakse tavaliselt sik-sakki, et seal varjuv väeosa linnusest tulevast juhuslikust kahurikuulist korruga surma ei saaks.

Käigud võivad maa all kohtuda ning minna isegi vallikraavi alt läbi.

Tormijooks

Tormijooksu läbiviimiseks on vaja redelid. Tavaliselt saadavad tormijooksu igasugused inseneride ehitatud rammid ja piiramistornid, millega üritatakse kindlusesse lihtsamini sisse pääseda.

Lihtsalt redelitega peale jooksmine on väga ebaefektiivne ja suure tõenäosusega piirajate jaoks meeletult ohvräterikas tegevus.

Kui linnusel on ka vallikraav, siis tuleb kuidagi ka see enne müürideni pääsemist täita.

Redelitega müürile ronimine võtab ühe tegevuse ja annab ümberkaudsetele vastaste üksustele võimaluse. St, et kui üksus on müüri all, siis esimese tegevuse ta ronib ja alles teise tegevuse ajal saab rünnata. Järgmisel käigul aga ronimisele tegevust ei lähe ja üksus saab mõlemaid tegevusi kasutada ründamiseks. Nendele rünnakutele on kaitsjatel müürist või tornist tulenev kaitseviske pluss.

Vallikraavi täitmine või sellele ajutise silla panemine

Vallikraavi täitmiseks tuleb sinna tassida käsitsi kõiksugust rämpsü alates kiviklibust kuni oksade ja prüginini. See on aga väga ohtlik tegevus, sest viib vallikraavi täitvad inimesed vastase laskerelvade laskmisraadiusesse. Vallikraavi täitmiseks on siiski mõned võimalused:

Esiteks saab kuni vallikraavini kaevata kaevikud, mis pakuvad lähenevatele inimesele vähemalt mingitki kaitset. Sel juhul on kraavi täitmise hetkel täitval üksusel kaitseviskele +5.

Teiseks saab vallikraavi täitmise tegeleda öösel, mil on kaitseviskele veel lisaks +2.

Kolmandaks saab vallikraavi täitma suunata ümbruskonnast kohale tassitud vange, mis võib kaitstjad panna olukorda, et nad ei lase vallikraavi täitjaid. Sõda on õudne!

Keskmise vallikraavi täitmine, nii et seda saaks ületada võtab ühel üksusel aega terve nädala.

Vallikraavi täitmise asemel võivad insenerid ehitada ka lahtivõetava silla, et see kiirelt vallikraavile paigutada. Aga ka see on riskantne tegevus, sest silda liigutav ja paigutav üksus ei saa mingisse kaitserajatisse varjuda.

PCde tegevused piiramise ajal, st piiramine kui seiklus

Piiratud linnast ja selle ümbrusest võib saada PCde mängumaa terveks kampaaniaks.

PC saab teha:

1. Otsida vastase spioone või spioneerida ise.
2. Üritada väravaid avada või kaitsta neid.
3. Avastada ja võidelda käikudes, mis piiramise jooksul kaevatakse.
4. Teha rünnakuid linnast välja, et tuua linna toitu vms.
5. ...

Rüüstamine

Rüüstekäike võtavad ette tavaliselt ühiskonnad, kus on suurem üksikisiku vabadus kui asteaanide hulgas. Sest rüüstekäikudest saavad enim otsest kasu rüüstekäigus osalevad individuaalsed sõdalased, mitte rüüstajate väge juhtiv valitseja. Seetõttu on sedatüüpi sõjategevusest enim huvitatud sõdurid ise kui valitsejad, kelle peamiseks sissetulekuteks on ikkagi maksud ja tootmine. Seetõttu võiks justkui asteaanidele keskendunud raamatust rüüstamise välja jätta. Siiski puutuvad ka asteaanid rüüstamisega kokku, lihtsalt asteaani valitsejad ei korralda ise organiseeritud rüüsteretki.

Rüüstama võivad asuda kõiksugused palgaarmeed, kellele palgad maksmata on jäänud või võivad asteaanide maadele tulla rüüstama naaberrahvad ja hõimud. Lisaks võib valitseja anda käsu rüüstata oma armeele, et seda tasuta toita.

Olenemata rüüstamise organiseeritusest viivad seda läbi kompaniid eraldi, mis tähendab et suur

vägi laguneb laiali ja muutub potentsiaalselt haavatavaks vasturünnakute osas.

Rüüstamine mängutehniliselt

Rüüstata saab kõiki külasid, villasid ja asutusi, kus pole oodata suurematsorti vastupanu. Rüüstata saab ka kindlustatud linna aga selleks tuleb see enne vallutada. Rüüstamine on vägivald tsiviilelanikkonna vastu, mis tähendab et rüüstamine tõstab domeeni, kus seda tehakse Rahulolematust.

Rüüstavad kompaniid liiguvad päevas 10 km ja rüüstavad ära ühe küla või asutuse (villa, kaevanduse vms). Nad röövivad asutusest kõiksugust vara, mis on väärtuselt võrdeline küla või asutuse ühe domeenikäigu sissetulekuga. See pole aga suures pildis oluline, sest rüüstatud kraamist väejuhini vaevalt midagi jõuab. Oluline on aga see, et külasid või põllumajandusvillasid rüüstates tagab üksus endale toidukraami terveks domeenikäiguks.

Rüüstamine tõttu tõuseb rahva rahulolematuse oma valitsejate vastu +10% selleks käiguks, mil rüüstamine toimub, sest arusaadavalt ei suuda valitsejad rahvast kaitsta. Seda rahulolematuse tõusu tasub mängujuhil aga hinnata kainelt, suure domeeni puhul vaevalt, et ühe kauge küla rüüstamine kogu domeeni rahulolematust tõstab, väikse puhul aga kindlasti. Lisaks tekitab rüüstamine viha vallutajate vastu ning kui valitseja eesmärk on osa piirkonnast hiljem okupeerida, siis ollakse okupatsiooni suhtes eriliselt rahulolematud.

Röövimine versus hävitamine

Rüüstamine võib tähendada kahte erinevat asja, kas röövimist või hävitamist. Röövimise puhul tungivad rüüstajad küladesse ja viivad minema seal olevad väärisesemed, kariloomad ja muu sellise aga jätavad hooned enamasti püsti, põllud rahule ja inimesed ellu. Sel juhul ei saa domeeni valitseja sel käigul lihtsalt rüüstatud asutusest või külast sissetulekut aga järgmine käik taastub juba normaalsus.

Hävitamine on aga palju õudsem. Hävitamine tähendab küla või asutuse maha põletamist ja inimeste tapmist või põgenemist piirkonnast. Sel juhul kaob küla või asutus igaveseks. Enamasti juhtub väikesõdades hävitamist harva, pikaleveninud konfliktide puhul, kus armeede ja elanike vahel on tekkinud aga vihkamine, ei ole see ebatavaline. Lisaks võib türanlik valitseja anda armeedele käsu oma rivaali domeeni hävitada, et

kahjustada selle majanduslikku võimekust pikemas perspektiivis.

Okupatsioon

Kui sõjavägi on allutanud mingi piirkonna, st piirkonnas pole ühtegi vaenulikku sõjaväge, mis saaks selles vabalt ringi liikuda, siis saab seda piirkonda okupeerida.

Okupeeritud piirkond muutub ajutiselt vallutaja domeeni osaks ning sellest saab alates okupeerimisele järgnevast domeenikäigust makse koguda. Sellega võib kokkuvõtteks tõusta domeeni rahvaarv tunduvalt ning muutuda ka domeenisuurus. Need on asjad, mida tuleb tähele panna.

Mingi piirkonna okupeerimine võib olla kasulik aga samas on sellel ka mitmeid negatiivseid külgi, nii et lõppudelõpuks ei pruugi okupatsioon end majanduslikult ega sõja edu mõttes ära tasuda.

Esiteks on okupatsioon sõjavägedele aktiivne tegevus. Iga 10 000 inimese kohta, mis elab piirkonnas peab okupeerimisega aktiivselt seotud olema üks kompanii. Kui piirkonnas on kokku vähem elanikke, siis minimaalselt 1 kompanii. Need kompaniid viivad läbi okupatsiooni ja ei saa sõjas mitte millegi muuga tegeleda. Kui tegemist on palgavägedega, siis võib selguda, et palk mida nad nõuavad on palju suurem, kui okupeeritava piirkonna maksubaas.

Teiseks on okupeeritud ala nüüd domeeni osa ja selle elanikud üldiselt rahulolematud. Kogu domeeni Rahulolematus +10% kuni okupeerimise lõpuni. Rahulolematusele lisandub veel +10%, kui okupeeriv vägi on piirkonda enne rüüstanud ja veel +10%, kui vägi on röövimise asemel külasid hävitanud.

Okupatsioon võib lõppeda kahel viisil, esiteks võib okupeeriv vägi lahkuda ja teiseks võib okupeeritud ala muutuda okupeerija domeeni osaks.

Kui piirkond on olnud katkematult okupeeritud 4 domeenikäiku, siis muutub see permanentse domeeni osaks. Sinna asuvasse külladesse on vaikselt elama istutatud lojaalsed samuraid, kõik kõrgemad ametimehed on ümber vahetatud ja kohalikud elanikud on vaikselt harjunud uue ülemvalitsejaga. Sellega kaob ka Rahulolematuse pluss okupatsioonilt.

Spionaaž sõjas

Kuigi sõjas võib palju kasu olla ka tavapärase spioonivõrgustiku tegevusest, mis annavad ülevaate vaenlase vägede liikumisest või otsivad maale infiltreerunud shinobiklann, siis lahingu skaalal võtab tegevuse üle shinobiklann. Shinobiklann on 120 liikmeline üksus nagu enamuse üksuseid, millest enim kasu on varitsuste korraldamisel ja piiramise käigus.

Shinobiklanni juhib ülemshinobi määratud klannijuht, kelle puhul on olulised tema shinobioskused: Luuramisioskused, Mehhanismide töö, Tähelepanu ja Sotsiaalsed oskused. Kui klanni juht on ülemshinobi enda treenitud, siis on nende oskuste väärtus $\frac{3}{4}$ ülemshinobi vastavatest oskustest.

Shinobiklann

Shinobiklann on kõiksugustest kastidest pärit lahingus ebatavalisi taktikaid kasutavate sõdalaste väljenduseks. Mängujuht saab shinobiklanni kasutada ka tugevamate kuritegelike organisatsioonide väljendamiseks.

Shinobiklann on relvastatud abalettide ja lähivõitlusrelvadega. Shinobidel on ka kõiksugused vahendid müüride ronimiseks, maskeerumiseks, lukkude muukimiseks jne.

Tavalahingus on shinobiklann üpriski keskpärase võimetega väeosa. Klannil on küll head rünnakud aga madal kaitsevise. Lisaks puudub klannil tavaväeosadele omane vangerdamise oskus, sest klanni liikmed ei treeni formatsioone vaid shinobioskuseid. Lisaks ei tõsta klanni rünnaku pluss juhi oskused. Klanni tugevus tuleb välja tema shinobioskuste kasutamisel, millest täpsemalt edaspidi.

Formeerimine: Shinobiklann on eripärane üksus, mida saab formeerida üleshinobi, kui tal on mõni treenitud shinobi keda määrata selle juhiks. Klanni formeerimine maksab selle relvastuse ja muu varustuse kulu, milleks on 6400 KD. Kusjuures klanni on võimalik formeerida kahel moel, kas palgaväeosana või poolfeodaalse mägiklannina, formeerimise hind jääb küll samaks, aga ülalpidamiskulud ja moraal on erinevad. Kui klann formeerida poolfeodaalse mägilaste klannina, siis tuleb neile anda 10 küla, mis muutuvad militaarküladeks nende käsutuses.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: Shinobiklanni ülalpidamiskulud olenevad sellest, kas tegemist on poolfeodaalse mägiklanniga või palgashinobidega.

Kui klann on formeeritud poolfeodaalse mägi-klannina, siis kodus viibides neil ülalpidamiskulud puuduvad, samamoodi nagu samuraiüksustelgi. Sõjakäigule või infiltreeruma minnes tahavad nad aga teiste üksustega võrreldes väga kõrgeid ülalpidamistasusid, nõ missioonitasu, milleks on 3600KD domeenikäigus.

Kui shinobiklann on aga palgaline, siis tahab klann iga domeenikäik palka, milleks on 5400KD, millele sõjakäigule või muule missioonile minnes lisandub 600KD.

Kui klann võitleb aga *mercenarydena*, siis on kogukulu domeenikäigus 9000KD.

Eriomadused: Mägispetsialistid

Shinobiklanni tegevused sõjas saab jagada kahte gruppi: esimesed grupis on tegevused, mis võtavad päeva, pool sellest või mõne muu määramatu pikema perioodi ja teises grupis tegevused, mis võtavad lahingukäigu või ühe tegevuse lahingukäigus nagu teiste üksuste tegevusedki.

Pikema perioodi võtavad tegevused:

1. Infiltreerumine
2. Müüride ja muude takistuste märkamatu ületamine öösel
3. Väravate avamine
4. Kahurikompanii kahjutuks tegemine

Lahingukäigus toimuvad tegevused:

1. Salarünnak (Varitsusrünnak)
2. Varjumine ja põgenemine

Infiltreerumine

Shinobiklann võib kolida elama rivaali maale või infiltreeruda lausa sõjaväe hulka.

Selleks, et shinobiklannil õnnestuks infiltreeruda vaenlase maale elama, peab klanni juht viskama Sotsiaalseid oskuseid 20 vastu. Kui vise õnnestub, siis on klann turvaliselt infiltreerunud ja võimalus seda juhuslikult avastada nullilähedane. Küll saab domeenivalitseja spioonivõrk infiltreerunud klanne otsida, aga see on eraldi tegevus. Kui infiltreerumine ei õnnestu, siis klann põgeneb domeenist ja see domeenikäik samasse domeeni enam infiltreerumist üritada ei saa.

Kui infiltreerumine toimub aga väiksemal skaalal, näiteks üritab klann infiltreeruda kindluse elanikkonna hulka või sõjaväe hulka, siis viskab klanni juht Sotsiaalseid oskuseid kohaliku väejuhi või ülemvalitseja või ülemshinobi (kui kindlusel on see) Tähelepanu või Taktika viske vastu. Samuti,

kui infiltreerumine õnnestub on edaspidine juhulik avastamine nullilähedane ja kui ei õnnestu, siis peab klann põgenema. Kusjuures olenevalt olukorrast kuidas klann vahele jääb, võib puhkeda lahing.

Mõlemal juhul püsib shinobiklann avastamata kuni ta kas midagi üritab või kedagi ründab. Kui shinobiklann seda infiltreeritud domeenis või linnuses teeb, siis peale tegevust (juhul kui ta lihtsalt vahele ei jää) peab infiltreerumise viset uuesti viskama.

Müüride ja muude takistuste märkamatu ületamine öösel

Shinobiklanni saab öösel või paksus udus saata ronima sisse kindlustesse, ületama tihedalt valvatud piire vms.

Selleks, et seda teha on vaja kindluse heksagoonidel olevat kaarti. Kaarti vaadeldes saab kindlaks teha, kas shinobiklann saab üldse kindlusesse ronida ja kui keerukas see klannile on. Nimelt kui kindlusel on iga välismüüri 50m jupil üks kompanii valves permanentsest, siis ei ole selle kindluse müüre mitte mingil juhul võimalik märkamatult ületada. Shinobide jaoks on selliseid kindlusi õnneks aga väga vähe. Kui müüridel on valves vähem sõdureid, st mitte üks kompanii iga 50m jupi kohta, siis on teoreetiliselt võimalik linnusesse shinobidel salaja sisse ronida. See pole aga lihte ega kuidagi ohutu.

Kui shinobiklann hakkab salaja müüre ületama, siis peab klanni juht viskama Luuramisoskuseid kõikide üksuste, mis klanni selle liikumistrajektoril teoreetiliselt märgata võiksid, saadikute staatiliste Taktika visete vastu. Kui klann vahele jääb, siis puhkeb võitlus, klann saab üritada ka põgeneda aga sel hetkel on ta juba tule all.

Kui klannil õnnestub edukalt üle linnuse müüride hiilida, siis saab klann üritada infiltreeruda linnusesse, või sooritada salarünnakut mõne muu linnuses oleva üksuse vastu.

Väravate avamine

Väravate avamise operatsioon eeldab, et shinobiklann on linnusesse edukalt infiltreerunud. Kui klann on lihtsalt edukalt müüri ületanud ja linnuses sees, siis see ei tähenda, et tal oleks kuidagi lihtsam ligipääs väravatornile ja kuigi klann võib sooritada salarünnaku väravatorni valvava üksuse vastu, siis saab torni valvav üksus ikkagi +15 kaitseviske boonuse väravatornilt.

Edukalt infiltreerunud klann suudab aga väravatorni ilma võitluseta sisse saada ja sooritada salarünnaku seda valvava üksuse vastu. Kui salarünnak õnnestub, siis saab kaitsev üksus 6 kahju, peab moraali viskama ning ka väravaid loetakse avatuks. Kui üksus põgeneb moraaliviske ebaõnnestumise tõttu, siis on shinobiklann edukalt väravatorni vallutanud ja saab selle ise seest barrikadeerida, saades +15 kaitsevisetele. Kui kaitsev üksus aga ei põgene, siis jätkub võitlus torni valvurite ja shinobide vahel. Väravad on aga avatud jätkuvalt mõlemalt poolt nii et abivägesid võib saabuda mõlemale poolele. Kummagi poole väravaid ei saa enne sulgeda, kui pole selge kes torni endale täielikult vallutab. Väljaarvatud juhul kui PCd sekkuvad otsestelt, et asuda võitlema suure hulga shinobide või kaitsjatega, et sulgeda väravad võitluse kestel.

Kahurikompanii kahjutuks tegemine

Vaenlase vägedesse infiltreerunud shinobiklann saab päevas kahjutuks teha ühe kahurikompanii kahurid. Selleks peab klann viskama Mehhanismide tööd 20 vastu.

Kuidas aga avastada, kas kahurid on kahjutuks tehtud? Tuleb üritada nendest lasta. Seetõttu võib osav shinobiklann pika aja jooksul väga suure hulga kahureid kahjutuks teha, sest väga kallis on niisama kõiki oma kahureid iga päev paugutada.

Kahurite uuesti kordaseadmise võtab kahurikompaniidelt terve tööpäeva.

Salarünnak (Varitsusrünnak)

Kui shinobiklann on vastase eest varjatud, kas infiltreerunud nende hulka või varitsemas kuskil metsateel, siis saab ta sooritada salarünnaku. Salarünnak võtab aega alati terve lahingukäigu, nii et liikuda selles käigus rohkem ei saa.

Salarünnakut saab sooritada ainult käsirelvadega ja see annab rünnakule +2 ja kahjule +4, mis teeb kogukahjuks kokku 6 ja põhjustab seeläbi automaatselt moraaliviske enamustele üksustele.

Salarünnaku sooritamise muudab eelnevalt varjunud kompanii avalikuks ja klann peab uuesti üritama infiltreeruda või varjuda, kui see loogiliselt võimalik on. Üldiselt tuleks kõiksepealt edukalt põgeneda.

Varjumine ja põgenemine

Shinobid on väga kiired ja osavad põgenejad. Kui shinobiklann asub lahingusituatsioonist põgenema, siis saab ta automaatselt 2 põgenemispunkti, mis

teeb klanni pääsemise oluliselt tõenäolisemaks. Lisaks kasutavad shinobid väeosana põgenedes Taktika viske asemel Luuramisoskuseid..

Samuti kasutab shinobiklann Luuramisoskuseid, kui seab kuskil metsateel või mägedes ülesse varitsuse.

ECONOMICS MODULE

Economics rules

Ehitised ja arendused kaupmehele

Meeskond kaubahoovi käigus hoidmiseks

Rajamise hind: -

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1

Ülalpidamiskulu käigus: 400KD esimese 100 Kaubatonni pealt + 100KD iga järgneva Kaubatonni pealt.

Eeldus: -

Kasu: Kaubahoovi meeskond koosneb direktorist, juristist, kahest müügispetsialistist, paarist valvurist ja hulgast töolistest ning voorimeestest, keda palgatakse vajadusepõhiselt.

See meeskond suudab käigus hallata 100 Kaubatonni suurust Turuosa. Iga järgmise 100 Kaubatonni pealt lisandud meeskonda mõned müügimehed või juristid ning suureneb kulu hooajatöölisele.

Kaubahooviks sobilikud eluhooned

Kui kujundada mõnest eluhoonest kaubahoov, siis tuleb sinna palgata eraldi meeskond.

Kaubahooviks võib ümber disainida ka valitseja moodulis olevaid losse, nende puhul võib arvestada, et 2 m² tagab 1 Kaubatonni turuosa toimise ja et nende hind on palgatööjõuga rajades kahekordne.

Kaupmehe maja

Rajamise hind: 2640KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kaupmehe maja on ennekõike kodu. Sellised majad on ehitatud paksudest kivimüüridest ning on 3 või 4 korruselised. Maja esimesel korrusel on pood ja büroo, kus töötavad ja elavad kaupmehe töölised. Teisel korrusel elab kaupmees ise koos perega ja kolmandal ja neljandal korrusel on laoruumid, milles hoitakse kaupa. Elamispinda on majas 500 m², millest laopinnana on kasutusel umbes pool.

Kaupmehe maja laopinnast piisab 100t Turuosa käimas hoidmiseks.

Elud: 50

Kaitsevisse: Staatiline 10. Kui kaupmehe maja kaitseb mingil hetkel väeüksus, siis on selle kaitsevisse majas +10ga.

Domus

Rajamise hind: 5000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 2

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Domus on väikeüliku kodu. Domus on tavaliselt ühe või mitme väikese sisehooviga kahekordne hoone. Domuse sisehoovides võib leida väikseid puskkaeve või basseinikesi. Hoone on igati mugav ülikukodu. Lisaks on domusel ka oma tall. Elamispinda on domusel umbes 1500 m², millest üle poole on kõiksugused elu ja tööruumid.

Domuse laopinnast piisab 300t Turuosa käimas hoidmiseks.

Elud: 50

Kaitsevisse: Staatiline 10. Kui domust kaitseb mingil hetkel väeüksus, siis on selle kaitsevisse hoones +10ga.

Palazzo

Rajamise hind: 30 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Palazzo on Asteaani linnaülikute kojapalee. Enamasti elab palazzos terve klann. Plazzo keskel on tavaliselt umbes 200 kuni 600 m² suurune sisehoov. Palazzos on tallid, saunad, töökojad ja kõik ülikutele omased mugavused kõiksuguste kaardimängutubade, muusikaruumide ja salongidega. Palazzod on 3 kuni 5 korruselised ja nendes on pinda kokku umbes 5000 m².

Palazzot mahub turvama tervelt kaks 120 liikmelist kompaniid, kui seda tarvis.

Palazzo laopinnast piisab 1000t Turuosa käimashoidmiseks.

Elud: 100

Kaitsevisse: Staatiline 10. Palazzot kaitsvatel väeüksustel on kaitsevisetele +10ga.

Kaubahoovid

Spetsiaalselt kaubahoovideks ehitud hooned mahutavad olulisel määral rohkem kaupa, kui eluhooned, aga seeest pole nendes ülikukodudele

omaseid mugavusi. Nendes elavad kaubahoovide käigushoidmiseks vajaminevad meeskonnad ja sõdurid, mis neid turvavad.

Selleks, et Turuosa käimas hoidmiseks vajalikku pinda laiendada võib kaubahoove lihtsalt hulga kaupa üksteise kõrvale ehitada.

Kontor

Rajamise hind: 2000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Kontor on väike kaubahoov, mis koosneb elumajast, ladudest, tallist, väikesest töökojast ja sisehoovist vankrite ja muu hoidmiseks.

Kontor on ehitatud kivist ja puust ning on ümbritsetud kõrge puust aiaga.

Kontor mahutab 60 sõdurit kaitsemeeskonnana.

Kontori laopinnast piisab 500t Turuosa käimas hoidmiseks.

Elud: 20

Kaitsevis: Staatiline 10. Kontorit kaitsval väeüksusel on kaitsevisetele +5ga.

Feitoria

Rajamise hind: 30 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 8

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Feitoria on hästikindlustatud kaubahoov, millel on ka oma väike sadam. Feitoria koosneb suurtest kivist ladudest, madalatest müüridest, eluhoonetest ja sadamast, kuhu saab korraga sõita 2 kuni 800t laeva.

Kaitsemeeskonnana mahutab feitoria 4 kompaniid sõdureid. Lisaks saab feitoriale juurde ehitada kahuritorne, et ka kahuritega seda kaitsta.

Feitoria laopinnast piisab 5000t Turuosa käimashoidmiseks.

Elud: 200

Kaitsevis: Staatiline 10. Feitoriat kaitsvatel väeüksustel on kaitsevisetele +15ga.

Suur feitoria (*Grand Factory*)

Rajamise hind: 200 000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 12

Ülalpidamiskulu käigus: -

Eeldus: -

Kasu: Suur feitoria on tõeline kindlustatud Asteaani kaupmehelinnus. Sisulistel linn linnas või terve linnaosa. Sellises linnuses võib elada pea

väikelinnatäis erinevaid töölisi, ametnikke ja sõdureid.

Suur feitoria on juba komplekteeritud kindlus, mille neljas nurgas on suured kahuritornid, nende vahel müür ja selle kõige ümber bastionid.

Kindluse sees on hulk kõiksuguseid hooneid, tohutud laod ja kõikide mugavustega palzzo võimsa kaupmehe ja tema klanni elukohaks.

Lisaks on suurel feitorial suur sadam, kuhu mahub korraga 4 hiiddžonkit või 8 väiksemat laeva.

Suur feitoria laiaub 150x150 meetrisel ruudul. St et sellel on 12 müürijuppi, ja 12 bastionit.

Kaitsemeeskonnana mahutab suur feitoria väga suure hulga sõdureid ja kahureid. Tornidel ja bastionitel saab korraga olla 16 kahurikompaniid ja müüridel lisaks 12 tavasõdurite kompaniid.

Suure feitoria laopinnast piisab 15 000t Turuosa käimas hoidmiseks. Mitte et kellegil kunagi niisuur turuosa oleks.

Elud: Suure feitoria erinevatel komponentidel on erinevad elud. Kahuritornidel on 300 elu, bastionidel on 250 elu, nendel asuvatel müüridel on 100 elu.

Kaitsevis: Staatiline 10. Kaitseviskest tulenevad plussid üksutele on suure feitoria komponentidel erinevad. Kahuritornidel +20, bastionitel +5 ja müüridel +10.

Kaubakaravanid

Kuigi enamus ülemerekaubandusest toimub üle mere, on mõningaid kaubateesid või alternatiive merel liikumisele, mis lähevad mööda maad. Sel juhul viiakse kaup ühest punktist teise karavaniga. Karavanid koosnevad hulgast pakiloomadest või vankritest. Karavanid vajavad liikumiseks teid. Võrreldes laevadega liiguvad karavanid oluliselt aeglasemalt, aga on seeest oma liikumispiiruses oluliselt stabiilsemad. Keskmiselt liigub karavan päevas 30km ja nädalas 200km. Karavane saab kaitsta piiramatu hulk valvureid, sest need kõnnivad lihtsalt karavaniga kaasa.

Kaubakaravan

Rajamise hind: 500KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1/3

Ülalpidamiskulu käigus: 120KD

Eeldus: -

Kasu: Kaubakaravan koosneb 10 riidega kaetud kaubavankrist ja 40 neid tõmbavast vankrihobusest. Karavani sõidavad 10 kutsarit.

Selline karavan kannab 50 Kaubatonni kaupu.

Karavan vajab liikumiseks teid.

Elud: 10

Kaitsevis: Staatiline 10. Üks karavani saatev üksus saab kasutada vankreid enese kaitsmisesk, ning saab nendelt kaitseviskele +2.

Kaamlikaravan

Rajamise hind: 750KD kaamlite kodumaal, mujal 3000KD

Rajamisele kuluv aeg (käikudes): 1/3

Ülalpidamiskulu käigus: 100KD

Eeldus: -

Kasu: Kaamlikaravan koosneb 30 kaamlist ja 8 ajajast.

Selline karavan kannab 10 Kaubatonni kaupu.

Karavan ei vaja rohtlaaladel, steppides ja kõrbetes liikumiseks teid.

Elud: 10

Kaitsevis: Karavanil puuduvad eriliselt kaitsvad omadused.

Seiklemine ja sõda merel

Navigeerimine

Rannikusõidu puhul on navigeerimine lihtne aga ookeani peal pikkade marsruutidel puhul võib mõne kraadine eksimus viia laeva tulemuseks üldse valesse kohta.

Üldiselt üritab laev ookeani nõ otse ületada. Ühest punktist teise. Kui vaja sõita nõ nurga taha, siis tekkib nurgast nõ vahepunkt, eeldusega, et korraks on rannik näha. Seeläbi saab vahemaa lühemateks tükideks jagada ja navigeerimine on lihtsam.

Kaardil tuleb vahemaa alguspunktist kuni mõne nurgapunktini või lõpp-punktini (kui sihtkohta saab ühe sirge joonena) ära mõõta. Ja selle tulemusel määrata, mille vastu kapten peab Navigeerimist viskama.

1000km otse ületamiseks peab kapten viskama 20, iga järgneva 500 pealt lisandub 2. Näiteks 4000 km sirgelt ületamiseks peab kapten viskama 32 (20+6x2). Kui kapten viskab vähem, siis kaldub laev mängujuhi valitud suvalises suunas sihtpunktist kõrvale. Iga punkt vähem nõutud tulemusest tähendab 100 km sihtpunktist kõrvale kaldumist. Siiski peaks kõrvale kaldumine jääma mõistuse piiridesse. Küll aga pole ebatavaline vajalikust saarest mööda sõitmine vms. Aga need on vead mida annab parandada.

Laevad ja meeskond

Laeva omadused

Laeva tüüp, veeväljasurve tonnaaž ja ookeanikõlbulikkus

Laeva tüübist olenevad kõik ülejäänud laeva omadused. Asteaanid kasutavad meresõiduks kolme tüüpi laevu: vastupidavaid ja suuri kaubalaevu džonkisid, kiireid ja väikeseid feluugasi ja rannikupiirkondades sõjalaevadena galeere.

Veeväljasurve tonnaaž aitab üldiselt hinnata laeva suurust. Aga laevade kirjelduse juures on lahti kirjutatud ka täpsemad näitajad, nagu pikkus, laius, tekkide ja mastide arv.

Kui laeval on märgitud üks tekk, siis on see lahtine. Kui on märgitud kaks tekki, siis alumine on kinnine ja ülemine lahtine. Kolme tekiga laeval on kaks kinnist ja üks lahtine tekk jne. Mõnedel laevadel on eraldi ka ahtritekk ja vööri tekk. Traditsiooniliselt

on ahtritekis laevaohvitseride eluruumid ja vööri tekkis sõdurite või tähtsamate madruste eluruumid.

Väga suurte laevadel võivad ka ahtritekk ja vööri tekk olla mitmekorruselised.

Lisaks on laevade puhul väga oluliseks omaduseks ookeanikõlbulikkus. Kõik asteaanide laevad peale galeeride on kõlbulikud sõitma ookeanil. Laevad, aga mis ei ole kõlbulikud ookeanil sõitma, lähevad ookeanil tormi kätte jäädes automaatselt põhja.

Lasti tonnaaž ja kahurite võimekus

Lasti tonnaaž määrab ära, mitu Kaubatonni kaupa laevale mahub, või kui palju sõdureid, kahureid ja muid reisijaid sellele mahub. Kahurikompaniide juures on eraldi kirjas, mitu Kaubatonni nad laeva ruumist hõlmavad. Kõikide muude asjade puhul võib arvestada põhimõttega, et üks inimene hõlmab reisi ajaks ühe Kaubatonni jagu ruumi laevas ja üks hobune kahe kaubatonni jagu ruumi. Nii et kui tahta laevaga transportida ühte meresõdurite kompaniid, siis võtab see 120t lasti tonnaažist aga rohtla ratsanike kompanii võtaks kokku lausa 360t lasti tonnaažist, sest kõigil sõduritel oleks kaasas ka hobused.

Laeva baasmeeskond on lasti tonnaažist juba maha arvatud, nii et seda arvutust pole vaja ise teha. Samuti on galeeride puhul maha arvestatud ka aerutajad.

Seda palju ja mis tüüpi kahureid laev kanda saab mõjutab esiteks otseselt lasti tonnaaž ja teiseks laeva tüüp. Iga laeva juures on märgitud, mis tüüpi kahureid ta kanda saab.

Enamasti on kahurid laeva külgedel, mistõttu ka laeval olevad kahurikompaniid koosnevad kahest komplektist kahuritest ja ühest meeskonnast. Suurematele laevadele saab kahureid panna ka vööri- ja ahtritekkile, sellisel juhul jaguneb üks kahurikomplekt ja selle kahju põhimõttel, et 4 kahurit on vööri tekkil ja 6 kahurit on ahtritekkil. Sellele kahurikomplektile võib aga ei pea palkama eraldi meeskonda. Väga suurtele laevadele võib mahtuda lausa terve kompanii kahureid vööri ja ahtrisse. Sellisel juhul saaks palgata täiesti tavalise kahurikompanii. Laeva ja selle kahurite komplekteerimine võtab natukene aega ja arvutamist, sest kombinatsioone võib olla pea lõpmatuseni.

Tegevusi käigus

Kõikidel laevadel olenemata tüübist on 2 tegevust lahingukäigus. Laevadel ei ole võimalust. Milleks laev oma tegevusi kasutab, otsustab laeva kapten, kes sooritab ka visked, kui tegevused seda nõuavad.

Üksustel, mis laeval asuvad on aga eraldi tegevused, mille loogika allub enamvähem tavalahingu reeglilikule. Seetõttu võib neil ka võimalusi olla.

Kui üksused tahavad laeva pealt kedagi rünnata, siis peavad nad ründamisega alustama hiljemalt esimese laeva tegevuse lõpus. See loogika on väga sarnane erivõimele Rünnak käigu keskel, välja arvatud selles, et üksused võivad ikkagi sooritada mitu rünnakut, kui see võimalik on.

Keskmine kiirus

Kõikidel laevadel on sama keskmine liikumiskiirus: 6km/h. Keskmist liikumiskiirust kasutatakse ainult ülemerereiside kestvuse arvutamiseks. Hea tuulega liigub laev 24 tundi päevas ideaalsel kursil. Kõrvaltтуultega või vastutuulega laev liigub loovides, ehk siksakitades ja tuulevaikusel laev seisab. Pika merereisi jooksul tuleb ette kõiki neid situatsioone ja sellest moodustubki keskmine kiirus.

Kõik laevad läbivad nädalas keskmiselt 1000km.

Keskmist liikumiskiirust ei pea kasutama, kui mängijatel on ainult üks laev, millega nad peaaegjalikult ise sõidavad ning millega sõitmine on kogu seikluse keskmeks. Sel juhul võib laeva tavalist lahingukiirust kasutada ja kasvõi igapäevaselt tuuli ja ilma veeretada.

Tavaline lahingukiirus

Tavapärane lahingukiirus on erinevat tüüpi laevadel erinev ja viitab sellele kui kiiresti laev päriselt mõnuses tuules seilab.

Ükskõik missuguse tuulega (väljaarvatud tuulevaikusel) on purjelaevad võimelised liikuma oma tavalise lahingukiirusega. Tavalise lahingukiiruse saavutamiseks või hoidmiseks ei ole vaja midagi visata. Meeskond saab sellega alati hakkama.

Nagu arvata võib viitab tavaline lahingukiirus kiirusele, millega laev liigub lahingu ajal. Ja seetõttu ei arvestata lahingukiirust mitte kilomeetertundides vaid 50m heksagonides. Tavaline lahingukiirus tähendab seda, mitu 50m heksagoni läbib laev ühe tegevuse jooksul. Ära unusta, et laeval on 2 tegevust, ehk siis terves

lahingukäigus võib laev läbida 2 korda oma tavapärase lahingukiiruse.

Tavapärane lahingukiirus 1 tähendab umbes 1,2 km/h või umbes 0,6 sõlme. Ehk siis laev, mille keskmine lahingukiirus on 8 liigub 9,6 km/h ehk 4,8 sõlme.

Tippkiirus

Tippkiirus on laeva maksimumkiirus täispurjede all. Tippkiiruse saavutamine on tegevus (mis võtab pool käiku). Kapten viskab Navigeerimist tuule kiirusest ja suunast tuleneva staatilise raskustaseme vastu. Tippkiiruse saavutamist tuleb iga kord, kui muutub tuule suund, tegevus või kui laev muudab kurssi, uuesti visata.

Tippkiirus saavutatakse tegevuse lõpuks. St, et kui käigu esimese tegevuse jooksul kapten üritab saavutada Tippkiirust, siis tegelikult selle tegevuse ajal liigub laev Tavalise lahingukiirusega, aga järgmine tegevus juba Tippkiirusega.

Tippkiirusel liikuvat laeva on raskem rünnata ja seetõttu lisab Tippkiirusel liikumine laeva Kaitseviskele +2.

Galeerid ja muud aerulaevad, mis ei sõltu tuultest ega purjedest sõidavad lahingus kogu aeg Tippkiirusega, mis teeb neis efektiivseimad sõjalaevad. Kui tavalise purjelaeva puhul aeglustub iga kursi muutumise tõttu laeva liikumine, siis aerulaevad saavad kiirust alandamata lahingus vabalt manööverdada. Lisaks on neil seetõttu lahingus permanentselt +2 Kaitsevisetele. Teisest küljest on aga aerulaevade tippkiirus purjelaevade omast oluliselt madalam.

Laevakere elud ja taglase elud

Laevade puhul arvestatakse eraldi selle kere ja taglase elusid. Tagalas on laeva mastid, purjed, köied jne.

Arvestatakse põhimõtte järgi, et kümme keretonnit võrdub 1 elu. Kui laevakerel on alles vaid 25% eludest, siis hakkab laev lekkima ja kaup ning püssirohi saavad kannatada. Kui laeval on alles 10% eludest, siis hakkab laev uppuma. Uppumist saab takistada laeva puusepp.

Taglasel on umbes ¼ laevakere eludest. Kui laev on kaotanud pooled taglase elud, siis tema Tavaline lahingukiirus on pool esialgsest ning laev ei saa enam Tippkiirusega sõita. Kui kõik tagalas on hävitatud, siis liigub laev vaid loksumise jõul sinna kuhu jumalad juhatavad.

Kõikide laevade juurde on märgitud ka taglase hind ja keegi ei keela laevaomaniku tagavaraks üht taglast kaasa osta.

Kaitsevise ja taglase kaitsevise

Kõikide laevade kaitsevise on 0 (staatiline 10), millele lisandub laeva kapteni Navigeerimine/3 ja +2 juhul kui laev liigub Tippkiirusel. Laeva kaitsevise võib visata või kasutada staatilist väärtust.

Laeva taglase kaitsevise on laeva kaitsevisekest alati 4 võrra suurem, st et taglast on raskem tabada ja vigastada kui laevakere.

Kõik laeval olevad üksused saavad laeva kaitsevatest omadustest enda kaitsevisekele +5+laeva kaitsevise. Pane tähele, et Meresõduritel on võime, mis laseb seda +5 kaitseplussi vältida, küll aga mitte laeva liikumisest tulenevat kaitseplussi!

Näiteks. Laeva kapteni Navigeerimine on +12, tavalisel lahingukiirusel liikudes on laeva kaitsevise +4, kahuritel mis laeva pardal on järelikult sellel kiirusel liikudes kaitsevise +9. Kui kahureid ründab teine kahurikompanii, siis peab see tabama rünnaku +9 kaitsevise vastu. Kui kahureid ründab aga meresõdurite kompanii, kes laeva kaitset tulenevat +5 saab vältida, siis ründab ta vaid +4se ehk laeva enda kaitsevise vastu.

Meeskond ja meeskonna elud

Üldiselt laeval olev meeskond, kapten, madrused jne, ei võta merelahingutest osa, vaid tegeleb laeva manööverdamisega. Ja üldiselt ei ole võimalik neid ka üksuse skaalal rünnata, sest meeskond on üle laeva laiali. Juhul kui laeval aga muid kaitsejaid ei ole, peab meeskond laeva kaitseks relvad haarama. Meeskond võitleb ainult siis, kui laevad on üksteisega vastamisi ja ei liigu enam.

Meeskonnal on maakaitseväge omadused. Lisaks on neil erivõime Meremehed. Meeskonna elud üksusena on ebastandardised, sest väga väheste laevade meeskond koosneb 120 inimesest. Elusid arvutatakse põhimõttel, et 10 meeskonnaliiget tähendab 1 elu.

Hind ja ülalpidamine

Laevade hinnad on korras, nii öelda uute laevade kohta ega sisalda kahureid ega muud lisavarustust. Ülalpidamiskulu domeenikäigus hõlmab endas meeskonna palkasi, proviant ja hoolduskulusid.

Meeskond

Meeskond juhib laeva. Laeva meeskonna võtmerollid võivad olla seiklevate PCde endi käes või palgatud NPCde käes.

Väikesel purjekal võib meeskond koosneda vaid kaptenist ja paarist madrusest aga suurtel laevadel on igasugu asjapulkasi.

Lisaks siin kirjeldatule võivad laeval viibida ka sõdurid ja ballistikud.

Kapten

Saab palka nagu meistri tasemel käsitöoline.

Kapteni roll on navigeerimine marsruudil, laevapersonali juhtimine ja väiksemate laevade puhul ka tüürimehe ülesanded.

Laeva Navigeerimise visked viskab kapten.

Laeva kaitsevisekeid viskab samuti kapten. Kapten lisab laeva kaitsevisekele oma Navigeerimise punktid/3.

Tüürimehed

Saab palka nagu meistri või selli tasemel käsitöoline olenevalt laeva suurusest.

Tüürimees juhib laeva. Olenevalt laeva suurusest võib olla tüürimehi kuni kolm.

Selleks, et laeva juhtides saaks kasutada kapteni navigeerimise viset, isegi juhul kui tüüris tüürimees, peab tüürimehe Navigeerimise pluss olema vähemalt pool kapteni omast. See tagab, et tüürimees saab kaptenist alati nõ õigesti aru.

Laekur

Saab palka nagu meistri tasemel käsitöoline.

Laeva majandusülem. Olemas kõikidel suurematel kaubalaevadel, mis ei kanna kaupmeest ennast. Juhib kõike lastiga seonduvat, kui ka kõike palkade ja muude rahadega seonduvat.

Varustusülem

Saab palka nagu meistri või selli tasemel käsitöoline olenevalt laeva suurusest.

Vastutab laeva varustatuse eest: toit, vesi, püssirohi jne.

Laeva puusepp

Saab palka nagu meistri või selli tasemel käsitöoline olenevalt laeva suurusest.

Puusepp saab korra merereisi jooksul parandada laeva hävitatud taglast nii, et see saab poole kiirusega edasi liikuda. Kui ka see alternatiivne taglas hävineb, siis pole edasi aga midagi teha.

Laeva puusepp saab korra lahingukäigus kiirelt lappida laevakere, et see otsekohe põhja ei läheks. Puusepp annab laevale kerele niiviisi tagasi 1 elu lahingukäigus. Selle saavutamiseks peab puusepp viskama Puusepatööd 20 vastu.

Sedaviisi saab laeva lappida kuni puusepa puutööskuse pluss elusid merereisi jooksul. Mis tähendab, et väiksemad feluugasid ei pea kunagi dokki parandusesse sõitma.

Laevaarst

Saab palka nagu meistri tasemel käsitöeline.

Laevaarst saab peale lahingut tervendada laeval olevate üksuste elusid. Iga lahingu kohta saab laevaarst kõikide üksuste kohta ühe viske, tervendatud elud jagavad mängijad üksuste vahel laiali oma suva alusel. Laevaarst viskab kas Arstiteadust või Ravitsemist, kui tegu on nõidarstiga.

Arstiteaduse või Ravitsemise vise	Mitu üksuse elu paraneb
Kuni 9	0
10-14	1
15-19	2
20-24	3
25-29	4
30-34	5
Iga järgneva 5 pealt	+1 elu

Esimene, teine ja kolmas madrus

Saavad palka nagu selli tasemel käsitöölised.

Juhivad madruseid.

Esimene madrus juhib lahingus laeva ühendamist vastase laevaga loopides konkse. Samuti takistab esimene madrus vastast seda sama tegemast. Kas laevade ühendamine õnnestub või mitte oleneb esimeste madruste viskerelvade visetest, mida nad üksteise vastu viskavad.

Madrused

Saavad palka nagu lihtöölised.

Laevad tabelina

Laeva tüüp, veeväljasurve ja ookeanikõlbulikkus (Kapteni Navigatsioonioskuse pluss)	Võimaliku lasti tonnaaž Kaubatonnides ja kahurite võimekus	Tavaline lahingukiirus ¹	Tippkiirus	Laevakere elud	Taglase elud	Laeva kaitseise ja taglase kaitseise (Staatiline kaitse)	Laeva hind (Ülalpidamine käigus)
Džonki, 200t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +10)	150t, saab kanda falkonet ja jünger tüüpi kahureid.	4	14	25	6	Kokku +3 (13) Taglasel +7 (17)	9000KD (400KD)
Džonki, 400t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +10)	300t, saab kanda falkonet ja jünger tüüpi kahureid.	4	14	50	12	Kokku +3 (13) Taglasel +7 (17)	18 000KD (650KD)
Džonki, 800t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +12)	600t, saab kanda falkonet, jünger ja sakker tüüpi kahureid.	4	14	100	25	Kokku +4 (14) Taglasel +8 (18)	36 000KD (1000KD)
Hiiddžonki, 1500t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +12)	1500t, saab kanda falkonet, jünger, sakker ja culverin tüüpi kahureid. Nii vööri kui ahtrisse saab ehitada kahuripatareid.	4	14	225	50	Kokku +4 (14) Taglasel +8 (18)	90 000KD (1000KD)
Kuldmere koge, 75t, ei ole ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +6)	50t, mahutab maksimaalselt ühe falkonet tüüpi kahurite kompanii.	3	12	8	1	Kokku +2 (12) Taglasel +6 (16)	1500KD (80KD)
Kuldmere koge, 200t, ei ole ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +6)	150t, saab kanda falkonet ja jünger tüüpi kahureid.	3	12	20	2	Kokku +2 (12) Taglasel +6 (16)	4000KD (150KD)
Feluuga, 10t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +6)	5t, ei oma ruumi kahurikompaniide kandmiseks	8	18 (Kõrge tippkiirusega feluugad saavad tippkiiruselt kaitseviskele +4)	1	1	Kokku +2 (12) Taglasel +6 (16)	300KD (80KD)
Feluuga, 100t, ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +6)	50t, mahutab maksimaalselt ühe falkonet tüüpi kahurite kompanii.	8	18 (Kõrge tippkiirusega feluugad saavad tippkiiruselt kaitseviskele +4)	10	2	Kokku +2 (12) Taglasel +6 (16)	3000KD (150KD)
Kerge Thefna galeer, 300t, ei ole ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +12)	150t, saab kanda falkonet ja jünger tüüpi kahureid. (Lühiajalistel sõitudel mahutab lisaks ühe sõjaväekompanii.)	4	10 (Aerulaevad liiguvad lahingus alati tippkiirusega)	30	8	Kokku +6 (16) Taglasel +10 (20) (Tippkiiruselt tulenev +2 sisse arvatud)	9000KD (600KD)
Ancona galeer, 600t, ei ole ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +12)	300t, saab kanda falkonet, jünger ja sakker tüüpi kahureid. Vööri saab ehitada kahuripatarei. (Lühiajalistel sõitudel mahutab lisaks kaks sõjaväekompaniid.)	4	10 (Aerulaevad liiguvad lahingus alati tippkiirusega)	60	15	Kokku +6 (16) Taglasel +10 (20) (Tippkiiruselt tulenev +2 sisse arvatud)	18 000KD (700KD)
Ostia galeer, 800t, ei ole ookeanikõlbulik	500t, saab kanda falkonet, jünger ja sakker ja culverin	4	8 (Aerulaevad liiguvad)	80	15	Kokku +6 (16)	24 000KD (700KD)

(Kapteni Navigeerimine +12)	tüüpi kahureid. Vööri saab ehitada kahuripatarei. (Lühiajalistel sõitudel mahutab lisaks kolm sõjaväekompaniid.)		lahingus alati tippkiirusega)			Taglasel +10 (20) (Tippkiiruselt tulenev +2 sisse arvatud)	
Roaadi galiot 150t, ei ole ookeanikõlbulik (Kapteni Navigeerimine +10)	100t, saab kanda falkonet tüüpi kahurid. (Lühiajalistel sõitudel mahutab lisaks pool sõjaväekompaniid.)	6	10 (Aerulaevad liiguvad lahingus alati tippkiirusega) 16 (Galiot on peamiselt purjelaev ja aere kõrvale jättes võib üritada tippkiirust samamoodi nagu muud purjelaevad.)	15	4	Kokku +5 (15) Taglasel +9 (19) (Tippkiiruselt tulenev +2 sisse arvatud)	5000KD (600KD)

¹ Ära unusta, et tavaline lahingukiirus viitab võimekusele läbida vahemaa ühe tegevuse jooksul ja laevadel on kaks tegevust käigus, st et laev võib läbida kaks sellist vahemaad käigu jooksul.

Laevad lahti kirjutatuna

Kõik laevad kaitsevisel alati 0 (staatiline 10) + kapten + tippkiirusel liikumiselt +2

Taglas +4

Džonkid

Džonki on laevatüüp, mis on asteaanide edu aluseks. Kui esimesed džonkid pea tuhat aastat tagasi merre lasti asusid asteaani kaupmehed ja vallutajad nendel ookeanikindlatel laevadel üle ookeani pea kõikjale sõitma. Tänapäeva džonkid meenutavad oma eellasi aga on oluliselt suuremad ja veelgi merekindlamad. Džonkid olid kogu maailma ajaloo esimesed ookeanilaevad ja siiani on nad selles parimad. Džonki tekid on veekindlate seintega sektsioonideks jagatud, mis teeb sedatüüpi laevade uputamise üpriski raskeks. Džonkid on üpriski madala süvisega, mis annab neile võimaluse sõita ka madalates lahtedes ning isegi siseveekogudel. Lisaks on võimalik väiksematele džonkidele paigutada ka aere, mida aga näeb harva, sest aerutajad muudavad džonki kaubalaevana ebapraktiliseks. Sõjas kasutatavate džonkide puhul on see aga levinud praktika, kuna tagab parema manööverdamise lahinguolukorras. Aerutajatena kasutatakse kas sunnitöölisi, orje või sõjavange. Harvadel puhkudel ka palgalisi aerutajaid.

Võrreldes Kauglääne laevadega on džonkid üpriski laiad, nende pikkuse ja laiuse suhe on umbes 5:1. See teeb neist ideaalsed laevad suuremõdulise kauba vedamiseks. Džonkidel on rohkelt maste, mis kannavad nelinurkseid horisontaalsete tugevdusliistudega purjeid. Džonkide purjed on võrreldes lääne laevade purjedega rasked ja laeva suuruse kohta väiksemad. See on ka laevatüübi nõrgemaks kohaks. Džonkid on aeglasemad suurte riidest purjedega lääne laevadest. Kogu laeva konstruktsioon aga ei võimalda suuri lehvivaid purjeid džonkile panna. Džonkil pole nimelt sügavat kiilu, ja suured purjed tiriksid tormi puhul laeva lihtsalt külili.

Enamus asteaanide kauba või sõjalaevad üle kogu maailmamere on erineva suurusega džonkid.

Hiiddžonkid on asteaani laevaehituskunsti meistritöödeks. Need hiiglaslikud ookeanisõiduks ehitatud kaubalaevad võivad kanda tohutu koguse kaupa ja üle tuhande inimese koos toiduga üle suure ookeani.

Džonki, 200t

Pikkus 40m, laius 8, veeväljasurve 200t, lasti tonnaaž 150t, kaks tekki, ühekorruseline ahtritekk. Saab kanda falkon ja jünger tüüpi kahureid.

Kolm masti, taglase hind 900 KD.

Džonkile on võimalik paigutada ka aere. Aerude jõul sõites püsib ka džonki kogu aeg aerude tippkiirusel, milleks on 8. Aere on vaja 20 paari ja neil on 80 aerutajat. Aerude panemine võtab džonki lasti tonnaažist 80t.

Meeskond: 20 liiget. Kapten (navigeerimine +10), tüürimees, varustusülem, puusepp (puutöö +6), esimene madrus (viskerelvad +6) ja 15 muud madrust.

Meeskonnal 2 elu, koos aerutajatega 10 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 400KD Kui laeval on ka 80 aerutajat siis nende palgad lisaks 80KD ja nende toit lisaks 80KD.

Eriomadused: Kui džonki sõidab aerude jõul, siis saab ta tippkiirusel kaitsevisetele permanentse +2. See ei lisandu tavalisele tippkiirusel saadavale +2le vaid asendab seda, kui purjedega pole võimalik tippkiirust saavutada.

Džonki, 400t

Pikkus 60m, laius 12, veeväljasurve 400t, lasti tonnaaž 300t, kolm tekki, ühekorruselised vööri ja ahtritekid.

Saab kanda falkon ja jünger tüüpi kahureid.

Neli masti, taglase hind 1800 KD.

Džonkile on võimalik paigutada ka aere. Aerude jõul sõites püsib ka džonki kogu aeg aerude tippkiirusel, milleks on 8. Aere on vaja 40 paari ja neil on 160 aerutajat. Aerude panemine võtab džonki lasti tonnaažist 160t.

Meeskond: 40 liiget. Kapten (navigeerimine +10), tüürimees, laekur, varustusülem, laeva puusepp (puutöö +6) ja tema sell, arst, esimene (viskerelvad +6), teine ja kolmas madrus ning 30 alamat madrust.

Meeskonnal 4 elu, koos aerutajatega 20 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 650KD. Kui laeval on ka 160 aerutajat siis nende palgad lisaks 160KD ja nende toit lisaks 160KD.

Eriomadused: Kui džonki sõidab aerude jõul, siis saab ta tippkiirusel kaitsevisetele permanentse +2. See ei lisandu tavalisele tippkiirusel saadavale +2le vaid asendab seda, kui purjedega pole võimalik tippkiirust saavutada.

Džonki, 800t

Pikkus 80m, laius 14, veeväljasurve 800t, lasti tonnaaž 600t, neli tekki, ühekorruseline vööriek ja kahekorruseline ahtritekk.

Saab kanda falkon, jünger ja sakker tüüpi kahureid. 10 kahurit saab panna ka ahtritekile ja 10 kahurit vööriekile.

Seitse masti, taglase hind 3600 KD

800t džonkile pole võimalik paigaldada aere.

Meeskond: 73 liiget. Kapten (navigeerimine +12), kaks tüürimeest, laekur, varustusülem, laeva puusepp (puutöö +10) ja tema kaks selli, arst, esimene (viskerelvad +10), teine ja kolmas madrus ning 60 alamat madrust.

Meeskonnal on 7 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 1000KD.

Eriomadused: -

Hiiddžonki, 1500t

Pikkus 125m, laius 20, veeväljasurve 1500t, lasti tonnaaž 1500t, viis tekki, kahekorruseline vööriek ja kolmekorruseline ahtritekk.

Saab kanda falkon, jünger, sakker ja culverin tüüpi kahureid. 20 kahurit saab panna ka ahtritekile ja 20 kahurit vööriekile. Nii vööri kui ahtrisse saab ehitada kahuripatareid.

Üheksa masti, taglase hind 9000 KD

Hiiddžonkile pole võimalik paigaldada aere.

Meeskond: 134 liiget. Kapten (navigeerimine +12), kolm tüürimeest, laekur, varustusülem, laeva puusepp (puutöö +10) ja tema kaks selli, arst, esimene (viskerelvad +10), teine ja kolmas madrus ning 120 alamat madrust.

Meeskonnal on 13 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 1600KD.

Eriomadused: -

Kuldmere koged

Kuldmere ja Tauri mere ümbruses välja kujunenud laevatüüp on oma kuju inspiratsiooni saanud asteaani džonkilt aga disainitud sobivaks liikumisvahendiks nendel maismaaga ümbritsetud üpriski rahulikel meredel.

Kuldmere koged on ühe suure raapurje (nelinurkpurje) ja mastiga laevad, mis mahutavad samas suurusjärgus kaupa kui džonkid. Tänu ühele purjele on nad džonkidest aeglasemad aga vajavad ka palju väiksemat meeskonda. Kuna koged ei ole ehitatud ookeani tormidele vastu seisma siis on nad ka džonkidest palju odavamad. Nagu džonkidel on

ka kogede põhi lame, mis võimaldab neil liikuda rannikute lähedal ja siseveekogudel.

Laevatüüpi kasutavad peaaesjalikult regiooni kaupmehed, kelle kaubakogused ei ole tohutusuured ja kelle kaubateed ei ulatu niikuinii avaookeanile.

Kuldmere koge, 75t

Pikkus 40m, laius 8, veeväljasurve 75t, lasti tonnaaž 50t, kaks tekki, ühekorruseline ahtritekk. Saab kanda maksimaalselt ühe falkion kompanii.

Üks mast, taglase hind 150 KD.

Meeskond: 4 liiget. Kapten (navigeerimine +6), esimene madrus (viskerelvad +4) ja kaks poissi. Meeskonnal 1 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 80KD

Eriomadused: -

Kuldmere koge, 200t

Pikkus 40m, laius 8, veeväljasurve 200t, lasti tonnaaž 150t, kaks tekki, ühekorruseline ahtritekk. Saab kanda falkon ja jünger tüüpi kahureid.

Üks mast, taglase hind 400 KD.

Meeskond: 10 liiget. Kapten (navigeerimine +6), tüürimees, esimene madrus (viskerelvad +4) ja 7 madrust. Meeskonnal 1 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 150KD

Eriomadused: -

Feluugad

Feluugad on kolmnurksetel ladinapurjedel sõitvad väikesed purjelaevad. Võrreldes džonkidega on feluugad kiiremad ja näevad üpriski erinevad välja. Feluugadel on sügav kiil, mis hoiab neid ümber minemast.

Kuigi kõik feluugad on sobilikud ookeanisõiduks ei tasu nendega pikki retki siiski ette võtta, sest suurte tormide kätte sattununa on tegemist suhteliselt kaitsetute laevukestega.

Feluuga tüüpi laevade päritolu pole päris kindel, igatahes on neid asteaani maailmas kasutatud tuhandeid aastaid.

Täna kasutatakse väikseid feluugasid lokaalseks kaubanduseks, kalalaevadena või erajahtidena, väikest laeva suudavad mitmed jõukasse keskkihti kuuluvad inimesed endale lubada. Suuremad feluugad on aga tihti rannikuröövlike meelislaevadeks, sest väikeste ja kiiretena on nad tagaajajatele üpriski tabamatud aga mitukümmend

kahurit kandes suudavad väiksematest relvastamata kaubadžonkidest lihtsalt jagu saada.

Feluuga, 10t

Pikkus 15m, laius 2,5m, veeväljasurve 10t, lasti tonnaaz 5t, üks tekk ja kinnine lastiruum selle all. 10t feluuga on liiga väike, et ühtegi kahurikompaniid kanda. Individuaalsel skaalal mahutab ta aga 2 falkonet tüüpi kahurit.

Üks mast, taglase hind 30 KD.

Meeskond: 4 liiget. Kapten (navigeerimine +6), esimene madrus (viskerelvad +4) ja kaks poissi. Meeskonnal 1 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 80KD

Eriomadused: Tänu feluugade väga kõrgele Tippkiirusele saavad feluugad Tippkiirusel sõitmiselt +4 laeva kaitseviskele tavapärase +2 asemel.

Feluuga, 100t

Pikkus 30m, laius 4m, veeväljasurve 100t, lasti tonnaaz 50t, kaks tekki ja madal ahtritekk. Mahutab täpselt ühe falkonet tüüpi kahurikompaniit.

Kolm masti, taglase hind 300 KD.

Meeskond: 10 liiget. Kapten (navigeerimine +6), tüürimees, esimene madrus (viskerelvad +4) ja 7 madrust. Meeskonnal 1 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 150KD.

Eriomadused: Tänu feluugade väga kõrgele Tippkiirusele saavad feluugad Tippkiirusel sõitmiselt +4 laeva kaitseviskele tavapärase +2 asemel.

Aerulaevad ehk galeerid

Trireem oli esimene Asteaania aerulaev, mis aitas asteaanidel levida üle kogu Thefna ja lähikondsetele aladele juba tuhandeid aastatid tagasi. Tänapäevaks hetkeks on trireem kasutuselt kadunud aga sellest edasiarendatud aerujõul liikuvaid laevasid on kasutusel üle maailma. Thefnal on levinud Maralli või Ancona galeeriks kutsutud sõjalaev, mis on eriti sobilik just kitsastes kaljudevahelistes väinades, kus vastutuulega liikumine võib ilma aerudeta võimatu olla. Aerulaevad on sobilikud lokaalsete sõjalaevadena, kuna ei sõltu tuulest niipalju ja saavad kogu lahingu jooksul hoida tippkiirust ilma et kapten peaks selleks eraldi tegevust kasutama. Hulk aerutajaid pardal teeb nad aga kaubalaevadena ebaefektiivseks. Rohkete saarte ja lahesoppidega Maralli mere regioonis on nad aga asendamatud nii merelahingus kui väeüksuste kiireks transpordiks.

Tänu madalatele tekkidele ja aeruaukudele laevakeres ei kõlba isegi suurimad aerulaevad ookeanisõiduks. Iga väiksemgi ookeanitorm uputab sellise laeva pea automaatselt. Liikudes aga mööda rannikuid võivad ka aerulaevad oma kodusadamast väga kaugele jõuda. Mängutehniliselt tähendab see seda, et kui aerulaev on avaookeanil ja tuleb torm, siis loetakse ta automaatselt uppunuks. Kui aerulaev on aga meredel, lahtedes või tegeleb rannikusõiduga suurel ookeanil (rannik on nähtavuses või päevatee kauguses), siis toimib aerulaev nagu iga teinegi laev tormisituatsioonis: võib otsida varju jne.

Thefna galeerid on madalad, pikad ja kitsad kolmnurksete ladinapurjedega laevad, kus iga aeru taga aerutab 3 meest, kes on tihtipeale sunnitöölised või orjad. Mõningatel juhtudel lasevad laevastikud meresõduritel endil aerutada, eriti kui eesmärk on galeeri lihtsalt liikumisvahendina kasutada. Väga harva on kasutusel eraldi palgatud aerutajad.

Kerge Thefna galeer, 300t

Pikkus 50m, laius 6, veeväljasurve 300t, lasti tonnaaz 150t, kaks tekki, ühekorruselised ahtri ja vööriekid. Saab kanda falkon või jünger tüüpi kahureid. Kahureid saab paigaldada ka vööri ja ahtritekile, et tulistada ette ja tahapoole, põhimõttel 4-6.

Lühiajalistel sõitudel (kuni 1 nädal) mahutab lisaks tavatonnažile 1 sõdurite kompaniit. Seejärel tuleb peatuda, et toiduvarusid värskendada.

Kaks masti, taglase hind 900 KD.

Laeval on 25 paari aere, mille taga töötab 150 aerutajat.

Meeskond: 23 liiget. Kapten (navigeerimine +12), tüürimees, varustusülem, puusepp (puutöö +6), arst, esimene (viskerelvad +6), teine ja kolmas madrus ja 15 muud madrust.

Meeskonnal 2 elu, koos aerutajatega 17 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 600KD.

Lisaks aerutajate palgad 150KD ja toit 150KD.

Eriomadused: Galeerid saavad tänu aerudele kogu lahingu tippkiirusel liikuda, mis annab kaitsevisetele permanentse +2.

Ancona galeer, 600t

Pikkus 60m, laius 8, veeväljasurve 600t, lasti tonnaaz 300, kaks tekki, ühekorruselised ahtri ja vööriekid. Saab kanda falkon, jünger ja sakker

tüüpi kahureid. Kahureid saab paigaldada ka vööri ja ahtritekile, et tulistada ette ja tahapoole, põhimõttel 4-6. Lisaks saab laeva vööri tekile ehitada culverinide kahuripatarei.

Lühiajalistel sõitudel (kuni 1 nädal) mahutab lisaks tavatonnažile 2 sõdurite kompaniid. Seejärel tuleb peatuda, et toiduvarusid värskendada.

Kolm masti, taglase hind 1800 KD.

Laeval on 35 paari aere, mille taga töötab 210 aerutajat.

Meeskond: 33 liiget. Kapten (navigeerimine +12), tüürimees, varustusülem, puusepp (puutöö +10), arst, esimene (viskerelvad +10), teine ja kolmas madrus ja 25 muud madrust.

Meeskonnal 3 elu, koos aerutajatega 24 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 700KD.

Lisaks aerutajate palgad 210KD ja toit 210KD

Eriomadused: Galeerid saavad tänu aerudele kogu lahingu tippkiirusel liikuda, mis annab kaitsevisetele permanentse +2.

Ostia galeer ehk galeass, 800t

Kolmemastilised Ostia galeerid on asteaanide aerulaevadest suurimad. Vastupidiselt Thefna ja Ancona galeeridele on Ostia galeassid disainitud peamiselt kaubandust silmas pidades. Seetõttu on neil oma suuruse kohta vähem aere aga rohkem ruumi kauba ladustamiseks. Orjameri on tuntud oma tuulevaikuse poolest ja selle ümbruse saarestikud võrdlemisi ootamatute tuuleilide poolest, mis teeb piirkonna puhtalt purjede jõul liikuvate kaubalaevade jaoks keeruliseks.

Galeassid on oma massivsuse tõttu ka sobilikud sõjalaevadena aga miinusena tuleb esile tuua nende väiksem tippkiirus võrreldes teiste asteaani sõjalaevadega.

Pikkus 80m, laius 12, veeväljasurve 800t, lasti tonnaaž 500, kolm tekki, ühekorruselise ahtri ja kahekorruselise vööri tekki. Saab kanda falkon, jünger ja sakker tüüpi kahureid. Kahureid saab paigaldada ka vööri ja ahtritekile, et tulistada ette ja tahapoole, põhimõttel 4-6. Lisaks saab laeva vööri tekile ehitada culverinide kahuripatarei.

Lühiajalistel sõitudel (kuni 1 nädal) mahutab lisaks tavatonnažile 3 sõdurite kompaniid. Seejärel tuleb peatuda, et toiduvarusid värskendada.

Kolm masti, taglase hind 1800 KD.

Laeval on 35 paari aere, mille taga töötab 210 aerutajat.

Meeskond: 33 liiget. Kapten (navigeerimine +12), tüürimees, varustusülem, puusepp (puutöö +10), arst, esimene (viskerelvad +10), teine ja kolmas madrus ja 25 muud madrust.

Meeskonnal 3 elu, koos aerutajatega 24 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 700KD.

Lisaks aerutajate palgad 210KD ja toit 210KD

Eriomadused: Galeerid saavad tänu aerudele kogu lahingu tippkiirusel liikuda, mis annab kaitsevisetele permanentse +2.

Roaadi galiot, 150t

Roaadi galiotid on asteaani galeeridest inspireeritud nõ poolgaleerid – madalate parrastega purjelaevad, millel olevad aerud on peamiselt kasutusel lahingus manööverdamiseks või väikestes Roaadi saarestiku väinades vastutuult sõitmiseks. Lahinguvälisel ajal liiguvad galiotid peamiselt tuulte jõul. Galiotid on roaadi piraatide eelistatuimad laevad.

Pikkus 40m, laius 4,5m, veeväljasurve 150t, lasti tonnaaž 100t, kaks tekki, ahtri ja vööri tekki puuduvad. Saab kanda falkon tüüpi kahureid.

Lühiajalistel sõitudel (kuni 1 nädal) mahutab lisaks tavatonnažile pool sõdurite kompaniid. Seejärel tuleb peatuda, et toiduvarusid värskendada. Lahingus on mõistlik see pool kompaniid meeskonna eludega kokku liita, eeldades et tegemist on sarnastüüpi tegelastega, näiteks piraatidega.

Kaks ladinapurjedega masti, taglase hind 600 KD.

Laeval on 16 paari aere, mille taga töötab 64 aerutajat, kes on tavaliselt muu meeskonna või piraadikamba osaks.

Meeskond: 88 liiget. Kapten (navigeerimine +10), tüürimees, varustusülem, puusepp (puutöö +6), arst, esimene (viskerelvad +6), teine ja kolmas madrus ja 80 muud madrust/aerutajat.

Meeskonnal 9 elu.

Ülalpidamise kulu domeenikäigus: 600KD.

Eriomadused: Galeerid saavad tänu aerudele kogu lahingu tippkiirusel liikuda, mis annab kaitsevisetele permanentse +2.

Galiot on poolgaleer ja pooleldi feluugale sarnanev purjelaev. Seetõttu võib galioti meeskond aerud sisse tõmmata ja üritada purjedega palju suuremat tippkiirust saavutada, kui teised aerulaevad. See omadus muudab galioti suurepäraseks põgenemislaevaks. Sel ajal, kui laeva kapten üritab purjede tippkiirust saavutada tõmmatakse aerud sisse ning laev liigub tavalise lahingukiirusega.

Lisavarustus

Laevale saab osta kõiksugust lisavarustust, mis laeva milleski paremaks teevad või mingeid uusi võimalusi annavad. Lisavarustuse hind võib sõltuda laeva suurusest aga ei pruugi. Osa lisavarustusest lisab laevale kaalu ja sellega muutub laeva kaubatonnaži hulk väiksemaks. Eriti tähelepanelik tasub olla kahurite puhul, mis võtavad väga palju kaubatonne.

Meistritöö laev +1

Nõudmine: kõik laevatüübid võivad olla meistritööd.

Hind: Laev on 50% kallim kui tavaline.

Kaal: ei muutu

Kasu: Laev on tehtud eriti tugevast puidust. Laeva kerel ja laeva taglasel on 25% rohkem elusid.

Ülalpidamine kulu domeenikäigus: -

Meistritöö laev +2

Nõudmine: kõik laevatüübid võivad olla meistritööd.

Hind: Laev on 100% kallim kui tavaline.

Kaal: ei muutu

Kasu: Laev on tehtud eriti tugevast puidust. Laeva kerel ja laeva taglasel on 50% rohkem elusid.

Ülalpidamine kulu domeenikäigus: -

Üliku korter

Nõudmine: laeval on vähemalt üks kinnine tekk.

Hind: 500KD

Kaal: korter võtab 50 kaubatonni ruumi

Kasu: Laeval on mugav elukoht ülikule, kes seda laeva sõitmiseks kasutab.

Ülalpidamine kulu domeenikäigus: -

Pronksist ramm

Nõudmine: Laev peab olema vähemalt 200t ning sõitma aerude jõul.

Hind: 500

Kaal: ramm ei lisa laeva kaalule midagi.

Kasu: Rammimismanöövri õnnestudes raksatab ramm rammitava laeva külje puruks ning teeb raskelt kahju. Laev saab 5 kahju iga 100 tonni pealt, mis rammiv laev kaalub. Näiteks 300t galeer teeb rammides 15 kahju.

Ülalpidamine kulu domeenikäigus: -

Merelahing

Merelahingud toimivad mõningate erinevustega sama loogika alusel, mis muud kompanii skaalal olevad lahingud.

Kui laeval on aga hulk PCsid, kes soovivad tegutseda ka individuaalsel skaalal, siis tuleb kaks süsteemi lihtsalt ühendada. See pole tegelikul nii keeruline, kui esmapilgul tundub.

Üks lahingukäik on 5 minutit ja üks tavakäik 10 sekundit, ehk siis ühes lahingukäigus on 30 tavakäiku. Laevad liiguvad ja kahurid tulistavad lahingukäikude süsteemi alusel ja PCd saavad tegutseda individuaalsete käikude alusel. Kui lõpuks toimub lahing laeva pardal ja üksused on väga väikesed, siis saab üksused lihtsalt muuta individuaalseteks tegelasteks. 1 üksuse elu viitab 10 isikule üksuses. Või ühendada ka sellel juhul kaks süsteemi, sel ajal kui üksused võitlevad liiguvad PCd laevades ringi ja võitlevad tähelepanuväärsemate vastastega või teevad mingeid muid PCde asju.

Üldised põhimõtted ja erinevused lahingutest maa peal

Suured laevastikud

Kui merelahingus osaleb paari laeva asemel suur hulk laevu, siis võib kõik laevad jagada laevastiku tiibadeks ja panna tiibasi juhtima taktikud. Iga taktik saab käigus kontrollida niipalju laevu, kui palju on tal punkte Taktika oskuse all. Ma siiski ei soovita seda reeglistikku kasutada merelahingute puhul, kus on mõlemal poolel üle 10 suure laeva, sest lõppkokkuvõtteks on kõikide nende laevade peal kahurikompaniid, meresõdurite kompaniid ja jumal teab mis veel. Lahing muutub pea läbimängimatuks või võtab see aega palju tunde. Sellisel juhul tuleks suur osa lahingust lihtsamini lahendada ja läbi mängida mõned kriitilisemad situatsioonid. Kuid, kui soov on suur, võimaldab reeglistik sellist lahingut läbi mängida, samamoodi, nagu individuaalse võitluse reeglistik võimaldab mängida lahinguid sadade osalejate vahel.

Moraal merelahingus

Moraal toimib merelahingus täpselt samamoodi, nagu maa peal, küll aga tekivad üksustele mõned uued põhjused, mil nad moraaliga peavad viskama.

Põhjus	Vise mille vastu
---------------	-------------------------

Laevakapteni ja tüürimeeste surm.	15
Laeva taglas on hävitatud	10
Laeval alles vähem kui 50% eludest	12
Laeval alles vähem kui 25% eludest ja laev upub või laeval on tulekahju.	18

Moraali viskavad kõik kompaniid, mis laeval on ja meeskond eraldi. Meeskonna moraal on 0 ja sellele lisandub +1 iga 5 punkti pealt, mis kaptenil on Navigeerimise ja/või Sotsiaalsete oskuste all. Tavapärasel kaptenil on Sotsiaalsete oskuste all poole vähem punkte, kui navigeerimise all. Kapteni võimekus ülejäänud üksuste moraaliviset ei mõjuta, nende moraal mõjutab ikkagi sõjaväe Taktik, kelle vägedesse nad kuuluvad. Muidugi võib juhtuda, et Taktik ja kapten on samad isikud.

Lisaks tuleb tähele panna, et mere peal ei pruugi uppuva või juhtimatu laeva puhul põgenemine või taganemine võimalik olla, mis jätab ainsa võimalusena alles vaid valge lipu heiskamise.

Merelahingu käik

Lahinguväli ja tuul

Merelahinguid mängitakse läbi 50x50 meetrit heksagoonistikul, milles ühe heksagooni sisse mahub orienteeruvalt üks laev.

Enne lahingusituatsiooni merel paneb mängujuht paika ilma, ta võib seda oma suva järgi määrata või kasutada tabelit, et juhuslikult määrata. Ilma paika panemine enne lahingut on väga oluline, sest tuulevaikus on aerulaevadel purjelaevade ees tohutu eelis.

1-10%	Tuulevaikus (Purjelaevad on navigeerimisvõimetud)
11-30%	Vaikne tuul
31-85%	Hea tuul
96-100%	Tõuseb torm (Visata tormide tabelit)

Teiseks peab mängujuht paika panema tuule suuna ja märkima selle lahingukaardi peale, mis on avamere puhul sisuliselt tühi heksagoonidega leht. Liikudes tuleb arvestada, et purjede all sõitvad laevad ei saa sõita vastutuult. Vastutuule suunas saavad nad liikuda loovides, ehk siksakitades oma sihtmärgi poole. Ühe loovimise pikkuseks võiks olla minimaalselt laeva tavaline lahingukiirus.

Algus

Merelahingu alguses viskavad laevade kaptenid või kui laevu on palju, admiralid, Navigeerimist, et panna paika tegevusjärjekord.

Laevade ja laeval olevate üksuste tegevused lahingus

Merelahingu käik koosneb laeva jaoks 2 poolest, mille mõlema jooksul saab laev teha ühe tegevuse. Kui laeval olevad üksused soovivad mõnel teisel laeval olevat üksust rünnata, siis peavad nad selle rünnakuga alustama hiljemalt esimese käigu poole lõpus. Kui esimeseks tegevuseks on liikumine, siis on seda kaardi pealt ilusti näha, rünnak peab toimuma esimese liikumise viimasel heksagonil. Kusjuures kui kompaniidel on kaks rünnakut ja võimalused, siis saavad ka neid kõiki kasutada.

Laeva ja laevakapteni tegevused on:

Liikumine

Tippkiiruse saavutamine/liikumine tippkiirusel

Rammimine/ rammi lahti kangutamine

Põgenemise alustamine

Üksuste ja laeval olevate spetsialistide tegevused on:

Haakimine

Rünnakud

Liikumine

Laev liigub tegevuse jooksul oma tavalise lahingukiiruse, või tippkiiruse, kui see on saavutatud.

Tippkiiruse saavutamine

Tippkiiruse saavutamiseks peab laeva kapten viskama Navigeerimist. Vaikse tuule puhul peab laeva kapten viskama 20 vastu ja hea tuule ning tormi puhul 10 vastu. Kui laev loovib vastutuult, siis lisandub raskustasemele 5.

Tippkiirusel liigub laev kiiremini ja selle kaitseviskele lisandub +2.

Laev saavutab tippkiiruse tegevuse lõpuks, ehk siis selle tegevuse ajal, mil kapten üritab tippkiirust saavutada liigub laev veel tavapärase lahingukiirusega. Kusjuures selle tegevuse ajal võib laev ka muuta kurssi.

Kui tippkiirus on saavutatud, siis niikaua, kuni laev kurssi ei muuda või tuul ei muutu, liigub laev tippkiirusel. Kui laev aga muudab kurssi (näiteks

loovib) või tuul vaibub, siis tuleb tippkiiruse saavutamiseks uuesti tegevust kasutada.

Galeerid ja muud aerulaevad liiguvad lahinguolukorras kogu aeg tippkiirusel.

Rammimine/ rammi lahti kangutamine

Rammimiseks peab rammiv laev saama liikuda rammitava laevaga samasse heksagoni. Laeva kaptenid viskavad vastastikused Navigeerimise visked, millest oleneb kas rammimine õnnestub. Rammida saab vaid laevaga, millel on ramm.

Põgenemise alustamine

Põgenemist saab alustada, kui laev on saavutanud Tippkiiruse.

Sellest hetkest alates lähevad põgenejad ja tagaajajad üle põgenemisreeglistikule, kus täpseid heksagonide kaugusi ei mõõdetata.

Haakimine

Kui kaks laeva on vastakuti (kõrvalheksagonides) siis saavad nendel olevad meeskonnad üritada laevasi üksteise külge haakida, et vastase laevale tungida. Selleks viskavad mõlema meeskonna esimesed madrused või meresõdurite ohvitserid Viskerelvade viskeid üksteise vastu, et laevu ühendada või seda siis takistada. Kui mõlemad pooled soovivad laevasi üksteise külge ühendada, siis peavad nad sooritama viske 10 vastu.

Peale laevade ühendamist hakkavad nendel olevad üksused või tegelased, kui suuremat skaalat ei kasutata omavahel võitlema. Võitluse ajal võivad aga ka kahurid tuld anda. Kui võitlus toimub kompanii skaalal, siis kasutada suurte lahingute reegleid, kui võitlus lahendatakse individuaalsete kahevõitlustena, siis tavalisi võitlusreegleid.

Üksuste rünnakud üksteise vastu

Kõik laeval olevad üksused laevast enda kaitseviskele +5. Laev on võrreldav puust hoone või punkriga. Kui laev liigub, siis lisandub kaitseviskele veel lisaks laeva enda kaitseviske pluss. Ehk siis üksustel, mis asuvad laeval, millel on kaitseviskele +4, on kaitseviskele kokku +9.

Meremehed ja meresõdurid suudavad vältida seda +5, ehk siis eelneva näite puhul saab meresõdurite rünnakute vastu kaitseviskele vaid +4.

Kui kummalgi poolel on õnnestunud teise poole laevale tungida, siis kaob laevalt saadav kaitsepluss ja lahing läheb edasi täpselt samamoodi nagu maa peal.

Need kaitseviske plussid toimivad vaid üksuste skaalal. Individuaalsete rünnakute puhul on rünnakute puhul selgemalt defineeritavamad juhised: rünnata saab vaid isikut, keda on näha jne.

Kui laevad on üksteise vastas külitsi (kõrvalheksagonides), siis kahurid rünnakuviset laeva kere ründamiseks viskama ei pea. Tabamine on automaatne, sest kusagile manööverdada ei ole. Võrrelda tasub aga laeva parraste kõrgusi ning seda mitmendal tekil kahurid asuvad. Suurte laevade kahurid võivad pisikeste laevade kere tulistamise jaoks olla liiga kõrgel ning lahing tuleb lahendada hoopis käsirelvadega võideldes.

Tagaajamine ja jälitamine merel

Tagaajamine merel algab siis kui üks osapool on otsustanud merelahingust põgeneda ja teine otsustab teda taga ajada. Tagaajamine merel põhineb individuaalse tagaajamise reeglistikul aga on mõningaid erinevusi.

Põgeneja eesmärgiks on koguda 5 põgenemispunkti ning tagaajaja eesmärgiks on saada põgenemispunktid miinustesse. Kui põgeneja kogub 5 põgenemispunkti, siis see tähendab, et laeval õnnestub tagaajaja vaateväljast väljuda. Kas ületada horisont, sõita uttu, mõne saare taha vms.

Kui põgenemispunktid langevad -1ni, siis saadakse põgenejad kätte. Tagaajav laev jõuab kas põgenike kõrvalheksagoni või laskeraadiuses põgenike laeva kõrvale. Kumb, on tagaajaja otsustada. Sel hetkel algab lahing ja tegutsemisjärjestuseks visatakse Navigeerimise visked uuesti. Seega, kui põgenejal veab, ja ta esimesena tegutseb, võib ta uuesti üritada põgeneda.

Esimese põgenemispunkti saab põgeneja siis, kui tema laeva Tippkiirus on suurem kui tagaajaja laeva Tippkiirus. Kui tagaajaja laev on kiirem, kui põgeniku laev, siis põgenemispunktide arv ei vähene, sest muidu toimuks automaatne kätte saamine.

Tagaajamine võib alata ka siis, kui kaks laeva näevad üksteist silmapiiril ja üks otsustab teise eest põgeneda. Sel juhul saab põgeneda üritav laev automaatselt mitu põgenemispunkti lisaks. Mitu, jääb mängujuhi otsustada.

Edasi toimub tegutsemine kordamööda ning esimesena tegutseb alati põgeneja. Tagaajajal jääb üle ainult põgeneja otsustele reageerida:

1. Kas visata Navigeerimist.

2. Põigelda rünnakute eest
3. Või teatada, et seekord Navigeerimise viskamise asemel sooritab ta ise rünnaku.

Järgnevate põgenemispunktide saamiseks peab põgeneva laeva kapten viskama Navigeerimist rohkem, kui tagaajava laeva kapteni Navigeerimise vise. Kui ta viskab vähem, siis põgenejad kaotavad ühe põgenemispunkti.

Niikaua, kuni põgenejal on ainult 1 või 2 põgenemispunkti võivad mõlemad pooled üritada üksteist vööri või ahtrikahuritest lasta. Kaitsevisete puhul tuleb arvestada, et nii põgenejad kui tagaajajad liiguvad Tippkiirusel.

Kui põgenejad otsustavad tagaajajaid ahtrikahuritest või/ja ahtris olevalt kahuripatareilt lasta, siis on tagaajajatel 3 võimalust:

1. Tagaajajad otsustavad end kaitsta st sooritavad Kaitseviske. Toimub tavaline rünnak. Põgenemispunktide seis ei muutu.
2. Tagaajajad ei proovigi end kaitsta ja rünnak läheb automaatselt pihta. Samas kaotavad põgenejad ühe põgenemispunkti.
3. Tagaajajad otsustavad rünnaku vältimiseks kurssi muuta. Rünnaku kahju ei visata ja rünnak läheb automaatselt mööda. Põgenev laev saab ühe põgenemispunkti.

Kui tagaajajad otsustavad põgenejaid vööriahuritest või/ja vööritekil olevast kahuripatareist lasta, siis on põgenikel kolm valikut:

1. Põgenejad otsustavad end kaitsta st sooritavad Kaitseviske. Toimub tavaline rünnak. Põgenemispunktide seis ei muutu.
2. Põgenejad ei proovigi end kaitsta ja rünnak läheb automaatselt pihta. Samas saavad põgenejad ühe põgenemispunkti.
3. Põgenejad otsustavad rünnaku vältimiseks kurssi muuta. Rünnaku kahju ei visata ja rünnak läheb automaatselt mööda. Põgenev laev kaotab ühe põgenemispunkti.

Lahingu lõpp ja laeva parandamine

Kui merelahing on läbi aga laev on kahjustada saanud, siis on aeg see kokku lappida. Lihtsamaid parandustöid kere kallal ja taglase kallal saab läbi viia laeva puusepp.

Iga merereisi jooksul saab puusepp parandada niipalju laeva elusid, kui palju on tal punkte Puusepatöö all. Sellest ajutisest parandamisest üle jäävad vigastused tuleb aga parandada dokis.

Dokis parandamine võtab aega ühe 1 päeva 1 kaotatud elu parandamiseks, ning maksab vastava protsendi laeva hinnast. Meeskond saab niikaua sadamas pidu panna.

Taglase parandamiseks on samuti laeva puusepal võimalus. Ta saab luua ajutise taglase, millega laev sõidab poole lahingukiirusega ja millel on pooled elud. Samas võib laeval olla kaasas tagavarataglas.

Taglase parandamine tähendab uue taglase ostmist. Taglaste hinnad on kirjas laevade kirjelduses.

Juhtumised merel

Kui laevaga sõidavad ringi PCd ise, siis võib mängujuhile inspiratsiooniks olla järgnev alapeatükk.

Tormid

Põhjapoolkeral on peamiseks laevasõiduhooajaks aprill kuni september, mil mered ja ookeanid on rahulikumad kui oktoobrist märtsini. Teisisõnu on laevasõiduhooaeg kaks domeenikäiku aastas.

Iga laevareisi kohta tuleks korra visata tormide viset. Laevasõiduhooajal on iga nädal 5% võimalust jääda tormi kätte. Talvehoojal on see protsent nädala kohta 20%. Näiteks kuuajase reisi puhul on suvel 20% võimalus sattuda tormi kätte, talvel aga lausa 80%.

Viset võib visata kahel moel, kas iga nädala eest eraldi või korra kogu reisi eest liites nädalate protsendid kokku. Esimesel juhul on väiksem võimalus tormi kätte sattuda aga ebaõnne korral võib tabada laevareisi käigus mitu tormi. Üldiselt soovitan siis kui tahta kiirelt reisiga ühele poole saada veeretada tormi üks kord ja laevareisi läbi mägides veeretada iga nädala eest eraldi.

Kui selgub, et saabub torm, siis tuleb tormi võimsust visata järgnevast tabelist.

	Suvehooaeg	Talvehooaeg
1-50%	Valehäire	Nõrk torm
51-60%	Nõrk torm	Tugev torm
61-70%	Nõrk torm	Tugev torm
71-80%	Tugev torm	Orkaan
81-90%	Tugev torm	Orkaan
91-100%	Orkaan	Jõhker orkaan

Kõikide tormide kestvus on 1d6-1 päeva. Minimaalselt 1 päev.

Tormi kätte jäädes on tegelastel kaks võimalust, kas üritada tormi käest varju saada või seista tormiga vastamisi ning vastu pidada. Avaookeanil

jääb alles ainult viimane võimalus, mis paneb mängija dilemma ette, kas riskida avaookeanil tormidega, mille käest pääsu pole, või harrastada rannikusõitu, kus on suurem võimalus piraate või muid rannaröövleid kohata.

Kõik tormid teevad kahju. Esialgu läheb kahju laeva taglasele, kui see on aga hävinenud siis läheb kahju laeva kerele. Kui laeva taglas on hävinud, siis on purjelaev juhimatatu ja edaspidi lihtsalt triivib.

Tormi eest varjumiseks peab lähedal olema rannik või mõni saar mille taha varju minna. Varjumiseks peab viskama Navigeerimise viske, kui see ebaõnnestub, siis ei õnnestu laeval varjuda ja on võimalus, et torm peksab laeva karidele ning teeb laevakerele kahju. Kui tormi eest varjumine õnnestub, siis saab rahulikult tormi lõppu ootama jääda.

Avaookeanil aga tormi eest varjuda pole võimalik ning kapten peab iga päev Navigeerimist viskama, et vältida tormi poolt tekitatud kahju.

Nõrk torm

Kahju iga päev 1d6.

Tormikahju vältimiseks navigeerimise vise 20. Kui navigeerimise vise 15 või suurem siis saab laev pool kahju.

Tormi käest varju saamiseks navigeerimise vise 20 Kui vise alla 10 siis peksab torm laeva karidele, mis teevad laeva kerele 2d4 kahju. Laev jääb viske ebaõnnestumise puhul selleks päevaks tormi kätte.

Igasugune navigeerimise vise alla 0 põhjustab automaatse laevahuku.

Tugev torm

Kahju iga päev 1d10.

Tormikahju vältimiseks navigeerimise vise 25. Kui navigeerimise vise 20 või suurem siis saab laev pool kahju.

Tormi käest varju saamiseks navigeerimise vise 25 Kui vise alla 15 siis peksab torm laeva karidele, mis teevad laeva kerele 2d8 kahju. Laev jääb viske ebaõnnestumise puhul selleks päevaks tormi kätte.

Igasugune navigeerimise vise alla 5 põhjustab automaatse laevahuku.

Orkaan

Kahju iga päev 2d20.

Tormikahju vältimiseks navigeerimise vise 30. Kui navigeerimise vise 25 või suurem siis saab laev pool kahju.

Tormi käest varju saamiseks navigeerimise vise 30 Kui vise alla 20 siis peksab torm laeva karidele, mis teevad laeva kerele 3d20 kahju. Laev jääb viske ebaõnnestumise puhul selleks päevaks tormi kätte.

Igasugune navigeerimise vise alla 10 põhjustab automaatse laevahuku.

Jõhker orkaan

Kahju iga päev 4d20.

Tormikahju vältimiseks navigeerimise vise 40. Kui navigeerimise vise 30 või suurem siis saab laev pool kahju.

Tormi käest varju saamiseks navigeerimise vise 30 Kui vise alla 20 siis peksab torm laeva karidele, mis teevad laeva kerele 5d20 kahju. Laev jääb viske ebaõnnestumise puhul selleks päevaks tormi kätte.

Igasugune navigeerimise vise alla 15 põhjustab automaatse laevahuku.

Tulekahju laeval

Tulekahju laeval on ülimalt ohtlik, sest laevad on puust. Laeval võib puhkeda tulekahju hooletusest, kellegi sabotaaži tulemusel või lahingus, kui laeval olev püssirohi plahvatab.

Tulekahju laeval teeb iga käik 1d4 kahju laeva kerele või taglasele. Kummale otsustab juhus. Kui taglas on juba maha põlenud siis edaspidi ainult kerele.

Tulekahju laevas põhjustab ka kõikide meeskonna üksuste moraalivisked. Kui need ebaõnnestuvad, siis üritavad inimesed laevalt põgeneda.

Kui laeval on tulekahju ja sellel on püssirohtu, mis pole veel plahvatanud, siis on iga käik 25% võimalust, et see plahvatab tehes 2d20 kahju laeva kerele.

Suurt tulekahju laevas on praktiliselt võimatu kustutada aga seda võib üritada. Kui tulekahju üritada peatada, siis sellest võtab osa kogu laeva meeskond, ning laev triivib, mis tähendab, et igasugused navigeerimisvisked, kaitsevisked ja ründevisked on võimatud. Tulekahju kustutamist juhib laeva puusepp, kes viskab selleks puusepatöö viset. Esimesel tulekahju käigul on see vise 20 vastu ja igal järgmisel käigul 2 võrra suurema numbri vastu.

Kui tulekahju õnnestub kustutada, siis võtab üks käik aega laeva uuesti sõidu ja lahingukõlblikuks seadmine.

Merekollid

Piraadid

Ükski mereseiklus ei ole terviklik ilma piraatideta. Piraatide laeva otsa sattumine pole aga tegelikult üldse nii juhuslik. Enamus riiki ei soovi, et nende vetes tegutseksid piraadid. Samas vaenujalal olevad riigid võivad poolametlikult toetada piraate, jagada seiklejatele korsaarikirju, millega annavad neile õiguse tegeleda piraatlusega rivaalide vetes, ilma et peaks kodumaal karistust kartma. Samuti võivad piraatlust salaja toetada võimsad kaupmehed, eesmärgiga hävitada oma rivaalide kaubalaevu ja haarata seeläbi nende turuosa.

Avamerel juhulikult piraadi otsa sattumine peaks olema ülimalt ebatõenäoline. Kuigi on ka piraate, kes patrullivad avamere kaubateedel. Enamus piraatlust toimub saarestikes ja rannikutel, mida läbivad kaubateed ning mille läbimist pole võimalik vältida.

