

Sheriffin asunnon valtaus

RuneQuest-miniseikkailu 2-5 pelaajalle.

Rosvojoukko on vallannut paikallisen kylän sheriffin asunnon. He uhkaavat polttaa talon maan tasalle, jos heidän vaatimuksiinsa ei suostuta. Pelaajien tehtävä on estää rosvojen toiminta.

Sisällys:

Aloituspöytäkirja.....	2
Huoneiden ja paikkojen kuvaukset.....	2
Valtaajien taktiikat.....	3
Loppuselvitykset.....	5
Vastustajat.....	5

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

Kotisivu: <http://runequest.aamunkoitto.net>

Copyright © 2000 Tero Kaija

Aloitus

Pelaajat ovat ohikulkumatkalla pienessä kylässä. Kylän sheriffin asunto on vallattu rosvojoukon toimesta. Sheriffi pyytää pelaajilta apua rosvojen karkoittamiseksi (pelaajilla on varmasti parempi varustus ja aseistus kuin kylän sotilailla). Sheriffi lupaa jokaiselle 200 lunarin palkkion. Rosvojoukon koosta ei ole tietoa, mutta rohkea veikkaus on yli kymmenestä. Rosvojoukko on sheriffin vanhoja vihamiehiä (sheriffi on vanginnut rosvojoukon johtajan useaan otteeseen). Joukkio vaatii 10 000 lunaria, jotta eivät polttaisi taloa. Sheriffillä ei ole semmoisia rahoja ja haluaa talonsa säilyvän ehjänä.

Huoneiden ja paikkojen kuvaukset

1. *"Huone on mitoiltaan 5 x 3 metriä. Heti oven vierellä olevilla seinillä on naulakot. Huoneessa on myös kolme muuta ovea. Itäisen oven edessä on kaadettu pöytä."*

Jos Havaitse- tai Etsintä-heitto onnistuu, se paljastaa oven edessä lattiassa muutaman laudan olevan koholla. Jos tämän kohdan päälle astutaan tai lautoja nostetaan, huomataan sen olevan ansakuoppa (aiheuttaa vahinkoa 2d6). Pohjoinen ovi on lukossa, ja läntinen ovi on jumissa. Sen takana on tuoleja. Jos voimaa käytetään tarpeeksi, ovi aukeaa.

2. *"Oven edessä on monta tuolia ja kaksi pöytää. Tarkemmin katsottuna huone on 6 x 4 metriä. Väliseinän takan on takka ja sen vieressä kolme kaappia. Luoteessa on pöytä ja muutama tuoli. Huoneessa on neljä ikkunaa. Aivan koillisnurkassa on seinään tehty reikä. Se on läpimitaltaan metrin ja johtaa toiseen huoneeseen."*

Oven edessä on paljon tuoleja ja kaksi pöytää. Tuolit pitävät ovea kiinni, joten oven avaaminen on vaivalloista. Pöydät ovat barrikadina. Takassa ei ole tulta.

3. *"Huone on suunnilleen 4 x 3 metriä. Huoneessa on monta kaappia ja hyllyä. Niissä on enimmäkseen ruokaa ja purkkeja."*

Eteläinen ovi on lukossa. Kaapeista ei löydy muuta kuin ruokaa ja ruokailu- ja keittovälineitä.

4. *"Huone on 3 x 2 metriä. Pohjoisessa on kolme kaappia. Huoneessa ei ole ikkunoita."*

Huone on tyhjä, ja kaapeissa on vain vaatteita ja kenkiä.

5. *"Huone on 4 x 2 metriä. Huoneesta lähtee portaat ylöspäin. Huoneen kaakkoisnurkassa on kaksi patsasta, Ne kuvaavat ihmistaistelijoita. Huoneen eteläseinällä patsaiden vieressä on ikkuna."*

Patsaat ovat tavallisia patsaita, ja huone on muuten tyhjä.

6. *"Tämä aidoitettu alue on tehty hevosia varten. Idässä on talli. Tällä hetkellä aitauksessa ei ole hevosia."*

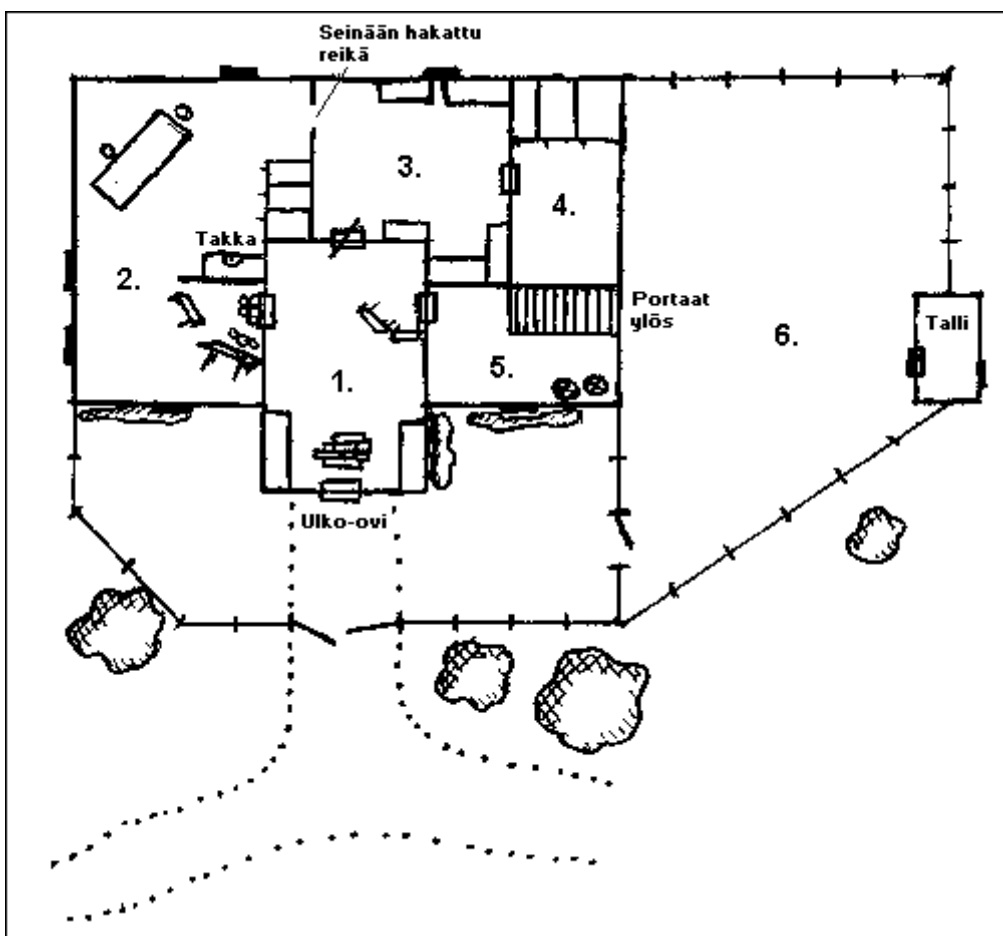
Tallissa on tilaa kahdelle hevoselle, mutta sieltä ei löydy mitään, kuten ei aitauksestaakaan.

7. *"Portaat johtavat ylös huoneeseen, joka on 2 x 5 metriä. Länsiseinällä on yksi pöytä ja tuoli. Pohjoisessa on ovi, jonka edessä on tuoleja. Eteläseinällä on ikkuna, josta näkee parvekkeelle."*

Pohjoinen ovi on lukossa. Ikkuna on kokonaan auki ja siitä mahtuu kulkemaan parvekkeelle.

8. *"Huone on myös 2 x 5 metriä. Huoneen keskellä on paljon tuoleja esteenä ja läntisen oven edessä on kaadettu pöytä. Oven vieressä on kaappi ja koillisnurkassa pöytä. Huoneessa on kaksi ikkunaa, toinen pohjoisessa ja toinen idässä."*

Kaapissa on vaatteita ja koriste-esineitä, jotka ovat muutaman kymmenen lunarin arvoisia.

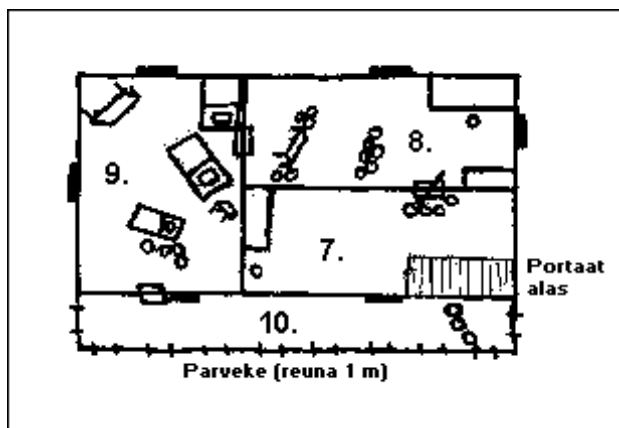


Sheriffin asunto: alakerta

9. "Huone on 4 x 3 metriä. Huoneessa on kolme sänkyä, kaksi oven luona ja yksi huoneen keskellä. Luoteisnurkassa on yksi kaadettu pöytä. Huoneessa on kolme ikkunaa, joista yksi on parvekkeelle johtavan oven vieressä."

Jos Etsintä-heitto onnistuu, hahmo löytää sheriffin aarteen. Siihen kuuluu 15 kultarahaa (10 L/kpl), jalokivi (54 L) ja 230 lunaria. Ne löytyvät sängyn ja patjan välistä.

10. "Parveke on metrin leveä ja 8 metriä pitkä. Parvekkeen reuna on metrin korkeudella. Parvekkeen toisessa päässä on kolme tuolia esteenä."



Sheriffin asunto: yläkerta

Kummatkin ikkunat ja parvekkeelle johtava ovi ovat auki.

Valtaajien taktiikat

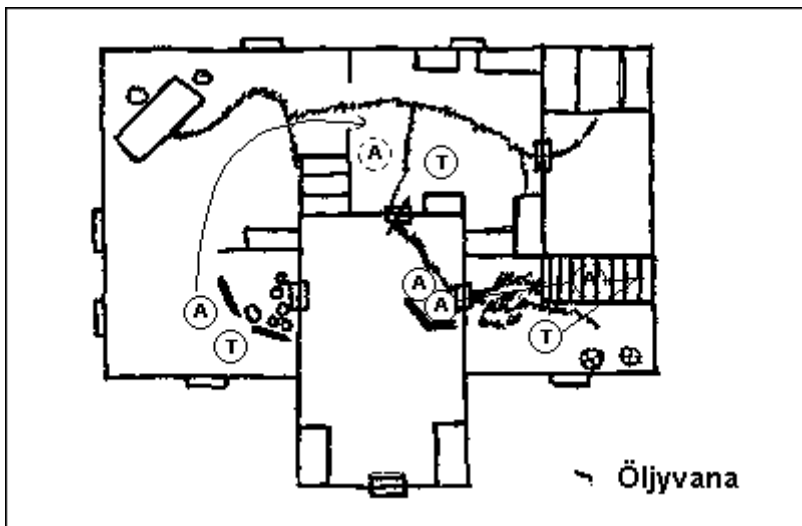
1. Ampujat heittävät aseisiinsa Salamanuoli-loitsun ja taistelijat Terävyys-loitsun. Vähennä taikapisteet. Ampujat ampuvat parvekkeelta portista tulijoita. Ampujien suojana on parvekkeen kaiteelle asetetut matot. Mattojen läpi on mahdollista ampuu nuolia, mutta kos-

ka ampujien tarkkaa paikkaa ei voi nähdä, ampuminen on silkasta onnesta kiinni. Ampujat jatkavat tulitusta, kunnes pelaajat pakenevat tai pääsevät sisälle. Ampujat voivat myös heittää Haavoiltsuja.

2. Kaikki talossa olevat valtaajat tietävät pelaajien pääsystä sisälle. Kun pelaajat tulevat sisälle, ampujat ampuvat pelaajia pöytien takaa. Tämän jälkeen he juoksevat ovesta itään. Pelaajat saattavat myös sisään ikkunoista, mutta ne on teljetty kiinni sisältäpäin ja niiden avaamiseen vaaditaan voimaa. Tällöin pelaajat myös joutuvat nuoliasateen kohteeksi.

3. Jos pelaajat seuraavat ampujia, he tulevat huoneeseen 5. Portailla oleva ampuja ampuu pelaajia. Tämän jälkeen taistelija syöksyy pelaajien kimppuun. Ylhäälle juossut ampuja heittää soihdun öljyn päälle ja öljy syttyy palamaan pelaajien alla. Tämän jälkeen taistelija ryntää ylös, jos vielä pääsee. Tämän jälkeen taistelija ja ampuja menevät ovesta sisälle ja lukitsevat sen.

4. Pelaajat eivät välttämättä seuraa ampujia, vaan saattavat mennä muista ovista. Pohjoinen ovi on lukossa, joten sieltä ei pääse ilman voiman käyttöä. Ainoaksi vaihtoehdoksi jää läntinen ovi. Heti oven avattuaan ampuja ampuu nuolen ja juoksee keittiöön odottamaan. Taistelija jää pidättelemään pelaajia. Hän ei



(T) = Taistelija, (A) = Ampuja, (P) = Parantaja, (J) = Johtaja

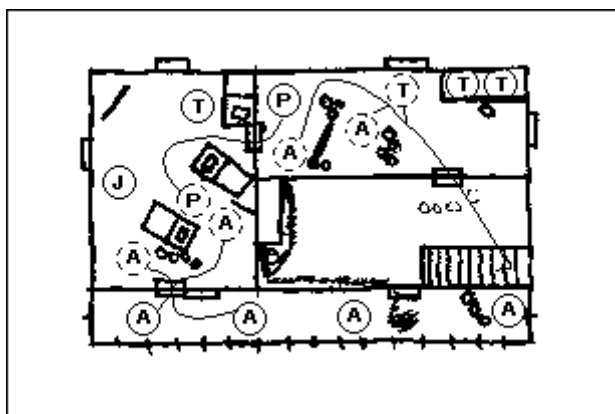
taistele kuolemaansa saakka, vaan pakenee tai pahimmillaan antautuu.

5. Keittiöön tullessaan pelaajat kohtaavat ampujan ja taistelijan, jotka pakenevat vasta kuoleman partaalla.

6. Yläkerrassa pelaajat voivat yrittää avata ovea tai kulkea ikkunasta. Jälkimmäisessä tapauksessa parvekkeella olevat pääsevät ampumaan vapaasti ulos työntäytyvää pelaajaa. He jatkavat tulitusta, kunnes joutuvat lähitaiteluun.

7. Jos pelaajat raivaavat tiensä läpi, alakerrasta juosseet ampujat ampuvat pelaajia. Tämän jälkeen myös alakerrasta tullut taistelija (jos hengissä) hyökkää pelaajien kimppuun. Samoin tekevät ampujat. Pöydällä olevat taistelijat odottelevat pelaajien tuloa kimppuun (saaden etua korkeammasta paikasta), mutta jos näin ei tapahdu, hekin liittyvät taisteluun. Parantaja parantaa haavoittuneita, mutta jos tilanne kääntyy pahaksi, hän pakenee.

8. Ovesta länteen mentäessä pelaajiin kohdistuu sarja nuolia. Sen jälkeen taistelija ja ampujat hyökkäävät kimppuun. Parantaja parantee haavoittuneita niin pitkään kuin taikapisteitä riittää. Jos taistelu alkaa kääntymään pelaajien voitoksi, liittyy johtaja taisteluun. Jos johtaja kuolee, lähtevät parvekkeella olevat ampujat karkuun (jos vielä elossa). He



sytyttävät parvekkeella olevan öljyn palamaan ja pudottavat öljyssä uitetun köyden alas parvekkeelta. Alas päästyään he sytyttävät köyden palamaan ja pyrkivät karkuun. Muut tais-televat, kunnes tilanne muuttuu aivan epätoivoiseksi. Talo on tässä vaiheessa jo melko pahasti tulessa, joten pelaajien pitää löytää vielä keino päästä pois talosta.

Loppuselvitykset

Pelaajien päästyä pois talosta, ryntää joukko kyläläisiä sammuttamaan paloa. Sheriffi maksaa pelaajille lupaamansa palkkion ja voihkii samalla talonsa kohtaloa. Muutaman päivän kuluttua, jos pelaajat ovat vielä kylässä, sheriffi pyytää pelaajia auttamaan talonsa korjaamisessa. Hän lupaa maksaa 30 lunaria/viikko ja ilmaiset majoitukset.

Jos joitain valtaajien ryhmästä pääsi karkuun, pelaajien naamat ovat tarkasti näiden henkilöiden muistissa. Pelinjohtaja voi käyttää näitä henkilöitä mielensä mukaan seuraavissa seikkailuissa.

Vastustajat

Ben Balgrosh, ikä 37, johtaja

VMA	16	Liike:	3
R-R	12	Taikapisteet:	16
KOK	11	Kestopisteet:	12
ÄLY	13	Väsymyspisteet:	28
MHT	16	NPP-iskuhetki:	3
NPP	14		
ULK	16		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 4
Vatsa	09-11	07-10	5/ 4
Rinta	12	11-15	5/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 3
Pää	19-20	20	7/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Taist. kirves	7	98%	d8+1+d4	76%	8
Suuri kilpi	8	32%	d6+d4	102%	18
Raska jalkaj.	3	113%	2d6+2	35%	10

HENKITAIKUUS (80%): Haava, Parannus-2, Haava, Terävyys-3, Salamanuoli.

AARRE: 190 lunaria ja kirves, jossa Tosikirves-loitsu.

Mag Tenver, ikä 28, parantaja

VMA	17	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	16
KOK	18	Kestopisteet:	16
ÄLY	12	Väsymyspisteet:	31
MHT	19	NPP-iskuhetki:	2
NPP	16		
ULK	17		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 6
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 6
Vatsa	09-11	07-10	7/ 6
Rinta	12	11-15	7/ 7
Oikea käsi	13-15	16-17	7/ 5
Vasen käsi	16-18	18-19	7/ 5
Pää	19-20	20	7/ 6

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
2-k keihäs	4	60%	d10+1+d6	71%	10
Pitkä jousi	2/7	67%	d8+1	21%	6

HENKITAIKUUS (80%): Parannus-4, Terävyys-1, Moninuoli, Sytytys-2.

RIIMUTAIKUUS: Paranna ruumis, Paranna vamma-2, Hulluus.

AARRE: 30 lunaria ja tyhjä 3 pisteen taikapistematriisi.

Taistelijat

Awe, ikä 24

VMA	15	Liike:	3
R-R	15	Taikapisteet:	16
KOK	13	Kestopisteet:	14
ÄLY	17	Väsytyspisteet:	30
MHT	16	NPP-iskuhetki:	2
NPP	17		
ULK	17		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	3/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	6	81%	d10+1+d4	25%	12
Kapea kilpi	7	26%	d6	82%	12

HENKITAIKUUS (80%): Terävyys-2.

AARRE: 21 lunaria.

Milne, ikä 21

VMA	12	Liike:	3
R-R	12	Taikapisteet:	12
KOK	12	Kestopisteet:	12
ÄLY	12	Väsytyspisteet:	24
MHT	12	NPP-iskuhetki:	2
NPP	16		
ULK	18		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 4
Vatsa	09-11	07-10	5/ 4
Rinta	12	11-15	5/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 3
Pää	19-20	20	2/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	6	89%	d8+1	20%	10
Kapea kilpi	7	25%	d6	82%	12

HENKITAIKUUS (60%): Terävyys-2.

AARRE: 47 lunaria.

Zorna, ikä 34

VMA	12	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	12
KOK	14	Kestopisteet:	14
ÄLY	13	Väsytyspisteet:	26
MHT	12	NPP-iskuhetki:	3
NPP	11		
ULK	14		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	2/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	7	75%	d10+1+d4	30%	12
Kapea kilpi	8	23%	d6+d5	70%	12

HENKITAIKUUS (60%): Terävyys-2.

AARRE: 27 lunaria.

Tornah, ikä 27

VMA	13	Liike:	3
R-R	16	Taikapisteet:	14
KOK	11	Kestopisteet:	14
ÄLY	17	Väsytyspisteet:	29
MHT	14	NPP-iskuhetki:	3
NPP	11		
ULK	16		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 5
Vatsa	09-11	07-10	5/ 5
Rinta	12	11-15	5/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 4
Pää	19-20	20	6/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	7	88%	d10+1+d4	25%	12
Kapea kilpi	8	26%	d6	62%	12

HENKITAIKUUS (70%): Terävyys-2.

AARRE: 17 lunaria.

Barro, ikä 29

VMA	15	Liike:	3
R-R	12	Taikapisteet:	12
KOK	13	Kestopisteet:	13
ÄLY	17	Väsymyspisteet:	27
MHT	12	NPP-iskuhetki:	2
NPP	16		
ULK	9		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 5
Vatsa	09-11	07-10	7/ 5
Rinta	12	11-15	7/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	7/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	7/ 4
Pää	19-20	20	7/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	6	71%	d8+1+d4	26%	10
Kapea kilpi	7	25%	d6+d4	82%	12

HENKITAIKUUS (60%): Terävyys-2.

AARRE: Ei ole.

Carnol, ikä 30

VMA	14	Liike:	3
R-R	17	Taikapisteet:	14
KOK	17	Kestopisteet:	17
ÄLY	13	Väsymyspisteet:	31
MHT	14	NPP-iskuhetki:	2
NPP	17		
ULK	15		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 6
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 6
Vatsa	09-11	07-10	7/ 6
Rinta	12	11-15	7/ 7
Oikea käsi	13-15	16-17	7/ 5
Vasen käsi	16-18	18-19	7/ 5
Pää	19-20	20	6/ 6

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Leveä miekka	5	80%	d8+1+d4	24%	10
Kapea kilpi	6	24%	d6+d4	82%	12

HENKITAIKUUS (70%): Terävyys-2.

AARRE: 97 lunaria.

Ampujat

Den, ikä 26

VMA	11	Liike:	3
R-R	9	Taikapisteet:	10
KOK	12	Kestopisteet:	11
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	20
MHT	10	NPP-iskuhetki:	2
NPP	16		
ULK	4		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 4
Vatsa	09-11	07-10	3/ 4
Rinta	12	11-15	3/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	3/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	3/ 3
Pää	19-20	20	4/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	6	62%	d8+1	36%	10
Pieni kilpi	7	18%	d4	50%	8
Kk. jalkaj.	2	71%	2d4+2	27%	8

HENKITAIKUUS (50%): Salamanuoli (1).

AARRE: 92 lunaria.

Rann, ikä 28

VMA	15	Liike:	3
R-R	10	Taikapisteet:	13
KOK	11	Kestopisteet:	11
ÄLY	12	Väsymyspisteet:	25
MHT	13	NPP-iskuhetki:	3
NPP	11		
ULK	17		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 4
Vatsa	09-11	07-10	4/ 4
Rinta	12	11-15	4/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 3
Pää	19-20	20	2/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	7	60%	d8+1+d4	32%	10
Pieni kilpi	8	20%	d4+d4	51%	8
Kk. jalkaj.	3	77%	2d4+2	21%	8

HENKITAIKUUS (65%): Salamanuoli (1).

AARRE: Ei ole.

Dorathan, ikä 29

VMA	14	Liike:	3
R-R	11	Taikapisteet:	14
KOK	15	Kestopisteet:	13
ÄLY	16	Väsymyspisteet:	25
MHT	14	NPP-iskuhetki:	3
NPP	12		
ULK	16		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	2/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	2/ 5
Vatsa	09-11	07-10	3/ 5
Rinta	12	11-15	3/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	3/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	3/ 4
Pää	19-20	20	4/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	7	67%	d8+1+d4	30%	10
Pieni kilpi	8	20%	d4+d4	41%	8
Kk. jalkaj.	3	70%	2d4+2	19%	8

HENKITAIKUUS (70%): Salamanuoli (1).

AARRE: 37 lunaria.

Garman, ikä 33

VMA	11	Liike:	3
R-R	11	Taikapisteet:	11
KOK	9	Kestopisteet:	10
ÄLY	13	Väsymyspisteet:	22
MHT	11	NPP-iskuhetki:	3
NPP	10		
ULK	9		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	2/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	2/ 4
Vatsa	09-11	07-10	5/ 4
Rinta	12	11-15	5/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 3
Pää	19-20	20	1/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	8	63%	d10+1	29%	10
Pieni kilpi	9	19%	d4	44%	8
Kk. jalkaj.	3	68%	2d4+2	22%	8

HENKITAIKUUS (55%): Salamanuoli (1).

AARRE: 42 lunaria.

Sarman, ikä 38

VMA	11	Liike:	3
R-R	11	Taikapisteet:	15
KOK	10	Kestopisteet:	11
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	22
MHT	15	NPP-iskuhetki:	3
NPP	11		
ULK	14		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	2/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	2/ 4
Vatsa	09-11	07-10	3/ 4
Rinta	12	11-15	3/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	3/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	3/ 3
Pää	19-20	20	1/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	7	63%	d10+1	39%	10
Pieni kilpi	8	22%	d4	49%	8
Kk. jalkaj.	3	70%	2d4+2	20%	8

HENKITAIKUUS (75%): Salamanuoli (1).

AARRE: 16 lunaria.

Kalnar, ikä 20

VMA	14	Liike:	3
R-R	15	Taikapisteet:	16
KOK	9	Kestopisteet:	12
ÄLY	14	Väsymyspisteet:	29
MHT	16	NPP-iskuhetki:	3
NPP	14		
ULK	7		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	5/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	5/ 4
Vatsa	09-11	07-10	5/ 4
Rinta	12	11-15	5/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 3
Pää	19-20	20	1/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	8	65%	d10+1	36%	10
Pieni kilpi	9	24%	d4	52%	8
Kk. jalkaj.	3	65%	2d4+2	20%	8

HENKITAIKUUS (80%): Salamanuoli (1).

AARRE: 50 lunaria.

Fargon, ikä 27

VMA	13	Liike:	3
R-R	16	Taikapisteet:	9
KOK	13	Kestopisteet:	15
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	29
MHT	9	NPP-iskuhetki:	3
NPP	14		
ULK	8		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 5
Vatsa	09-11	07-10	3/ 5
Rinta	12	11-15	3/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	3/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	3/ 4
Pää	19-20	20	1/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	7	58%	d8+1+d4	36%	10
Pieni kilpi	8	24%	d4+d4	50%	8
Kk. jalkaj.	3	61%	2d4+2	18%	8

HENKITAIKUUS (45%): Salamanuoli (1).

AARRE: Ei ole.

Nordian, ikä 24

VMA	11	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	15
KOK	15	Kestopisteet:	15
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	25
MHT	15	NPP-iskuhetki:	3
NPP	13		
ULK	14		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	1/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
Raskas nuija	7	60%	d10+1+d4	40%	10
Pieni kilpi	8	21%	d4+d4	49%	8
Kk. jalkaj.	3	68%	2d4+2	18%	8

HENKITAIKUUS (75%): Salamanuoli (1).

AARRE: Ei ole.