

# TALISMAN

**Mittele voimiasi demonien kanssa**



© in Finland Protocol Productions Oy,  
PL 1, 02631 Espoo.  
Markkinointi: Oy Kirjalito Ab,  
01100 Östersundom

Pelilaudalla näet valtakunnan, jota mahtava Velho aikanaan hallitsi. Hänen kuolemastaan on jo useita vuosia, mutta sitkeät huhut kertovat, että Velhon "Herruuden Kruunu" on yhä tallessa ja sen löytäjä voi päästä koko maan valtiaaksi. Tie kohti kruunua kulkee maan eri osien halki ja on täynnä vaaroja, mutta se ei ole estänyt muutamia uhkarohkeita ja päättäväisiä seikkailijoita yrittämästä. Sinä olet nyt yksi näistä seikkailijoista. Kohtaat matkallasi mahtavia vastustajia, löydät uusia ystäviä ja taikaesineitä ja joudut taisteluun mitä merkillisimpien otusten kanssa. Pikku hiljaa sinullekin karttuu niin paljon kykyjä ja muita avuja, että uskaltaudut kaikkein vaarallisimmalle vyöhykkeelle tavoittelemaan Herruuden Kruunua. Mutta olitpa miten mahtava tahansa, matkasi osoittautuu turhaksi, ellet ole hankkinut itsellesi **Talismania**.

## Pelivälineet

### Pelilauta

Pelilauta kuvaa Velhon valtakuntaa. Se jakautuu kolmeen eri vyöhykkeeseen, ja vyöhykkeet taas jakautuvat **ruutuihin**. Kullakin ruudulla (eli alueella) on oma nimensä. Ruudun alareunaan on painettu mustalla ohjeita, jotka kertovat miten ruudussa tulee tai voi toimia. Vyöhykkeet ovat seuraavat:

#### Uloin vyöhyke

Uloin vyöhyke on lähinnä pelilaudan ulkoreunaa, reunan ja Kuuhujoen välissä.

#### Keskivyöhyke

Keskivyöhyke on Kuuhujoen ja Tulivuoriston välissä.

#### Sisävyöhyke

Sisävyöhyke sijaitsee pelilaudan keskustassa.

### 128 seikkailukorttia

Seikkailukorteissa on tapahtumia, vihollisia, muukalaisia, seuralaisia, taikaesineitä, tavallisia esineitä ja paikkoja, ts. kaikkea, mitä matkasi aikana saatat kohdata.

### 30 taikakorttia

Taikakortit sisältävät taikoja, joita voit pelin kuluessa käyttää.

### 28 suurta ja 28 pientä pelihahmokorttia

Pelihahmokortit kuvaavat erilaisia seikkailijoita ja kertovat heidän **erityispiirteistään**. Pienempiä kortteja tarvitaan siihen, että näitä pelihahmoja voidaan liikutella pelilaudalla. Pikkukortit kiinnitetään mukana seuraaviin muovisiin jalustoihin, jolloin ne toimivat pelinappuloina.

### 4 rupikonnakorttia

Pelihahmot saattavat pelin aikana muuttua rupikonnaksi. Silloin heidän pelinappulansa pikkukortti vaihdetaan rupikonnakorttiin.

### 6 talismanikorttia ja 38 tavarakorttia

Näissä korteissa on esineitä, joita pelaajat eivät voi nostaa pakasta, kuten seikkailukortteja, vaan joita saadaan muulla tavoin.

### 140 pistelaskumerkkiä

140 helposti toisistaan irrotettavaa pistelaskumerkkiä. Ne irrotetaan toisistaan ja erotellaan värien mukaisiin pinoihin. Niillä kuvataan pelihahmojen voimaa (punainen), taitoa (sininen), kuntoa (vihreä) ja heidän hallussaan olevan kullan (keltainen). Niiden tarkoitus on helpottaa pelitilanteen seuraamista. Jos pelihahmolla on vierellään punainen merkki, johon on painettu nelonen, hänen sen hetkinen voimansa on neljä pistettä.

### 6 luonteenmuutoskorttia

Niissä lukee toisella puolella "hyvä" ja toisella puolella "paha". Niitä tarvitaan silloin, kun pelihahmot pelin aikana muuttavat luonteenlaatuaan.

### 1 noppa

Tätä noppaa heittämällä ratkaistaan liikkuminen pelilaudalla, taistelujen ja psyykkisten mittelöiden kulku ja eräitä muitakin asioita.

## Peliin valmistautuminen

Pelihahmopakka sekoitetaan ja jokainen pelaaja vetää siitä sokkona itselleen yhden **suuren pelihahmokortin**. (He voivat toki myös valita itselleen haluamansa kortit, jos onnistuvat pääsemään asiasta yksimielisyyteen.) Sen jälkeen jokainen pelaaja asettaa oman hahmonsa eteensä pöydälle. Se on nyt hänen pelihahmonsa, ja sen ympärille hän kokoaa pistemerkkejä ja muuta omaisuutta seuraavien sääntöjen mukaisesti:

Ensin jokainen pelaaja ottaa hahmoaan vastaavan **pienen pelihahmokortin** ja laittaa sen muoviseen jalustaan, jossa on ura sitä tarkoittava varten. Sitten kukin laittaa oman "pelinappulansa" asianomaiseen aloitusruutuun pelilaudan uloimmalle vyöhykkeelle. Kunkin hahmon aloitusruutu ilmoitetaan suuremmissa pelihahmokortissa. Saman kortin reunasta ilmenee myös, montako voima- ja taitopistettä eri hahmot pelin

PAPPI

Luonne: HYVÄ
Lähtöruutu: KAPPELLI

ERITYISPIIRTEET

1. Saat yhden taikakortin pelin alussa.
2. Jos rukoilet, voit lisätä yhden pisteen heittotulokseesi.
3. Voitat ilman taistelua jokaisen ylläluonnollisen olennon.
4. Et saa käyttää miekkaa eikä kirvestä taistelussa, kirvestä saat käyttää ainoastaan lautan rakentamiseen.

VOIMA 2



KULTA

TAITO 4



KUNTOPISTEET

ESINEET
SEURALAISET

2

voima-

pisteitä

4

taito-

pisteitä

1

kulta-

säkki

4

kunto-

pisteitä

alussa saavat. Näiden lisäksi kaikki saavat yhden kultasäkin ja neljä kuntopistettä. Loput pistemerkit pannaan sivuun myöhempää käyttöä varten.

Seikkailukortit ja taikakortit erotellaan kahteen pakkaan, jotka sekoitetaan ja laitetaan sitten selkäpuoli ylöspäin pelilaudan viereen.

Jos jonkun pelaajan pelihahmokortissa ilmoitetaan, että hän saa taikakortin jo pelin alussa, hän nostaa nyt itselleen taikapakasta yhden kortin. Hän ei kuitenkaan paljasta sitä muille pelaajille.

Talismani- ja tavarakortit erotellaan samanlaisia kortteja sisältäviksi pinoiksi ja sijoitetaan pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin. Yhdessä pinossa on siten kilpiä, yhdessä kypäriä jne. Myös luonteenmuutos- ja rupikonnakortit on pidettävä käden ulottuvilla. Sitten pelaajat heittävät noppaa saadakseen selville, kuka aloittaa pelin. Aloittaja on se, joka saa suurimman silmäluvun. Sen jälkeen heittovuoro etenee myötöpäivään.

## Lyhyt kuvaus pelin kulusta

Kukin pelaaja liikuttelee pelilaudalla yhtä pelihahmoa. Pelihahmoilla on toisistaan poikkeavia ominaisuuksia, joita käytetään pelin aikana. Tavalisesti napanheitto ratkaisee, montako ruutua pelihahmo laudalla etenee, mutta etenemiseen voivat vaikuttaa myös erilaiset taikakeinot, kohdatut olennot ja pelilaudan ruutujen erityisominaisuudet. Siirtäessään pelihahmoaan he voivat joutua kohtaamaan samassa ruudussa toisia pelihahmoja, mutta normaalitapauksessa heidän on ruutuun saapuessaan noudatettava ohjeita, jotka on painettu ruudun alalaitaan. Useimmiten kysymys on korttien nostamisesta. Nämä kortit ovat aina **seikkailukortteja**, joista voi ilmaantua hirviöitä, taikaesineitä tai muuta vastaavaa. Hirviön kohdatessaan pelihahmo joutuu voittamaan sen taistelussa, ennen kuin hän saa ottaa haltuunsa kenties samaan aikaan löytämiään esineitä. Pelin edetessä hän pikku hiljaa kasvattaa voimiaan ja kykyään. Viimein hän tuntee olevansa kyllin vahva astumaan pelilaudan keskialueelle tavoittelemaan **Herruuden Kruunua**.

Talisman ei ole vaikea peli, mutta peliohjeisiin on syytä tutustua huolella, sillä monenmoiset taika- ja seikkailukortit ja pelihahmojen erityisominaisuudet synnyttävät hyvin monenlaisia tilanteita. Pelin säännöt esitetään seuraavassa suurin piirtein pelin etenemisjärjestyksessä. Jos tekstissä viitataan johonkin toiseen sääntökohtaan, se on merkitty numerolla sulkujen sisään.

## Pelin tavoite

Pelin tavoite on saada haltuunsa **Herruuden Kruunu**. Sen avulla pelaaja kykenee herruustaikaa käyttämällä ajamaan toiset pelaajat pelilaudalta. Sitä ennen pelaajien on kuitenkin seikkailtava pelilaudan uloimilla vyöhykkeillä ja hankittava riittävästi voima-, taito- ja kuntopisteitä voidakseen kohdata sisävyöhykkeellä vaanivat vaarat. Tämän lisäksi heidän on saatava haltuunsa Talismani, joka avaa heille tien **Liekkien laaksoon** ja sitä kautta viimein **Herruuden Kruunun** luo.

## Pelihahmoja koskevat säännöt

### 1. Voima

Voimapisteeet kuvastavat pelihahmon ruumiinvoimia, kestävyyttä ja taistelukykyä. Voima auttaa häntä suoriutumaan eräistä esteistä, ja tietenkin voimaa tarvitaan erityisesti **taisteluissa** (16 a-j). Voimaa ilmaistaan punaisilla pistemerkeillä.

1a) Voimapistemerkkejä annetaan pelin alussa lähtöpisteiden edellyttämä määrä ja pelin aikana sen verran kuin pelihahmo onnistuu voittamaan. Jos hänellä on voimaan vaikuttavia taikaesineitä tai seuralaisia, niistä saatavia pisteitä ei merkitä

punaisin pistemerkein, vaikka tätä ylimääräistä voimaa voikin pelin aikana käyttää hyväkseen.

### Voiman menettäminen

- 1b) Voimapisteitä menettäessään pelihahmon on luovutettava pois menetystä vastaava määrä pelimerkkejä.
- 1c) Minkään pelihahmon voimapistemäärä ei voi milloinkaan pudota pienemmäksi kuin se peliä aloittaessa oli (ja tähän on merkitty kortin laitaan).

### Voiman lisääntyminen

- 1d) Onnistuessaan surmaamaan taistelussa kohtaamiaan hirviöitä, eläimiä ja lohikäärmeitä pelaaja voi käyttää hyväkseen niiden voimapisteet. Jos pelaaja on voittanut tällaisen otuksen, hän saa pitää sen kortin itsellään. Hän voi myöhemmin haluamanaan hetkenä sitten vaihtaa sen voimapistemerkeihin siten, että hirviön jokaisesta seitsemästä voimapisteestä hän saa "pelipankilta" yhden voimapistemerkin (jos hirviön pistemäärä ei ole seitsemällä jaollinen, "ylimääräisistä" pisteistä ei saa mitään!) Tämän jälkeen "käytetyt" hirviökortit poistetaan pelistä.
- 1e) Paitsi taistelusta, voi voimapisteitä saada myös muunlaisista kohtaamisista.

### Pelihahmon kokonaisvoima

- 1f) Kokonaisvoima syntyy siitä, että punaiset voimapisteet laskeaan yhteen niiden voimapisteiden kanssa, jotka saadaan taikaesineistä ja seuralaisilta.

#### Esimerkki:

*Soturilla on 5 voimapistettä. Hänellä on hallussaan taikavyö, joka kohottaa pistemäärää yhdellä, ja seuralaisenaan yksisarvinen, joka niin ikään tuo yhden lisäpisteen. Lisäksi hänellä on taikamiekka, joka sekin lisää hänen voimaansa yhdellä pisteellä — tosin vain taistelussa. Soturilla on näin ollen kaikkiaan 7 voimapistettä, taistelutilanteissa peräti 8. Hän tulee nyt "Noiduttu metsä" -ruutuun, jossa ei voi käyttää taikaesineistä saatua voimaa. Silti hänellä on käytettävissään vielä 6 voimapistettä (5 omaa ja 1 yksisarviselta).*

## 2. Taito

Tähän käsitteeseen sisältyvät henkinen ja ruumiillinen taitavuus ja se, montako taikaa pelihahmolla voi kulloinkin olla hallussaan. Taitoa tarvitaan varsinkin psyykkisessä taistelussa (17 a, b). Nämä pistemerkit ovat väritään sinisiä.

- 2a) Taitopisteitä annetaan pelin alussa lähtöpisteiden edellyttämä määrä ja pelin aikana sen verran, kuin pelihahmo onnistuu voittamaan. Jos hänellä on hallussaan taitoon vaikuttavia taikaesineitä tai seuralaisia, niiden antamia pisteitä ei merkitä sinisin pistemerkein, vaikka näitä lisäpisteitä voikin käyttää pelissä.

### Taidon menettäminen

- 2b) Menettäessään taitopisteitä pelihahmo joutuu luovuttamaan "pelipankille" menetystään vastaavan määrän taitopistemerkkejä.
- 2c) Taitopisteet eivät saa milloinkaan pudota alemmas kuin pelihahmon lähtöpisteet (kortissa) edellyttävät.

### Taidon lisääntyminen

- 2d) Taitopisteitä voi saada lisää erilaisten kohtaamisten myötä.

### Pelihahmon kokonaistaito

- 2e) Kokonaistaito syntyy siitä, että taitopistemerkit lasketaan yhteen taikaesineistä ja seuralaisilta saatujen taitopisteiden kanssa.

### Taikojen sallittu lukumäärä

- 2f) Pelihahmon taito ratkaisee sen, montako taikaa hänellä kulloinkin voi olla hallussaan:

Pelihahmon kokonaistaito	1	2	3	4	5	6	tai enemmän
Taikoja (enintään)	0	0	1	2	2	3	

Nämä enimmäismäärät saa ylittää vain pelaaja, jolla on taikasauva.

- 2g) Taikoja saa olla kaikilla pelihahmoilla, kunhan niiden taitopisteet antavat siihen oikeuden. Ne pelihahmot, joiden erityispiirteisiin kuuluu taikojen hallussapito, saavat kortissa ilmoitetun määrän taikoja jo pelin alussa.
- 2h) Jos pelihahmolla pelin aikana on enemmän taikoja kuin hänen kokonaistaitonsa edellyttäisi, hänen on välittömästi luovuttava ylimääräisistä taioistaan (hän saa itse valita tait, joista luopuu).

#### Esimerkki:

*Maagikolla on 5 voimapistettä ja Salomonin kruunu (taikaesine, joka antaa kantajalleen kaksi taitopistettä lisää). Hänen kokonaistaitonsa on näin ollen 7. Hänellä saa olla 3 taikakorttia, jotka hän onnistuikin hankkimaan haltuunsa. Nyt hän*

*saapuu "Noiduttu metsä" -ruutuun, jossa taikaesineistä saatut taitopisteet eivät päde. Niinpä maagikon taitopisteet putoavat viiteen, jolloin hän joutuu myös luopumaan yhdestä taistaan. Heti poistuttuaan Noidutusta metsästä hänellä on taas oikeus pitää kolmea taikaa — kunhan hän vain löytää jostakin kolmannen taian.*

## 3. Kulta

Kultaa pelihahmot tarvitsevat eräiden esineiden ostamiseen tai erinäisistä palveluksista maksamiseen. Keltaiset kultasäkkimerkit sijoitetaan pelihahmokortin viereen pöydälle. Kukin merkki edustaa yhtä kultasäkkiä. Tavallisesti kultaa saadaan erilaisten kohtaamisten seurauksena.

- 3a) Pelin alussa jokaisella pelihahmolla on yksi kultasäkki.
- 3b) Kultasäkit eivät ole mukana siinä esineiden enimmäismäärässä, joka pelaajalla saa kulloinkin olla hallussaan (5c).

## 4. Kuntopisteet

Pelihahmon elinvoimaa ja hengissäsäilymiskykyä mitataan kuntopisteillä. Niitä voi menettää tavallisessa tai psyykkisessä taistelussa, mutta myös eräiden vaarallisten kohtaamisten seurauksena. Myös (vihreät) kuntopisteet pidetään pelin aikana esillä pelihahmokortin vieressä.

- 4a) Pelin alussa jokaisella pelihahmolla on 4 kuntopistettä.

### Kuntopisteiden menettäminen

- 4b) Kukin pelihahmo menettää yhden tai useampia kuntopisteitä, hänen on luovutettava "pelipankkiin" menetystään vastaava määrä pistemerkkejä.

### Kaikkien kuntopisteiden menettäminen

- 4c) Pelihahmo, joka menettää kaikki kuntopisteensä, on kuollut. Kuollut pelihahmo poistetaan pelilaudalta. Kaikki sille kuuluneet kultasäkit, seuralaiset ja muu omaisuus jäävät siihen pelilaudan ruutuun, jossa pelihahmo kuoli. Voima- ja taitopisteet palautetaan pelipankkiin. Taikakortit laitetaan takaisin pakkaan. Itse pelihahmokortti poistetaan pöydältä ja laitetaan takaisin käyttämättömien pelihahmokorttien joukkoon. Pelihahmonsia menettänyt pelaaja voi aloittaa pelin alusta uudella pelihahmolla jo seuraavalla kierroksella. Tämä ei kuitenkaan ole sallittua enää silloin, kun joku toinen pelihahmo on jo saavuttanut **Herruuden Kruunun**. Sellaisessa tapauksessa pelihahmonsia menettänyt pelaaja putoaa kokonaan pelistä.

### Kuntopisteiden lisääntyminen

- 4d) Kuntopisteitä voi saada lisää joko **parantamisen** tai eräiden kohtaamisten kautta.
- 4e) Pelihahmolla saa olla rajaton määrä kuntopisteitä.

### Parantaminen

- 4f) **Parantaminen** voi lisätä pelihahmon kuntopisteitä korkeintaan siihen pistemäärään asti, joka sillä oli peliä aloitettaessa (4 pistettä). Tällä keinolla ei voi saada enempää kuntopisteitä.

## 5. Esineet ja taikaesineet

Kun seuraavassa puhutaan **esineistä**, sillä tarkoitetaan sekä tavallisia että taikaesineitä. Esineitä saa varsin usein kohtaamisten seurauksena. Kaikki pelihahmon saamat esineet ja tavarat laitetaan pelihahmokortin viereen.

- 5a) Kaikki esinekortit pannaan pöydälle **kuvapuoli ylöspäin**.
- 5b) Pelihahmo ei saa pitää hallussaan sellaisia esineitä, joiden hallussapito on häneltä **kielletty**. Tällaiset esineet jätetään kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, mistä ne on löydettykin.

#### Esimerkki:

*Salamurhaaja löytää Pyhän peitsen (joka on taikaesine). Tätä asetta saavat kantaa vain hyvät ja neutraalit pelihahmot. Koska Salamurhaaja on luonteeltaan paha, hän jättää esinekortin kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, josta sen löysi.*

### Hallussa olevien esineiden enimmäismäärä

- 5c) Mikään pelihahmo ei saa pitää samanaikaisesti hallussaan enempää kuin 4 esinettä. Tämä sääntö ei kuitenkaan koske sellaista pelihahmoa, jolla on käytössään muuli.
- 5d) Pelihahmo voi luopua esineistä koska hyvänsä jättämällä ne kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, jossa sillä hetkellä on.
- 5e) Pelaaja, jonka pelihahmolla on hallussaan liikaa esineitä, päättää itse mistä esineistä luopuu.

#### Esimerkki:

*Maagikolla on hallussaan muuli, jonka selkään hän on lastannut kymmenen esinettä. Hän kohtaa kuitenkin varkaan, joka kähveltää hänen muulinsa. Nyt maagikolla saakin olla enää vain 4 esinettä, joten hänen on luovuttava kuudesta ja jätettävä ne kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, missä varkaus tapahtui. On mahdollista, että varas saa haltuunsa vielä nekin (12a).*

## 6. Seuralaiset

Pelihahmo voi pelin kuluessa saada itselleen erilaisia seuralaisia kohdatessaan niitä pelilaudalla. Seuralaiskortit sijoitetaan pöydälle

pelihahmokortin alapuolelle.

6a) Nämäkin kortit pidetään kuvapuoli ylöspäin.

6b) Kaikki seuralaiset, jotka kuolevat — vaikkapa vampyyrin tappamina tai suistuttuaan rotkoon — poistetaan pelistä.

6f) Pelaaja voi koska tahansa luopua seuralaisestaan (ellei seuralaiskortissa ole toisin määrätty) jättämällä sen siihen ruutuun, jossa hänen pelihahmonsä sillä hetkellä on.

#### 7. Luonne

Jokaisen pelihahmon korttiin on merkitty sen hahmon perusluonne: **hyvä, paha tai neutraali**. Hyvällä ja pahalla luonteella on kummallakin omat etunsa ja haittansa, kun taas neutraali luonne ei kärsi näistä haitoista, mutta ei kykene käyttämään myöskään etuja hyväkseen. Kohtaamisten ja eräiden erityispiirteiden vaikutuksesta luonne saattaa kuitenkin muuttua.

#### Luonteenmuutos

7a) Jos pelihahmo muuttaa luonnettaan, luonteenmuutuskortti sijoitetaan pelihahmokortin läheisyyteen niin, että uusi luonne on helposti nähtävissä. Jos luonne muuttuu uudestaan, kortti siirretään pois.

7b) Yksikään pelihahmo ei saa muuttaa luonnettaan useammin kuin kerran yhden heittovuoron aikana.

7c) Jos pelihahmolla on luonteenmuutoksen jälkeen hallussaan sellaisia taikaesineitä, joita hänellä ei uuden luonteensa vuoksi saisi olla, hänen on jätettävä niiden kortit kuvapuoli ylöspäin siihen ruutuun, jossa hän sillä hetkellä on.

#### 8. Erityispiirteet

Jokaisella pelihahmolla on vähintään yksi erityispiirre. Erityispiirteet on ilmoitettu pelihahmokortissa.

8a) Jos tällaiset erityispiirteet ja pelisäännöt ovat ristiriidassa keskenään, erityispiirteet ratkaisevat.

#### 9. Taiat

Kunkin taian vaikutus ja ehdot sen käyttämiselle ilmoitetaan asianomaisessa taikakortissa.

9a) Taikoja saa olla kaikilla pelihahmoilla, joiden taitopisteet siihen oikeuttavat.

9b) Pelihahmojen taikakortit pidetään selkäpuoli ylöspäin niin, etteivät muut pelaajat saa niitä selville.

9c) Taikakorteista saa luopua niitä käyttämättä vain, jos pelihahmolla on niitä enemmän kuin hänen taitopisteensä edellyttävät (2 f-h).

#### Taikakorttien saaminen

9d) Taikakorttien nostaminen tapahtuu yleensä kohtaamisten yhteydessä. Jotkut pelihahmot saavat taikoja jo pelin alussa; tämä kuuluu pelihahmojen erityispiirteisiin.

9e) Taikakortit nostetaan aina taikakorttipakan päältä. Jos pakka loppuu, käytetyt taikakortit sekoitetaan kuvapuoli alaspäin ja niistä muodostetaan uusi taikakorttipakka.

#### Taikominen

9f) Taikoja saa käyttää vain korteissa olevien ohjeiden mukaisesti. Kun taika on tehty ja sen vaikutus lakannut, taikakortti siirretään käytettyjen taikakorttien pinoon.

9g) Sellaiset taiat, jotka kohdistuvat toisiin pelihahmoihin, vaikuttavat kaikkialla pelialudalla riippumatta siitä, missä pelihahmon sillä hetkellä ovat. Kaikkiin muihin olentoihin kohdistuvat taiat toimivat vain uloimmalla ja keskivyoöhykkeellä.

#### Herruustaika

9h) Pelaajan, jonka pelihahmo on yksin "**Herruuden Kruunu**"-ruudussa, on tehtävä johonkin muuhun pelaajaan kohdistuva herruustaika. Pelaaja nimeää ensin uhrinsa ja heittää sitten noppaa. Silmäluvut 1—3 merkitsevät, että taika ei tehoa. Silmäluvut 4—6 merkitsevät, että uhrin on joko luovuttava yhdestä kuntopisteestä tai tunnustettava tappionsa ja luovuttava pelistä.

## Pelin kulku

#### 10. Pelihahmon heittovuoro

10a) Jokainen heittovuoro koostuu kahdesta vaiheesta:

- Etenemisvaihe
- Kohtaamisvaihe

10b) Kun heittovuoro on päättynyt, on vuorossa seuraava pelaaja vasemmallä.

#### 11. Eteneminen

##### Siirrot uloimmalla ja keskivyoöhykkeellä

11a) Pelaaja heittää noppaa; sen silmäluuku osoittaa, montako ruutua pelihahmon **täytyy** liikkua. (Pelihahmot, joilla on tiettyjä erityispiirteitä tai erityiskortteja, saattavat toisinaan liikkua myös noppaa heittämättä. Yksityiskohtaiset ohjeet löytyvät silloin asianomaisista korteista.) Pelaaja saa itse päättää, siirtääkö hän pelihahmoaan nopan ilmoittaman matkan myötä- vai vastapäivään.

11b) Edestakainen hyppelyminen samalla heittovuorolla (esim. kaksi ruutua eteenpäin — yksi taaksepäin) on tietenkin kielletty.

##### Siirrot sisävyöhykkeellä

11c) Pelihahmot liikkuvat yhden ruudun kerrallaan. Noppaa ei tähän tarkoitukseen käytetä.

11d) Pelaaja ei saa siirtyä eteenpäin, ennen kuin hän on toiminut kaikkien ruudun ohjeiden mukaan.

11e) Pelihahmo voi myös päättää lähteä takaisin kohti **Kuolemanvaaran tasankoa**, mutta liikuttiinsa kumpaan suuntaan tahansa, jokaisella "heittovuorolla" siirrytään vain yksi ruutu. Takaisinpäin mentäessä ei ruutujen ilmoittamia tehtäviä kuitenkaan tarvitse suorittaa.

11f) **Herruuden Kruunun** luo pääsee ainoastaan **Liekkien laaksosta**. Liekkien laaksoon taas voivat astua vain ne pelaajat, joilla on Talismani. Kaikkien muiden on **pakko** kääntyä takaisin.

11g) Pelihahmo, joka on päässyt **Herruuden Kruunun** luo, ei enää liiku, vaan jää sinne (14i).

##### Siirtyminen uloimmalta vyöhykkeeltä keskivyoöhykkeelle (ja päinvastoin)

11h) **Vartijaruudun** ja **Kukkuloiden** välissä on ruutuja yhdistävät portaat (11j-m).

11i) Kuohujoki voidaan ylittää joko lautalla (11n-r) tai eräiden kohtaamisten seurauksena.

##### Vartijaruutu

11j) Portaat voidaan kulkea kumpaan suuntaan tahansa, jos nopasta saatu silmäluuku siihen riittää.

11k) Vartija hyökkää kaikkien niiden pelihahmojen kimppuun, jotka yrittävät **siirtyä** uloimmalta vyöhykkeeltä keskivyoöhykkeelle. Pelihahmon **täytyy** joko lyödä vartija taistelussa (16a-d) tai **väistää** häntä (18a-c). Muilla tavoin portaita ei voi kulkea ylöspäin.

11l) Pelihahmo, joka onnistuu voittamaan tai väistämään vartijan, saa jatkaa siirtoaan keskivyoöhykkeen puolelle. Pelihahmo, joka kärsii tappion vartijan kanssa taistellessaan, menettää yhden kuntopisteen ja päättää heittovuoronsa **vartijaruutuun**. Jos tuloksena on tasapeli, kuntopistettä ei menetetä, mutta heittovuoro päättyy silti **vartijaruutuun**.

11m) Vartija ei hyökkää sellaisen pelaajan kimppuun, joka tulee portaita alas uloimmalle vyöhykkeelle, tai jonka heittovuoro päättyy **vartijaruutuun** (hyökkäys tapahtuu vasta seuraavalla heittovuorolla, jos pelaaja silloin yrittää seuraavalle vyöhykkeelle).

##### Lautta

11n) Jos pelihahmo haluaa ylittää joen lautalla, hänen on rakennettava sellainen itselleen.

11o) Jos pelihahmo on heittovuoronsa alussa metsä- tai metsikköruudussa, ja hänellä on hallussaan kirves, hän voi ilmoittaa käyttävänsä koko heittovuoronsa lautan rakentamiseen. Silinä tapauksessa hän ei sillä heittovuorolla nosta kortteja eikä heitä noppaa.

11p) Jos pelihahmo on rakentanut lautan, hän saa seuraavalla heittovuorollaan ylittää joen. Sama koskee niitä pelihahmoja, jotka ovat kohtaamisen yhteydessä saaneet haltuunsa lautan.

11q) Lauttaa käyttävä pelihahmo siirtyy joen ylittäessään siihen ruutuun, joka on keskivyoöhykkeellä suoraan vastapäätä sitä ruutua, jossa hän on lautan saanut. Joen ylittäminen muodostaa silloin hänen heittovuoronsa etenemisosan, joten noppaa ei heitetä.

11r) Lauttaa ei voi ottaa mukaansa eikä myöskään jättää ruutuun. Lautta poistetaan heittovuoron lopussa pelialudalta riippumatta siitä, onko sitä käytetty vai onko pelaaja ilmoittanut, ettei voi sitä käyttää.

##### Suuri portti

11s) **Suuri portti** yhdistää toisiinsa **Suuri portti** -ruudun ja **Kuolemanvaaran tasangon**.

11t) Sisävyöhykkeelle pääsee ainoastaan **Suuren portin** kautta.

11u) Aina halutessaan siirtyä sisävyöhykkeelle pelaajan on yritettävä avata **Suuri portti**.

11v) Portin voi yrittää avata vain silloin, kun nopasta saadut pisteet riittävät viemään pelihahmon portin takana sijaitsevaan ruutuun.

11x) Nopanheitossa tarvittavat pistemäärät selviävät **Suuri Portti** -ruudun alalaidasta. Jos pelaaja onnistuu avaamaan portin, hän siirtää pelihahmonsä **Kuolemanvaaran tasangolle**, jonne hänen heittovuoronsä päättyy. Jos portti ei aukea, pelihahmo jää **Suuri portti** -ruutuun.

11y) Jos heittovuoro päättyy **Suuri Portti** -ruutuun, pelaaja saa yrittää portin avaamista vasta seuraavalla heittovuorollaan.

11z) Jos pelihahmo siirtyy sisävyöhykkeeltä keskivyoöhykkeelle, portti avautuu itsestään. Pelihahmo vain siirretään **Kuolemanvaaran tasangolta Suuri portti** -ruutuun, ja heittovuoro päättyy siihen.

#### 12. Kuvapuoli ylöspäin olevien korttien saaminen ruuduista

12a) Jos pelihahmo saapuu etenemisvaiheensa päätteeksi ruutuun, jossa on kortteja kuvapuoli ylöspäin, ne voi yleensä muitta mutkitta ottaa haltuunsa. Tämä koskee niin kultasä-

kejä, tavallisia ja taikaesineitä kuin seuralaisiakin. Jos ruudussa on **Muukalainen-kortti**, ohjeet luetaan tästä kortista.

Edellä mainittuun sääntöön on kuitenkin kaksi tärkeää poikkeusta:

A) Ruudussa on **Vihollinen-kortti** tai

B) Ruudun alalaidassa lukee, että ruutuun saavuttaessa on nostettava kortteja.

Molemmissa tapauksissa mainitut kortit (siis **Vihollinen-kortti** tai nostettavat kortit) käsitellään ensin, ja jatko määräytyy sitten niiden mukaan.

*Esimerkki pelitapahtumasta:*

Trubaduuri saapuu etenemisvaiheensa päätteeksi Autiomaaruutuun. Ruudussa on kaksi kultasäkkiä, Metsänneito (seuralainen), miekka (molemmat esineitä), taikasauva ja Talismani (molemmat taikaesineitä). Kaikki nämä ovat jääneet ruutuun Ennustajattarelta, joka siinä ruudussa muuttui rupikonnaksi.

Trubaduuriilla on jo entuudestaan 3 esinettä: haarniska, kirves ja amuletti (taikaesine). Hän voi ilman muuta ottaa haltuunsa kultasäkit ja Metsänneidon. Mutta sitten hänen on ratkaistava, mitkä muut esineet hän haluaa, koska hänellä ei saa olla hallussaan enempää kuin 4 esinettä (5c). Autiomaaruudun ohjeissa sanotaan, että siinä ruudussa menettää yhden kuntepisteen, jos ei omista vesipulloa. Niinpä vesipullostasta on hyötyä — vaikkakin vain tässä ruudussa. Trubaduuriilla ei tähän mennessä ole ollut taikoja, mutta hänen taitopisteensä riittävät taikojen saamiseen, joten hän päättää seuraavaksi ottaa ruudusta taikasauvan ja nostaa (koska taikasauva antaa siihen oikeuden) saman tien taikakorttipakasta yhden taikakortin. Se osoittautuu parantamistaiaksi. Ja se sopiikin trubaduuriille mainiosti, sillä nyt hän ei enää tarvitsekaan vesipulloa. Amulettiin hän jättää ruutuun (edelleen kuvapuoli ylöspäin), mutta ottaa tietenkin Talismanin mukaansa. Niinpä hänellä nyt on 4 esinettä: haarniska, kirves, taikasauva ja Talismani. Nyt hänen on noudatettava ruudun alalaidassa olevia ohjeita, jotka tässä tapauksessa tietäisivät hänelle yhden kuntepisteen menetystä. Siitä hän kuitenkin selviytyy parantamistaijan avulla. Hän lausuu taikasanat (eli siirtää parantamistaijakortin käytettyjen taikakorttien pinoon) ja nostaa saman tien itselleen uuden taikakortin (koska taikasauva antaa siihen oikeuden). Siihen hänen heittovuoronsa sitten päättyykin.

Kun hän seuraavalla heittovuorollaan poistuu autiomaasta, jäävät miekka, vesipullo ja amuletti tuohon ruutuun kuvapuoli ylöspäin.

### 13. Kohtaamiset uloimmalla ja keskiväyhykkeellä

- 13a) Kohtaamiset tapahtuvat aina siinä ruudussa, johon pelaajan heittovuoro päättyy tai johon hänet toisen kohtaamisen seurauksena heittovuoronsa aikana siirretään.
- 13b) Jos pelihahmo heittovuoronsa päätteeksi saapuu ruutuun, jossa jo on joku toinen pelihahmo, hänellä on kaksi mahdollisuutta: hän voi päättää joko kohdata tuon toisen **pelihahmon** tai kohdata itse **ruudun** (eli yleensä nostaa seikkailukortin). Jos samaan ruutuun osuu useampia pelihahmoja, voi viimeiseksi saapunut valita, kenet hän haluaa kohdata.

#### Toisen pelihahmon kohtaaminen

- 13c) Jos pelihahmo heittovuoronsa päätteeksi päättää kohdata toisen pelihahmon, hänellä on kaksi mahdollisuutta: hän voi **joko** käydä tämän kimppeen (16f) **tai** käyttää tätä vastaan jotakin erityispiirrettään.

#### Ruutujen kohtaaminen

Ruudut, joissa on nostettava kortteja:

- 13d) Pelaajan on noudatettava ruutuun painettuja ohjeita. Nostettavat kortit ovat aina **seikkailukortteja** ja ne nostetaan seikkailukorttipakasta. Jos ruudussa jo on yksi tai useampia kortteja, pakasta nostetaan vain niin monta korttia, että ruudussa mainittu kokonaismäärä tulee täytetyksi.

*Esimerkki:*

Salatusta laaksossa on yksi kortti (kuvapuoli ylöspäin). Ruudun ohjeissa sanotaan: **nosta 3 korttia**. Kun pelihahmo saapuu ruutuun, hän ottaa siinä valmiiksi olevan kortin ja sen lisäksi vielä kaksi seikkailukorttia pakasta. Nämä seikkailukortit voivat sitten johtaa johonkin kohtaamiseen.

Muut ruudut:

- 13e) Ruuduissa mainittuja ohjeita on noudatettava. Ruuduissa jo olevat viholliskortit (15e, f) on joko voitettava (16a-e) tai sitten väistettävä (18a-c). Mahdollisten **muukalaisten** luona voi pistäytyä ja kultasäkit, esineet ja seuralaiset ottaa mukaansa. Joissakin ruuduissa mainitut asiat **on pakko** tehdä, toisissa puolestaan pelaaja päättää itse, noudattaako hän ohjeita vai ei.

*Esimerkki pelitapahtumasta:*

Noita-akka on temppeleiruudussa ja heittää nopalla kakkosen. Hän voi siis siirtyä joko riimukivi- tai keidasruutuun. Riimu-

kiviruudussa on jo valmiiksi lohikäärme kortti, ja ruudun ohjeissa käsketään nostamaan vain 1 kortti. Lohikäärme kortti siis olisi juuri tämä ainokainen kortti. Lohikäärmeen voima on 7, ja salaperäisten riimukivien läheisyys antaa sille taistelussa vielä kaksi lisäpistettä napanheitossa. Noita-akan senhetkinen voima taas on vain 3, joten 9 pisteen kokonaisvoimalla taistelevan lohikäärmeen kynsissä hän taatusti menettäisi yhden kuntepisteen. Keidasruudussa puolestaan on jonkun muun pelaajan sinne taikoma taikakortti, jossa on toivomustaika. Sielläkin noita-akka menettää yhden kuntepisteen, mutta keitaan ohjeissa lukee, että siellä on nostettava kaksi korttia. Toivomustaika on näistä toinen, ja toisen noita-akka saa nostaa pakasta, joten hän menee sinne ja nostaa kortin. Se osoittautuu valitettavasti lohikäärmeeksi, joka saman tien hyökkää hänen kimppuunsa. Kävipä huono tuuri!

### 14. Kohtaamiset sisävyöhykkeellä

- 14a) Pelihahmot voivat kohdata toisensa ainoastaan **Liekkien laaksossa** tai **Kuolemanvaaran tasangolla**. Jos he sattuvat samanaikaisesti johonkin muuhun ruutuun, he yksinkertaisesti vain sivuuttavat toisensa.
- 14b) Pelihahmojen väliset kohtaamiset tapahtuvat sisävyöhykkeellä samojen sääntöjen mukaan kuin muuallakin.
- 14c) Ruuduissa saatavaa olla valmiiksi painettuja kohtaamisia. Näitä ohjeita on tarkoin noudatettava. Poikkeuksen muodostavat ne pelihahmot, jotka ovat paluumatkalla (11e).
- 14d) Taiat eivät tehoa mihinkään sisävyöhykkeellä kohdattuihin olentoihin. Niitä ei myöskään voi väistää.

#### Hautakammio

- 14e) Hautakammio on raunioina, ja pelaajien on käytettävä voimaansa raivatakseen tiensä ulos sen sortuneista tunneleista. Kun pelihahmo saapuu **hautakammioon**, pelaaja heittää noppaa kolmesti peräkkäin ja laskee saamansa pisteet yhteen. Tästä summasta hän vähentää omat voimapisteensä (1f). Lopputulos osoittaa, missä hän viimein putkahtaa pölvävaloon (ohjeet ovat ruudussa). Pelihahmo siirretään viipymättä kyseiseen ruutuun. Kaikki nämä **tapahtumat (hautakammioon saapuminen, napanheitto, pelihahmon siirtäminen)** muodostavat yhden heittovuoron. Jos pelihahmo päättyy takaisin **hautakammioon**, hän jää siihen ruutuun missä on ja voi seuraavalla heittovuorollaan taas jatkaa matkaansa seuraavaan ruutuun oikealla tai vasemmalla.

#### Kaivos

- 14f) Kaivoksen sokkeloissa tunneleissa liikkuminen kysyy tietoa, siis taitopisteitä. Muuten menetellään aivan samoin kuin hautakammiossa, voimapisteet vain korvataan kaivoksessa taitopisteillä.

#### Ihmissuden luola

- 14g) Ihmissuden voimat arvotaan uudestaan aina, kun joku saapuu ruutuun. Kukin pelihahmo siis käytännössä saa kimpunsa uuden ihmissuden.

#### Syöverihirviöt

- 14h) Heti **syöveriruutuun** saavuttuaan pelaaja joutuu heittämään noppaa. Sen silmäluku osoittaa, montako syöverihirviötä hänen kimppeunsa käy. Niitä vastaan taistellaan yksitellen niin kauan, kunnes pelaaja menettää yhden kuntepisteen. Hänen heittovuoronsa päättyy siihen, ja hän jatkaa taisteluita seuraavalla heittovuorollaan. Kun hän on voittanut kaikki hirviöt, hän saa siirtyä seuraavaan ruutuun.

#### Herruuden Kruunu

- 14i) Jos tässä ruudussa on pelihahmon sinne saapuessa joku toinen pelihahmo, hahmojen on kohdattava toisensa kohtaamista koskevien sääntöjen mukaisesti (13c). Kohtaamisia jatketaan, kunnes ruudussa on vain yksi pelihahmo. Nämä kohtaamiset muodostavat pelaajien koko heittovuoron. Pelaaja, jonka pelihahmo jää yksin **Herruuden Kruunu -ruutuun**, joutuu jokaisella heittovuorollaan tekemään herruustaijan (9h).

### 15. Seikkailukortit

Jokainen seikkailukortti sisältää seuraavat tiedot:

- kuva
- nimi ja käyttöohjeet
- kortin laji
- järjestysnumero

#### Korttien käyttö järjestysnumeroiden mukaan

- 15a) Joissakin seikkailukortteissa sanotaan, että ne tulee sijoittaa muuhun ruutuun kuin siihen, missä pelihahmo saa ne haltuunsa. Ne asetetaan aina ensimmäisenä niille määrättyihin paikkoihin, ja muut kortin seuraamukset pätevät vain siellä mihin kortit jäävät, eivät siis siellä mistä ne on löydetty.
- 15b) Muut kortit astuvat voimaan siinä järjestyksessä, joka käy ilmi niiden ylälaitaan painetusta järjestysnumerosta. **Pienin** järjestysnumero on **ensimmäisenä** vuorossa.

## Seikkailukorttien lajit

15c) Seikkailukortteja on useita eri lajeja, ja niillä kaikilla on oma järjestysnumeronsa, jonka mukaan kortit käsitellään.

### 1 Tapahtumakortit

15d) Kaikkia korttien ohjeita on noudatettava. Jos kortissa sanotaan, että pelaaja menettää yhden heittovuoron, hänen heittovuoronsa päättyy siihen. Tämä "keskeytynyt" heittovuoro lasketaan vaadittavaksi menetetyksi heittovuoroksi.

### 2 Vihollinen-kortit (eläimet, hirviöt, lohikäärmeet)

15e) Nämä otukset käyvät oitis sen pelihahmon kimppuun, joka on ne nostanut (16a-e). Pelaaja saa pitää voittamansa viholliskortit vaihtaakseen ne myöhemmin voimapisteisiin (1d).

### 3 Vihollinen-kortit (haamut)

15f) Haamut käyvät niin ikään oitis päälle, ja niiden kanssa käydään psyykkinen taistelu.

15g) **Vasta sitten, kun tapahtumakorttien määräykset on täytetty ja viholliskorttien otukset joko voitettu (16a-e) tai väistetty (18a, b), voivat pelihahmot käydä käsiksi seuraaviin kortteihin:**

### 4 Muukalaiset

15h) Noudatetaan korteissa olevia ohjeita.

### 5 Tavalliset ja taikaesineet, seuralaiset

15i) Pelihahmo voi nyt ottaa nämä mukaansa, jos on siihen oikeutettu (5b, c) ja on voittanut tai väistänyt kaikki ruudussa olevat viholliset.

### 6 Paikat

15j) Noudatetaan korteissa olevia ohjeita.

## Pelilaudalle jäävät seikkailukortit

15k) Kaikki kohtaamisen jälkeen ruutuun jäävät kortit jätetään sinne kuvapuoli ylöspäin.

### Esimerkki:

*Kääpiö saapuu Salattuun laaksoon. Ohjeiden mukaan siellä on nostettava 3 korttia. Hän nostaa pakasta pirulaisen (tapahtumakortti, järjestysnumero 1), karhun (vihollinen, 2) ja kultasäkin (esine, 3). Kääpiön on siis ensiksi selvitettävä välinsä pirulaisen kanssa. Hän heittää nelosen, ja käy ilmi, että pirulainen siirtääkin kääpiön raunioruutuun ennen kuin hän ehtii taistella karhun kanssa tai ottaa haltuunsa kultasäkin. Nämä molemmat kortit jäävät nyt avoimina odottamaan Salattuun laaksoon. Kun seuraava pelihahmo saapuu sinne, hänen on siis nostettava pakasta vain yksi kortti, koska siellä jo on kaksi. Mutta kääpiön heittovuoro ei pääty vielä tähän. Hänen on selviydyttävä vielä kohtaamisestaan raunioruudussa.*

## 16. Taisteleminen

16a) Taisteluun joudutaan aina, kun  
**A)** pelihahmon kimppuun hyökätään, toisin sanoen hyökkääjänä on hirviö, lohikäärme, eläin tai jokin muu olento, jonka kortissa on ilmoitettu voimapisteet, tai  
**B)** kun pelihahmo hyökkää toisen pelihahmon kimppuun. Jos pelihahmon erityispiirteet sen sallivat, hän voi käyttää myös psyykkistä taistelua, jonka ohjeet ovat edempänä näissä säännöissä (17a, b).

### Taisteleminen vihollisia ja muita vastaavia olentoja vastaan

16b) Pelaaja päättää ensin, haluaako ja voiko hän väistää taistelun (18a-c). Jos hän päättää väistämiseen, taistelu peruuntuu.  
16c) Jos pelaaja haluaa käyttää jotakin taikaa, se on tehtävä ennen taisteluun kuuluvaa napanheittoa.  
16d) Pelaaja heittää noppaa yhden kerran. Hänen iskuvoimansa on yhtä kuin napan antama pisteluku lisätynä hänen voimapisteillään (1f, vain yhtä asetta saa käyttää). Sitten joku toinen pelaaja heittää noppaa vihollisen puolesta, jonka voimapisteet lisätään samalla tavalla sen nopasta saamaan pisteluukuun. Jos **pelihahmon** iskuvoima osoittautuu suuremmaksi, vihollinen on voitettu (15g, 1d). Jos **vihollinen** saa suuremman yhteispistemäärän, pelihahmo menettää yhden kuntepisteen, ellei hänellä ole hallussaan menetykseltä suojaavaa esinettä tai taikaa. Heittovuoro päättyy tähän. Jos molempien iskuvoima on yhtä suuri, taistelu päättyy tasapeliin (16j).

### Useampia kuin yksi vastustaja

16e) Jos hyökkääviä vihollisia on useampia, niiden yhteenlasketuihin voimapisteisiin lisätään yhden napanheiton antama pisteluku, ja näin saadaan niiden yhteinen iskuvoima. Pelihahmon on pärjättävä omalla iskuvoimallaan.

### Taisteleminen toista pelihahmoa vastaan

16f) Se pelihahmo, jonka kimppuun on käyty, voi yrittää väistämistä (18a, b). Jos hän turvautuu tähän mahdollisuuteen, taistelu peruuntuu.

16g) Jos pelihahmot haluavat käyttää taikoja, ne on käytettävä ennen taisteluun kuuluvaa napanheittoa.

16h) Kumpikin osapuoli laskee oman iskuvoimansa (16d), minkä jälkeen niitä verrataan toisiinsa. Voittaja on se, jonka iskuvoima on suurempi, ja tasapisteet johtavat ratkaisemattomaan (16j).

16i) Voittaja saa päättää, menettääkö hävinnyt osapuoli yhden kuntepisteen (hävinnyt voi suojautua tältä vaaralta siihen sopivan esineen tai taian avulla), vai joutuuko hän luovuttamaan voittajalle yhden kultasäkin, tavallisen esineen tai taikaesineen. Sen jälkeen heittovuoro päättyy.

## Tasatulokset

16j) Jos taistelu päättyi ratkaisemattomana, kumpikaan osapuoli ei menetä mitään, ja heittovuoro päättyy siihen.

## 17. Psyykkinen taistelu

17a) Psyykkiseen taisteluun joudutaan aina silloin, kun  
**A)** pelihahmon kimppuun käy haamu-vihollinen tai jokin muu olento, jonka korttiin on merkitty taitopistemäärä, tai  
**B)** kun kimppuun käy toinen pelihahmo, joka korttiinsa merkittyjen erityispiirteidensä nojalla on oikeutettu käymään psyykkisiä taisteluja.

### Psyykkisen taistelun kulku

17b) Psyykkinen taistelu käydään muuten samaan tapaan kuin tavallinenkin taistelu, mutta voimapisteiden sijaan käytetään nyt taitopisteitä. Häviäjä ei myöskään voi millään esineillä varjella itseään kuntepisteen menetykseltä.

## 18. Väistäminen

18a) Pelihahmo voi väistää vihamielisen olennon hyökkäyksen, jos hänellä on jokin siihen oikeuttava erityispiirre, liikkumattomuustaika tai näkymättömyystaika. Näissä tapauksissa hän on turvassa. Liikkumattomuustaika tosin suojaaa vain **yhdelta** hyökkääjältä, mutta erityispiirteet ja näkymättömyystaika mahdollistavat **kaikkien** ruutuun ilmaantuvien vihollisten väistämisen.

18b) Seuraavat olennot voidaan väistää:

**A)** kaikki olennot, jotka käyvät kimppuun uloimmalla tai keskivähyhykkeellä,

**B)** kaikki muut pelihahmot, jotka yrittävät hyökätä tai käyttää erityispiirteitään toista vastaan,

**C)** jokainen seikkailukorttiin merkitty olento, jota pelaaja ei halua kohdata — kuten esimerkiksi pirulainen tai noita.

18c) Sisävyöhykkeellä ei voida väistää muita olentoja kuin toisia pelihahmoja.

## 19. Rupikonna

19a) Kun pelaaja muuttuu kolmen pelikierroksen ajaksi rupikonaksi, hänen laudalla oleva pelihahmonsensa poistetaan ja sen tilalle laitetaan rupikonnakortti. Kolmannen heittovuoron jälkeen pelihahmo palaa takaisin ja rupikonnakortti poistetaan.  
19b) Rupikonnalla ei voi olla mukanaan mitään esineitä, taikaesineitä, kultasäkkejä eikä seuralaisia. Jos pelihahmolla on ollut niihin oikeuttavia kortteja, kortit (ja kultasäkkimerkit) jätetään siihen ruutuun, missä pelaaja on muuttunut rupikonaksi.  
19c) Rupikongan voima ja taito ovat molemmat 1. Voima- ja taitopistemerkki pelihahmo saa kuitenkin pitää tallessa ja jatkaa kolmen heittovuoron jälkeen entisin pistein. Jos rupikonna sillä välin saa voima- tai taitopisteitä, ne eivät siirry pelihahmolle, vaan poistuvat pelistä.

19d) Rupikonna ei heitä noppaa, vaan siirtyy vain yhden ruudun kullakin heittovuorollaan.

19e) Rupikonnat eivät saa nostaa itselleen taikoja eivätkä käyttää jo olemassaolevia, pelihahmolle kuuluvia taikoja, jotka pelihahmo saa peliin palatessaan jälleen haltuunsa.

19f) Rupikonnalla on samat kuntepisteet kuin pelihahmolla. Jos se saa tai menettää kuntepisteitä, ne kirjataan myös pelihahmon voitoksi tai tappioksi tämän palattua peliin.

19g) Ruuduissa tapahtuvat kohtaamiset koskevat rupikonnaa samalla lailla kuin muitakin pelaajia.

**Rupikonnana ollessaan pelaaja ei saa käyttää erityispiirteitään.**

## 20. Talismani- ja tavarakortit

20a) Kun pelaaja ostaa tai saa muuten haltuunsa näissä korteissa kuvattuja esineitä, hän ottaa pakasta esinettä vastaavan kortin.

20b) Talismani- ja tavarakortit ovat muuten samanlaisia kuin vastaavat seikkailukortit, paitsi että niitä ei käytön jälkeen poisteta pelistä, vaan laitetaan kukin alimmaisiksi omaan erilliseen pakkaansa, jossa ne ovat uudelleen käyttövalmiina. Nämä kortit voivat myös olla tilapäisesti "loppuunmyytyjä".

## 21. Voittaja

21a) Voittaja on se pelihahmo, joka jää viimeiseksi pelilaudalle.