

ONNEN- ONKIJAT

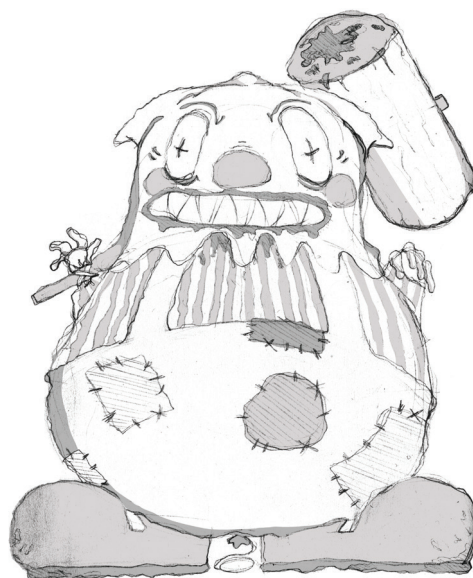
UUSVANHA SEIKKAILUPELI

Kyhännyt Antti Hoo.

PELAAJAN PERUSPAKETTI

- Sääntöivistelmä ja hahmolomake •

Näillä säännöillä voit ratkaista useimmat pelissä vastaan tulevat ongelmatilanteet. Toiminnanjohtaja (TJ) auttaa oman onnenonkijan rakentamisessa, ja tarvittavat loitsu- ja varustelistat löytyvät sääntökirjasta. Lisätietoja pelin nettisivulta. Sitten vain kohti Lopunmaita ja syvää, synkkää Uumenistoa!



Katkelma kirjasta *Onnenonkijat: uusvanha seikkailupeli*

Julkaisija: No Just Books

Haapaniemenkatu 7-9 B 28 • 00530 Helsinki

Tekstin © 2026 Antti Hulkkonen.

Kuvituksen © 2026 Hilda Herkman & Anton Erwe.

ISBN 978-952-65664-4-3 (kovakantinen, 160 sivua)

Painopaikka: Rihto, Oy, Leppävesi 2026.

Tekstin- ja tiedonlouhinta kielletty.

www.onnenonkijat.com

SÄÄNNÖT TIIVISTETTYSTI: PELAAJAN MUISTILISTA

OMINAISUUDEN (VOI, RIP, SIS, JÄR, TAH tai TEN) arvo määrää sen BONUSSEN eli luvun, joka lisätään aina s20-nopan heittoihin [3 = BONUS -3; 4-5 = -2; 6-8 = -1; 9-12 = 0; 13-15 = +1; 16-17 = +2; 18 = +3]. Koeta saada tulokseksi vähintään onnenonkijasi ISKU- tai VÄISTÖRAJA. Puhdas 20 onnistuu aina, Puhdas 1 epäonnistuu aina. Pelaajat heittävät VÄISTÖJÄ (s20: haastava temppu, vaaran välttäminen), ISKUJA (s20: vastustajaan osuminen), VAURIOTA (aseen tms. VAURIONOPPA) ja varusteiden LAATU- tai MÄÄRÄNOPPAA.

➔ PELIMERKIT: *Kyllä se siitä!* -pelimerkki lisää +2 yhteen heittoon; toiselta pelaajalta saatuna se tekee heitosta myös MYÖTÄISEN. Käyttämättömän voi vaihtaa EP:ksi.

➔ JUTTUJEN TEKEMINEN: Selitä TJ:lle, miten yrittämäsi temppu on KUTSUMUKSELLESI tyypillinen; voit onnistua heittämättä noppaa. Jos temppu on haastava tai vaarallinen, se vaatii VÄISTÖHEITON: heitä s20, lisää sopivan OMINAISUUDEN BONUS ja KUTSUMUKSEN TT. Jos KUTSUMUKSESI eivät auta, lisää vain BONUS. Jos hirviö hankaloittaa suoritusta, vähennä tuloksesta sen HT. Tehtävä, johon oikeastaan vaadittaisiin sinulta puuttuvan KUTSUMUKSEN taitoja, voi joskus onnistua, jos kulutat siihen TUOKION tai pari; TJ päättää, joudutko heittämään VÄISTÖHEITON. Kekseliäs suunnitelma voi lisätä heittoosi +2.

➔ JUTTUJEN MUKILOIMINEN: Kun kohtaat hirviön, pyydä TJ:tä kuvailemaan tilanne ja mieti, mitä voisit tehdä. Pelaajat toimivat aina ensin, paitsi jos heidät yllätetään tai he viivyttelivät. Pane onnenonkijaasi kuvaava pelimerkki haluamaasi kohtaan vyöhykekartalla: ULOTTUVILLE, HOLLILLE tai ETÄÄLLE. TJ sijoittaa hirviöt kartalle.

▶ Onnenonkijat tekevät TEKONSA haluamassaan järjestyksessä. Hirviöt vain reagoivat niihin. Jos hyökkäät hirviön kimppuun, heitä ISKUHEITTO: lisää s20-nopan tulokseen BONUS – käsikähmässä VOI, jousella tai heittoaseella RIP. (KUTSUMUKSEN TT lisätään vain harvoin, TJ:n erityisluvalla.) Luvusta vähennetään hirviön HT. Jos tulos on sama tai suurempi kuin ISKURAJASI, vahingoitat hirviötä: heitä aseena VAURIONOPPAA (ja lisää VOI-Bonus, jos kyseessä on lyömäase). Jos ISKUHEITTO oli Puhdas 20, kerro VAURIO kahdella (tai ehdota TJ:lle jotakin muuta etua). Jos aseesi KUNTO on Priima, lisää sen ISKUIHIN ja VAURIOIHIN +1 (ja jos se on Sekunda, vähennä kaikista heitoista 1).

▶ TJ heittää hirviön VAURIONOPPAA. Jos onnenonkija ei osunut, vastustaja vahingoittaa hänen PP:tään heiton tuloksen verran. Jos TJ saa VAURIONOPASTA tulokseksi tietyn (hirviöstä riippuvan) numeron, se laukaisee erikoisliikkeen, HIRVIÖN ERIKOISEN.

▶ Haarniska suojaaa VAURIOILTA. Heitä haarniskan noppaa ja vähennä tulos saamastasi VAURIOSTA. Jos haarniskasi KUNTO on Priima, lisää heittoon +1 (ja jos se on Sekunda, vähennä heitosta 1). Myös hirviöllä voi olla haarniska.

▶ Samalla vyöhykkeellä olevat onnenonkijat voivat hyökätä hirviön kimppuun yhdessä; he heittävät ISKUHEITOT normaalisti, mutta hirviö reagoi vain yhdellä VAURIOHEITOLLA. Jos hyökkääjät saavat VAURIOTA, he valitsevat, kuka sen kärsii. Hirviöt ilman omaa vastustajaa saavat myös reagoida. Ne vahingoittavat lähintä sopivaa vihollista.

▶ Kun onnenonkijan PP laskee nolleen, hän pystyy vain hoippumaan sivuun taistelusta; jos PP laskee alle nolleen, hän on tajuton. Toipuminen PP nolleen vaatii SIS-VÄISTÖN. Jos

PP on -10 tai vähemmän, kuoleman voi välttää vain SIS-VÄISTÖLLÄ. Kuolema seuraa myös, jos onnenonkija menettää tajuntansa toistamiseen samassa taistelussa.

▶ Kaikki, mitä onnenonkija tekee (hyökkäys paikalla, hyökkäys viereiselle vyöhykkeelle, pakoon pötkiminen viereiselle vyöhykkeelle, loitsun lausuminen, toverin auttaminen, jonkin edun tai harhautuksen aikaan saamiseksi tehty ovela tempku, jopa vitkuttelu) lasketaan TEOKSI. Jos TEOLLA mitataan aikaa (esim. loitsun kesto), se päättyy silloin, kun onnenonkija toimii uudelleen – tai voisi toimia mutta päättää olla toimimatta.

▶ Tarkista aina taistelun jälkeen, kuluiko aseesi tai haarniskasi käytössä. Heitä sen noppaa; jos nopan tulos on 1, laske sen noppatyypin yhdellä pykälällä (esim. s6 ➔ s4). Puhdas 1 ISKUEITOSSA vahingoittaa asetta automaattisesti. Jos käytit taistelussa nuolia, öljyä tms., heitä ko. varusteen MÄÄRÄNOPPAA ja tarkista, kuluuko se.

➔ TERVEHTYMINEN: TUOKION (puolisen tuntia) lepo ja ateriointi palauttaa menettä-
mäsi PP:tä. Heitä eväidesi MÄÄRÄNOPPAA ja lisää tulokseen SIS-BONUS. Jos lepää
seuraavaan KOITTOON (aamun tai illan) asti, voit palauttaa PP:tä nopan täyden tuloksen
verran. Jos lepää esim. majatalossa, voit käyttää eväidesi sijasta paikan LAATUNOPPAA.
PP ei tietenkään voi palautua yli onnenonkijan maksimiarvon.

➔ LOITSUJEN LAUSUMINEN: Loitsu maksaa LUMOTASONSA verran MP:tä. Jos lausut
loitsun, jonka LUMOTASO on alempi kuin VELHO-TT:si, voit pumpata sen parametrejä
(kantamaa, kestoa tai vaikutusaluetta). Jokainen pumppaus nostaa LUMOTASOA yhdellä
ja maksaa yhden ylimääräisen MP:n. Et voi pumpata LUMOTASOA yli VELHO-TT:si. Jotkin
loitsut voi koettaa torjua VÄISTÖHEITOLLA. Hirviön VÄISTÖRAJA on 16 - HT.

▶ Jos olet löytänyt ja opiskellut loitsun, jonka LUMOTASO on korkeampi kuin VELHO-TT:si,
voit yrittää lausua sen JÄR-VÄISTÖLLÄ. Jos se epäonnistuu, seuraa *maaginen takaisku*.
TJ voi vaatia heittoa myös silloin, jos olosuhteet ovat huonot loitsujen lausumiseen.

▶ Käytetyt MP:t palautuvat aamunkoitteessa.

▶ Loitsut, joiden LUMOTASO ei ole korkeampi kuin VELHON ALKEMISTI-TT (kärymaagilla
AKATEEMIKKO-TT) voidaan kahlita kiinteään muotoon jauheeksi, juomaksi, tahnaksi tai
pergamentiksi. Siihen tarvittavat aineet maksavat 100 killinkiä per loitsun LUMOTASO.

▶ Jos alkuperäinen KUTSUMUKSESI oli ALKEMISTI tai AKATEEMIKKO ja valitsit 1/2 VELHO-
KYVYT, voit kahlita loitsuja, joiden LUMOTASO ei ole korkeampi kuin VELHO-TT:si.

➔ VARUSTEET JA NIIDEN LOPPUMINEN: Varusteet, joita mitataan MÄÄRÄNOPALLA,
voivat loppua. Aina kun syöt eväitäsi, sytytät soihdun, kirjoitat kirjeen tms., heitä käyte-
tyn tarvikkeen MÄÄRÄNOPPAA; ykkösellä noppatyypin laskee yhden pykälän. Työkaluilla,
vaatteilla ja muilla yksittäisillä esineillä on LAATUNOPPA. Jos käytät esinettä tempussa,
joka vaatii VÄISTÖHEITTOA, ja nopan tulos on Puhdas 1, esineen noppatyypin laskee.

▶ Varuste, jonka noppatyypin on korkeintaan s8, vie yhden esineen tilan pakaasissasi.
Sitä suuremmat vievät kaksi paikkaa. Aseet, joiden noppatyypin on s10 tai suurempi,
lasketaan kahden käden aseiksi.

▶ Voit kantaa kahta yhden käden esinettä vyölläsi – ja niiden lisäksi SIS-OMINAISUUTESI
verran varusteita, jos sinulla on pakaasi niitä varten. Haarniskaa ei lasketa mukaan.

▶ Voit kantaa vielä VOI-OMINAISUUTESI verran lisäkuormaa, mutta silloin kaikki ISKUT ja
liikkumiseen liittyvät VÄISTÖSI ovat VASTAISIA, ja voit tarvita puuhaan vapaat kädet.

TT1 VALITUT KYVYT & EP-POHJA

PUHTINOPPA (PN) _____

ISKURAJA _____

VÄISTÖRAJA _____

ASERAJOITUS _____

HAARNISKARAJOITUS _____

VELHOKYVYT _____

LISÄÄ MANAUSPISTEITÄ _____

ERIKOISKYVYT _____

EP-POHJA YHT. _____

OLISIKO AIKA HANKKIA IHAN OIKEA MUISTIKIRJA?