

LEMPO-JUMALA

LEMMON PERIAATTEET

- * Elostele
- * Taida kiihko, taikuus ja taistelu
- * Levitä lempeä
- * Saata peltoin kasvu ynnä hedelmä

LEMMON VIRALLISET

Sallitut aseet: keihäs, nuija, pitkämieikka, jousi

Sallitut sotisovat: kaikki

Pyhä merkki: kytevä kullinen kalpa

Epäpyhät olennot: pelkurit, pidättyväiset, rumat (Per < 6), enkelit, paholaiset, hirmuhallitsijat

Lemmon lahja: kaikki Lemmon viralliset saavat +2 Per-muutoksen ulkonäkönsä.

PARANTAMISEN SIVUVAIKUTUKSET

Vain aikuisiin pätevät Lemmon parannuksen sivuvaikutukset; eivät koske vanhuksia, lapsia ja eläimiä. Heitä 1d12 + potilaan Luck-muutos:

1. **Suka verin valuvi:** Potilas saikse surumielisyyteen Lemmon tarinasta, eikä kykene väkivaltaiseen toimintaan seuraavien d6 x 10 minuutin aikana.
2. **Äidin suru:** Parannus toimii vain, jos potilas on pukeutunut vastakkaisen sukupuolen vaatteisiin ja pysyy niissä vähintään d30 minuuttia toimenpiteen jälkeen. Lemmon ylösnousu tulee toisintaa rituaalisesti!
3. **Nuku, nurmilintu...** Potilaan tulee heti nukkua d30 minuuttia, ellei ole taistelu käynnissä, jolloin uneen vaipumista voi lykätä koitoksen ajaksi.
4. **Rumat rammoiksi tehty:** Potilaan parantumiseen vaikuttaa tämän Per-muutos, mikä lisää virallisen nopanheittoon palautuvien hp:ien määrästä.
5. **Luonnon antimin:** Tarvitaan erityisiä yrttejä, joiden keruu vie d30-CL x 2 minuuttia.
6. **Verhot vetäkäämme, Kyllikki...** Vaaditaan valtavasti lempeä – touhu vie vähintään 2d30 minuuttia...nuiva potilas voi sen sijaan vastaanottaa siveämpää huoltoa, joka tosin vie 4d30 minuuttia.
7. **Hoito kuntoon:** Potilas ja hoitaja ovat nyt hyvinkin varattuja (3d4 kierrosta) Lemmon liekin loimutessa...
8. **Takaisin taisteluun:** Parannus onnistuu ja 50% paremmin, jos vamma/vaiva oli saatu taistelusta.
- 9+. **Tavan parannus:** Lempo ei vaadi nyt potilaalta sen suurempia.

Jumalkokeet: (d4 x epäsuosioala –virallisen Luck-muutos)

1. Virallisen tulee viettää vähintään 2d6 kierrosta harjoitellen, pohtien taktiikoitaan tai uhraten Lemmolle.
2. Housut nilkkoihin! Virallisen tulee riisuutua alasti vähintään yhdeksi tunniksi ollakseen lähempänä Lempoa.
3. Kurinpalautus. Virallinen on selvästi nuhteellinen ja ottaa d4 vahinkoa, joko itseltään tai esimieheltään.
4. Itse lieto Lemminkäinen, tuopa kaunis Kaukomieli! Kunnes virallinen osuu taistelussa, hänellä on -3 kaikkiin loitsuheittoihin.
5. Naimahommia! Virallinen kirmaa pois puuhailemaan ainakin 5d6 minuutiksi.
- 6-7. Lempo vaatii eläinuhria: sika, vuohi tai lehmä. Kunnes uhri on suoritettu, virallinen saattaa menettää päiväksi loitsujaan (50% mahdollisuus jokaiselle), ehkä myös Turn Unholy.

8. Virallisen täytyy taistella arvoistaan vihollista vastaan; hyökkäysmuutos sama tai korkeampi. Hän saa myös käyttöönsä *deed die*:n kuten samantasoinen soturi.
9. Lempo tahtoo poikansa kokevan suurta taikuutta. Ellei tämä saa 17+ loitsuheitossa tai löydä uutta mahtitietoutta, -olentoa, -paikkaa tms., hän menettää päiväksi d3+1 loitsuistaan.
10. Sotaväki marssii vatsallaan. Virallisen täytyy tehdä maataloustöitä 4d4 tunnin ja kultarahan verran; sitä ennen d3+1 loitsua päiväksi poissa käytöstä.
11. Lempo vaatii kauneutta, esimerkiksi taide-esinettä tai taidokasta rakkausrunoa. Jos virallisella ei moista ole, hänen tulee löytää sellainen ja pitää itsellään. Mikäli virallisella jo on vastaava, se uhrataan Lemmolle. Siihen asti loitsunsa ovat päiväksi pannassa.
- 12-13. Loitsu kusee, kuten velholla, ja virallinen myös menettää päiväksi d3+1 loitsuistaan.
14. Virallisen ase värisee vaaran vaaniessa tästä lähtien. Valitettavasti tämä aiheuttaa hänelle kasautuvan -1 heittoaseiden käyttöön.
15. Lemmon valitun sielu lentää jumalulottuvuuteen kokien hämmäntäviä seikkailuja. Hänen kehonsa lyyhistyy d30 minuutiksi. Virallisen d3+3 loitsua ja/ tai Kättenlaskukyky toimii vasta seuraavana päivänä.
16. Katsokaatte Kyllikkiäni! Kaunis nainen (Personality 14 + 1d4) ihastuu alfauros-viralliseen. He saavat ehkä ihmelapsen (30% mahdollisuus), mutta mahtisepästä tai muusta merkkimiehestä tulee iäksi virallisen verivihollinen (100% mahdollisuus).
17. Lempo suo valitulleen korostuneet sukuelimet yms. piirteet! Tämä antaa pysyvän +2 Per heittoihin vastakkaisen sukupuolen kanssa, mutta myös 20% mahdollisuuden ei-toivotun tahon mielenkiintoon, kuten soturitar, noita, emäntä tai jätitär. Vaikutus kasaantuu tämän kokeen toistuessa.
- 18+ Virallisen koskettama seuraava esine leimahtaa liekkiin, muttei helpolla sammu! Palo pysyy ja leviää tulenarkoihin kohteisiin, aiheuttaen d6 vahinkoa kierroksessa niitä koskettaville olennoille.

VIRALLISLOITSUT

Lemmon viralliset saavat seuraavia loitsuja:

1st Level (d9): Blessing, Detect Evil, Feather Fall*, Protection from Evil, Food of the Gods, Resist Cold or Heat, Second Sight, Charm Person, Holy Sanctuary

2nd Level (d6): Cure Paralysis, Curse, Divine Symbol, Neutralize Poison or Disease, Restore Vitality, Strength*

3rd Level (d4): Dispel Magic, Spiritual Weapon, Remove Curse, Fly*

4th Level (d2): Affliction of the Gods, Planar Step (d30 ylimääräistä kierrosta loitsimiseen)

5th Level (d2): Righteous Fire, Magic Bulwark

*Kuten patruuna/velholoitsu, paitsi mainitut poikkeukset, ja jumalkoe koituu loitsuheitolla 1.