

Hero Wars: Roleplaying in Glorantha

Sääntötiivistemä

Tämä on käännös Hero Wars: Roleplaying on Glorantha – roolipelin englanninkielisestä sääntötiivistemästä, joka löytyy internet-osoitteesta: <http://glorantha.com/hw/samples/RulesSynopsis.pdf>
Sääntötiivistemän copyright © 2000-2002 Issaries, Inc.
Käännetty ja julkaistu Issaries, Incin luvalla.
Viimeiset muutokset: 26.2.2002.

Ominaisuudet

Ominaisuudella tarkoitetaan mitä tahansa kykyä, taikaa, esinettä tai muuta merkittävää piirrettä joka hahmolla on. Ominaisuuden nimi määrittelee, mitä hahmo voi sillä yrittää tehdä. Jokaisella ominaisuudella on **kohdeluku**, joka on sitä suurempi mitä parempi sankari ominaisuudessaan on. Kohdeluku on välillä 1 –20. Kohdeluvun synonyymi on **ominaisuuden arvo**.

Kohdeluvun oletusarvo

Kun sankarilla ei jossain tilanteessa ole mitään ominaisuutta, jota käyttää edes **improvisoimalla** (kts. myöhemmin), käytetään kohdelukua 6 jos vaadittava ominaisuus on jokapäiväinen (Hyppää, Kiepeä). Jos tarvittaisiin eksoottista tai harvinaista taitoa, jota sankarilla ei voi olettaa olevan (Lue Kralorien lohikäärmeriimuja), on kohdeluku 0.

Mestaruus

Kun sankarin ominaisuus kasvaa yli 20:n saavuttaa hän **mestaruuden**. (Yhtä) mestaruutta ilmaisee kohdeluvun perässä oleva Mestaruuden riimu (♠), joka on vastaa 20:tä pistettä ominaisuuden arvossa. Esim. ominaisuuden arvoa 21 voidaan merkitä 1♠; arvo 30 merkitään 10♠. Ominaisuudessa voi olla useita mestaruuksia. Tällöin mestaruuksien lukumäärä ilmaistaan numerolla riimun perässä; 8♠2 tarkoittaa siis ominaisuuden arvoa 48.

Mestaruuksien kumoutuminen

Kahden hahmon, joilla molemmilla on ominaisuudessaan on vähintään yksi mestaruus, otellessa vähennetään molemmilta yhtä monta mestaruutta. Jos siis hahmo (5♠2) taistelee vastustajaa (7♠3) vastaan, voidaan molemmilta vähentää kaksi mestaruutta ja ratkaista tilanne kuin kyvyt olisivat 5 ja 7♠.

Poikkeustapa

Jos hahmoilla on sama määrä mestaruuksia, kumoutuvat ne täysin. Tällöin käytetään seuraavaa sääntöä: jos molemmat epäonnistuvat, katsotaan kuitenkin molempien nopanheiton tulokseksi **onnistuminen**, jolloin pienemmän luvun saanut voittaa.

Nopanheitot ja onnistumisen aste

Toiminnan seuraukset päätetään 20-sivuisen nopan (d20) perusteella. Yleensä heitettäessä pienempi tulos on aina parempi. Jos nopalla saadaan kohdeluku tai pienempi, on kyseessä **onnistuminen**, ja jos nopanheitto on kohdelukua suurempi, hahmo **epäonnistuu**.

Nopanheitto 1 on **kriittinen onnistuminen**, paitsi jos kohdeluku on 1, jolloin se on (tavallinen) **onnistuminen**. Nopanheitto 20 on **kompurointi** paitsi jos myös kohdeluku on 20, jolloin kyseessä on tavallinen **epäonnistuminen**.

Nopanheiton muokkaaminen

Nopanheittoa voidaan **muokata** suotuisampaan suuntaan aste kerrallaan. Tällöin kompurointi muuttuu epäonnistumiseksi jne. Kriittistä onnistumista ei voi muokata paremmaksi. Yhtä nopanheittoa voidaan olosuhteiden salliessa muokata myös useita asteita paremmaksi; esim. kompuroinnista onnistumiseksi.

Muuntavat tekijät

Tilanteen mukaan hahmon toimintaan voivat vaikuttaa erilaiset tekijät; auttava tekijä on **bonus**, haittaava on **rangaistus**. Nämä lukuarvot vaikuttavat aina kohdelukuun, eivät koskaan nopanheittoon.

Tavallisia muuntavia tekijöitä

Improvisointi	-1:stä –20:een (oletusarvo –3)
Puolustautuminen useita vastaan	-3 / ylimääräinen hyökkääjä
Hyökkääminen useita vastustajia kohti	-3 / ylimääräinen puolustaja

Mestaruuden menettäminen

Muuntavat tekijät voivat heikentää ominaisuutta alle mestaruuden. Esim. 2♠ :n ominaisuus, johon tulee –5 rangaistus, on rangaistuksen ajan arvoltaan 17.

Vahvistaminen

Ominaisuuteen voi saada bonuksen **vahvistamalla** sitä taikuudella tai muulla ominaisuudella. Vahvistusta yritettäessä tulos selvitetään **tavallisella ottelulla**, jossa vahvistavaa ominaisuutta vastustaa tavoiteltu bonus taulukon mukaisesti:

Vastus vahvistettaessa ominaisuuksia

Tavoiteltu bonus	Tavoiteltu etu	Vastus
+1	+2	5
+2	+4	10
+3	+6	15
+1 lisää	+2 lisää	+5 vastukseen

Vahvistamisen tulokset

Täydellinen / merkittävä voitto	2x tavoiteltu bonus ominaisuuteen
Osittainen / vähäinen voitto	tavoiteltu bonus ominaisuuteen
Tasapeli / kertojan päättäessä	ei vaikutusta
Vähäinen / osittainen tappio	ominaisuuteen rangaistus
Täydellinen / merkittävä tappio	ominaisuuteen 2x rangaistus

Vastus

Jollei korkeampaa vastusta ole (hahmojen ominaisuudet tms.) on perusvastus 14. Fyysistä taikuutta voi vastustaa omalla taikuudella tai fyysisillä ominaisuuksilla. Mieleen vaikuttavaa taikuutta voi vastustaa sopivalla taikuudella tai henkisillä ominaisuuksilla.

Toimintapisteet (TP)

Toimintapisteiden tehtävä on pitää kirjaa siitä, kuinka hyvin hahmo onnistuu tavoitteissaan ottelun aikana. Toimintapisteiden lähtöarvo määräytyy ensimmäisen ottelussa käytettävän ominaisuuden arvon mukaan, vaikka jotain toista ominaisuutta käytettäisiinkin myöhemmin saman ottelun aikana.

Toimintapisteiden lähtöarvo

Ottelun alkaessa TP:den määrä on ominaisuuden kohdeluku + 20 pistettä jokainen mestaruudesta ominaisuudessa + muuntavat tekijät.

Epätoivoinen tilanne

Sankarit ja keskeiset ei-pelaajahahmot voivat ottelussa tarjota enemmän TP:tä kuin heillä sillä hetkellä on. Ylärajana on TP:den lähtöarvo.

Etu (Λ) ja haitta (Λ-x)

Etu on tilanteeseen liittyvä auttava tekijä, jonka voi saada taikudella tai muilla ominaisuuksilla vahvistettaessa. Etu lisätään TP-tarjoukseen kun vastustajan on vähennettävä tai luovutettava omia toimintapisteitään. Haitta toimii samoin, mutta toisinpäin: se vähennetään siitä määrästä, jonka vastustajan TP:t vähenevät.

TP:den vaihto haavaan

Kierroksen voittaja voi halutessaan vaihtaa 7 TP:n vähenemän tai siirron **haavaksi**. Häviöjä pitää 7 TP:tä, mutta saa (yhden) haavan. Yhden kierroksen aikana voi tällä tavoin aiheuttaa vain yhden haavan.

TP:den lainaaminen

Toimintapisteitä voi yrittää siirtää toiselle hahmolle, jos hahmolla on tähän sopiva ominaisuus. Tässä onnistuminen ratkaistaan **tavallisella ottelulla**. Kohdeluku on hahmon

ominaisuus; vastuksena on siirrettävien TP:den määrä.

Täydellinen tai merkittävä voitto	Kohde saa TP:t
Osittainen tai vähäinen voitto	Kohde saa TP:t; Lainaja menettää ne.
Tasapeli tai kertojan päätös	Ei muutosta
Vähäinen tai osittainen tappio	Lainaja menettää TP:t
Merkittävä tai täydellinen tappio	Molemmat menettävät TP:t

Testit

Useimmat asiat onnistuvat automaattisesti. Kävely, puhuminen ym. tavalliset toiminnot vaativat vain pelaajan ilmoituksen. Yritettäessä jotain, joka saattaisi epäonnistua seuraa **ottelu**.

Tuloksen muokkaaminen mestaruuksilla

Jokainen kumoamaton mestaruus parantaa napanheiton onnistumisen astetta yhdellä.

Tuloksen muokkaaminen sankaripisteillä

Pelaaja voi halutessaan muokata napanheittoa käyttämällä yhden sankaripisteen. Heittoa voi muokata vain yhdellä pisteellä (yksi taso ylöspäin), ja pelaaja voi muokata vain oman hahmonsa heittoa, ei muiden.

Ottelun tulos

Kun ottelu on ohi, toimija ja vastustaja selvittävät seuraamukset taulukosta, joka kertoo **ottelun tuloksen** häviäjän TP:n avulla. Jos kyseessä oli tavanomainen ottelu jossa ei ollut käytössä tuonpuoleisen taikuutta, käytetään *Tavallisen ottelun tulos* -taulukkoa. Jos ottelu tapahtui Tuonpuoleisessa tai käytettiin sieltä peräisin olevaa taikuutta, käytetään *Sankarillisen ottelun tulokset* -taulukkoa. Taulukko määrää häviäjän tappioluokan; voittajan voitto on samaa luokkaa.

Viimeinen isku

Vastustajan TP:den laskettua 0:aan tai alle voi vastapuoli tehdä vielä yhden hyökkäyksen.

Otteluun palaaminen

Kun hahmolla on 0 TP:tä tai vähemmän kahden hengen **laajennetussa ottelussa**, on hahmo hävinnyt eikä voi enää jatkaa. Jos ottelussa on useampia osanottajia (**ryhmän laajennettu ottelu**), voi hahmo yrittää jatkaa mukana. Edellytyksenä on että hahmo on yhden kierroksen rauhassa ilman vastustajia. Hahmon on onnistuttava sopivassa ominaisuustestissä (esim. Kestä kipua tai Sitkeä), johon vaikuttavat *Taistelun tulokset* -taulukon mukaiset rangaistukset. Onnistumisen (kts. taulukko alla) jälkeen hahmo voi yrittää yhtä toimintaa ottelun seuraavalla kierroksella.

Toimintaan palaamista voi yrittää kerran aina, kun TP:t laskevat 0:aan tai alle. Pysyvä palaaminen otteluun edellyttää, että hahmon TP:t muuttuvat positiivisiksi seuraavan kierroksen aikana.

Otteluun palaamisen yrittäminen

Kriittinen onnistuminen	Hahmo voi toimia ottelussa ilman haavoista tulevia rangaistuksia
Onnistuminen	Hahmo voi toimia, haavat vaikuttavat
Epäonnistuminen	Hahmo ei voi enää toimia ottelussa
Kompurointi	Hahmo tippuu alemmalle tasolle <i>taistelun tuloksissa</i>

Taistelun tulokset

Hahmot voivat haavoittua taistelussa vaikka TP:t eivät kertaakaan tippuisi noltaan, tai voivat haavoittua mutta palata takaisin otteluun. Vammat jaetaan neljään luokkaan sen mukaan, millaisia vaikutuksia sillä hän on hahmon toimintaan: hahmo voi olla **vahingoittunut**, **vammautunut**, **kuoleva** tai **kuollut**. Hahmo voi vahingoittua taistelussa tai mm. sairauden tai onnettomuuden takia. Hahmo voi voittaa ottelun vaikka hänellä olisikin enemmän "haavoja" kuin vastustajalla.

Taistelun tulokset

Tappion taso	Tulos	Vaikutukset tulevaan toimintaan
Vähäinen	Sekava	0
Osittainen	Vahingoittunut	-1
Merkittävä	Vammautunut	-50 % ominaisuuksiin
Täydellinen	Kuoleva	Hahmo ei voi toimia mitenkään

Terve

Hahmossa ei ole mitään vikaa; ei rajoituksia toimintaan

Sekava

Hahmo on tajuissaan ja tietoinen ympäristöstään mutta on uupunut, sekava tai tyrmätty eikä pysty vastustamaan kaappaamista, sitomista tai vastaavia tapoja pysäyttää hänet. Tämä on väliaikainen tila ja paranee muutaman minuutin levolla ottelun jälkeen tai ottelun aikana TP-lainalla.

Vahingoittunut

Joka kerta kun hahmo vahingoittuu, saa hän rangaistuksen (-1) tuleviin napanheittoihin. Jos hahmo vahingoittuu useita kertoja rangaistukset kasautuvat. Rangaistukset nollautuvat joka seikkailun lopuksi tai jos parantaja auttaa hahmoa.

Vammautunut

Vammautunut hahmo on saanut pahan haavan tai kärsii vakavasta sairaudesta. Hän voi toimia, mutta kaikkiin ominaisuuksiin tulee -50%:n

rangaistus. Vammautunut hahmo tarvitsee on parannettava joko taikuuden avulla tai toipuminen kestää usean pelikerran ajan.

Kuoleva

Kuoleva hahmo on tajuton eikä voi toimia. Hän kuolee nopeasti ellei häntä auteta taikuudella. Kuolinhetken määrittelee kertoja.

Kuollut

Kuollut hahmo on (yleensä) lopullisesti poissa pelistä.

Parantaminen

Parantumiseen on kolme keinoa: ensiapu ja vähäisemmät parannustaiat, joilla voi hoitaa vahingoittumisen; suuri parannustaikuus, jolla voi auttaa vammutuneita ja kuolevia; ja ajan kanssa parantuminen.

Ensiapu ja vähäisemmät parannustaiat

Ensiapu ja muut parantavat ominaisuudet voivat poistaa loukkaantumisista tulleita rangaistuksia, yhden tai useita kerralla. Tulos määräytyy **ominaisuustestin** avulla. Ominaisuus vähenee yhdellä jokaista hoidettavaa vahingoittumista. Potilas voi yrittää **vahvistaa** parantavaa ominaisuutta muilla (esim. Kestävä tai Sitkeä).

Voimakas parannustaikuus

Voimakas parannustaikuus voi vähentää kaikkien vammojen ja sairauksien ym. vaikutuksia, mutta tällaista taikuutta on vain tiettyjen jumalien, pyhimysten tai henkien palvojen saatavilla. Voimakkaan parannustaikuuden käyttö vahingoittumisten hoitoon voidaan käsitellä kuten ensiapukin. Vammautuneen tai kuolevan hahmon auttaminen vaatii parantajalta onnistumista ottelussa, jonka vastus on:

Vastus parannustaikuudelle

Tila	Vastus
Vammautunut	20
Kuoleva	10w

Jos kyse on myrkystä, sairaudesta tai kirouksesta tms. vastus riippuu myrkyn tai muun voimasta. Näiden hoitoon tarvitaan erityisiä tekoja, henkiä tai loitsuja, eikä tavallinen parannustaikuus auta.

Aika

Jos hahmo lepää vahingot paranevat nopeudella -1 / päivä. Kertoja voi halutessaan päättää toisin, esim. jos hahmo käyttää haavoittunutta jalkaa tai ympäristö on epäsuotuisa (esim. liian kuuma tai kylmä). Kuolevat hahmot paranevat oman onnensa nojassa hyvin harvoin.

Taikuus

Teistit

Jumalten apu

Jokainen teisti voi pyytää apua jumaliltaan. Tällöin käytetään kykyä Palvo jumalia.

Sidokset

Sekä kultin tavalliset jäsenet että vihkiytyneet voivat käyttää jumalan **sidoksiin** liittyvää taikua. Muut kuin vihkiytyneet joutuvat improvisoimaan taikuuden.

Teot

Jumalan **tekojen** toistaminen on mahdollista vihkiytyneille kultisteille. Teoilla on sama kohdeluku kuin sidoksella, johon teko liittyy.

Animistit

Sulautetut henget

Sulautettu henki antaa hahmolle kyvyn, jonka kohdeluvun alkuarvo on sama kuin hengen mahti.

Fetissit

Henki voi olla sidottuna fetissiin. Jos fetissiiä käyttää henkilö, joka alunperin hengen siihen sitoi, voi hän käyttää sitä useita kertoja päivässä allaolevan taulukon mukaisesti. Muussa tapauksessa fetissin henki vapautuu yhden käyttökerran jälkeen.

Fetissin käyttö

Voiton taso	Käyttökerrat
Vähäinen	Kertakäyttöinen
Pieni	Kerran päivässä
Suuri	3:sti päivässä
Täydellinen	Sulautettu (ei raj.)

Kykyhenget

Kykyhenki antaa omistajalleen yhden kyvyn, jonka kohdeluku on yhtä suuri kuin hengen mahti. Jos käyttäjällä jo on sama kyky, voi henkeä käyttää sen vahvistamiseen. Kykyhengen TP:t ovat myös omistajan käytettävissä.

Tunnehenget

Tunnehenki antaa bonuksen kaikkiin ominaisuuksiin, jotka liittyvät hengelle ominaiseen tunteeseen. Bonus on 1/10 hengen mahdista.

Velhot

Loitsukirjat

Loitsukirjat sisältävät useita loitsuja. Jokaista loitsukirjaa kohti on oma Lue loitsukirjaa-ominaisuutensa, jolla myös loitsuja käytetään.

Loitsut

Loitsun tekeminen vaatii **talismaanin**, ja käytettävä ominaisuus on Lue loitsukirjaa.

Mystikot

Tasapaino

Mystikon **periaatteiden** on oltava 10 pisteen sisällä toisistaan jotta hän voi käyttää iskuja ja heijastuksia.

Heijastaminen

Heijastus on puolustuskäyttöön tarkoitettu mystinen voima.

Isku

Iskua käytettäessä sen kohdeluku lisätään **etuna** vuoron voittajan hyväksi. Jos vastustajan TP:t laskevat nolaa tai alle, seuraa jokin iskuun liittyvä erityistapahtuma. Jos iskun käyttäjä häviää kierroksen, menettää hän pysyvästi pisteitä ominaisuudestaan seuraavan taulukon mukaisesti:

Iskun epäonnistuminen

Tappion taso	Ominaisuuden lasku
Vähäinen	-1
Osittainen	-2
Merkittävä	-4
Täydellinen	-8

Sankaripisteet

Sankaripisteet (SP) ovat pelin tärkeintä valuuttaa. Kertoja jakaa niitä pelikerran alussa ja seikkailujen lopussa. Sankaripisteitä käytetään sankarin ominaisuuksien parantamiseen ja nopanheittojen muokkaamiseen.

Sankaripisteiden saaminen

- Jokaisen pelikerran alussa kaikki sankarit saavat yhden pisteen.
- Jokaisen pelikerran lopussa kaikki sankarit saavat 1 – 5 pistettä.
- Vaikean tai pitkän, useita pelikertoja kestäneen seikkailun jälkeen kertoja voi myöntää sankareille ylimääräisinä yhdestä viiteen pistettä.
- Jokaisen pelikerran lopussa kertoja voi myöntää joillekin hahmoille ylimääräisenä 1 – 3 pistettä.

Sankaripisteiden käyttö

Sankaripisteitä käytetään:

- Minkä tahansa pelaajan nopanheiton **muokkaamiseen**
- Ominaisuuksien parantamiseen, **varmistamiseen** tai uusien ominaisuuksien hankkimiseen pelikertojen välillä

Hahmonkehityksen hinta

Parannus	Seikkailuun liittyvänä	Seikkailuun liittymättömänä
Ominaisuuden parantaminen 1:llä	1	2
Ominaisuuden parantaminen 2:lla	3	6
Ominaisuuden parantaminen 3:lla	6	12
Sidoksen, perimätiedon tai voiman parantaminen 1:llä	3	6
Loitsukirjan tulkinnan parantaminen 1:llä	5	10
Uuden sidoksen tai perimätiedon oppiminen (alkaa arvosta 12)	3	6
Uuden loitsukirjan oppiminen tasolle (alkaa arvosta 12)	5	10
Uuden teon oppiminen	1	2
Uuden loitsun tai siunauksen oppiminen	2	4
Uuden ase- tai taistelutekniikan tai jonkin muun ominaisuuden alalajin oppiminen nykyiselle ominaisuuden tasolle	1	2
Vangitse henki fetissiin	1	2
Sulauta henki	2	4
Hanki uusi seuraaja	1	2
Korvaa menetetty seuraaja	0	-
Varmista seikkailussa saavutettu etu	1	-
Uusi heikkous hahmolle	0	-
Heikkouden arvon vähentäminen 1:llä	1	2
Heikkouden arvon vähentäminen 2:lla	3	6
Poista kokonaan heikkous, jonka arvo on 12	1	2

Testityypit

Testityyppi	Milloin käytetään	Kuinka käytetään
Automaattinen onnistuminen	Kaikkiin toimiin joissa yksikään itseään kunnioittava sankari ei epäonnistuisi	Sankari onnistuu.
Kykytesti	Yksinkertaisiin tehtäviin ilman aktiivista vastustusta	Jos nopanheitto on korkeintaan ominaisuuden arvon verran tai alle sankari onnistuu.
Tavallinen ottelu	Yksinkertaisiin tehtäviin, joissa on vastus	Sankari onnistuu, jos hän onnistuu ominaisuudessaan <i>paremmin</i> kuin vastuksensa.
Ryhmän tavallinen ottelu	Yksinkertaisiin tehtäviin joissa ainakin toisena osapuolena on useita osanottajia	Toinen puoli onnistuu jos heidän yhdistetty tuloksensa on parempi kuin vastapuolen.
Laajennettu ottelu	Dramaattisiin ja tärkeisiin toimintoihin, joissa aktiivinen vastus	Sankari onnistuu jos hän saa vastapuolen toimintapisteet nolleen tai alle.
Ryhmän laajennettu	Dramaattisiin ja tärkeisiin toimintoihin, joissa aktiivinen vastus ja ainakin toisella puolella useita osanottajia	Ryhmä onnistuu jos vastapuolen kaikkien osanottajien toimintapisteet laskevat nolleen tai alle.

Tavallisen ottelun tulokset

	Kriittinen onnistuminen	Onnistuminen	Epäonnistuminen	Kompuointi
Kriittinen onnistuminen	Kertoja päättää tulokset	Osittainen voitto	Merkittävä voitto	Täydellinen voitto
Onnistuminen	Osittainen tappio	Matalamman nopanluvun heittäneelle vähäinen voitto; tasapeli: ei vaikutusta	Osittainen voitto	Merkittävä voitto
Epäonnistuminen	Merkittävä tappio	Osittainen tappio	Molemmille vähäinen tappio; poikkeustapaus kumoutuneissa mestaruuksissa	Osittainen voitto
Kompuointi	Täydellinen tappio	Merkittävä tappio	Osittainen tappio	Molemmille täydellinen tappio

Laajennetun ottelun ja ryhmän laajennetun ottelun tulokset

	Kriittinen onnistuminen	Onnistuminen	Epäonnistuminen	Kompuointi
Kriittinen onnistuminen	Kertoja päättää tulokset	Hävinnyt siirtää 1x	Hävinnyt luovuttaa 2x	Hävinnyt luovuttaa 3x
Onnistuminen	Hävinnyt luovuttaa 1x	Korkeamman heittänyt menettää 1x, tasapelissä 0x	Hävinnyt menettää 2x	Hävinnyt menettää 3x
Epäonnistuminen	Hävinnyt luovuttaa 2x	Hävinnyt menettää 2x	Molemmat menettävät 1x; poikkeustapaus mestaruuksien kumoutuessa	Voittanut menettää 1x; hävinnyt menettää 2x
Kompuointi	Hävinnyt luovuttaa 3x	Hävinnyt menettää 3x	Voittanut menettää 1x; hävinnyt menettää 2x	Molemmat menettävät 2x

Kykytestin tulokset

Heiton tulos	Voiton taso
Kriittinen onnistuminen	Täydellinen voitto
Onnistuminen	Merkittävä voitto
Epäonnistuminen	Osittainen tappio
Kompuointi	Täydellinen tappio

Tavallisen ja sankarillisen ottelun tulokset

Tavallinen ottelu	Sankarillinen ottelu	Tappion taso
0:sta –10:een TP:tä	0 – (-½ x alun TP:t)	Vähäinen
-11:sta –20:een TP:tä	Alle -½ x alun TP:t	Osittainen
-21:sta –30:een TP:tä	Alle -1 x alun TP:t	Merkittävä
-31 tai vähemmän TP:tä	Alle -2 x alun TP:t	Täydellinen

Hero Wars: Roleplaying in Glorantha on Issaries, Incin tavaramerkki ja sitä käytetään heidän luvullaan. *Glorantha* on Issaries, Incin tavaramerkki. *Hero Wars ja Issaries, Inc.* ovat Issaries, Incin tavaramerkkejä.

Lisätietoja *Hero Wars*-pelistä ja *Gloranthasta*: www.glorantha.com

Tämä sääntötiivistelmä saatavissa Kalikos – Suomen *Glorantha*-seuran www-sivuilta osoitteesta www.kalikos.org

Hero Wars: Roleplaying in Glorantha is the trademark of Issaries, Inc., and is used with permission. *Glorantha* is the trademark of Issaries, Inc. *Hero Wars* and *Issaries, Inc.* are trademarks of Issaries, Inc.