

Generian riimut ja niiden selitykset

ΑΙΚΑ : Nimensä mukaan tämä riimu vaikuttaa aikaan joko nopeuttaen tai hidastaen sitä. Riimun kevytmielinenkäyttö saattaa kostautua. Legendan mukaan Jaggor Kärsimätön koitti pysäyttää ajan Generiassa, mutta hän kuoli vanhuuteen ennen kuin kukaan ehti sanoa "...". Sinua on varoitettu.

ΕΡΨΙΚΟΥΛΕΜΑ: Myrban Mustan luoma riimu zombien, luurankojen ja muiden jo kauan sitten kuolleiden juttujen hallintaan. Ikävä riimu, jonka liiallinen käyttö ei ole terveellistä ruumiille eikä mielellekään.

ΗΛΕΤΑ : Jokaisella Generian kansalla on oma riimunsa, niin myös haltioilla. Jokainen loitsija oppii oman kansansa riimun automaattisesti. Tämän riimun yhdistäminen loitsuun tekee siitä vaikeammin vastustettavan ko. kansan keskuudessa. Vastustusheitot heitetään kahdella nopalla ja valitaan huonompi.

ΗΛΕΜΟΝΑ : Mielenhallinnan ja suostuttelun riimu. Myös taistelumaagien suosiossa, sillä yhteen hiileen puhaltava sotajoukko on parempi kun kahteen... hiileen.

ΗΕΔΕΛΗΛΙΣΙΣ : Sienifarmarien, parantajien ja kurtisaanien spesiaali. Tällä saa riimulla saa jutut kasvamaan.

ΗΕΝΚΙ : Tällä riimulla voi vahvistaa joko henkisiä kykyjään tai vastustaa toisista ulottuvuuksista tulevien entiteettien pyrkimyksiä ja kaikkea siltä väliltä. Yksi maahismaagi on jopa muuttanut itsensä hetkellisesti haamuksi tämän avulla.

ΙΛΜΙΝΕΝ: Kts. **ΗΛΕΤΑ** -riimu.

ΙΚΙΣΙΣ : Yksi vanhimmista riimuista. Tämän riimun avulla maagit luovat taikaesineitään. Yhdistämällä 5 **ΙΚΙΣΙΣ**-riimua saa aikaan ikuisesti kestävä loitsun eli ikiloitsun. Ikiloitsut vaativat luojaltaan myös yhden Manapisteen lopullisen uhrauksen. Syy, miksi taikamiekat maksavat niin älyttömästi Averagen basaareissa.

ΙΛΙΣΙΟ: Tämän riimun käyttö hämää kohteen mieltä, silmää, korvaa ja nenää. Tarpeeksi uskottavalla illuusiolla voi jopa tappaa. Illuusioiden liikuttelu vaatii yleensä velhon herpaantumattoman keskittymisen (keskittynyt toiminto, ellei yhdistä loitsuun **ΜΑΓΙΑ** -riimua).

ΙΛΛΑ: Tämä riimu käsittää kaiken ilmaan ja sen manipulointiin liittyvän. Riimulla voi luoda ilmavirran, joka kantaa hyppäävää seikkailijaa hieman pidemmälle tai yhdistämällä monta **ΙΛΛΑ**-riimua kunnan puuskan, jolla voi kääntää jopa varsijousen vasaman pois radaltaan. **ΜΑΓΙΑ** - ja **ΥΠΛΙ** -riimujen vastariimu.

ΙΛΛΙ: Hyinen symboli, jolla kylvetään jäistä tuhoa vihollisten keskuuteen. Taistelumaagien perusriimu. **ΥΠΛΙ** -riimun vastariimu.

ΚΑΛΙΟΣ: Vaikeasti hallittava riimu. Tämän riimun yhdistäminen loitsuun luo siitä melkoisen hankalan torjuttavan, riimun vääristäessä loitsukaavan lähes tuntemattomaksi. **ΚΑΛΙΟΣ**-riimu tekee loitsusta hyvin arvaamattoman. Laki -riimun vastainen riimu.

ΚΑΣΙ: Luolastossa esiintyviä sammalia ja saniaisia hallitsemaan luotu riimu. Selkeästi haltioiden käsialaa. Hyvin käytännöllinen, jos haluat kasvattaa jotain, esimerkiksi köynnöksen, joka kestää kiipeämistä.

ΚΟΗΤΑΛΟ: Hyvin, hyvin mystinen riimu.

KOMMUNIKATIO: Erittäin käytännöllinen riimu mikäli kaupankäynti tai tutkimusmatkailu on lähellä sydäntäsi. Tällä riimulla selviää minkä tahansa rodun kanssa kommunikoinnista.

KUOLEMIN: Synkkä symboli, jonka voimat ulottuvat niin elävien, kuin kuolleidenkin yli. **ELÄMÄ**-riimun vastinpari.

KYLÄYYS: **JÄÄ**-riimun johdannainen. Tällä riimulla pakastaa niin goblinin kuin goji-marjan. Tavalliset haarniskat suojaavat huonosti kylmyyttä vastaan. **UUSI** -riimun vastainen riimu.

KÄÄPIÖ: Kts. **HALTIN** -riimu.

LUKI: Jämäkkä riimu, joka toimii hyvin **KANOS**-riimua vastaa. Tällä merkillä vahvistat puolustusloitsusi teräksen lujiksi.

LUKES: Hyvä riimu esineiden ja asioiden liikutteluun. **PUYRIHDYS** -riimun vastapari.

LOHIKÄÄRMÄ: Vaikeasti torjuttava ja yksi vanhimmista riimuista. Tälle riimulle ei ole vastariimua. Riimun yhdistäminen loitsukaavaan antaa yhden ylimääräisen n10 heitettäväksi, kun tarkistetaan onnistuiko loitsu (kuten olisi käytetty yksi manapiste). Lohikäärmeet tai niiden sukulaiset eivät pidä velhoista, jotka hyödyntävät tätä riimua.

MINN: Generian luolamaailman yleisin riimu. Tällä muovaat ja manipuloit maata tai kiveä. **LUON**- ja **UUSI** -riimun vastariimu.

MINNINEN: Kts. **HALTIN** -riimu

MINNIN: Taikuuden yleisriimu. Tällä riimulla voi antaa esimerkiksi illuusiolle puoliälykkyyttä, jotta se voi toimia itsenäisesti ilman velhon keskittymistä. Jotkut käyttävät sitä luodessaan kohteeseen hakeutuvia taikaohjuksia.

MINNIN: Näppärä riimu, mikäli pidät näyttävistä liikkeistä. Tällä riimulla vahvistetaan omia tai kaverin taitoja. Jokainen **MINNIN** -riimu lisää haluttua taitoa yhdellä.

MINNIN: Seppien oma riimu. Metallin tahto on helppo taivuttaa tämän riimun avulla.

ONNI: Hyvän/huonon onnen merkki. Kohtal o-riimun muunnos. Hyvin häilyväinen ja epäluotettava. ”*Älä pistä kaikkea ONNI-riimun varaan*” kuuluu usein äitien suusta, nuorikkojen kirmatessa kohti Seikkailijain killan taloa.

PESTO: Luolaston pedot tottelevat tai ainakin kunnioittavat tätä riimua, ja sillä voikin ohjaila kaikkea petomaista. Yhdistetään usein toisiin riimuihin.

PIHÄYS: Tämän riimun avulla luodaan ja hallitaan pimeyttä sekä siihen liittyviä asioita. **VALO**-riimun vastariimu.

PORTTI: Tällä riimulla avataan portteja eri paikkoihin, oli se sitten kiviseinä tai ulottuvuuksien välinen kudos. **ULOITTUUUS** -riimun pari. Väärin käytettynä hyvin vaarallinen.

PUYRIHDYS: Liike -riimun kääntöpuoli. Mikäli haluat pysäyttää jotain, se onnistuu tämän riimun avulla.

SEKASORTO: **KANOS**-riimun muunnos. Tällä riimulla on hyvä sekoittaa vihollisen suunnitelmat.

