

Samooja on taistelijan alaluokka, joka on omistautunut hyvän puolustamiseen ja vaalimiseen. Samoojat ovat erinomaisia luonnon tuntijoita ja osaavat lukuisia luontoon liittyviä taitoja. Lisäksi kokeneet samoojat oppivat käyttämään druidillisia ja magiankäyttäjän loitsuja. Yhdeksännellä tasolla samooja voi rakentaa linnan ja hän saa 2-24 seuraajaa. Samooja voi ryhtyä ritariksi.

KOKEMUS: Kun tämän verran kokemusta on ansaittu nousee samooja automaattisesti seuraavalle tasolle.

PERUSVAATIMUS: Samoojan perusvaatimuksena on voimakkuus, jonka tulee olla 13 tai enemmän, jonka lisäksi älykkyyden ja viisauden täytyy olla 12 tai enemmän ja rakenteen sekä havainnon vähintään 15. Samooja, jonka viisaus tai älykkyys on 12 tai vähemmän, ei voi käyttää loitsuja. Lisäksi druidin IV tason loitsujen ja maagin III tason loitsujen käyttö vaatii kykypisteiksi ko. loitsuissa 16. Samooja saa +5% kokemuksiin, jos voimakkuus on 15 ja +10%, jos voimakkuus 17.

ASEET: Taistelijoina samoojat voivat käyttää kaikkia aseita, mutta erämiehenä he suosivat erilaisia miekkoja ja jousia.

HAARNISKAT: Taistelijoina samoojat voivat käyttää kaikkia haarniskoita, mutta luonnossa liikkujina he suosivat keveitä ja helppohoitoisia panssareita.

LINNAT: Samoojien linnat ovat useimmiten rakennettu luonnonkauniille seudulle etäälle suurkaupungeista. Ne ovat ulkoisesti ja toiminnallisesti kuitenkin normaaleita ihmisten linnoja, joissa koulutetaan usein ritareita ja samoojia. Kun samooja perustaa linnan, niin 4-16 1. tason taistelijaa ja 2-8 2. tason samoojaa etsiytyy linnaan palvellakseen samoojaa ja kouluttaakseen itseään. Nämä seuraajat eivät vaadi palkkaa ja heillä on omat aseet ja haarniskat. Seuraajille täytyy antaa hyvät elinolot ja heitä täytyy kouluttaa vähintään neljä päivää kuukaudessa tai he lähtevät pois.

SEURAAJAT: Kun samooja saavuttaa 10. tason niin hän houkuttelee luokseen yhden metsäneläjän. Tämä kumppani on normaalisti samoojan ikuinen ystävä eikä vaadi palkakseen kuin ruokaa, ystävällisyyttä ja hyviä elinoloja. Metsäneläjä ymmärtää samoojan puhetta, vaikka

ei itse olisikaan kovin älykäs tai ei osaisi puhua. Metsäneläjä yrittää parhaansa mukaan täyttää samoojan käskyt ja toiveet. Kun ko. olento kuolee, niin sitä ei voi korvata. Kun samooja siirtyy "sivistyksen" pariin ja rakennuttaa linnan niin hän houkuttelee luokseen joukon taistelijoita ja samoojia. Katso tarkemmin kohdasta Linnat.

HYÖDYT JA RAJOITUKSET:

- Samooja voi olla vain Lainkuuliaista-Hyvää tai Neutraalia-Hyvää ryhmitystä.
- *Samoojat saavat omistaa vain sen, minkä he pystyvät kantamaan mukanaan ja kaikki ylimääräiset aarteet ja tavarat täytyy lahjoittaa hyvään tarkoitukseen.
- *He eivät saa palkata sotilaita, palvelijoita eivätkä mitään muutakaan apua.
- *Vain kaksi samoojaa voi toimia yhdessä.
- *Samoojat saavat ylimääräisen +15% bonuksen kokemuksiinsa.
- *Samoojat pystyvät jäljittämään useimmat olennot ja hirviöt ulkona tai luolissa.
- Samoojat saavat bonuksen taisteluissa jättiläistyypin (ogre+) hirviöitä vastaan. Samoojan aiheuttama vaurio kasvaa seuraavasti: 1-4 +30%, 5-8 +45%, 9-12 +60%, 13-16 +75%, 17-20 +90%, 21-24 +105%, 25-28 +120%, 29-32 +135% ja 33-36 +150%.
- 8. ja korkeamman tason samoojat voivat käyttää parantavia taika esineitä ja kääröjä.
- 9. ja korkeamman tason samoojat voivat käyttää esineitä, jotka liittyvät selväkuuloisuuteen ja -näköisyyteen, ESP:hen, telepatiaan, telekineesiin ja teleportaatioon, mukaan lukien kääröt.
- 9. ja korkeamman tason saamoojien täytyy lahjoittaa 15% hyväntekeväisyyteen.

*)tämä rajoitus tai hyöty poistuu, kun samooja saavuttaa 9. tason

LOITSUT: Samoojat oppivat druidillisia taikoja kiertäjä aikanaan, jolloin he ovat läheisissä tekemisissä luonnon kanssa. Samoojien täytyy meditoida samaan tapaan kuten druidienkin, joka päivä oppiakseen loitsut. Magiankäyttäjän loitsut samooja oppii tutkimustyön kautta, kuten normaalitkin magiankäyttäjät. Samoojat eivät voi kehittää omia loitsujaan, eivätkä pysty käyttämään kuin seuraavia magiankäyttäjän loitsuja: I 2,3,5,7,10,11,12 II 1,2,3,4,11 III 1,4,5,6,7,10,11,12. Samoojat ei mielellään näytä maagisia kykyjensä (ei sen takia, etteivät he pitäisi niistä, vaan silkasta vaatimattomuudesta ja siksi, etteivät he peloittaisi tai loukkaisi muita taikomisellaan), vaan pyrkivät toimimaan aina ilman loitsujensa apu, jos mahdollista.

OSUMISET: Samoojat käyttävät samaa osumataulukkoa kuin taistelijat.

PELASTUSHEITOT: Saamoojat kättävät samaa pelastusheitto-taulukkoa kuin taistelijat.

SAMOOJAN KOKEMUSTAULUKKO

TASO NOPPA	KOKEMUS DRUIDI	OSUMA MAAGI	
1	2	3	4
! 1	0	2	-
! 2	2,500	3	-
! 3	5,000	4	-
! 4	12,000	5	-
! 5	25,000	6	-
! 6	50,000	7	-
! 7	100,000	8	-
! 8	175,000	9	1
! 9	275,000	10+2	2
#10	425,000	10+4	2
#11	575,000	10+6	2
#12	725,000	10+8	2
#13	875,000	10+10	3
#14	1,025,000	10+12	3
#15	1,175,000	10+14	3
#16	1,325,000	10+16	4
#17	1,475,000	10+18	4
#18	1,625,000	10+20	4
#19	1,775,000	10+22	5
#20	1,925,000	10+24	5
*21	2,075,000	10+26	6
*22	2,225,000	10+28	6
*23	2,375,000	10+30	6
*24	2,525,000	10+32	6
*25	2,675,000	10+34	7
*26	2,825,000	10+36	7
*27	2,975,000	10+38	7
*28	3,125,000	10+40	7
*29	3,275,000	10+42	7
+30	3,425,000	10+44	8
+31	3,575,000	10+46	8
+33	3,875,000	10+50	8
+34	4,025,000	10+52	8
+35	4,175,000	10+54	8
+36	4,325,000	10+56	8

! ns. kiertäjäaika, jolloin samoojat opettelevat luonnon ja erit. metsien salaisuuksia.

ns. palvelija-aika, jolloin samooja osallistuu hallitsijoiden (ihmisten tai haltijoiden) palvelemiseen korkeina upseereina tai linnanherroina.

* ns. hallitsija-aika, jolloin samooja laajentaa ja kehittää valtakuntaansa

+ ns. mystiikka-aika, jolloin samooja alkaa vakavammin tutkia korkeampia voimia

HUOM! tätä yleistä kaavaa ei ole pakko noudattaa kirjaimellisesti ja se on enemmänkin tapa

kuin sääntö

1 saatavilla ainoastaan samoojille, joiden viisaus on 16 tai enemmän

ý saatavilla ainoastaan samoojille, joiden älykkyys on 16 tai enemmän