

# Kompurointitaulukot

Kompurointitaulukot Mongoose Publishingin RuneQuest-roolipeliin.

Kompurointitaulukot lähitaisteluaseiden  
hyökkäyksille ja torjunnoille, ampuma- ja  
heittoaseiden hyökkäyksille sekä  
luonnollisille aseille.

## Sisällys:

Kompurointitaulukko lähitaisteluaseiden hyökkäyksille .....	2
Kompurointitaulukko lähitaisteluaseiden torjunnoille .....	3
Kompurointitaulukko ampuma- ja heittoasehyökkäyksille .....	4
Kompurointitaulukko luonnollisille aseille ...	5

Teksti: Tero Kaija

Sähköposti: [tero.kaija@gmail.com](mailto:tero.kaija@gmail.com)

Kotisivu: <http://runequest.aamunkoitto.net>

Copyright © 2007 Tero Kaija

Kompurointitaulukko lähitaisteluaseiden hyökkäyksille	
D100	Vaikutus
01-10	Horjahtaa, menettää seuraavan <i>Reactionin</i> .
11-20	Nilkka nyrjähtää, liike puolittuu kunnes saa hoitoa.
21-25	Horjahtaa, menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
26-30	Asekäden haarniskojen kiinnitys irtoaa ja haarniska ei suojaa enää asekedessä; jos asekedessä ei ole haarniskaa, menettää seuraavan hyökkäyksen.
31-35	Ote irtoaa aseesta, ase lentää 1D6 metrin päähän.
36-40	Likaa tai hikeä silmiin, voi vain liikkua tai puolustautua, silmät saa puhdistettua 1D3 <i>Combat Actionissa</i> .
41-45	Asekäsi venähtää, -20% asekykyyn kunnes saa hoitoa.
46-50	Horjahtaa ja kaatuu, menettää seuraavan <i>Reactionin</i> .
51-55	Horjahtaa, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
56-60	Haarniskan kiinnitys irtoaa satunnaisesta osumapaikasta, haarniska ei enää suojaa kyseistä osumapaikkaa.
61-65	Asekäden lihakset revähtävät, -40% asekykyyn kunnes saa hoitoa.
66-70	Ase juuttuu vastustajan haarniskaan/maastoon, ase irtoaa onnistuneella STRx3-heitolla ja irrotusyritykset vievät kukin yhden <i>Combat Actionin</i> .
71-77	Asekäsi revähtää, käsi käyttökelvoton kunnes saa hoitoa.
78-79	Ase hajoaa 95% todennäköisyydellä; jokainen ase- ja laatu-aste ( <i>Greater, Exquisite</i> jne.) vähentää todennäköisyyttä -20%; lumotulla tai uniikilla aseella 25% todennäköisyys hajoamiseen.
80-85	Lyönti osuu itseensä (miekan terä kimpoaa/torjutaan jalkaan tms.), heitä normaali vahinko; jos itsensä vahingoittaminen ei ole mahdollista, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
86-90	Hämääntyy, voi vain torjua seuraavien 1D3 kierroksen ajan.
91-95	Lyönti osuu viereiseen kavereiin, heitä normaali vahinko; jos ei kavereita vierellä, menettää seuraavan 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
96	Likaa tai hikeä silmiin, menettää seuraavat 1D3 kierrosta silmiä puhdistessaan, ei voi hyökätä tai puolustautua.
97-98	Ase hajoaa (todennäköisyys kuten kohdassa 78-79); hajonneen ase- ja laatu-asteen osat aiheuttavat vahinkoa ase- ja laatu-asteeseen/satunnaiseen osumapaikkaan; vahinko sama kuin aseella, ilman vahinkomuutosta. Haarniska ei suojaa tätä vahinkoa vastaan.
99	Pelinjohtaja päättää haluamansa vaikutuksen.
00	Heitä kaksi kertaa uudelleen.

Kompurointitaulukko lähitaisteluaseiden torjunnolle	
D100	Vaikutus
01-10	Horjahtaa, menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-20	Nilkka nyrjähtää, liike puolittuu kunnes saa hoitoa.
20-30	Horjahtaa, menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
30-40	Ase-/kilpikäden haarniskojen kiinnitys irtoaa ja haarniska ei suojaa enää asekedessä; jos asekedessä ei ole haarniskaa, menettää seuraavan hyökkäyksen.
41-45	Ote irtoaa aseesta, ase lentää 1D6 metrin päähän. Jos käytössä kilpi, putoaa se torjujan jalkoihin.
46-50	Likaa tai hikeä silmiin, voi vain liikkua tai puolustautua, silmät saa puhdistettua 1D3 <i>Combat Actionissa</i> .
51-55	Ase-/kilpikäsi venähtää, -20% asekykyyn kunnes saa hoitoa.
56-60	Kaatuu, menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
61-65	Horjahtaa, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
66-70	Haarniskan kiinnitys irtoaa satunnaisesta osumapaikasta, haarniska ei enää suojaa kyseistä osumapaikkaa.
71-74	Ase-/kilpikäden lihakset revähtävät, -40% asekykyyn kunnes saa hoitoa.
75	Ase/kilpi lyödään kädestä ja osuu varpasiin murtaen ne. 1D3 vahinkoa (haarniska ei suojaa) ja -30% kaikkiin toimiin, joissa kyseistä jalkaa tarvitaan. Liike puolittuu.
76-80	Ase-/kilpikäsi revähtää, käsi käyttökelvoton kunnes saa hoitoa.
81-83	Ase/kilpi hajoaa 95% todennäköisyydellä; jokainen ase/kilven laatutaso ( <i>Greater, Exquisite</i> jne.) vähentää todennäköisyyttä -20%; lumotulla tai uniikilla aseella/kilvellä 25% todennäköisyys hajoamiseen.
84-86	Horjahtaa ja kaatuu lyönnin seurauksena, 1D6 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan, menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
87-90	Hämäyntyä, voi vain torjua seuraavien 1D3 kierroksen ajan.
91-95	Horjahtaa ja kaatuu kohti vieruskaveria. Vieruskaveri kaatuu myös, jos hän epäonnistuu <i>Acrobatics</i> -heitossa. Molemmat saavat 1D6 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Jos vieressä ei kavereita, kaatuu, 1D6 pistettä vahinkoa ja menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
96	Likaa tai hikeä silmiin, menettää seuraavat 1D3 kierrosta silmiä puhdistessaan, ei voi hyökätä tai puolustautua.
97-98	Ase/kilpi hajoaa (todennäköisyys kuten kohdassa 81-83); hajonneen ase/osa aiheuttavat vahinkoa asekaiteen/satunnaiseen osumapaikkaan; vahinko sama kuin aseella, ilman vahinkomuutosta. Haarniska ei suojaa tätä vahinkoa vastaan.
99	Pelinjohtaja päättää haluamansa vaikutuksen.
00	Heitä kaksi kertaa uudelleen.

Kompurointitaulukko ampuma- ja heittoasehyökkäyksille	
D100	Vaikutus
01-10	Häiriintyy, menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-20	Ote aseesta lipeää ja se putoaa maahan, aseiden voi poimiminen vie yhden <i>Combat Actionin</i> .
21-30	Haarniskan osan kiinnitys pettää, satunnaisen osumapaikan haarniska putoaa ja ei suojaa enää.
31-40	Nilkka venähtää, liike puolittuu ja menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
41-50	Likaa tai hikeä silmiin, voi vain liikkua tai puolustautua, silmät saa puhdistettua 1D3 <i>Combat Actionissa</i> .
51-60	Horjahtaa ja kaatuu maahan.
61-70	Ampuma-ase varioituu, korjaaminen vie 1D4 <i>Combat Actionia</i> , jos ei tee muuta. Jos käytössä heittoase, menettää seuraavat 1D2 <i>Combat Actionia</i> .
71-75	Asekäden lihakset revähtävät, -30% asekykyyn kunnes saa hoitoa.
76-80	Ase hajoaa 95% todennäköisyydellä; jokainen aseiden laatu (Greater, Exquisite jne.) vähentää todennäköisyyttä -20%; lumotulla tai uniikilla aseella/kilvellä 25% todennäköisyys hajoamiseen.
81-85	Hämääntyy, voi vain torjua seuraavien 1D3 kierroksen ajan.
86-89	Likaa tai hikeä silmiin, menettää seuraavat 1D3 kierrosta silmiä puhdistessaan, ei voi hyökätä tai puolustautua.
90	Ase vaurioittaa käyttäjänsä (jousi viiltää korvaa tai sormea, heittotikari lipeää sormeen tms.), heitä normaali vahinko; jos itsensä vahingoittaminen ei ole mahdollista, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
91-95	Ase/ammus osuu kavereiin, heitä normaali vahinko. Jos kavereihin ei voi osua, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
96-98	Horjahtaa ja kaatuu kohti vieruskaveria. Vieruskaveri kaatuu myös, jos hän epäonnistuu <i>Acrobatics</i> -heitossa. Jos vieressä ei kavereita, kaatuu ja menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
99	Pelinjohtaja päättää haluamansa vaikutuksen.
00	Heitä kaksi kertaa uudelleen.

<b>Kompuointitaulukko luonnollisille aseille</b>	
<b>D100</b>	<b>Vaikutus</b>
01-10	Menettää seuraavan hyökkäyksen.
11-20	Menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
21-30	Haarniskan osan kiinnitys pettää, satunnaisen osumapaikan haarniska putoaa ja ei suojaa enää.
31-40	Nilkka venähtää, liike puolittuu ja menettää seuraavan <i>Combat Actionin</i> .
41-50	Likaa tai hikeä silmiin, voi vain liikkua tai puolustautua, silmät saa puhdistettua 1D3 <i>Combat Actionissa</i> .
51	Hämääntyy, voi vain torjua seuraavien 1D3 kierroksen ajan.
52-60	Käytettävän ruumiinosan lihakset venähtävät, -20% taistelukykyihin kunnes saa hoitoa.
61-70	Horjahtaa ja kaatuu maahan.
71-75	Käytettävän ruumiinosan lihakset revähtävät ja ruumiinosa kärsii 1D3 pistettä vahinkoa. -20% taistelukykyihin kunnes saa hoitoa.
76-80	Horjahtaa ja hämääntyy, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
81-85	Horjahtaa ja kaatuu, 1D6 pistettä vahinkoa.
86-90	Likaa tai hikeä silmiin, menettää seuraavat 1D3 kierrosta silmiä puhdistessaan, ei voi hyökätä tai puolustautua.
91-95	Lyönti/potku/tms. osuu vieruskaveriin heitä normaali vahinko; jos vieruskaverin vahingoittaminen ei ole mahdollista, menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
96-98	Horjahtaa ja kaatuu kohti vieruskaveria. Vieruskaveri kaatuu myös, jos hän epäonnistuu <i>Acrobatics</i> -heitossa. Jos vieressä ei kavereita, kaatuu ja menettää seuraavat 1D3 <i>Combat Actionia</i> .
99	Pelinjohtaja päättää haluamansa vaikutuksen.
00	Heitä kaksi kertaa uudelleen.