

Lisäsääntöjä

Kokoelma omia lisäsääntöjä RuneQuestiin.

Tämä sääntökokoelma sisältää osumakohtataulukon, lisäsääntöjä hahmonluontiin ja taisteluun, haarniskataulukot sekä erikoistaitoja elävöittämään hahmon ominaisuuksia.

Sisällys:

Osumakohtataulukko	2
Lisäsääntöjä hahmonluontiin ja taisteluun.....	3
Kätisyys	3
Muutokset kykyihin (ihmisillä)	3
Lisää taistelusääntöjä	3
Haarniskataulukot	5
Haarniskat	5
Haarniska/hintataulukko	6
Haarniska/liiketaulukko	9
Erikoistaidot.....	11

Teksti: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

Copyright © 1997-2001 Tero Kaija

Osumakohtataulukko

Jalat (oikea jalka: 01-04; 01-03, vasen jalka: 05-08; 04-06)

<i>d20</i>	<i>Osumakohta</i>
01-02	Lonkka
03-08	Reisi
09-10	Polvi
11-15	Sääri
16-19	Pohje
20	Jalkaterä

Vatsa (vatsa: 09-11; 07-10)

<i>d20</i>	<i>Osumakohta</i>
01-06	Oikea sivusta
07-13	Keskelle vatsaa
14-19	Vasen sivusta
20	Haarojen väliin

Rinta (rinta: 12; 11-15)

<i>d20</i>	<i>Osumakohta</i>
01-06	Oikea kylki
07-13	Keskelle rintaa
14	Sydämen kohdalle
15-20	Vasen kylki

Kädet (oikea käsi: 13-15; 16-17, vasen käsi: 16-18; 18-19)

<i>d20</i>	<i>Osumakohta</i>
01-03	Olkapää
04-09	Olkavarsi
10	Kyynärpää
11-15	Kyynärvarsi
16-18	Ranne
19	Kämmen
20	Sormet (d10: 1-2 etusormi; 3-4 keskisormi; 5-6 nimetön; 7-8 pikkurilli;
9-10 peukalo)	

Pää (pää: 19-20; 20)

<i>d20</i>	<i>Osumakohta</i>
01-08	Päälaki
09	Korva (d4: 1-2 vasen; 3-4 oikea)
10-12	Poski
13	Ohimo
14	Otsa
15	Silmä (d4: 1-2 vasen; 3-4 oikea)
16	Nenä
17	Suu
18	Leuka
19-20	Kaula

Lisäsääntöjä hahmonluontiin ja taisteluun

Kätisyys

d20	Tulos
1	Molempikäinen (osaa käyttää asetta ym. kummassakin kädessä samalla prosentilla)
2-6	Vasenkätinen
7-20	Oikeakätinen

Muutokset kykyihin (ihmisillä)

Samaan kykyyn ei voi lisätä kahta bonusta.

VMA	<10	+10 johonkin asehyökkäykseen tai -torjuntaan.
R-R	<9	+10 kykypistettä, jotka voi jakaa yleisten kykyjen kesken (mikään kyky ei voi nousta yli 75).
KOK	<10	+5 yhteen yleiseen kykyyn.
ÄLY	<11	+10 yhteen asekykyyn ja +10 yhteen yleiseen kykyyn.
MHT	<9	+10 yhteen taikakykyyn tai +5 yhteen yleiseen kykyyn tai +10 kykypistettä, jotka voi jakaa velholoitsujen kesken).
NPP	<11	+10 mihin tahansa kykyyn tai +15 kykypistettä, jotka voi jakaa yleisten kykyjen kesken (mikään kyky ei voi nousta yli 75).
ULK	<8	+5 yhteen yleiseen kykyyn.

Bonukset tulevat ainoastaan hahmoa luotaessa, ja ne katsotaan alkuperäisten ominaisuuksien mukaan. Jos hahmo saa bonusta ominaisuuksiin luonnin aikana, se ei vaikuta ominaisuuden alkuperäiseen arvoon.

Lisää taistelusääntöjä

Shrurikenit, tikat ja puhallusputken ammuksiset lävistävät haarniskan helpommin. Haarniskat suojaavat näitä aseita vastaan vain puolella teholla (pyöristä alaspäin). Nahkahaarniskat suojaavat normaalisti, mutta jos niitä käytetään muiden haarniskojen alla, kokonaissuojapisteet puolitetaan.

Selästäpäin hyökkäys:

Jos hahmon taakse päästään ilman hänen huomaamatta eikä hän pysty torjumaan tai väistämään (hän ei ole havainnut hyökkääjää), hyökkäävällä hahmolla on seuraavat mahdollisuudet:

1. Hyökkääjä lyö selinpäin olevaa hahmoa sellaiseen kohtaan, jossa haarniskat ovat heikoimmillaan (taipeet jne.) Tällöin haarniska suojaa yhdellä pisteellä, tai kahdella, jos alla on myös toinen haarniska. Lyönti osuu automaattisesti; osumaheittoja ei heitetä. Vahingoksi lasketaan tällöin vain asevahinko, johon ei lisätä vahinkomuutosta.

2. Hyökkääjä lyö selinpäin olevaa hahmoa satunnaiseen osumapaikkaan, jolloin haarniska suojaa vain puolella teholla, tosin vähintään kahdella (pyöristä alaspäin). Nahkahaarniskat suojaavat normaalisti, mutta muun haarniskan alla käytettynä kokonaissuojapisteet puolitetaan. Lyöntiin tulee

+25% muutos. Vahingoksi lasketaan asean vahinko + vahinkomuutos, kuten normaalisti. Mahdollisuus on myös erikoiseen ja kriittiseen osumaan. Jos osumaheitto on kuitenkin epäonnistuminen, lyönti osuu, mutta haarniskat suojaavat normaalisti. Kompuroitaessa lyönti menee huti ja heitetään asianmukaisista taulukoista.

3. Lyhyt, pistämiseen tarkoitettu ase (puukko, tikari jne.) voidaan lyödä sellaiseen kohtaan, jossa haarniska on heikoimmillaan (taipeet jne.), jolloin haarniska (mikä tahansa) suojaa vain yhdellä pisteellä. Vahingosta jätetään pois vahinkomuutos. Ase jää pystyyn ko. ruumiinosaan, ja aiheuttaa joka meele vuoro yhden pisteen vahinkoa verenvuotona eikä sitä voi pysäyttää ennen kuin ase on poistettu. Henkilö, jossa ase on kiinni, voi yrittää ottaa asetta pois pelinjohtajan päätöksellä. Aseesta voidaan pitää kiinni ja heiluttaa sitä niin, että se aiheuttaa lisävahinkoa. Ko. Ruumiinosa kärsii tällöin vahinkoa 2 pistettä/mele vuoro ja vahinko tulee myös kokonaiskestopisteisiin. Jos ruumiinosa menee kestopisteittensä verran miinukselle, lisävahinkoa ei synny. Pelinjohtajan päätöksellä ase voi aiheuttaa myös sisäisiä vammoja (esim. elinten vaurioitumista jne.). Osumaaheittoa ei tarvita ollenkaan.

Kaksi ensimmäistä vaihtoehtoa aiheuttavat aina tönäisyn. Jos hahmoa päästään lyömään takaapäin, mutta ei yllä kuvatuilla tavoilla ts. ei päästä tarpeeksi lähelle hahmoa, tulee osumaan +10% muutos ja hahmon suojapisteistä vähennetään yksi. Myös tällainen lyönti aiheuttaa tönäisyn.

Haarniskataulukot

Haarniskat

Haarniskaryhmä	Viiltävät	Pistävät	Tylpät	Törmäys	NPP	Paino
Yksikertainen vaatetus & nahkat						
Ohut vaate	0	0	0	0	0	1.3kg
Normaali vaate	1	0	0	0	0	2.5kg
Paksu vaate	2	0	1	1	5	3.7kg
Pehmeä nahka	1	1	1	1	5	3.7kg
Kova nahka	2	1	2	1	5	5kg
Cuir-bouilli	3	2	2	1	5	5kg
Topattu nahka	3	1	3	3	5	5kg
Punottu nahka	3	2	3	2	10	5kg
Alustaan liitetyt						
Topattu pehmeä nahka	3	1	1	1	10	6kg
Topattu paksu vaate	3	2	1	1	10	6kg
Topattu kova nahka	4	2	3	1	15	7.5kg
Silmukka pehmeässä nahassa	4	3	3	1	10	7.5kg
Silmukka paksussa vaatteessa	4	3	4	1	10	7.5kg
Silmukka kovassa nahkassa	5	3	3	1	15	10kg
Topattu silmukka	5	3	4	2	15	10kg
Bezaittu pehmeässä nahassa	5	4	3	1	15	7.5kg
Topattu bezaittu	5	4	4	2	15	10kg
Bezaittu kovassa nahassa	6	5	4	1	15	10kg
Cuir-bouilli bezaittu	6	5	5	1	15	10kg
Suomu kovassa nahassa	6	6	4	1	15	10kg
Cuir-bouilli suomi	6	6	5	1	15	10kg
Suomu puuvahvistuksilla	5	4	4	1	15	10kg
Suomu sarvi/luuvahvistuksilla	6	6	5	1	15	15kg
Metallisuomu	7	6	5	1	15	20kg
Brigandiini puuvahvistuksilla	5	5	5	2	20	13kg
Brigandiini sarvi/luuvahvistuksilla	6	6	6	2	20	15kg
Metallibrigandiini	7	7	6	2	20	22kg

Haarniskaryhmä	Viiltävät	Pistävät	Tylpät	Törmäys	NPP	Paino
Alustaan liittämättömät						
Rengas	6	6	2	1	10	20kg
Kaksinkertainen rengas	7	6	4	1	15	22kg
Laajennettu rengas	7	6	5	1	15	22kg
Rengas ristikolla	6	6	3	1	15	20kg
Yhdistetty rengas	6	6	5	1	15	22kg
Laminaatti	7	7	7	1	15	20kg
Cuir-bouilli lamellaari	6	6	6	1	20	10kg
Lamellaari puuvahvistuksilla	5	5	5	1	20	10kg
Lamellaari sarvi/luuvahvistuksilla	6	6	6	1	20	13kg
Metallilamellaari	7	7	6	1	20	18kg
Levy	8	7	7	1	15	25kg
Vahvistettu levy	8	8	8	1	15	25kg

Haarniska/hintataulukko

Haarniskatyypit KOK (2-13)

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Hinta/ENC
Ohut vaate	0.6	0.6	0.7	0.7	0.8	0.8	0.9	0.9	1.0	1.0	1.1	1.1	3
Normaali vaate	1.8	1.8	1.9	1.9	2.0	2.0	2.1	2.1	2.2	2.2	2.3	2.3	5
Paksu vaate	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	10
Pehmeä nahka	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	20
Kova nahka	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	20
Cuir-bouilli	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	45
Topattu nahka	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	50
Punottu nahka	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	55
Topattu pehmeä nah.	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	5.0	5.1	5.3	5.4	50
Topattu paksu vaat.	3.8	3.9	4.1	4.2	4.4	4.5	4.7	4.8	5.0	5.1	5.3	5.4	55
Topattu kova nahka	4.5	4.7	4.9	5.1	5.3	5.5	5.7	5.9	6.1	6.3	6.5	6.7	55
Silmukka pehmeässä nahassa	4.5	4.7	4.9	5.1	5.3	5.5	5.7	5.9	6.1	6.3	6.5	6.7	65
Silmukka paksussa vaatteessa	4.5	4.7	4.9	5.1	5.3	5.5	5.7	5.9	6.1	6.3	6.5	6.7	70
Silmukka kovassa nahassa	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	90
Topattu silmukka	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	100
Bezaittu pehmeässä nahassa	4.5	4.7	4.9	5.1	5.3	5.5	5.7	5.9	6.1	6.3	6.5	6.7	130
Topattu bezaittu	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	110
Bezaittu kovassa nahassa	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	140
Cuir-bouilli bez.	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	160
Suomu kovassa nahka	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	200
Cuir-bouilli suomi	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	240
Suomu puuvahvist.	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	105
Suomu sarvi/luuvahvistuksilla	7.5	8.0	8.5	9.0	9.5	10.0	10.5	11.0	11.5	12.0	12.5	13.0	200
Metallisuomu	11.0	11.6	12.2	12.8	13.4	14.0	14.6	15.2	15.8	16.4	17.0	17.6	240
Brigandiini puuvahvistuksilla	7.0	7.4	7.8	8.2	8.6	9.0	9.4	9.8	10.2	10.6	11.0	11.4	100
Brigandiini sarvi/luuvahvistuksilla	7.5	8.0	8.5	9.0	9.5	10.0	10.5	11.0	11.5	12.0	12.5	13.0	240
Metallibrigandiini	11.5	12.2	12.9	13.6	14.3	15.0	15.7	16.4	17.1	17.8	18.5	19.2	240

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Hinta/ENC
Rengas	11.0	11.6	12.2	12.8	13.4	14.0	14.6	15.2	15.8	16.4	17.0	17.6	180
Kaksikertainen rengas	11.5	12.2	12.9	13.6	14.3	15.0	15.7	16.4	17.1	17.8	18.5	19.2	220
Laajennettu rengas	11.5	12.2	12.9	13.6	14.3	15.0	15.7	16.4	17.1	17.8	18.5	19.2	230
Rengas ristikolla	11.0	11.6	12.2	12.8	13.4	14.0	14.6	15.2	15.8	16.4	17.0	17.6	220
Yhdistetty rengas	11.5	12.2	12.9	13.6	14.3	15.0	15.7	16.4	17.1	17.8	18.5	19.2	220
Laminaatti	11.0	11.6	12.2	12.8	13.4	14.0	14.6	15.2	15.8	16.4	17.0	17.6	300
Cuir-bouilli lamel- laari	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	500*
Lamellaari puuvah- vistuksilla	5.5	5.8	6.1	6.4	6.7	7.0	7.3	7.6	7.9	8.2	8.5	8.8	460*
Lamellaari sarvi/ luuvahvistuksilla	7.0	7.4	7.8	8.2	8.6	9.0	9.4	9.8	10.2	10.6	11.0	11.4	380*
Metallilamellaari	10.5	11.0	11.5	12.0	12.5	13.0	13.5	14.0	14.5	15.0	15.5	16.0	360*
Levy	13.0	13.8	14.6	15.4	16.2	17.0	17.8	18.6	19.4	20.2	21.0	21.8	300
Vahvistettu levy	13.0	13.8	14.6	15.4	16.2	17.0	17.8	18.6	19.4	20.2	21.0	21.8	320

Haarniskatyypit KOK (14-25)

	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Hinta/ENC
Ohut vaate	1.2	1.2	1.3	1.3	1.4	1.4	1.5	1.5	1.6	1.6	1.7	1.7	3
Normaali vaate	2.4	2.4	2.5	2.5	2.6	2.6	2.7	2.7	2.8	2.8	2.9	2.9	5
Paksu vaate	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	10
Pehmeä nahka	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	20
Kova nahka	5.0	5.1	5.3	5.4	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.5	6.6	20
Cuir-bouilli	5.0	5.1	5.3	5.4	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.5	6.6	45
Topattu nahka	5.0	5.1	5.3	5.4	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.5	6.6	50
Punottu nahka	5.0	5.1	5.3	5.4	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.5	6.6	55
Topattu pehmeä nah.	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.4	6.6	6.7	6.9	7.0	7.2	50
Topattu paksu vaat.	5.6	5.7	5.9	6.0	6.2	6.3	6.4	6.6	6.7	6.9	7.0	7.2	55
Topattu kova nahka	6.9	7.1	7.3	7.5	7.7	7.9	8.1	8.3	8.5	8.7	8.9	9.1	55
Silmukka pehmeässä nahassa	6.9	7.1	7.3	7.5	7.7	7.9	8.1	8.3	8.5	8.7	8.9	9.1	65
Silmukka paksussa vaatteessa	6.9	7.1	7.3	7.5	7.7	7.9	8.1	8.3	8.5	8.7	8.9	9.1	70
Silmukka kovassa nahassa	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	90
Topattu silmukka	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	100
Bezaittu pehmeässä nahassa	6.9	7.1	7.3	7.5	7.7	7.9	8.1	8.3	8.5	8.7	8.9	9.1	130
Topattu bezaittu	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	110
Bezaittu kovassa nahassa	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	140
Cuir-bouilli bez.	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	160
Suomu kovassa nahka	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	200
Cuir-bouilli suomi	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	240
Suomu puuvahvist.	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	105
Suomu sarvi/luu vahvistuksilla	13.5	14.0	14.5	15.0	15.5	16.0	16.5	17.0	17.5	18.0	18.5	19.0	200
Metallisuomu	18.2	18.8	19.4	20.0	20.6	21.2	21.8	22.4	23.0	23.6	24.2	24.8	240
Brigandiini puu- vahvistuksilla	11.8	12.2	12.6	13.0	13.4	13.8	14.2	14.6	15.0	15.4	15.8	16.2	100
Brigandiini sarvi/ luuvahvistuksilla	13.5	14.0	14.5	15.0	15.5	16.0	16.5	17.0	17.5	18.0	18.5	19.0	240
Metallibrigandiini	19.9	20.6	21.3	22.0	22.7	23.4	24.1	24.8	25.5	26.2	26.9	27.6	240

	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Hinta/ENC
Rengas	18.2	18.8	19.4	20.0	20.6	21.2	21.8	22.4	23.0	23.6	24.2	24.8	180
Kaksikertainen rengas	19.9	20.6	21.3	22.0	22.7	23.4	24.1	24.8	25.5	26.2	26.9	27.6	220
Laajennettu rengas	19.9	20.6	21.3	22.0	22.7	23.4	24.1	24.8	25.5	26.2	26.9	27.6	230
Rengas ristikolla	18.2	18.8	19.4	20.0	20.6	21.2	21.8	22.4	23.0	23.6	24.2	24.8	220
Yhdistetty rengas	19.9	20.6	21.3	22.0	22.7	23.4	24.1	24.8	25.5	26.2	26.9	27.6	220
Laminaatti	18.2	18.8	19.4	20.0	20.6	21.2	21.8	22.4	23.0	23.6	24.2	24.8	300
Cuir-bouilli lamel- laari	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	500*
Lamellaari puuvah- vistuksilla	9.1	9.4	9.7	10.0	10.3	10.6	10.9	11.2	11.5	11.8	12.1	12.4	460*
Lamellaari sarvi/ luuvahvistuksilla	11.8	12.2	12.6	13.0	13.4	13.8	14.2	14.6	15.0	15.4	15.8	16.2	380*
Metallilamellaari	16.5	17.0	17.5	18.0	18.5	19.0	19.5	20.0	20.5	21.0	21.5	22.0	360*
Levy	22.6	23.4	24.2	25.0	25.8	26.6	27.4	28.2	29.0	29.8	30.6	31.4	300
Vahvistettu levy	22.6	23.4	24.2	25.0	25.8	26.6	27.4	28.2	29.0	29.8	30.6	31.4	320

Kaikki painot ovat ENC:nä, hinnat lunareina.

* = Näiden hintaa nostaa vaikea valmistustapa ja sen vuoksi niitä on melko vähän saatavilla normaaleilla markkinoilla.

Yksinkertaisia vaatteita ja nahkasuojuksia voi käyttää muiden haarniskojen alla tuomaan lisäsuojaa. Myös kahta samanlaista nahkasuojusta voi käyttää päällekin. Kuitenkin jos näitä suojuksia käytetään alustaan liitettyjen haarniskojen alla, näiden paino kaksinkertaistetaan (esim. KOK 10 olevan hahmon pehmeä nahka painaisi metallisuomuhaarniskan alla 6.0 ENC normaalin 3.0 ENC:in sijaan).

NPP-sarake kertoo, kuinka monta prosenttiyksikköä vähennetään kaikista NPP-pohjaisista kyvyistä (ei koske asekykyä eikä loitsunheittoa). Haarniskan paino ei kuitenkaan enää vaikuta tai aiheuta muutoksia kyseisiin kykyihin. Näihin kykyihin lasketaan kaikki Ketteryys-, Manipulointi- ja Salavikikaisuuskyvyt. Pelinjohtaja voi tarvittaessa määrätä haarniskan aiheuttavan muutoksia myös muihin kykyihin.

Painosarake kertoo haarniskan painon KOK 17 vastaavalla hahmolla. Tarkemmat painot Haarniska/hintataulukosta.

Haarniska/liiketaulukko

Haarniskatyyppi (VMA-KOK)

	<-10	-10-(-7)	-6-(-3)	-2-0	1-3	4-7	8-11	11-14	>14
Ohut vaate	100	100	100	100	100	100	100	100	100%
Normaali vaate	100	100	100	100	100	100	100	100	100%
Paksu vaate	90	90	95	95	100	100	100	100	100%
Pehmeä nahka	95	95	95	100	100	100	100	100	100%
Kova nahka	90	90	95	95	100	100	100	100	100%
Cuir-bouilli	80	80	90	95	100	100	100	100	100%
Topattu nahka	80	85	90	95	100	100	100	100	100%
Punottu nahka	75	80	85	90	95	100	100	100	100%
Topattu pehmeä nahka	85	90	95	95	100	100	100	100	100%
Topattu paksu vaate	85	85	90	90	95	100	100	100	100%
Topattu kova nahka	75	80	80	85	90	95	95	100	100%
Silmukka pehmeässä nahassa	80	85	90	95	95	100	100	100	100%
Silmukka paksussa vaatteessa	80	80	85	90	90	95	100	100	100%
Silmukka kovassa nahassa	75	75	80	85	90	90	95	95	100%
Topattu silmukka	70	75	75	80	85	85	90	95	95%
Bezaittu pehmeässä nahassa	70	70	75	75	80	85	90	95	95%
Topattu bezaittu	70	70	70	75	75	80	80	85	90%
Bezaittu kovassa nahassa	65	65	70	70	75	75	80	80	85%
Cuir-bouilli bezaittu	65	65	70	70	75	75	80	80	85%
Suomu kovassa nahassa	60	65	65	70	70	75	75	80	80%
Cuir-bouilli suomi	60	60	65	65	70	75	75	80	80%
Suomu puuvahvistuksilla	70	70	75	75	80	80	85	85	90%
Suomu sarvi/luuvahvistuksilla	60	60	65	65	70	70	75	75	75%
Metallisuomu	55	60	60	65	65	70	70	70	75%
Brigandiini puuvahvistuksilla	50	50	55	60	60	65	65	70	70%
Brigandiini sarvi/luuvahvistuksilla	50	50	55	55	60	60	65	65	65%
Metallibrigandiini	45	45	50	50	55	55	60	60	60%
Rengas	70	70	75	75	80	80	80	85	85%
Kaksinkertainen rengas	60	60	65	65	70	70	75	75	75%
Laajennettu rengas	60	60	60	65	65	65	70	70	70%
Rengas ristikolla	55	55	60	60	60	65	65	65	65%
Yhdistetty rengas	50	50	55	55	60	60	60	65	65%
Laminaatti	30	35	40	45	45	50	50	55	60%
Cuir-bouilli lammellaari	35	40	45	45	50	50	55	60	65%
Lamellaari puuvahvistuksilla	40	45	50	55	60	60	60	65	65%
Lamellaari sarvi/luuvahvistuksilla	35	40	45	50	55	55	60	65	70%
Metallilamellaari	30	35	40	40	45	50	50	50	55%
Levy	40	40	45	45	50	50	50	55	55%
Vahvistettu levy	40	40	40	45	45	45	50	50	50%

Taulukon käyttö: Laske ensin erotus VMA - KOK. Valitse sitten oikea sarake ja haarniskatyyppi. Kokonaisliike on saadun tuloksen verran prosenttia alkuperäisliikkeestä (normaali liike kertaa 10). Alla oleva haarniska aiheuttaa -5% muutoksen tulokseen normaalien haittojen lisäksi.

Esim. Cormac (VMA 14, KOK 12) pitää yllään rengashaarniskaa ja sen alla punottua nahkaa. Ren-
gas vähentää liikkeen 80%:iin normaalista ja punottu nahka 95%:iin normaalista. Renkaan aiheut-
tama -20% muutos ja nahan -5% muutos lasketaan yhteen eli yhteensä -25% muutos, josta vielä
vähennetään alla olevan haarniskan haitta -5%, eli Cormacin liike on 70% normaalista.

$$0.70 * 30 = 21$$

Jokaista kahta negatiivista väsymyspistettä kohden liike vähenee yhdellä.

Jos liike on haarniskahaitan jälkeen alle viiden, kaikki toiminnot vaikeutuvat (-10% kaikkiin kykyi-
hin jokaista viittä alle menevää liikepistettä kohden).

Erikoistaidot

Heitto (d100)	Seuraus
01-05	+5 yhteen yleiseen kykyyn. Olet kuitenkin allerginen heinäkasveille. Allergiasi aste on seuraava (d6): 1-3 lievä (-5%), 4 melko lievä (-10%), 5 kohtalainen (-15%), 6 vakava (-25%). Aina kun olet heinäkasvien lähetyvillä kauemmin kuin minuutin (5 meelevuoroa), saat allergian oireita ja allergian asteen mukaisen haitan.
06-10	+10 yhteen yleiseen kykyyn. Olet kuitenkin allerginen jollekin puulajille (d6): 1 havupuut, 2 lehtipuut, 3-4 leppä, 5-6 koivu. Aina kun olet niitä 15 metriä lähempänä yli minuutin ajan, saat allergian oireita ja saat kykyihisi -20% muutoksen.
11-15	Siron luustosi ansiosta saat +15% muutoksen Salavihkaisuuskykyihin. Mutta siitä on myös haittaa. Aina kun saat vahinkoa törmäyksistä tai putoamisesta (tai vastaavasta) ja jonkin ruumiinosan kestopisteet menevät miinukselle, sinulla 5% suurempi mahdollisuus ko. ruumiinosan luiden murtumiseen. Jos kestopisteet menivät ruumiinosan kestopisteiden verran miinukselle, sinulla 20% suurempi mahdollisuus ko. ruumiinosan murtumiseen ja paranemisaika kaksinkertaistuu.
16-20	Vuosien mittaan muutut karismaattisemmaksi ja saat +1 ULK:iin ja +10% Suostutteluun ja Puhetaitoon (ULK:n tuoma mahdollinen lisäys mukaanlukien). Sinulla on kuitenkin heikko hämäränäkö ja aina pimeään tullen tai pimeissä paikoissa saat -20% muutoksen Havaintokykyihin.
21-25	Sinulla on hyvät keuhkot ja pystyt pidättämään hengitystäsi kaksi kertaa pidempää (vaadittaessa tukehtumisheitto heitetään vain kerran kahdessa meelevuorossa). Sinua kuitenkin vaivaa sateen tuoma päänsärky ja saat sateen alettua ensimmäisen tunnin ajan -10% kaikkiin toimiin.
26-30	Vuosien aikana opit tuntemaan paljon eläimistä ja tämän vuoksi saat +30% muutoksen Eläintietoon. Et kuitenkaan ikinä ole ollut kovin hyvä puhuja ja sen vuoksi saat Puhetaitoon ja Suostutteluun -5% muutoksen.
31	Vuosien mittaan alat muistuttaa isäsi ulkomuotoja enemmän tai vähemmän, ja siksi saat joko +1 KOK:n tai -1 KOK:n. Muistutat myös isääsi siltä osalta, että et ole isäsi kaltoin kovin näppärä käsistäsi, joten saat -10% muutoksen Silmäkääntöön.
32-35	Sinulla on terävä kuulo, +25% muutos Kuunteluun. Sinua on kuitenkin vaikea herättää ja nukut hyvin sikeästi ja et herää kuin ”kovia otteita” käyttämällä (esim. kaatamalla vettä niskaan, ravistelemalla kunnolla, jos joku vahingoittaa sinua tms.).
36-40	Nuoruutesi aikana olet kehittänyt näppäryyttäsi paremmaksi, siksi +1 NPP:hen ja +20% muutos Silmäkääntöön (NPP:n tuoma lisäys mukaanlukien). Kuitenkin olet huonokuuloinen ja saat -20% muutoksen Kuunteluun.

41-45	Eräs sukulaisistasi tai ystävästäsi on ollut merimiehenä ja on opettanut sinulla merenkäynnin taitoja. Saat +15% muutoksen Veneilyyn ja Laivankäsittelyyn ja +20% muutoksen Meritietoon. Sinulla on kuitenkin heikko kielipää ja saat -10% muutoksen kaikkiin jo osaamiisi kieliin, joita saat lukea/kirjoittaa (jos joku laskee nollaan, kieli unohtuu ja se on opeteltava uudestaan). Myös uusi- en kielten opettelu (lukemaan/kirjoittamaan) on sinulle vaikeaa, ja siksi tarvitset kolminkertaisen ajan niitä opiskellessasi.
46-50	Sinulla on hyvä ponnistusvoima ja pystyt hyppäämään ilman vauhtia oman pituutesi verran ylöspäin ja kolme kertaa pituutesi verran eteenpäin aina kykyheiton onnistuessa. Lisäksi saat +35% muutoksen Hyppyyn. Sinulla on kuitenkin heikko vastustuskyky sairauksia vastaan ja -20% muutoksen vastahaittoihin.
51-55	Pystyt keskittymään helpommin ja loitusujen heitto tapahtuu yhtä iskuhetkeä aikaisemmin. Kuitenkin aina kun koetat keskittyä johonkin, vastaa muutokseton heitto 44 kompurointi (käsittäen loitsimisen, ampumisen, normaalin keskittymisen yms.).
56-60	Sinulla on hyvä sairauden ja myrkyin vastustuskyky, ja saat vastustusheittoon +30% muutoksen. Sinulla on kuitenkin huonot refleksit ja kokonaisiskuhetkesi kasvaa yhdellä (käsittäen ase- ja loitsuiskuhetkien kasvun ja muiden iskuhetkien kasvun niin ikään).
61-65	Olet kehittänyt lihaksistoasi ja saat +1 VMA:an. Olet kuitenkin kömpelö salavihkaisuuskyvyissä saaden niihin -10 muutoksen.
66-70	Olet taitava torjuja aseilla ja saat kaikkiin aseisiin (ei epätavallisiin) +10% muutoksen torjuntaan. Olet kuitenkin keho väistäjä ja saat -25% Väistöön.
71-75	Olet melko tarkka heittoaseiden (ei ampuma-aseiden) käytössä ja saat kaikkiin heittoasehyökkäyksiin +25% muutoksen. Kuitenkin, aina kun kätesi kestopisteet menevät miinukselle, on 15% mahdollisuus, että kätesi murtuu. Jos kätesi kestopisteet menevät niiden verran miinukselle, on 30% mahdollisuus, että kätesi murtuvat pahoin ja tarvitsevat kaksinkertaisen ajan parantukseen.
76	Älykkyytesi on kasvanut vuosien aikana, ja saat +2 ÄLY:yn. Podet kuitenkin yhtä kammoa (d6): 1 korkeanpaikankammo: pelkää korkeita paikkoja ja siellä ollessasi saat -40% muutoksen kaikkiin kykyihin ja olet paniikissa d10 meelevuoroa; 2 ahtaanpaikankammo, pelkää ahtaita paikkoja ja sinne joutuessasi ja epäonnistuessasi ÄLYx2 -heitossa, saat -50% muutoksen kaikkiin kykyihin ja on paniikissa d6+2 meelevuoroa; 3-4 ”ötökkä”kammo, pelkää kaikenlaisia pieniä oloita yli kaiken ja sellaisen joutuessa esim. paidallesi, joudut paniikkiin d8 meelevuoroksi aiheuttaen -30% muutoksen kykyihin; 5 suljetun paikan kammo, pelkää suljettuja paikkoja, ja sinne jouduttuasi ja epäonnistuessasi ÄLYx2 -heitossa, joudut paniikkiin ja saat -70% muutoksen kykyihin kunnes pääset pois ko. paikasta; 6 avoimen paikan kammo, pelkää avoimia paikkoja sinne joutuessasi ja epäonnistuessasi ÄLYx1 -heitossa, joudut d8+4 meelevuoroksi paniikkiin ja saat -50% muutoksen kykyihin.

77-79	Sinulla on todella hyvä kipukynnys ja et vaivu tajuttomuuteen, vaikka kestopisteet olisivatkin 1 tai 2 (nolla kuitenkin aiheuttaa kuoleman, kuten normaalistikin). Sinulla on kuitenkin heikko henkinen vastustus ja vastustaessasi jotain loitsua, saat -20% muutoksen vastustustaulukkoon.
80-85	Olet erittäin nopea liikkumaan ja saat +15 liikkeeseen. Olet kuitenkin huono piileskelijä, siitä sinulle -10% muutos Piileskelyyn.
86-90	Vuosien mittaan sinusta on tullut hyvin elinvoimainen, +3 MHT:iin. Sinulla on kuitenkin jonkin asteinen hengityssairaus ja aina kun sataa vettä, et pysty tuottamaan kunnolla ääntä (loitsiminen on mahdollista, mutta puhuminen on mahdotonta).
91-93	Pystyt kommunikoimaan jonkin eläimen kanssa (pelaajan valinta) aivan kuin eläimen ja sinun välillä olisi Ajatuspuhe-loitsu. Olet kuitenkin erittäin allerginen erilaisille hyönteisille ja kun esim. ampiainen pistää sinua, saat d20 tunniksi tai, kunnes saat hoitoa, -30% muutoksen kykyihisi, ja pistoskohta turpoaa pahasti (esim. pistos rintakehään tai kaulaan voi olla hyvin vaarallinen).
94	Heittäessäsi loitsua, voit yhdellä taikapisteellä lisätä loitsuun 1-2 taikapistettä (loitsuihin ei voi kuitenkaan käyttää enempää pisteitä kuin on sallittua, esim. Parannus-4 maksaisi käyttäjälle vain 2 taikapistettä). Kuitenkin sinuun heitettyt loitsut vaikuttavat helpommin. Vastustaessasi loitsua vastustustaulukossa, mahdollisuutesi onnistua puolitetaan.
95-97	Olet immuuni jollekin taikuudenlajille (pelaajan valinta), sekä hyökkäviin että puolustaviin loitsuihin, ja et voi itse käyttää kyseistä taikuudenlajia etkä omistaa sen loitsuja.
98-99	Kestävyytesi on vuosien mittaan parantunut ja saat +3 kestopisteisiin. Väsyvät kuitenkin yllättävän nopeasti ja väsymyspisteiden mennessä miinukselle, rasittaessasi itseäsi niitä kuluu kolminkertainen määrä.
100	Jokin ominaisuutesi on nuoruudessasi kehittynyt nopeasti, siksi +2 mihin tahansa yhteen ominaisuuteen (ei rajoja).

Käyttötarkoitus:

Taulukkoa käytetään hahmonluonnin aikana ja siitä heitetään kerran. Taulukon tarkoitus on antaa hahmoille hyötyä ja haittaa. Näin ollen hahmoille saa hieman enemmän luotua taustaa.

Taulukon tekstit ovat vain viitteellisiä ja niitä voi makunsa mukaan muuttaa.