

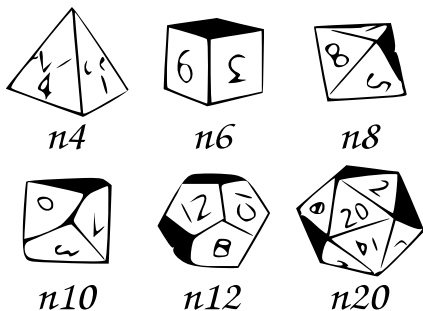
KOHTI TUNTEMATONTA

- Säännöt -

NOPAT

Lyhenne n6 tarkoittaa yhtä 6-sivuista noppaa. Vastaavalla tavalla 2n8+1 tarkoittaa kahta 8-sivuista noppaa joiden tulokset lasketaan yhteen ja summaan lisätään lopuksi 1.

Yleensä n20 heittäessä ”raaka” tulos 20 (ilman muuttujia) lasketaan aina onnistumisena ja 1 epäonnistumisena.



JPNEOK / OPENCLIPART.ORG

TAISTELU

Hyökkäys

Heitä n20 + mahdolliset muuttujat. Jos tulos on sama, tai korkeampi, kuin vastustajan panssari, heitä vahinko.

Vahinko

Heitä n6. Tulos vähennetään uhrin kestopisteistä. Nolla kestopistettä tarkoittaa että uhri on tajuton, negatiiviset että uhri on lähellä kuolemaa (kts. Elvytys).

Erikoiset aseet

2-käden aseet, sekä jalkajousi, lisäävät +1 hyökkäykseen. Jalkajousen lataaminen kestää yhden taisteluvuoron.

Kilvet

Kilvet tarjoavat kaksinkertaisen panssarin heittoaseita ja nuolia vastaan. Panssari lasketaan myös kaksinkertaisena jos kilpeä käytetään osana kilpimuuria.

Hahmo voi halutessa uhrata kilven ja täten välttää kaiken vahingon. Kilpi on tämän jälkeen käyttökelpoton.

Useammat hyökkäykset

Jos hahmolla on useampi hyökkäys voi hän halutessaan jakaa ne useamman vastustajan välillä. Hyökkäyksen muuttujat lisätään jokaiseen nopan heittoon.

Elvytys

Kaatuneen toverin voi yrittää elvyttää jos kuolemasta on kulunut korkeintaan 5 minuuttia. Elvyttäjä heittää n3. Jos heiton tulos nostaa kuolleen kestopisteet vähintään nolulle on elvytys onnistunut.

Toipuminen

Taistelun jälkeen heitä kestopisteet uudestaan. Mikäli heitto ylittää nykyiset pisteet on tämä hahmon uudet kestopisteet. Elvytyt saavat vain puolet tästä määrästä.

SEIKKAILU

Uroteot

Jos hahmo voi teon kautta haavoittua tai joutua pulaan (esim. hiipiminen, sukeltaminen, jne) heitä n20 + taso. Jos tulos on sama, tai korkeampi, kuin hahmon panssari, onnistuu uroteko.

Pelastusheitot

Jos hahmo astuu ansaan, tulee myrkytetyksi, tai joutuu pahan loitsun kohteeksi, heitä n20 + taso. Jos tulos on 15, tai enemmän, välttää hahmo vahingon.

KOKEMUS

Seuraava taso

Kun hahmo selviää hengissä pelikerran loppuun asti nousee hän seuraavalle tasolle. Pelikerran vaarallisuus tulee kuitenkin vastata hahmon tasoa.

Kestopisteet ja hyökkäykset

Kun hahmon taso nousee tai laskee, muista heittää uudet kestopisteet ja kirjata uudet hyökkäykset. Arvot löydät alla olevasta taulukosta.

Taso	Soturi		Tietäjä		Hirviö	
	Kesto.	Hyök.	Kesto.	Hyök.	Kesto.	Hyök.
¼	—	—	—	—	n3	1-4
½	—	—	—	—	1-1	1-2
1	1+1	1	1	1	1	1
2	2	1+4	1+1	1	2	1+4
3	3	2	2	1+4	3	2
4	4	2+2	2+1	1+4	4	2+2
5	5+1	3	3	2	5	3
6	6	3+1	3+1	2	6	3+1
7	7+1	4	4	2+2	7	4
8	8+2	4+1	5	3	8	4+1
9	9+3	5	6+1	3	9	5
10	10+1	5	7	4	10	5
11	10+3	5	8+1	4+1	11	6
12	11+1	6	8+2	4+1	12	6

ELINKUSTANNUKSET

Muurin veljeskunta verottaa kymmenyksen hahmojen voitoista joka kerta kun he palaavat muurin takaa. Hahmojen pelikertojen väliset elinkustannukset ovat samoin kymmenesosa heidän koko omaisuudesta.

Kirjoittanut

Mattias Wikström (burke@yagrebu.net), 2018.

Lähdeluettelo

Dungeons & Dragons,

Gary Gygax & Dave Arneson, Tactical Studies Rules, 1974

Searchers of the Unknown,

Nicolas Dessaux, <http://odd74.proboards.com/thread/2555>, 2009

Simplified ODGD Combat,

waysoftheearth, <http://odd74.proboards.com/thread/7571>, 2012

KOHTI TUNTEMATONTA

- Säännöt -

HAHMONLUONTI

Luokka

Soturi on sitkeä seikkailija joka loistaa toiminnassa. Hän tuntee kaikki aselajit ja on selviytymisen mestari.

Tietäjä on okkultisti joka himoaa kiellettyä tietoa. Hän osaa lukea loitsukirjoja ja tunnistaa taikaesineitä, mutta taistelussa hän on soturia heikompi.

Kestopisteet

Soturit heittävät **n6+1** ja tietäjät **n6**.

Varusteet

Kaikki uudet hahmot aloittavat pelin vaatteilla, puukolla, tulentekovälineillä, vesileilillä, huovalla ja repulla jossa on viikon retkimuonat. Tietäjällä on kirjoitusvälineet.

Lisäksi heitä **n10**:

1. Hopea-amuletti
2. Jalkapiikit (24 kpl)
3. Kunnan saappaat
4. Soihtuja (6 kpl)
5. Viinileili
6. Hopeanuoli
7. Köysi (50'/15m)
8. Rautanauvoja (12 kpl)
9. Taskupeili
10. Lyhty

Ampuma-, tai heittoase

Soturit heittävät **n6** ja tietäjät **n4**:

1. Linko (24 ammusta)
2. Heittokeihäs (2 kpl)
3. Chakram (3 kpl)
4. Jousi (24 nuolta)
5. Heittokirves (2 kpl)
6. Jalkajousi (24 nuolta)

Lyömäase

Soturit heittävät **n10** ja tietäjät **n4**:

1. Tikari
2. Keihäs
3. Puukirves
4. Miekka
5. Rautanuija
6. Sotavasara
7. Taistelukirves
8. Ketjunuija
9. Hilpari
10. 2-k miekka/kirves

Haarniska

Soturit heittävät **n6**: 1-3 nahka, 4-5 rengas, 6 levy
Tietäjät heittävät **n4**: 1-2 ei haarniskaa, 3-4 nahka
Haarniskaan kuuluu kypärä. Hahmoilla joilla on 1-käden ase on myös kilpi.

Haarniska	Panssari	Liikkumanopeus
–	10	15/300' (5/100m)
Nahka	12	12/240' (4/80m)
Rengas	14	9/180' (3/60m)
Levy	16	6/120' (2/40m)
Kilpi	+1	

Taso ja hyökkäykset

Hahmot aloittavat tasolla yksi – yhdellä hyökkäyksellä.

Nimi ja kuvaus

Hahmo tarvitsee myös nimen, sukupuolen, iän, ja ehkä pari sanaa kuvausta. Esimerkiksi:

Sus Kii (17), aloitteleva noita ja ihmissudenmetsästäjä
K 2 P 12 L 12/240' T 1 H 1, tikari, kilpi, nahkah., hopeanuoli
Nuori Sus on armoton selviytyjä. Hän tarvitsee ihmissuden hampaita kostaakseen kaksoissisarensa murhan.

HINNASTO

Tikari.....	3
Puukirves.....	3
Rautanuija.....	5
Miekka.....	10
Taistelukirves.....	7
Ketjunuija.....	8
Keihäs.....	1
Hilpari.....	7
2-käden kirves.....	10
2-käden miekka.....	15
Peitsi.....	4
Chakram.....	2
Jousi.....	15
Jalkajousi.....	25
Nuolet (24 kpl).....	5
Hopenuoli.....	5
Jalkapiikit (24 kpl).....	5
Nahka haarniska.....	15
Rengashaarniska.....	30
Levyhaarniska.....	50
Kypärä.....	10
Kilpi.....	10
Hevoson haarniska.....	150
Aasi.....	20
Työhevonen.....	30
Ratsastushevonen.....	40
Sotahevonen.....	100
Raskas sotahevonen.....	200
Satula.....	25
Satulalaukut.....	10
Kärri.....	100
Vankkurit.....	200
Lautta.....	40
Soutuvene.....	100
Pieni kauppalaiva.....	5.000
Iso kauppalaiva.....	20.000
Pieni sotalaiva.....	10.000
Iso sotalaiva.....	30.000
Köysi (50').....	1
Pitkä keppi (10').....	1
Rautanauvoja (12 kpl).....	1
Pieni säkki.....	1
Iso säkki.....	2
Reppu.....	5
Vesileili.....	1
Soihtuja (6 kpl).....	1
Lyhty.....	10
Öljy (litra).....	2
Vasara ja 3 puuseivästä.....	3
Taskupeili.....	5
Hopeinen taskupeili.....	15
Puinen amuletti.....	2
Hopeinen amuletti.....	25
Vihkivesi (pieni pullo).....	25
Ukonhattu (kimppu, myrkyllinen).....	10
Belladonna (kimppu, myrkyllinen).....	10
Valkosipuli (kimppu).....	5
Viini (litra).....	1
Retkimuona (viikko).....	15
Ruoka (viikko).....	5