

MELEEASETAULU

Aselaji	Asc	Vahinko	VMA/NPP	ENC	Perus%	Suojap.	Iskuhetki	Hinta	Erik.os
Keihäs 1-k	Heittokeihäs	d6+1	7/7	1.5	05	8	2	100	L
	Lyhyt keihäs	d8+1	7/7	2.0	05	10	2	20	L
	Ratsupeitsi	d10+1	7/7	3.5	05	10	0	150	L
	Pilum	d6+1	9/7	2.0	05	10	2	125	L
Keihäs 2-k	Lyhyt keihäs	d8+1	-/7	2.0	15	10	2	20	L
	Pitkä keihäs	d10+1	9/7	2.0	15	10	1	30	L
	Naginata	2d6+2	7/11	2.0	05	10	1	150	L
	Suurkeihäs	2d6+2	11/7	3.5	15	12	0	65	L
Kilpi	Pieni kilpi	d4	-/9	1.0	05	8	3	120	M
	Keskik. kilpi	d6	9/-	3.0	15	12	3	60	M
	Suuri kilpi	d6	12/-	7.0	15	18	3	150	M
	Kapea kilpi	d6	11/-	5.0	15	16	3	120	M
	Viikinkikilpi	d6	9/7	4.0	15	10	2	120	M
Kirves 1-k	Käsikirves	d6+1	7/9	0.5	10	8	2	25	V
	Taistelukirves	d8+2	13/9	1.0	10	8	2	100	V
Kirves 2-k	Taistelukirves	d8+2	9/9	1.0	05	8	2	100	V
	Suurkirves	2d6+2	11/9	2.0	05	10	1	120	V
	Hilpari	3d6	13/9	3.0	05	10	1	250	V
	Piilukirves	3d6	11/9	2.5	05	10	1	150	V
Lyhytmiekka	Lyhytmiekka	d6+1	-/-	1.0	10	10	2	100	L tai V
	Kukri	d4+3	-/11	0.5	10	8	3	120	L tai V
Miekka 1-k	Bastardimiekka	d10+1	13/9	2.0	10	12	2	230	V
	Leveä miekka	d8+1	9/7	1.5	10	10	2	175	L tai V
	Sapeli	d6+1	7/11	1.5	10	10	2	200	L tai V
Miekka 2-k	Bastardimiekka	d10+1	9/9	2.0	05	12	2	230	V
	Isomiekka	2d8	11/13	3.5	05	12	1	320	V
Moukari	Sauva	d8	9/9	1.5	10	8	1	20	M
	Raskas nuija	d10	9/7	2.5	10	10	2	220	M
	Sotamoukari	d10+2	11/7	2.5	10	12	1	150	M
	Peikkomoukari	2d8	17/7	5.5	10	16	1	50	M
	Työmoukari	2d6+2	13/7	4.0	10	12	2	150	M
Nuija 1-k	Puunuija	d6	-/7	0.5	15	4	2	4	M
	Kevyt nuija	d8	7/7	1.0	15	6	2	100	M
	Raskas nuija	d10	13/7	2.5	15	10	2	220	M
	Patukka	d6	7/9	0.5	15	5	2	10	M
Nyrkkirauta	Kevyt	d3+1	7/-	1.0	15	4	3	100	M
	Raskas	d3+2	11/-	1.5	15	8	3	100	M
	Taistelukyysi	d4+1	7/9	0.1	15	-	3	100	V
Säilä	Säilä	d6+1	7/13	1.0	05	8	2	100	L tai V
Tikari	Tikari	d4+2	-/-	0.5	15	6	3	33	L
	Veitsi	d3+1	-/-	0.2	15	4	3	10	L
	Sai	d6	-/11	1.0	05	10	2	60	L
Työkalut	Kuokka (2-k)	d6	7/7	2.0	10	8	1	5	M
	Viikate	2d6	11/9	2.5	10	8	1	50	V
	Sirppi	d6	-/-	0.5	05	6	3	40	V
	Lapio	d6+2	7/7	1.5	05	8	2	20	V
Varsta 1-k	Kolme ketjua	d6+2	9/13	2.0	05	10	2	240	M
	Pallo ja ketju	d10+1	11/7	2.0	05	8	2	250	M
	Viljavarsta	d6	9/-	1.0	10	6	2	10	M
Varsta 2-k	Sotavarsta	2d6+2	9/-	2.5	05	10	1	240	M
Vasara 1-k	Sotavasara	d6+2	11/9	2.0	10	8	2	150	M tai L
Vasara 2-k	Suurvasara	2d6+2	9/9	2.5	05	10	1	250	M tai L

Ratsupeitsellä ei voi torjua.

Kilven perus% koskee vain torjuntaa. Hyökkäys on 05.

Erik.os tarkoittaa, miten asetta käytetään. L=pistävä ase, jolla voi lävistää. V=viiltävä ase ja M=murskaava ase. Jos ase on kohdalla annetaan kaksi mahdollisuutta, asetta voi käyttää molemmilla tavoin. Pelaajan on ennen lyöntiä ilmoitettava kumpaa tapaa käyttää.

OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

ASELAJI: Seikkailija, joka oppii aselajin yhden aseensa käytössä, lisää samalla kykyään muissakin. Yhdellä kokemusheittokerralla voi heittää vain kerran yhden aselajin torjuntaa.

VAHINKO: Ase tekee tämän vahingon osuessaan. Siihen lisätään hahmon vahinkomuutos.

VMA/NPP: Nämä ovat pienimmät sallitut VMA ja NPP aseensa käyttöön. Jokainen vaadittu piste, joka puuttuu hahmolta heikentää kykyä 5 prosenttiyksikköä.

ENC: Arvio kiloina, kuinka paljon ase painaa. Jonkin verran otetaan myös huomioon, kuinka kömpelö ase on.

PERUS%: Tämä on perusosaaminen hahmolle, joka ei ole ennen käyttänyt asetta. Manipulointimuutos lisää hyökkäykseen ja ketteryysmuutos torjuntaan.

SUOJAP: Aseensa panssaripisteet. Näin monella pisteellä torjunta vähentää läpi tulevaa vahinkoa. Pisteet vähenevät yhdellä aina kun aseeseen osuu isku, joka ylittää sen panssaripisteet.

ISKUHETKI: Aseensa iskunopeus. Se lisätään hahmon KOK- ja NPP-iskunopeuksiin.

HINTA: Aseensa hinta Lunareina.

HEITTOASETAULU

Aseensa nimi	VMA/NPP	Perus%	ENC(m)	Vahinko	Suoja.	Kantomatka		Tuli- nopeus	Hinta
						Normaali	Maksimi		
Atlatl	7/9	05	0.5	d6!	6	+10	+20	1/MV	20
Bola	9/13	05	3.0	d4	-	15	25	1/MV	50
Bumerangi, sota	13/9	10	1.0	d8	6	30	50	1/MV	30
Bumerangi, metsäst.	9/11	05	0.5	d4	3	50	50	1/IH	20
Heitetty kivi	-/-	15	0.5	d3	-	20	20	1/IH	0
Heittokeihäs	9/9	10	1.5	d8	8	20	50	1/IH	100
Heittokirves	9/11	10	0.5	d6	6	20	20	1/IH	50
Heittoveitsi	-/11	05	0.2	d4	4	20	20	1/IH	50
Jalkajousi, kevyt	9/7	25	3.4(0.05)	d6+2	6	40	225	1/2MV	300
Jalkajousi, keskir.	11/7	25	4.8(0.05)	2d4+2	8	50	270	1/2MV	400
Jalkajousi, raskas	13/7	25	8.0(0.05)	2d6+2	10	55	300	1/3MV	500
Jalkajousi, toisto	9/7	25	3.2(0.05)	d6+2	6	60	170	1/IH	800
Jousi, lyhyt	9/9	05	0.5(0.05)	d6+1	5	90	120	1/IH	150
Jousi, moniaine	13/9	05	0.5(0.05)	d8+1	7	120	225	1/IH	350
Jousi, pitkä	13/9	05	0.5(0.05)	d8+1	6	90	275	1/IH	350
Kivijousi	11/7	25	3.4(0.1)	d6+2	6	30	200	1/MV	300
Lasso	9/13	05	1.0	-	-	10	10	1/5MV	200
Varsilasso	9/9	20	3.0	-	4	3	3	1/MV	100
Ruoska	9/9	10	1.0	d4	6	5	5	1/MV	150
Linko	-/11	05	0.1	d8	-	100	100	1/MV	30
Sauvalinko	9/11	10	0.5(0.1)	d10	10	120	120	1/MR	80
Puhallusputki	-/11	10	0.5(0.05)	d3	4	30	30	1/MV	50
Shuriken	-/13	05	0.1	d3	-	20	30	1/IH	25
Tikka	-/9	10	0.5	d6	4	20	30	1/IH	75

Atlaslin vahinko on vahinkomuutos atlaslia käyttävälle aseelle.
 Bumerangi ja bola eivät lävistä erikoisosumalla.
 Heittokirves ja heitetty kivi eivät lävistä erikoisosumalla.
 Toistojalkajousi ampuu 12 kertaa, sitten se on ladattava uudestaan d6+4 meelevuoron ajan.
 Puhallusputken nuolet ovat tavallisesti myrkytettyjä.

OTSIKOIDEN SELITYKSIÄ:

ASEEN NIMI: Nämä aseet on opittava erikseen, näissä ei ole aselajeja, kuten meeleaseissa. Tosin jalkajousia opitaan yhtäaikaan ja normaalit jouset samoin.

VMA/NPP: Minimi VMA ja NPP aseiden käyttöön. Puuttuvat pisteet alentavat kykyä 5%/piste.

PERUS%: Perusmahdollisuus hyökkäykselle jollekin, joka ei ole ennen käyttänyt tätä asetta.

ENC(n): Aseen arvioitu paino kiloissa. Suluissa oleva luku tarkoittaa yhden nuolen tai vasaman painoa.

VAHINKO: Aseen perusvahinko. On muistettava, että heitetty ase tekee vain puolet heittäjän vahinkomuutoksesta.

SUOJAP: Aseen suoja-pisteet. Jos aseeseen osuu isku, jossa on pisteitä enemmän kuin aseessa suoja-pisteitä, ase-pisteet vähenevät yhdellä.

NORMAALI KANTOMATKA: Tältä etäisyydeltä ase osuu käyttäjän normaalilla kykyheitolla.

MAKSIMIKANTOMATKA: Ase ei kanna tämän pitemmälle. Osuman mahdollisuus on vain puolet normaalista.

TULINOPEUS:

1/xMV: asetta voi käyttää kerran x:n meelevuoron aikana.

1/MR: asetta voi käyttää kerran meelevuorossa.

1/IH: asetta käytetään NPP-iskuhetkellä, sitten kolme iskuhetkeä myöhemmin NPP-iskunopeudella taas.
 Esim. Rurikilla on NPP-iskuhetki 2. Hän ampuu hetkellä 2 nuolen, sitten häneltä menee 3 iskuhetkeä uuden nuolen ottamiseen ja vielä NPP:n mukaan 2 sen laukaisuun, eli toinen nuoli lähtee iskuhetkellä 2+3+2=7.

HINTA: Aseen normaalihinta

PANSSARITAU LUKKO

Tässä taulukossa esitetään yhteenveto suoja-pisteistä, panssarin ENC-pisteistä, keskimääräisestä hinnasta/ ENC-piste ja panssarin kokonaishinnasta.

PANSSARIN ENC(kokonaishinta)

Panssarityyppi	Suoja-pisteet	Hinta/ENC	Pieni(6-10)	Keskikoko(11-15)	Suuri(16-20)	"Peikko"(21-25)
Pehmeä nahka	1	20	3.0(40)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Kova nahka	2	20	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(140)
Cuirboulli	3	45	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Besaittu	4	70	6.0(420)	7.5(563)	9.0(630)	10.5(735)
Silmukkaharniska	5	110	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Suomuhaarniska	6	120	16.0(1920)	20.0(2400)	24.0(2880)	28.0(3360)
Lamellaari	6	200	14.0(2800)	18.0(3600)	21.5(4300)	25.0(5000)
Rengashaarniska	7	240	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Niittipanssari	7	200	17.5(3500)	22.0(4400)	26.5(5300)	31.0(6200)
Levyhaarniska	8	270	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)

