

Osumaheitto

Osumaheitolla määritellään lähes kaikki onnistumiset taistelun aikana niin torjunnat, aseistariisunnat kuin normaalit ampumiset ja iskut. Onnistuminen lasketaan aina seuraavasti: Kohteelle määritellään haarniskaluokka, johon hyökkääjä vertaa oman luokkansa ja tasonsa mukaista lukua (katso osumaheittotaulukko). Hyökkääjä heittää n 20 ja lisää/vähentää siihen omat bonukset/rangaistukset ja kohteesta aiheutuvat ylimääräiset bonukset/rangaistukset ja jos tarkistettu n20 luku on suurempi tai yhtä suuri kuin ko. haarniskaluokkaan tarvittava luku, on osumaheitto onnistunut.

[Osumaheittotaulukko, kaikki hahmot \(Attack rolls table, all characters\)](#)

Taulukossa on määritelty haarniskaluokka HL 19:sta HL 20:een mutta, sillä ei ole varsinaista ylä- tai alarajaa. Taulukkoa voi siis jatkaa loputtomasti vasemmalle tai oikealle. Tai kuitenkin ottaa huomioon, että luvut (suuremmat kuin 10), jotka päättyvät nollaan toistetaan viisi (5) kertaa ennen kuin siirrytään seuraavaan lukuun. Myös luku kaksi (2) toistetaan viidesti ennen kuin siirrytään sitä pienempään lukuun. Sen sijaan, että mennään negatiivisiin lukuihin on nollan (0) alapuolella olevat luvut merkitty kursivilla.

Muunnettu nopan luku 20 (esim. 16+4) antaa osumisen ensimmäiseen sarakkeeseen, jossa on 20. Luonnollinen 20 antaa osumisen kaikkiin sarakkeisiin, joissa on 20. Luvut yli 20 toimivat normaalisti, eli nopalla heitetty 18, johon lisätään +3 bonus on 21 ja osuu silloin kaikkiin haarniskaluokkiin joiden sarake on 21 tai alle.

Lisävaurio (Extra damage)

Aina kun tarvittava osumaheitto on nolla tai pienempi, epäonnistuu osumaheitto ainoastaan luonnollisella ykkösellä (1). Tällöin kursivissa oleva luku lisätään aseeseen aiheuttamaan vaurioon.

OHL0 (THAC0)

Termi OHL0 tarkoittaa: Osumaheitto Haarniska Luokkaan Nolla. OHL0 on siis se luku, jonka joku tarvitsee osuakseen haarniskaluokka nollaan, ilman bonuksia tai rangaistuksia. OHL0:sta voidaan laskea kätevästi kaikki tarvittavat osumaheitot. OHL0:sta vähennetään kohteen haarniska luokka ja näin saadaan tarvittava osumaheitto. Sitä voi käyttää myös toisin päin, jos pelinjohtaja haluaa pitää vastustajan haarniskaluokan salassa. Eli heitāt n20 ja vähennāt saamasi luvun OHL0:stasi. Saamasi luku on haarniskaluokka, johon iskulla osuit. Esim. sinulla

on OHL0 9 ja vastustajan haarniskaluokka on 4. Tarvittava osumaheitto on siis $9 - (-4) = 13$. Tai jos heität 15 niin osut haarniskaluokkaan $9 - 15 = -7$.

[Osumaheittotaulukko, kaikki hirviöt \(Attack rolls table, all monsters\)](#)

Hirviöt eivät käytä samaa osumaheittotaulukkoa kuin hahmot vaan omaansa. [Taulukko](#) voi jatkua samoin kuin hahmoilla, sillä haarniskaluokalla ei ole ylä- tai alarajaa. Lisäksi kursivilla olevat luvut lisätään hirviön/olennon aiheuttamaan vaurioon.

Luonnolliset osumaheidot

Luonnollinen osumaheitto yksi (1) epäonnistuu aina ja sen lisäksi luonnolliset osumaheidot 1-3 sekä 18-20 aiheuttavat [erikoisvaikutuksia](#).

Osumaheitto muutokset (Attack roll modifiers)

Tietyissä tilanteissa voi tulla ylimääräisiä muutoksia osumaheittoon. Alla on listattu muutamia.

Taulukko 1 (Osumaheitto muutokset)

Olosuhde	Tarkistus
Hyökkäys takaa	+2*
Ei voi nähdä kohdetta	-4

suurempi hyökkää puolituksen kimppuun

-1	
Kohde väsynyt	+2
Hyökkääjä väsynyt	-2

* hylkää kilpibonus

Väsymys voi aiheutua esim. juoksemisen aiheuttamasta rasituksesta.