

Taistelu ampuma- ja heittoasein (Missile combat)

Taistellessaan kaukoaseella hahmolla on selkeä etu käsiaseella taistelevia vastaan, koska he voittavat automaattisesti aloitteen ja näin ollen voivat eliminoida vastustajansa jo ennen kuin nämä toimivat.

Ampuma- ja heittoaseen muutokset osumiseen (Missile adjustments to hit)

Käyttäessään ampuma- tai heittoasein vaikuttaa osumiseen muutamia sellaisia seikkoja, joita ei käsiaseella oteta huomioon. Näitä ovat: Ketteryys, kantama ja suoja. Näiden lisäksi tulee tarkistukset magiasta.

Ketteryys (Dexterity)

ampuma- tai heittoaseilla osumiseen vaikuttava kykypiste on ketteryys, jonka kykymuunnos lisää osumaheittoon.

Kantama (Range)

Jokaisella ampuma- tai heittoaseilla on kolme kantamaa: lyhyt, keskipitkä ja pitkä. Nämä kantamat määritellään aseiden kuvauksen yhteydessä ja ne voivat muuttua paremmiksi aseenhallintataidon kasvaessa (Esim. heittovasara, perus, 10/20/30). Lyhyt kantama on 5 ja ensimmäisenä ilmoitetun arvon välinen matka (5-10), keskipitkämatka on ensimmäisenä ja toisena ilmoitetun arvon jälkeen (10-20) ja pitkä kantama on toisena ja kolmantena ilmoitetun arvon välinen matka (20-30). Kolmantena ilmoitettu arvo on siis aseiden maksimi kantama. Lyhyellä kantamalla osumaheittoon ei tule muutoksia. Keskipitkällä kantamalla osumaheittoa rangaistaan kahdella (2) ja pitkällä kantamalla viidellä (5).

Taulukko 1 (Kantaman vaikutus osumiseen ampuma- ja heittoaseilla)

Kantama	Tarkistus
Lyhyt	normaali
Keskipitkä	-2
Pitkä	-5

Suoja (Cover)

Kohteeseen on vaikeampi osua jos hän piileskelee jonkun takana: tätä kutsutaan suojaksi. Hahmo voi saada tämän edun piileskellessään, tuolin, pöydän, puun kiven tai vastaavan takana.

Kilpeä ei kuitenkaan katsota suojaksi vaan se antaa vai normaalin haarniskaluokka bonuksensa. Suojia on kahdenlaisia, kovia ja pehmeitä. Pehmeä suoja estää ainoastaan näkymästä ja vaikeuttaa siten osumista mutta kova suoja estää ammuksen tai heittoaseen kulun kohteeseen asti. Myös se kuinka paljon kohteesta on suojan takana, on vaikuttava tekijä. Oheisessa taulukossa näkyy suojan vaikutukset.

Taulukko 2 (Suojan vaikutus osumiseen ampuma- ja heittoaseilla)

Kohteella on:	Pehmeä suoja	Kova suoja
1/4 suoja	-1	-2
1/2 suoja	-2	-4
3/4 suoja	-3	-6
Täysi suoja	-4	ei voi osua

Magia

Ampuma- tai heittoasetta käyttävät saavat normaalit bonukset osumiseen loitsuista ja aseiden magiasta. Tämän lisäksi ampuma-aseella osumiseen vaikuttaa myös ammuksista tulevat magiabonukset.

Ampuma- tai heittoaseen muutokset vaurioon (Missile adjustment to damage)

Voimakkuudesta tuleva vauriobonus/rangaistus vaikuttaa ainoastaan heittoaseisiin eikä ollenkaan ampuma-aseisiin. Heittoaseilla vaurioon lisätään myös mahdollisen maagisen aseiden antamat bonukset mutta ampuma-aseilla vaurioon vaikuttaa ainoastaan ammuksen ei ampumalaitteen antamat bonukset (on kuitenkin olemassa erikoistapauksia).

Kohteet 1,5m etäisyydellä (Targets within 50)

Kohteen ollessa alle 1,5m etäisyydelle ei ampuma-aseella voi osua ellei kohde ole kykenemätön liikkumaan. Heittoasetta käyttävähän voi käyttää asettaan myös iskemiseen. Näin ollen paras taktiikka ampuma-asein taistelevaa vastaan onkin rynnätä mahdollisimman nopeasti iholle. Liikkumattoman kohteen kyseessä ollessa on teloitustyyppiset niskalaukaukset mahdollisia.

Osittaiset kohteet (Partial targets)

Joskus tulee tilanteita, joissa kohde on ainoastaan osan pienkierrosta näkyvissä kuten esim. kohteen juostessa suoja takaa toisen suojan taakse. Taistelukierros (pienkierros) on kymmenen (10) sekuntia pitkä. Näin ollen näissä tilanteissa tulee laskea olosuhteista riippuen kuinka kauan

kohde on näkyvissä sekunteina ja katsoa taulukosta tuleva suojaava bonus. Tämä bonus koskee haarniskaluokkaa ja pelastusheittoja. Sellaisia loitsuja vastaan, joihin normaalisti ei ole pelastusheittoa saa mistä tahansa osittaisesta suojasta pelastusheitoksi 20.

Taulukko 3 (Osittaiset kohteet)

Sekunteja näkyvissä	1	2	3
Suojaava bonus (+)	9	8	7