

[Taistelun kulku \(Order of combat\)](#)

[Henkilökohtainen aloite \(Individual initiative\)](#)

[Moraali \(Morale\)](#)

[Liikkuminen \(Movement\)](#)

[Taistelu toiminnot \(Combat maneuvers\)](#)

[Heittäminen \(Throw\)](#)

[Ampuminen \(Fire\)](#)

[Loitsiminen \(Cast spell\)](#)

[Maagisen esineen käyttö \(Use magical item\)](#)

[Hyökkäys \(Attack\)](#)

[Perääntyvä taisteleminen \(Fighting withdrawal\)](#)

[Vetäytyminen \(Retreat\)](#)

[Peitsiryntäys \(Lance attack\)](#)

[Keihään asettaminen \(Set spear vs. charge\)](#)

[Useat hyökkäykset \(Multiple attacks\)](#)

[Murskaus \(Smash\)](#)

[Väistäminen \(Dodge\)](#)

[Aseista riisuminen \(Disarm\)](#)

[Torjunta \(Parry\)](#)

[Tainnuttava taistelu \(Non-lethal combat\)](#)

Taistelun kulku (Order of combat)

Taistelussa ajankulkua mittaa pienkierros (n. 10 sekuntia). Taistelun alkaessa kaikki osanottajat ilmaisevat mitä aikovat tehdä ja heittävät sen jälkeen henkilökohtaisen aloitteen. Toiminnon valinta -vaiheessa hahmo nimeää myös käyttämänsä manööverin. Hahmo voi muuttaa pienkierroksen toimintonsa väistämiseksi, jos hän ei ole ehtinyt suorittaa aiemmin nimeämäänsä toimintoa. Hahmo voi muuttaa toimintonsa torjunnaksi, jos hänellä on pienkierroksessa iskuja jäljellä. Taistelu etenee aloitteen määräämässä järjestyksessä eli suurimman saanut aloittaa. Ei-pelaajahahmot tarkistavat moraalinsa ennen kuin siirtyvät seuraavaan vaiheeseen. Ensimmäinen vaihe taistelussa on liikkuminen, jonka jälkeen hahmo voi suorittaa hyökkäyksensä joku heittoasein, käsiasein tai loitsuin.

Henkilökohtainen aloite (Individual initiative)

Kaikki heittävät henkilökohtaisen aloitteen johon vaikuttavat hahmon ketteryydestä, hahmoluokasta, rodusta ja esineistä tulevat mahdolliset bonukset/rangaistukset. Esim. puolituinen, jolla on ketteryys 15 määrittelee aloitteensa seuraavasti: $1n6 + 1$ (rotu) + 1 (ketteryys) = $1n6+2$. Suurimman aloitteen saanut aloittaa taistelukierroksen. Saman aloitteen saaneet heittävät aloitteensa uudelleen, kunnes järjestys on ratkaistu. Heitto- ja ampuma-aseita käyttävillä on etu lähitaisteluasetta käyttäviä vastaan ja voittavat automaattisesti aloitteen tässä tilanteessa. Lisäksi esim. Kiire-loitsun vaikutuksen alaiset olennot voittavat automaattisesti aloitteen sellaisia vastaan, joilla vastaavaa vaikutusta ei ole käytössään.

ysmuutokset aloitt

Ketteryysarvo	Aloitusermuutos
3	-2
4-5	-1
6-8	-1
9-12	Ei muutosta
13-15	+1
16-17	+1
18	+2

Moraali (Morale)

Tämä sääntö koskee ainoastaan ei-pelaajahahmoja. Näiden on tarkistettava tietyissä tilanteissa moraalinsa pystyäkseen jatkamaan taistelua.

Liikkuminen (Movement)

Hahmo voi liikkua taistelussa täyden määrän kohtaamisnopeudestaan, joka on 1/3 normaalista liikkumanopeudesta ja tehdä vielä sen lisäksi hyökkäyksiä.

Vaihtoehtoisesti hän voi myös liikkua täyden määrän juoksunopeudestaan, joka on 3* kohtaamisnopeus ellei hän ole jo käsikähmässä jonkun kanssa. Jos hahmo käyttää juoksunopeuttaan ei hän voi tehdä hyökkäyksiä ko. kierroksella.

Taistelutoiminnot (Combat maneuvers)

Hahmolla on valittavanaan useita eri toimintoja, joista hän voi valita taistellessaan. Tässä esiteltujen toimintojen lisäksi on olemassa joukko toimintoja, joita tulee aseenhallintataidon kasvaessa.

Heittäminen (Throw)

Jos hahmolla on käytössään heittoase (esim. käsikirves tai tikari) voi hän heittää sen olettaen, että kohde on kantaman sisällä. Heittoaseiden osumaheittoa tarkistetaan ketteryys bonuksilla/rangaistuksilla sekä magia bonuksilla. Vaurioheittoa taas tarkistetaan magian ja voimakkuuden antamilla bonuksilla/rangaistuksilla. Jos hahmolla on useita hyökkäyksiä, voi hän heittää useamman heittoaseen kierroksessa. Korkea aseenhallinta-taito voi antaa mahdollisuuden heittää asetta, jota normaalisti ei voi heittää.

Ampuminen (Fire)

Jos hahmolla on käytössään ampuma-ase (esim. jouset, varsijouset ja lingot) voi hän ampua sillä olettaen, että kohde on kantaman sisällä. Ampuma-aseiden osumaheittoa tarkistetaan ketteryys bonuksilla/rangaistuksilla sekä magia bonuksilla. Vaurioheittoa tarkistetaan ainoastaan magian antamilla bonuksilla/rangaistuksilla.

Loitsiminen (Cast spell)

Loitsimaan kykenevät voivat heittää loitsun joko muististaan tai kääröstä. Jos olenolla on kyky, joka sopii tähän kategoriaan, käyttää hän tätä toimintoa sen suorittamiseen.

Maagisen esineen käyttö (Use magical item)

Hahmo jolla on hallussaan maaginen esine (sauva, taikajuoma, sormus), joka ei ole ase, voi käyttää tätä toimintoa. Tähän toimintoon kuuluvat myös aseiden ei-offensiiviset voimat.

Hyökkäys (Attack)

Tämä on taistelun perustoiminto. Hyökkäävä hahmo heittää [osumaheiton](#) , jota tarkistetaan voimakkuus, magia ja aseenhallinta bonuksilla/rangaistuksilla. Onnistuessaan hahmo tekee

aseensa määrittelemän määrän vauriota kohteelleen.

Perääntyvä taisteleminen (Fighting withdrawal)

Taistelukierroksen alussa hahmon ollessa käsikähmässä voi yrittää perääntyä 4,5m(1,5m sisätiloissa) pienkierroksessa. hän ei voi tehdä hyökkäyksiä ellei vastustaja seuraa häntä omalla liikkumisvuorollaan. Tässä tapauksessa hän voi tehdä hyökkäyksen vastustajaansa kohtaan normaalisti.

Vetäytyminen (Retreat)

Tämä toiminto on mahdollinen ainoastaan, jos hahmo aloittaa kierroksen käsikähmässä vihollisen kanssa. Tällöin hän pakenee vihollisen luota suuremmalla nopeudella kuin on puolet hänen kohtaamisnopeudestaan aina täyteen kohtaamisnopeuteen asti. Tällöin hän menettää kilven antaman haarniskaluokkabonuksen, jonka lisäksi myöhemmin samalla pienkierroksella häntä vastaan hyökkäävät saavat kaksi (2) bonusta osumahaittoonsa. Jos hahmo ei ole perääntymisen jälkeisellä kierroksella käsikähmässä kenenkään kanssa voi hän paeta täydellä juoksunopeudella.

Peitsiryntäys (Lance attack)

Ratsastaessaan ratsulla ja pitäessään peistä kädessään voi hahmo tehdä peitsiryntäyksen, jos ratsu ehtii liikkua (lentää, uida, juosta) ennen hyökkäystä 18 metriä hyökkäyksen kohdetta kohti. Tällöin hän saa normaalit osumiseen ja vaurioon tulevat bonukset mutta peitsen aiheuttama vaurio on kaksinkertainen normaaliin verrattuna. Jos ratsu ei ehdi liikkua tarvittavaa matkaa tekee peitsi normaalin vaurionsa. Ainoastaan taistelijatyypin hahmot (ei-puolituiset) voivat tehdä peitsiryntäyksen. Jos hahmolla on käytössään useita hyökkäyksiä voi hän käyttää ne myös peitselle muttei samaa kohdetta vastaan. Peitsen ollessa suuri ja kahdenkäden ase, ei hahmo voi käyttää kilpeä peitsen kanssa ellei hänen aseenhallintataitonsa ole Taitava tai parempi.

Hahmoille, jotka voivat ratsastaa, ja käyttää peitseä

Keihään asettaminen (Set spear vs. charge)

Jalkaisin liikkuva hahmo, jolla on käytössään keihäs, piikki, peitsi tai joku muu sopiva ase (katso aseenhallinta taulukko) voi hän asettaa sen ryntäystä vastaan. Ryntäykseksi katsotaan tilanne jossa hirviö tai muu vihollinen hyökätessään hahmon kimppuun, juoksee sitä ennen vähintään 18 metriä hahmoa kohti. Keihään voi asettaa myös peitsiryntäystä vastaan. □ Asettaessaan keihään□ hahmo pitää sitä tiukasti kiinni tukien sen maata vasten kohti ryntäävää vihollista kohden. Hahmo saa normaalit osumiseen ja vaurioon oikeuttavat bonukset, jonka lisäksi ase tekee kaksinkertaisen vaurion. Hahmon täytyy ilmoittaa asettavansa keihään ennen kuin hän joutuu käsikähmään vihollisen kanssa. Hän voi tehdä sen jo etukäteen huomattessaan vihollisen hyökkäävän vauhdilla häntä kohti. Jos hahmo on voittanut aloitteen tai hän on asettanut

keihäänsä jo aikaisemmin on hänellä mahdollisuus surmata vihollisensa ennen kuin se edes hahmon kimppuun. Tämä johtuu siitä, että keihään asettaminen tapahtuu vastustajan liikkumisvaiheessa. jos hahmo ei saa ryntäävää vihollista surmattua voi tämä hyökätä normaalisti.

Hahmoille, jotka voivat käyttää keihästä

Useat hyökkäykset (Multiple attacks)

Korkean tason taistelija-tyypin hahmoilla on käytössään useita hyökkäyksiä, joita hän voi käyttää halutessaan heittämiseen, ampumiseen, hyökkäykseen, aseistariisuntaan, murskaukseen, peitsi ryntäykseen, keihään asettamiseen, torjuntaan tai näiden yhdistelmään. hahmon tarvittavan osumaheiton ei tarvitse olla kaksi (2) tai pienempi vaan hän voi rajoittamattomasti käyttää kaikki hyökkäyksensä riippumatta osumaheitosta.

Taistelijan manööveri

Murskaus (Smash)

Käyttäessään murskausta hyökkäävä taistelija menettää automaattisesti aloitteen ja hänen on vähennettävä osumaheitostaan viisi (5). Sen hän ei voi käyttää aseenhallintaa vaan ainoastaan raakaa voimaa, joten aseenhallinta-taso on murskatessa Perus. Murskaava hahmo saa lisätä vaurioon voimakkuus ja magia bonuksien lisäksi voimakkuus-arvonsa.

Taistelijan manööveri

Väistäminen (Dodge)

Tätä manööveriä käyttävä taistelija luopuu kaikista hyökkäyksistään pienkierroksen ajaksi pyrkiäkseen väistämään itseensä kohdistuvat iskut. Väistävän taistelijan HL paranee viidellä (5) yhtä erikseen nimettyä hyökkäystä vastaan. Taistelijan HL paranee kolmella (3) muita hyökkäyksiä vastaan, joista hän on tietoinen. Taistelijan HL paranee yhdellä (1) sellaisia hyökkäyksiä vastaan, joista hän ei ole tietoinen.

Väistäminen on sallittu kaikille taistelukoulutusta saaneille hahmoluokille ensimmäisestä tasosta lähtien. Taistelukoulutusta saaneet hahmoluokat: taistelija, samooja, barbaari, puolituinen, kääpiö ja haltia.

Aseista riisuminen (Disarm)

Aseista riisuntaa voi luonnollisesti käyttää ainoastaan asetta käyttävää vihollista vastaan ja valitessaan aseista riisunnan hahmo korvaa yhden tai useamman hyökkäyksistään yrittäen riistää aseensa vastustajansa käsistä. Onnistuminen määritellään normaalilla osumaheitolla

vastustajan haarniskaluokkaa vastaan kuten hyökätessä tavallisin tarkistuksin. Onnistuessaan vastustajan on heitettävä ketteryystarkistus n 20:llä johon lisätään aseista riisujan ketteryys bonus ja vähennetään riisuttavan ketteryysbonus. Jos tarkistus on epäonnistuu kirpoaa ase vastustajan käsistä. Jos tällä on käytössään kaksi asetta tai kahdenkäden ase on aseista riisujan onnistuttava kahdesti samalla pienkierroksella halutessaan saada vastustajansa aseettomaksi. Aseensa menettänyt voi vaihtaa asetta menettäen aloitteen seuraavalla kierroksella, tai hänen on vetäydyttävä pudoten aseensa luokse.

Aseista riisuminen on sallittu kaikille taistelukoulutusta saaneille hahmoluokille ensimmäisestä tasosta lähtien. Taistelukoulutusta saaneet hahmoluokat: taistelija, samooja, barbaari, puolituinen, kääpiö ja haltia. Muut hahmoluokat voivat oppia aseista riisumisen osana aseenhallintaa.

Torjunta (Parry)

Torjuessaan taistelija korvaa yhden tai useamman hyökkäyksistään ja torjuu vastustajan jo onnistumassa olevaa iskua. Onnistuminen määritellään osumaheitolla vastustajan haarniskaluokkaa vastaan kuten hyökätessä normaalein tarkistuksin. Onnistuessaan vihollisen isku ei tule puolustuksen läpi ja ei näin ollen aiheuta vauriota. Jos hyökkääjä on yli kaksi kertaa pitempi ja tämä on voimakkaampi, ei iskua pysty torjumaan. Hyökkääjän ollessa kaksi kertaa pitempi, mutta torjuja on voimakkaampi niin iskun voi yrittää torjua. Jos torjuja yrittää torjua aseellista hyökkäystä ilman asetta, hänen osumaheittoaan torjunnan onnistumisen tarkastamisessa rangaistaan -4:n muutoksella. Hahmo ei voi torjua aineettomien (esim. tietyt epäkuolleet), tai muotoaan hallitsevien olentojen (esim. elementit) hyökkäyksiä.

Sallittu kaikille hahmoluokille ensimmäisestä tasosta lähtien

Tainnuttava taistelu (Non-lethal combat)

Tainnuttavassa taistelussa pyritään vahingoittamaan vastustajaa ilman, että tämä olisi vaarassa kuolla. Tainnuttavassa taistelussa yksi neljännes vauriosta ($\frac{1}{4}$) on todellista vauriota ja kolme neljänneistä ($\frac{3}{4}$) tainnuttavaa vauriota. Kun todellisen ja tainnuttavan vaurion yhteismäärä saavuttaa olennon osumapisteen, tämä menettää tajuntansa. Tajuttomuus kestää $2n6 \cdot 10$ minuuttia, jonka jälkeen olento paranee puolesta aiheutetusta tainnuttavasta vauriosta. Yhtä monen minuutin jälkeen olento paranee lopusta aiheutetusta tainnuttavasta vauriosta.

Käyttäkseen tainnuttavaa taistelua hyökkääjä voi hyödyntää:

1. Aseetonta taistelua.
2. Tainnuttavaan vaurioon suunniteltua asetta. Esim. puista harjoitusmiekkaa, nuijaa tms.

asetta.

3. Mitä tahansa ei-kaukoasetta.

Jos asetta ei ole tarkoitettu tainnuttavaan taisteluun hyökkääjä kärsii kolmen (3) rangaistuksen osumaheittoon.