

HEIMOT: KORJAUKSIA JA TARKENNUKSIA

Koonnut: Miska Fredman (Versio: 0.8)

Nämä korjaukset on koottu Heimot-foorumin käyttäjien avustuksella. Ilmoita löytämistäsi virheistä ja epäkohdista Heimot-keskustelufoorumilla (<http://www.rinki.net/heimot-foorumi> --> "Info & Palaute"), näin autat Heimot-roolipelin kehittämisessä.

Korjauksia

- s. 13, Kytkeytyjä: Korvataan tekstillä "Teknomantikkoja, joiden aivot ja hermosto ovat muunneltu kytkeytymään Teknokillan valmistamiin koneisiin ja ohjaamaan niitä hämmästyttävällä taidolla ja tarkkuudella."
- s. 17, Sektorikartta: pienen ruudun sivu on yhden parsekin (3,262 valovuotta), ison ruudun 10 parsekkia.
- s. 44: Gemiteekkien suhdelistasta puuttuu Kalaga-heimo. Gemiteekkien suhteet kalageihin ovat neutraalit.
- s. 67 – 68: kehitystasojen nimet ja numerot eivät täsmää heimojen esittelysivujen vastaaviin. Kehitystasoissa numeroarvot ovat oikein, mutta sanalliset viittaukset eivät aina täsmää näihin. Eli Gemiteekkien kehitystaso on "korkea" (KT 5), eikä "kehittynyt".
- s. 90: sivun toinen kappale on väärässä paikassa. Kappale kuuluu viereisellä palstalla olevan zhuukien esittelyn loppuun ennen "Fysiologiaa"
- s. 112, Esimerkki 3: Suorittajan nimi vaihtuu. Nimen pitäisi olla kaikissa tapauksissa Brock. Suoritus on laskettu väärin. Sen kuuluisi olla yhteensä $6 + 2 - 3 = 5$.
- s. 115, Esimerkki: Rutiinisuurituksen tulos on laskettu väärin. Oikea suoritus on 8, ei 10.
- s. 124, Kalagien muut kielet: "resemål" korvataan "jotunmål".
- s. 133, Lasketut arvot: Aseeton vahinko = $[(VOI + NOP)/2] + Koko$
- s. 134, Kantokyky-tila: Kevyt taakka on $[(Koko + VOI) \times 3] + KUN + 15$ (min. 1)
- s. 136, vasemman palstan lopusta alkava lause on epäselvä: Poistetaan lauseen alusta "Yleinen elintaso on".
- s. 136: Aloitusvaroja laskiessa käytetään vain sopivan Taidon ja Kastiaron summaa, eli toisin kuin tekstissä mainitaan, yhtälöön ei lasketa Sivistyneisyyttä, mutta sen voi huomioida, jos haluaa korostaa Sivistyneisyyden merkitystä hahmon varallisuuteen.
- s.138, Ilmaiset taustapiirteet: "Virtaus (1)" korvataan "Sankarin sielu (1)".
- s. 139, Akateemikko: Esivaatimus "Kasti 2+" korvataan "Kasti 3+". Akateemikkojen tulee olla vapaasyntyisiä, mutta tästä vaatimuksesta voidaan poiketa pelinjohtajan suostumuksella.
- s. 140, Avaruuslapsi: Ylimääräisten taitotasojen sijaan hahmo saa Nolla-G-taidon tasolle +3 sekä yhden lisänopan Avaruustaitoja käytettäessä". Viittaus taitojen kehittämishintaan jätetään huomiotta.
- s. 142, Jättiläinen: Jättiläinen saa +2 muutoksen sekä Voimakkuuteen että Kokoon.
- s. 145, Taistelukyborgi: profiiliin lisätään "Koko +2".
- s. 146, Luonnonlahjakkuus: Luonnonlahjakkuus maksaa taidon kehittämisestä [Uusi arvo x 2]
- s. 151, Virtaus: oikeat arvot ovat:
 - +1 p. ...+1 Prana ja max. 3 per kierros
 - +2 p. ...+3 Prana ja max. 5 per kierros
 - +3 p. ...+5 Prana ja max. 10 per kierros
- s. 154, Ghuul: Ghuul-hahmot saavat kolme pistettä tavallista vähemmän geenivaihtoiensa RTK-elytyksessä rappeutuneen perimänsä vuoksi.
- s. 164, Hyödyllisten Taustapiirteiden lista: Herkkä horrosuni on 1, ei 2.
 - s. 165, Haitallisten Taustapiirteiden lista: Muukalaisvihaaja pois, toimii kuten Viha muukalaisolentoja kohtaan.
- s. 169 & 180: Maininnat "Sotataitoon" viittaavat "Strategia" nimiseen Taitoon
- s. 207, Tchín: "/" pois vakavan vaikutuksen lopusta.
- s. 209, Reeki-rokko: Tekstissä kuuluisi lukea "Itämisaika: 1 vrk, Sitkeys:8".
- s. 220: Parsekki on 3,262 valovuotta, ei 3,14 kuten tekstissä mainitaan.
- s. 222, Etäisyydet: Kantamia on kuusi, ei neljä kuten tekstissä mainitaan. Taulukossa mainitut etäisyydet ovat sensorietäisyyksiä. Taisteluetäisyydet ovat seuraavat:
 - Lähietäisyys (alle kilometri) = 3
 - Lyhyt kantomatka (alle 10 kilometriä) = 6
 - Keskipitkä kantomatka (alle 100 kilometriä) = 9
 - Pitkä kantomatka (alle 10 000 kilometriä) = 12
 - Planetaarinen (alle 1 AU) = 15
 - Interplanetaarinen (alle 10 AU) = 18
 - 10 AU+ = +1 / AU
- s. 223, Luotaaminen ja jäljitys: Aluksen sensorijälki on oletusarvoisesti sama kuin aluksen Koko.
- s. 227, varustelista: Neurolinkin hinta on 1600 mk
- s. 230, Psykostaatti-T: yksi annos antaa -5 muutoksen Empatiaan vaikutuksen ajaksi.
- s. 236 & 268, tuliasetaulukko: Raskaan pulssiaseen vahinkokoodi on "plasmapulssi +12H6 (3m) / hiukkassäde +5R10". Haulikon vahinkokoodi on "+8H3", ei "+3H8".
- s. 243 - 244, avaruusalusten koot: Tiikerihain koko on +7, Mjólnirin koko on +8.
- s. 244: Tiikerihain gauss-konetykin TN on 4, ei 3 kuten tekstissä mainitaan.
- s. 264, Tikam Kareemin profiili: lisätään "Sitkeys: 8, Shokinsieto: 7 / 14".

Muita tarkennuksia ja korjauksia

EMP-vahinko

EMP-vahinkoa (E) tuottavat aseet aiheuttavat häiriöitä sähköjärjestelmiin ja tietokoneisiin lamauttaen ne hetkellisesti. Ihmiset eivät kärsi E-vahinkoa, mutta esimerkiksi robotteihin, laitteisiin ja ajoneuvoihin EMP-vahinko vaikuttaa tainnutusvahingon kaltoin. Vaikka monet heimojen moderneista laitteista on suojattu sähkömagneettisilta pulsseilta, EMP-aseet on suunniteltu tuottamaan niin voimakkaita sähkömagneettisia pulsseja, että tavanomaisesta suojauksesta ei ole hyötyä EMP-aseita vastaan. EMP-vahinko vaikuttaa kilpikenttiin kuten haavavahinko.

Karkotettu (s. 155)

Tekstissä mainitaan, että karkotetut usein merkitään tai silvotaan. Mahdolliset pysyvät vammat eivät sisälly tähän taustapiirteeseen, ne hankitaan hahmolle erillisinä Taustapiirteinä. Karkotettujen häpeämerkki, joka vaihtelee heimoittain, kuitenkin kuuluu tähän taustapiirteeseen sosiaalisten haittojen ohella.

Valvesiirrot

Hypersiirron aikana valveilla olevat hahmot joutuvat heittämään EMP (6) -testin. Tämä on aina stressitilanne. Jos testi onnistuu, hahmo on [Erotus] minuuttia sekavassa tilassa siirron jälkeen ja kärsii -1 kaikkiin toimintoihin.

Jos testi onnistuu vähintään +5:llä hahmo on [Erotus] tuntia jähmettyneenä. Hän ei reagoi ärsykkeisiin, eikä kykene liikkumaan, mutta vaikuttaa olevan muutoin hereillä. Herätessään hahmo ei muista mitään kuluneesta ajasta.

Jos testi onnistuu +10:llä tai enemmän, hahmo joutuu hyperpsykoosiin, mutta oireet voidaan pitää kurissa lääkityksellä. Hahmo kärsii yhden pisteen haitallisen Taustapiirteeseen, joka sopii hahmon oireisiin (harha-aistimukset, fobia, vainoharhaisuus...).

Erotuksen ollessa +15 tai enemmän, hyperpsykoosi on pysyvä, eikä sitä voida hillitä lääkityksellä. Hahmon täytyy myös tehdä välitön KUN (6) -testi, jonka epäonnistuessa hahmo kuolee sydänpysähdykseen tai massiiviseen aivoverenvuotoon.

Hyperpsykoosi

Hyperpsykoosin oireet ovat hyvin yksilöllisiä, mutta usein muistuttavat vainoharhaista skitsofreniaa. Monesti hyperpsykoosipotilas myös kokee harha-aistimuksia ja olevansa irrallaan ajasta ja paikasta. Nämä oireet johtuvat vakavasta psyykkisestä traumasta, jota voidaan lievemmissä tapauksissa hillitä lääkityksellä.

Peliteknisesti lieviä oireita voidaan tuoda ilmi erilaisilla psyykkisillä taustapiirteillä kuten fobioilla, harha-aistimuksilla, painajaisilla tai vainoharhaisuudella.

On suositeltavaa, ettei vakavasta hyperpsykoosista kärsivää hahmoa voisi pelata. Nämä ihmisparat ovat niin vakavasti todellisuudesta irtaantuneita, ettei niitä ole mielekäästä pelata.

Lisäys liittyen s. 156 mainittuihin Taustapiirteisiin Kuiskaukset ja Kummittelu: Hahmo joutuu heittämään Taustapiirteeseen liittyvän heiton jos hahmo onnistuu valvesiirron EMP-testissä vähintään +0:lla.