

# LIITTEET

www.heimot.com

Copyright © Miska Fredamn, Ironspine 2006

TULOS	OSUMAPAIKKA
2-3	Kasvot / kaula
4-5	Jalka, vasen
6-7	Käsi, oikea
8	Nivuset / takamus
9-11	Vatsa / alaselkä
12-13	Rinta / selkä
14	Hartiat / olkapäät
15-16	Käsi, vasen
17-18	Jalka, oikea
19-20	Haavoittava osuma: Heitä uudelleen ja kerro aiheutunut vahinko kahdella.

SHOKKI	VAKAVUUSASTE
Alle Sitkeys	Harmiton: ei Shokkia
Sitkeys x 1	Lievä: 1 Shokki
Sitkeys x 2	Vakava: 3 Shokkia, voi vain kävellä tai hölkätä
Sitkeys x 3	Kuolettava: 5 Shokkia, voi vain ryömiä tai kävellä horjuen
Sitkeys x 4	Välittömästi tappava

## ETÄISYYS

## VAIKEUS

Kosketus (alle 1 m)	3
Lähikanta (alle Kantama)	6
Lyhyt kantama (alle Kantama x 3)	9
Keskipitkä kantama (alle Kantama x 5)	12
Pitkä kantama (alle Kantama x 10)	15
Äärikantama (yli kantama x 10)	18

## NÄKYVYYS JA SUOJA

Huono näkyvyys (sade, sumu)	+1
Heikko näkyvyys (hiekkamyrsky tai hämärä)	+3
Surkea näkyvyys (paksu savu tai häikäisy)	+5
Nollanäkyvyys (täyspimeys tai sokeus)	+10
Kohde osittain suojassa	+1 – +3

## LIIKE JA TUKI

Kohde väistelee tai liikkuu suojassa	+3
Hyökkääjä hölkkää / kohde juoksee	+1
Tuelta ampuminen	+1
Tärinä tai heiluminen (esim. ajoneuvossa)	+1 – +3

## KOKO

100+ m (risteilijä, laiva)	-10
50+ m (rahtialus, risteilijä)	-7
30+ m (sukkula, huvijahti)	-5
10+ m (valas, kuorma-auto, druskiruhtinas)	-3
5+ m (lehmä, hevonen, henkilöauto)	-1
1+ m (koira, ihminen, sika)	+0
50+ cm (pieni koira, villikissa)	+1
30+ cm (lintu, kotikissa)	+3
10+ cm (hiiri, rotta)	+5
5+ cm (iso hämähäkki, sammakko)	+7
1+ cm (ampiainen, kärpänen)	+10

## N100

## PYSYVÄ VAMMA

01 - 25	Kroonisia kipuja (-1 sopiviin tilanteisiin)
26 - 40	Arpeutumia tai huono luutuma (-1 vammaan liittyviin tilanteisiin)
41 - 50	Heikentynyt aisti (-1 kyseisen aistin käyttöön, pelinjohtajan päätös)
51 - 60	Muistin menetys
61 - 65	Heikko nivel (nivel menee sijoiltaan tai aiheuttaa kipua kovassa rasituksessa)
66 - 70	Heikentynyt kunto (-1 KUN)
71 - 75	Rampa (-2 ketteryyttä vaativat tehtävät, ei voi juosta)
76 - 80	Vammautunut käsi (-2 näppäryyttä vaativiin Testeihin)
81 - 85	Amputoitu jalka (-3 ketteryyttä vaativat tehtävät, tarvitsee tuen tai proteesin)
86 - 90	Amputoitu käsi (-3 tehtävät, jotka vaativat kaksi kättä)
91 - 95	Lievä aivovaurio (-1 LOG, HAV, EMP, SIV)
96	Sokeutunut silmä
97	Kuuroutuminen
98	Sokeutuminen
99	Alaraaja halvaus (tarvitsee apuvälineen liikkumiseen)
00	Vakava aivovaurio (-2 LOG, HAV, EMP, RYH, SIV, KÄT)

ASE	HA	TA	VK	ULO	KANTAMA	KOKO	PAINO	HINTA
Heittoterä	-1	-3	(AV)H3	-	(5 + VOI) m	0	0,1	10
Kirves	+2	+1	(AV+4)H4	3	(3 + VOI) m	3	3	30
Kuituruoska	+2	-2	(AV+4)H8	5	-	1	0,3	3 500
Miekka	+3	+3	(AV+6)H4	3	-	4	2	1 000
Nyrkki / Potku	+0	+0	(AV+0)H0	0	-	0	-	-
Nyrkkirauta	+1	+1	(AV+2)H1	0	-	0	0,1	25
Oktonet	+3	-2	+10T3	5	(3 + VOI) m	3	1	1 800
Pamppu	+2	+2	(AV+2)H1	2	-	2	1,5	50
Plasmapeitsi	-2	-4	(AV+15)H12	7	-	7	15	4 000
Putki / sorkkarauta	+2	+2	(AV+3)H2	3	-	3	3	10
Salpapiiska	+2	+1	+8T6	3	-	2	0,2	500
Syketerä	+4	+3	(AV+9)H15	3	-	4	2,5	6 000
Syketikari	+1	+1	(AV+6)H10	1	2 m	1	0,5	2 000
Tek-bo	+2	+2	+8T3 / (AV+2)H2	4	-	5	2	1 500
Tikari / pistin	+1	+1	(AV+4)H3	1	3 m	1	0,2	100

ASE	VK	KANTAMA	TN	LIP	KOKO	PAINO	HINTA (LIPAS)
Taskupistooli, 5 mm	+5H3	5 m	1	5	1	0,2	300 (10)
Autopistooli, 7,5 mm	+6H4	20 m	3	30	1	0,6	600 (20)
Autopistooli, 10mm	+8H4	20 m	2	20	1	0,8	800 (20)
Konepistooli, 7,5 mm	+6H4	25 m	5	50	2	1,5	1 200 (35)
Magna-revolveri, 11,5 mm	+10H10	30m	0	6	2	1,2	2 200 (15)
Metsästyskivääri, 6,5 mm	+12H7	100 m	0	10	4	3	1 000 (5)
Rynnäkkökivääri, 6,5 mm	+12H7	100 m	4	100	3		1 500 (50)
Haulikko	+3H8*	30 m	0	12	4	4	1 000 (10)
Neulapistooli	+4H10	15 m	4	50	1	0,5	900 (15)
Neulakarbiini	+5H12	30 m	6	200	3	2	1 400 (50)
Mini-pulssiase	+6T4 / +4H3 / +8H6	10 m	0	15	0	0,1	1 200 (10)
Pulssipistooli, siviili	+8T4 / +5H3 / -	20 m	0	30	1	0,7	500 (15)
Pulssipistooli, sotilas	+10T6 / +6H3 / +12H10	25 m	1	50	2	1	1 500 (20)
Pulssikarbiini, rynnäkkö	+12T6 / +10H3 / +15H12	75 m	3	100	3	3	4 500 (30)
Pulssikivääri, raskas	+15T8 / +12H4 / +18H15	75 m	0	150	5	5	10 000 (40)
Hiukkashaulikko	+10H3*	10 m	0	15	3	4	3 000 (20)
Kombi-kivääri		ks. alla			5	4	12 500
Neulakivääri	+5H12	30 m	6	200			(50)
Pulssikarbiini	+12T6 / +7H3 / +10H12	50 m	3	50			(30)
Kranaatinheitin	kranaatin mukaan	20 m	0	4			per kranaatti
Tarkka-ammuntalaser	+12H12	250 m	2	10	3	5	7 000 (30)
Lamauttaja	+12T8	5 m	0	15	2	1	1 700 (15)
EMP-ase	+15E10	20 m	0	5	3	3	2 600 (20)
Orja-ase	+2H2	5 m	0	25	1	0,7	900 (10)
Sirulinko	+6H3	15 m	3	30	1	0,6	700 (10)
Raskas pulssiase	+5R10	100 m	0	5	8	15	30 000 (100)
Gauss-sinko	+15R15	150 m	0	5	5	8	25 000 (250)
Kranaatti, tainnutus	+12T5*	3 m	-	-	0	0,1	50
Kranaatti, sirpale	+8H4*	5 m	-	-	0	0,1	100
Kranaatti, plasma	+12H6*	3 m	-	-	0	0,2	250
Kranaatti, EMP	+15E10*	3 m	-	-	0	0,1	150

\* Kosketus etäisyydellä +2H2 vahinkoon, keskikantamalla -1H1, Pitkällä kantamalla -2H2 sekä Äärikantamalla ja sen jälkeen -4H4

SUOJUS	SUOJA-ARVO	PEITTÄVYYS	HAITTA	HINTA
Avaruuspuku, työpuku	(5) / 4	Koko keho	-2	5 000
Ihopuku	6 / 1	Torso, kädet, jalat	-0	1 000
Ihopuku, vahvistettu	7 / 3	Torso, kädet, jalat	-1	2 500
Kehohaarniska, jalkaväki	8 / 12	Koko keho	-2	6 000
Kehohaarniska, raskas jalkaväki	(8) / 15	Koko keho	-2 (-5)	24 000
Kehorunko, rynnäkö	(10) / 24	Koko keho	-3	80 000
Kehorunko, tiedustelu	(8) / 18	Koko keho	-2	55 000
Kypärä, impakti	+1 / (4)	Pää	-1	100
Kypärä, sotilas	+1 / (8)	Pää	-1	500
Kypärä, taktinen	+2 / (10)	Pää	-1	2 000
Rintapanssari	5 / 10	Torso	-1	2 000
Sirpaleviitta	6 / 3	Torso, kädet ja reidet	-0	750
Suojaliivit	4 / 6	Torso	-0	1 000
Taktinen suojapuku	8 / 8	Koko keho	-2	1 500
Muurikilpi	+4 / +4	Kädet, torso, pää	-1	500
Viuhkakilpi	+1 / +2	Kädet, torso, pää	-0	1 250

- Peittävyys (suluissa): Suojaa ei voi ohittaa, mutta Lujuus puolitetaan, jos Erotus on yli Peittävyiden.
- Lujuus (suluissa): Lujuus huomioidaan vain, jos osuma tulee nimenomaisesti suojattuun ruumiinosaan tai hahmolla ei ole muuta suojavarustusta. Ellei toisin mainita, osumat tulevat oletusarvoisesti hahmon keskivartaloon (torso).
- + arvot: Lisätään muiden suojavarusteiden vastaaviin arvoihin.

KILPIKENTÄT	VAIMENNUS	ENERGIA	PAINO	NÄKYVYYS (HAITTA)	HINTA (ENERGIA)
Lähettilään kilpi	5	10	0,5	Näkymätön	30 000 (100)
Kaksintaistelukilpi	5	20	1,5	Näkymätön	25 000 (250)
Sotilaskilpi	8	24	3	Lievä vääristymä (-1)	50 000 (500)
Ritarin kilpi	12	60	5	Voimakas vääristymä (-2)	120 000 (1 000)
Ruhtinaiden kilpi	10	30	0,5	Näkymätön	150 000 (2 500)

- Vaimennus: Vaimennus vähentää hyökkäyksen potentiaalista vahinkoa ennen Lujuuden vähentämistä .
- Energia: Jokainen osuma kuluttaa vaimennetun vahingon verran Energiaa kilpikentän voimanlähteestä.
- Näkyvyys (Haitta): Tehokkaammat kilpikentät luovat optisen vääristymän käyttäjänsä ympärille. Tämä paitsi paljastaa hahmon käyttävän kilpikenttää, myös haittaa jossain määrin käyttäjän näkökykyä. Haitta huomioidaan lähinnä tilanteissa, joissa vaaditaan laajempaa tai tarkkaa näkökykyä.