

Code/X

# Rautalaulu 1.0



ROOLIPELI MIEKKAMIEHISTÄ JA MUISTA SEIKKAILIJOISTA

Ville Vuorelan *Code/X*-toimintapelin pohjalta kääntänyt ja sovittanut  
Jaakko Ala-Mikkula

Code/X:n löydät osoitteesta [www.burgergames.com/codex](http://www.burgergames.com/codex)

Code/X

# Rautalaulu

## ROOLIPELI MIEKKAMIEHISTÄ JA MUISTA SEIKKAILIJOISTA

### Alkusanat

*Miekat kalahtavat hämärällä kujalla. Hiljaiset kiroukset ja murahdukset kaikuvat teräksen laulun lomassa tovin, kunnes tuskanparkaisu kertoo yhteenoton päättäneen. Kuutamon valossa kujalle valuva veri näyttää lähes mustalta, ja kuolon korjaama miekkamies nukkuvalta. Voittaja työntää miekkansa huotraan, ja ryntää pakoon; kaksintaistelut ovat kiellettyjä, vaikka se on ainut kunnian miehen vastaus loukkauksiin ja vääryyksiin, kun sanat on käytetty.*

Rautalaulu on roolipeli miekkamiehistä ja seikkailijoista rikkaiden mielikuvitusten luomissa maailmoissa. Se pohjautuu hyvin vahvasti Ville Vuorelan Code/X-roolipeliin, kevyeen toimintapainotteiseen peliin, jossa sankarit ovat salaiselle järjestölle työskenteleviä agenteja. Pelin sääntömekaniikka kääntyi kuitenkin mielestäni hyvin myös kevyeen, pulpahtavaan fantasiaseikkailuun, ja tämän mielipiteen tuloksena syntyi Rautalaulu.

Rautalaulu pyrkii kuvantamaan pelimaailmaa, jossa taistelut ovat nopeita ja raivokkaita, mutta myös vaarallisia ja verisiä. Kokeneen sankarin elinodote on hyvä, mutta toisaalta hän pysyy aina kuolevaisena, joka voi kaatua yhdestäkin iskusta. Samalla sääntöjen pitäisi jättää myös pelaajien luovuudelle tilaa; periaatteessa mitä tahansa on mahdollista yrittää ilman, että se on erityisen paljon vaikeampaa kuin "tavallinen" hyökkääminen. Ennen kaikkea taisteluissa pyritään hakemaan "tylyä" meininkiä, jossa sekä pelaajahahmojen että ep-hahmojen henki on vaakalaudalla.

Rautalaulu on toimintapainotteinen roolipeli, mutta toiminta ei ole ainut jännitystä luova tekijä, johon seikkailijat joutuvat. Rautalaulu on peli miekkamiehistä ja seikkailijoista, joten vaikka suurin osa säännöistä on kohtuullisen taistelupainotteista, niin pelinjohtajan vastuu on tarjota myös muita jännittäviä koukkuja seikkailijoille; seikkailut, uusien paikkojen löytäminen, aarteiden kerääminen ja juonittelut ovat kaikki enemmän tai vähemmän tärkeä osa roolipelejä.

*Tartu miekkaasi ja anna raudan laulaa!*



Rautalaulu 1.0



## Hahmonluonti

Kuten useimmat roolipelit, myös Rautalaulussa pelaajat ottavat pelaajat jonkin hahmon roolin pelattavakseen. Hahmo on maailmassa kulkeva henkilö, joka syystä tai toisesta on hylännyt turvallisen arjen kohdatakseen toinen toistaan vaarallisempia vaaroja ja jännittävämpiä seikkailuita.

Yksi keino hahmonluomiseen on valita jokin tyyppillinen ja mielenkiintoinen hahmo esimerkiksi pelin henkeen sopivista tv-ohjelmista, kirjoista tai elokuvista. Rautalaulussa, pulpin suuntaan taipuvaisessa fantasiaroolipelissä hahmot voisivat olla esimerkiksi:

- kotivuoriltaan maailmaa kiertelemään lähtenyt nuori barbaari, jonka kunniantunto poikkeaa heikkojen sivistyneiden miesten kunniaista
- palkkasoturi ja varas, konna ja veijari, joka selviytyy ongelmista yhtä lailla terävän järkensä kuin yhtä terävän kalpansa avulla
- maailman luonnollisia ja yliluonnollisia salaisuuksia paljastava tutkija ja kirjanoppinut

Hahmon ei tarvitse luonnollisesti olla suora kopio jostain fiktion tutusta hahmosta, vaan edellä mainitut esimerkit ovat nimenomaan vain esimerkkejä innoittamassa omaa hahmonluontia. Yleisenä ohjenuorana voisi olla, että vaikka hahmot eivät välttämättä ole voittamattomia satureita, on heissä jotain luonteen ja sydämen lujuuksia, joka saa heidät uhmaamaan vaaroja kerta toisensa jälkeen ja turvautumaan teräkseen silloin, kun muut keinot tuntuvat toimettomilta.

Ensimmäinen askel hahmonluonnissa on konseptin ideoiminen. Keksi jonkinlainen idea, jonka pohjalta lähdet hahmoa luomaan; onko hän soturi pohjolasta, vai varas kaupungin kaduilta. Kenties hän on kiellettyjä salaisuuksia tutkiva tietäjä. Keksi hahmollesi nimi ja lyhyt tausta muutamalla olennaisella yksityiskohdalla ("raapii usein nenäänsä", "arpi sokaissut vasemman silmän"). Kenties on syytä miettiä myös, kuinka seikkailijat ovat tavanneet ja mikä heitä motivoi seikkailemaan.

## Ominaisuudet

Kun pelaajalla on jonkinlainen mielikuva hahmosta, on aika määrittellä hänen *Ominaisuutensa* – ne ovat ensimmäinen hahmoa määrittelevä askel. Kahdeksan määriteltävää Ominaisuutta kuvaavat hahmon taitoja, lahjoja ja asioita, joiden parissa seikkailija on viettänyt aikaa. Myöhemmin pelin edetessä kehittyvät ominaisuudet erottavat kokemattomat ja pitempään selviytyneet seikkailijat: vaara opettaa parhaiten.

Pelaaja saa ostaa hahmonsa Ominaisuudet 80 pisteellä seuraavan taulukon mukaisesti:

Ominaisuus	Hinta	Kuvaus
-2	1	Olematon, surkea
-1	3	Heikko
0	6	Tavanomainen
+1	10	Lahjakas, Pätevä
+2	15	Hyvä
+3	21	Taitava
+4	28	Hämmästyttävä
+5	36	Mestari
+6	-	Legenda*

\* Legendarista ominaisuutta ei voi ostaa alussa.

## Kyvyt

Kun Ominaisuudet on määritelty, on pelaajien aika valita Ominaisuuksien alle *Kyvyt*, joiden myötä hahmon taidot ja lahjat tarkentuvat entisestään. Pelaaja voi ottaa hahmolleen hahmonluonnissa yhteensä kahdeksan kykyä niihin ominaisuuksiin, joissa ominaisuus on vähintään +0. Hahmo voi olla kokonaistaidoiltaan jossain Ominaisuudessa tavanomainen, mutta siitä huolimatta tavanomaista taitavampi jossain Ominaisuuteen lukeutuvassa erikoisosaamisessa.

Rautalaulu tarjoaa melkoisen joukon kykyjä, mutta pelaajat voivat tarjota myös omiaan pelinjohtajan suostumuksella.



## Ominaisuudet ja Kyvyt

Alla on esiteltyä muutamalla sanalla Rautalaulun Ominaisuudet ja niiden alla vaikuttavia Kykyjä.

### Asekunto (ase)

Asekunto kuvaa nimensä mukaan hahmon taistelukykyä, oli seikkailija sitten oppinut taitonsa hienossa miekkailukoulussa tai kantapään kautta sotakenttien vaaroissa.

*Keihäät, Kilvet, Lyömäaseet, Miekat, Tappelu, Veitset*

### Karisma (kar)

Karismaattiset hahmot pystyvät vaikuttamaan toisiin ja pystyvät yleensä tekemään hyvän vaikutuksen muihin. Periaatteessa karisma voisi tarkoittaa miellyttävää ulkonäköä, mutta toisilla se merkitsee valloittavaa luonnetta ja puhetaitoa.

*Esiintyminen, Kaupanhieronta, Käytös, Laulu, Soitto, Suhteet, Viettely*

### Ketteryys (ktr)

Ruumiin ketteryys ja sormien näppäryys on osa Ketteryys-ominaisuutta. Lisäksi ketterä hahmo on usein urheilullinen ja nopea.

*Heittäminen, Hiivintä, Hyppy, Jouset, Kiipeily, Ratsastus, Sorminäppäryys,*

### Kunto (kun)

Kunto kuvaa hahmon fyysisiä voimia. Korkea kunto voi tarkoittaa niin karhumaista kokoa kuin sitkeää kestävyttäkin.

*Sitkeys, Terveys, Kestävyys, Voima, Uiminen*

### Sivistys (siv)

Sivistynyt hahmo on todennäköisesti joutunut istumaan koulunpenkillä – vapaaehtoisesti tai vasten tahtoaan. Hänellä on tietoa asioista, jotka eivät aivan hänen lähipiiriään välttämättä kosketa, ja hän osaa kieliä. Jokainen piste sivistys tuo yhden ylimääräisen osatun kielen, ja Kielitaito-kyky tuo tähän vielä kaksi lisää.

*Historia, Kauppareitit, Kielitaito, Kirjatiheet, Salatieteet, Uskonto*

### Taito (tai)

Taitava hahmo osaa enemmän tai vähemmän käytännöllisiä taitoja, joita seikkailijat usein tarvitsevat. Näihin kuuluvat myös useimmat käytännön ammatit.

*Alkemisti, Ammattitaito, Kädentaidot, Parantaja, Tiirikointi, Erätaidot*

### Valppaus (vlp)

Valppaan hahmon aistit ja järki pelaavat usein muiden hahmojen aivoja nopeammin. Hän on tarkkasilmäinen ja nokkela, joskaan ei välttämättä aina älykäs tai viisas.

*Havainnointi, Ihmistuntemus, Refleksit, Sotataito, Tutkimus, Juonittelu*

### Sisukkuus (sis)

Sisukkuus kuvaa hahmon rohkeutta, jääräpäisyyttä ja kykyä toimia paineen alla. Sisukkaat hahmot ovat usein urheita, mutta myös toisaalta kovapäisiä. Joskus Sisukkuus voi ilmetä tulisena temperamenttina mutta jotkut sisukkaat hahmot pysyvät vain rauhallisina epätoivoisimmissakin tilanteissa.

*Kadut & kapakat, Johtaminen, Jääräpäisyys, Kovistelu, Rohkeus, Selviytyminen*



## Varusteet

Kun hahmolle on määritelty Ominaisuudet ja ostettu Kyvyt, on aika valita hahmon varusteet; aseet, panssarit ja muut tavarat, joita hahmo kantaa mukanaan. Tässä erinomaisena apuna on Praedorin varustelista. Myös muiden pelien varustelista voi soveltaa.

Yleisesti ottaen hahmot saavat ne tavarat, joita hänellä voisi kuvitella Ominaisuuksiensa ja Kykyjensä perusteella olevan; Miekat-kyvyllä saa tavanomaisen miekan, taitava ratsumies omistaa hevosen jne. Pelaajilla on aika vapaat kädet hahmojensa varustuksensa suhteen; ylen määrin he eivät nimittäin kuitenkaan voi tavaraa kantaa. Rahaa heillä on taustansa mukaan.

## Tavaran kantaminen

Rautalaulussa ei tavaroiden painoilla ole niinkään merkitystä. Sen sijaan hahmolomakkeella on tietty määrä "laatikoita", joita pelaaja voi täyttää tavaroiden koon, painon ja kantamisen vaikeuden perusteella; esimerkiksi haarniska veisi vähintään yhden kokonaisen laatikon ja aseet toisen. Näitä laatikoita hahmolla on **4+kun**.

### Taskutavarat

Pienet esineet eivät vie tilaa juuri ollenkaan, ja mahtuvat hahmon takin- ja housutaskuihin. Näihin kuuluvat esimerkiksi rahakukkarot, päällä olevat vaatteet ja niin edelleen.

### Pienet esineet (0,5 laatikkoa)

Pieni esine kulkee tarvittaessa kädessä, mutta mukavampi sitä on kantaa esimerkiksi vyöllä tai repussa. Esimerkiksi tikari olisi pieni esine.

### Suuret esineet (1 laatikko)

Aseet, haarniska ja muut vastaavat, joita seikkailija voi vielä kantaa mukanaan esimerkiksi huotrassa tai päällään, kuuluvat tähän ryhmään. Koska jo suurempi ase vie yhden kokonaisen laatikon, eivät seikkailijat kanna mukanaan kovinkaan montaa asetta.

*Esimerkiksi reppu on iso esine, mutta sinne mahtuu paljon pieniä tavaroita, joita olisi vaikea kantaa käsissä ja taskuissa. Reppuun mahtuu niin paljon tavaraa, kuin vain järkevältä tuntuu.*

### Raskaat esineet (3 laatikkoa)

Haavoittunut toveri tai aarrearkku olisi esimerkki raskaasta, mutta edelleen kannettavissa olevasta esineestä. Tosin ihminen vaikka hylkää aarteen, kuin kantaa sitä ikuisesti selkensä varassa.

## Hahmoon liittyviä arvoja:

Ennen kuin hahmo on valmis, on aika määritellä muutamia numeerisia arvoja, joilla on merkitystä hahmon kannalta, kuten esimerkiksi hänen nopeutensa ja kestävyytensä taistelussa.

### Puolustus (6+ase+ktr+vlp)

Puolustus kertoo, kuinka vaikea hahmoon on osua. Taistelussa se voi olla kaikkea torjunnoista väistöihin. Käytännössä kaikki, mitä hahmo tekee vahinkoa välttääkseen, on puolustautumista. Vastustajan on **ylitettävä** tämä kynnyksen osuakseen hahmoon.

### Nopeus (3+ktr, vähintään 1)

Hahmo pystyy liikkumaan Nopeutensa verran yhdessä vuorossa käyttämättä toimintoa. Jos hän käyttää toimintonsa liikkumiseen (eli käytännössä juoksee), voi hän liikkua neljä kertaa tämän matkan. Kiipeily, raahautuminen ja uiminen tapahtuvat puolella Nopeudesta.

### Haavat

Nämä arvot määrittelevät, kuinka paljon vauriota hahmo kestää ennen kuin hän saa haavoja. Hahmon pitämän haarniskan suoja vähennetään vauriosta, jota verrataan sen jälkeen näihin haavojen arvoihin. Se, mille välille iskun vaurio osuu, määrittelee, kuinka pahan haavan hahmo sai. Kaikki luvut pyöristetään lähimpään kokonaislukuun.

Naarmulla:	0...
Haavoittunut:	(10+kun+sis)/2...
Vakava haava:	(haava x2)...
Paha haava:	(haava x4)...
Kuollut:	(haava x8)...

*Keskivertoimisen, jonka kunto ja sisukkuus olisivat molemmat nolla, haava-arvot olisivat 5/10/20/40. Alle viiden pisteen iskut olisivat naarmuja, alueelle 5-9 osuvat iskut olisivat haavoja, alueelle 10-19 osuneet vakavia haavoja, alueelle 20-39 osuneet pahoja haavoja ja 40 pistettä tai enemmän vauriota tekevät iskut tappaisivat hahmon heti.*

### Sitkeys (0+sis)(+1, jos Sitkeys-kyky)

Haavat tuottavat **Vauriota**, joka kuvaa haavoista tulevaa lisävaikeutta ruumiillisiin koitoksiin. Suurin Vaurio, joka haavoista voi tulla, on -6, jonka jälkeen hahmo vaipuu shokkiin haavoistaan johtuvan kivun ja verenvuodon takia.

Sitkeät hahmot kestävät kuitenkin kipua tavallisia ihmisiä enemmän, ja hahmo voikin vähentää Vauriosta tulevasta lisävaikeudesta Sitkeys-arvonsa verran. Riittävän sisukas (Sitkeys saatu korotettua arvoon 6) voisi toimia haavoistaan välittämättä aina siihen asti, kun haavojen aiheuttama lisävaikeus kohoaa -7:ään, jolloin hän menee samalla tavoin shokkiin, kuin muutkin.



## Hahmon viimeistelemien

Viimeistään tässä vaiheessa on syytä kirjoittaa muutama asia ylös hahmosta; yksityiskohtia ja asioita, jotka hahmossa ovat merkittäviä. Yleensä hahmon pelaaminen on helpompaa, mitä huolellisimmin sitä on mietitty. Toisaalta nyt on hyvä miettiä hahmolle muutamia hyveitä tai paheita esimerkiksi ominaisuuksien pohjalta; huono Kunto tai Sisukkuus voisi merkitä esimerkiksi juoppoutta tai huumeriippuvuutta, kun taas heikko Karisma kertoisi hahmon olevan tyly ja kylmä muita kohtaan. Huono taito voisi tarkoittaa, että hahmo on viettänyt suojattua elämää, kun taas korkea Sivistys voisi kuvata akateemista hahmoa.





## Säännöt

Pelataksesi *Rautalaulua* tarvitset muutaman 6-tahoisen nopan, "n". Pelin perusainesosa on "heitto". Yleisin heitto on pelaajien tekemä **2n + ominaisuusmuutos**, ja tuloksen on **ylitettävä** pelinjohtajan määrittelemä *vaikeusarvo*.

6	Helppo
8	Rutiini
10	Haastava
12	Vaikea
14	Hyvin vaikea
16	Lähes mahdoton

Nopan antamat kuutoset ovat niin sanottuja "räjähtäviä kuutosia", ja heitetään aina uudestaan. Näin ollen heitosta saatavaa yläpäättä ei voida määritellä.

Toisaalta jos heitosta saadaan tulos, jossa on kaksi ykköstä, on tämä automaattinen ja usein katastrofaalinen epäonnistuminen tai möhlyys, josta harvemmin – jos koskaan – seuraa mitään hyvää pelaajahahmoille.

## Onnistuminen ja epäonnistuminen

Jokainen pelinjohtajan antaman vaikeusarvon ylittänyt tulos on onnistuminen, ja jos heitto onnistuu asteella 5 tai enemmän (katso "Onnistumisen aste"), on kyseessä *erinomainen onnistuminen*. Tämä tarkoittaa sitä, että mitä hahmo yrittikin, onnistui hän paremmin kuin alun perin suunnittelikaan.

Vaikeusarvon kanssa samansuuruinen tulos tarkoittaa sitä, että hahmo onnistui melkein, mitä sitten yrittikin. Vaikka yritys ei ollutkaan mikään menestys, niin yrityksen tuloksista voidaan saada vielä jotain aikaan suuremmilla ponnistuksilla.

Vaikeusarvoa pienemmäksi jäävä tulos on epäonnistuminen. Enemmän kuin 5 vaikeusarvon alle jäävä tulos tai ykköset molemmista nopista tarkoittaa katastrofaalista epäonnistumista – tilannetta, jossa koko yritys meni tavalla tai toisella mönkään.



## Kyvyt

Hahmoilla on niin sanottuja *Kykyjä* joissakin taidoissa. Jos pelaajahahmolla on heitettävään yritykseen sopiva Kyky, heittää hän **3n**, ja valitsee noppien antamista tuloksista **kaksi parasta**, ennen kuin lisää ominaisuusmuutoksen.

Jotkut yritettävät asiat voivat myös vaatia, että hahmolla on sopiva Kyky: esimerkiksi alkemistisen reseptin valmistaminen ilman Alkemia -kykyä olisi mahdotonta, koska hahmo ei yksinkertaisesti tietäisi, mitä on tekemässä.

## Negatiiviset ominaisuudet

Jos hahmolla on negatiivinen arvo jossain ominaisuudessa, niin pelaaja heittää yhtä monta ylimääräistä noppaa, kuin mitä ominaisuuden negatiivinen arvo on. Kun nopat on heitetty, on pelaajan valittava niistä kaksi huonointa.

*Jos jonkin ominaisuuden arvo olisi esimerkiksi -1, heittäisi pelaaja kolmea noppaa, ja valitsisi kaksi huonointa silmälukua.*

## Kilpaileva tulos

Joissakin tilanteissa kaksi hahmoa kilpailee jostain. Tällöin molemmat heittävät samaa Ominaisuutta, ja suuremman tuloksen heittänyt voittaa.

## Onnistumisen aste

Onnistumisen aste kuvaa hahmon onnistumisen tasoa, ja se määritellään sen mukaan, kuinka paljon tulos ylittää vaikeusarvon. Aina kun puhutaan onnistumisen asteesta, tarkoitetaan sillä tätä.

*Jos vaikeusarvo on esimerkiksi 12, ja pelaajahahmon heiton tulos on 14, onnistuu hän asteella 2.*

## Tuuri

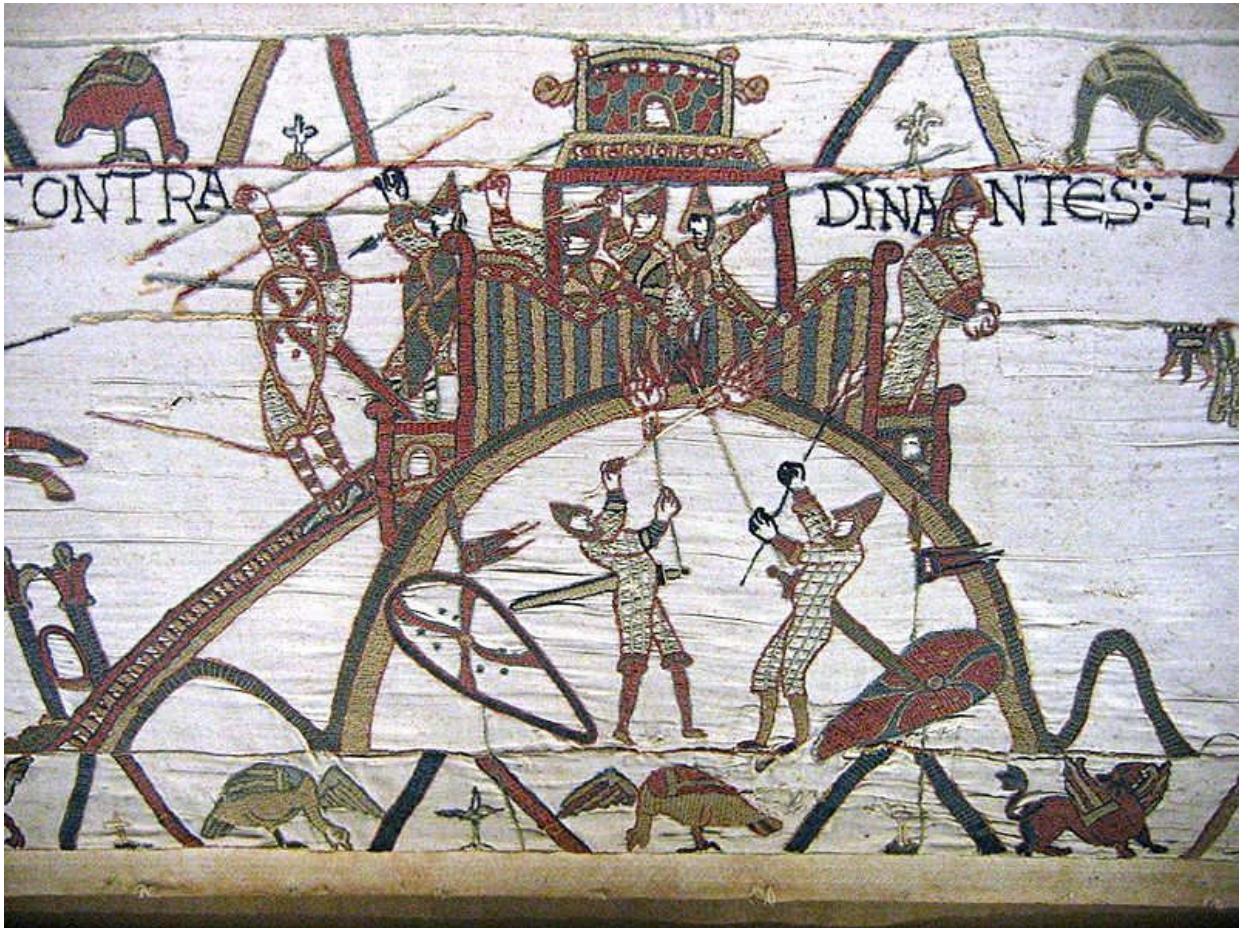
Joissakin tilanteissa on lähes mahdotonta päätellä, miten seikkailijat voisivat vaikuttaa tilanteeseen, ja kaikesta päättää tuuri. Tällöin pelinjohtaja heittää yhtä noppaa. Mitä pienempi tulos, sitä kurjemmaksi tilanne äityy pelaajahahmojen kannalta, kun taas suurempi tulos kuvaa tilanteen kääntyvän seikkailijoiden eduksi.

## Karma

Jokaisen pelikerran jälkeen seikkailijat saavat yhden tai useamman Karma-pisteen riippuen pelikerran tapahtumista. Karmalla hahmot voivat esimerkiksi kehittää hahmoaan. Hahmon kehittämisen lisäksi pelaaja voi pelikerran aikana maksaa säilyttämällänsä karmapisteillä yhden hahmolleen epäedullisen heiton heitettäväksi uudelleen.







## Taistelu

Taistelu on merkittävä osa roolipelien viehätystä, sillä missäpä muussa tapahtumassa tiivistyisi yhtä hyvin seikkailujen jännitys ja vaarallisuus yhtä hyvin! Myös Rautalaulussa, jonka nimikin jo kertoo pelin keskittyvän useimmiten taistelukuntoisiin seikkailijoihin, taistelut ovat tärkeässä osassa.

*Taistelun ensimmäinen sääntö on, että taistelemisen on aina vaarallista. Se on nopea ja usein sekavan oloinen tapahtuma, jolloin ei ole aikaa pitkiin mietteisiin tai pohdintoihin. Päätösten on oltava nopeita ja joskus nopeuden nimissä tapahtuu myös erehdyksiä.*

*Taistelun toinen sääntö on, että sen, kuten kaiken pelissä tapahtuvan, tulisi olla hauskaa!*

## Taistelun kulku

Taistelun kuvantaminen reaaliaikaisena tapahtumana on varsin vaikeaa, joten taistelut käydään **erissä**, vaikka pelaajien ja pelinjohtajan mielikuvissa taistelu onkin reaaliaikainen ja yhtenäinen, soljuva tilanne. Yksi erä voi kestää 2–10 sekuntia. Kenties erä voisi olla joskus pitempikin.

Joskus pelin kuvailu vaihtelee vuoron ja reaaliaikaisen kuvailun välillä siten, että esimerkiksi

iskujenvaihdot kuvaillaan vuoroina (tai erinä), joita katkaisee pelinjohtajan kertova kuvailu. Vuoroja ei ole tarkoitus ottaa liian vakavasti, sillä loppujen lopuksi se on hyvin teennäinen tapa käsitteellistää monimutkainen ja nopea tapahtuma, mitä taistelu on.

Vuoron aikana jokainen taisteluun osallistuva voi tehdä yhden tai useamman toiminnon vähän riippuen tilanteesta. Muutamia taistelussa tyypillisiä toimintoja ovat esimerkiksi

- hyökätä
- liikkua enemmän kuin oman nopeutensa verran
- hypätä
- kiivetä nopeus/2 matkan
- ladata hitaan ampuma-aseen
- nostaa jotain maasta
- asettaa jotain maahan
- vetää narusta
- pudottautua maahan
- nousta

**Taistelun on tarkoitus olla nopeaa!** Pelaajat eivät saa jäädä punnitsemaan hahmonsa toimia liian pitkäksi aikaa! Hyvä ohjenuora on, että hahmon toiminto pitää päättää kolmessa sekunnissa; jos pelaaja epäröi kauemmin, niin myös hahmo epäröi, ja hahmo menettää vuoronsa. Tietenkin tämäkin on kuitenkin tilannesidonnaista; jos pelaaja esimerkiksi



kysyy tarkennusta tilanteeseen, on pelinjohtajan syytä selittää tilannetta tarkemmin, eikä vilkuilla sekuntikelloa...



## Vuoro

Taistelussa se, kuka toimii ensimmäisenä, on usein elämän ja kuoleman välillä ratkaiseva kysymys. Luonnollisesti yllätyshyökkäykset tapahtuvat aina ensimmäisenä, mutta sitten, kun jokaisella taisteluun osallistuvalla on samanarvoinen mahdollisuus toimia, on syytä määrittellä vuoro, jolla taisteluun osallistuva toimii.

Vuoro määritellään siten, että jokainen taisteluun osallistuva heittää ktr-heiton. Suurimman tuloksen saanut toimii ensimmäisenä, toiseksi suurimman hänen jälkeensä ja niin edelleen. Tosin jotkut pitkät aseet, kuten keihäät, voivat antaa mahdollisuuden toimia ennemmin, kuin mitä ktr-heiton määrittelemä vuoro antaisi ymmärtää. Tämä on hieman pelinjohtajasta kiinni: tilanteessa, jossa pitempi ase tuo selkeän edun, on syytä ottaa aseensa pituus myös huomioon.

## Lähitaistelu

Lähitaistelu on Rautalaulussa tavanomaisin taistelun muoto: miekkamiehet mittelevät taitojaan kalvoin, ja väkivahvat soturit iskevät murskaavalla voimalla sotavasarillaan ja tapparoillaan vihollisia. Jokainen isku voi olla kohtalokas, ja vaikka taitavampi taistelija on useimmiten etulyöntiasemassa, on taitavinkin miekkamies tai urhein soturi kuitenkin kuolevainen...

Lähitaisteluhyökkäys on heitto, johon lisätään taistelijan Asekunto-ominaisuus. Jos tulos ylittää vastustajan Puolustuksen, osuu isku tehden vahinkoa uhrille. Heittoon voi Asekunto-ominaisuuden lisäksi tulla muitakin muutoksia, mutta yleensä heittoon ei kannata lisätä +/- 3 pistettä enempää tilannekohtaisia muutoksia; laskeminen vain hidastaa taistelun kulkua.

-?	Haavoittumisesta tuleva haitta
+/-?	Aseen mahdollinen tarkkuus
+1	Takaa hyökkääminen
+1	Kohteen liikkumista on rajoitettu
+1	Rynnäkkö (ensimmäinen erä)
+2	Yllätyshyökkäys takaa
+3	Nukkuvaan kohteeseen iskeminen
-1	Hyökkääjä on kaatunut
-1	Epävakaa alusta
-2	Hyökkääjän liikkumista rajoitettu
-1	Suurehko ase ahtaassa tilassa
-2	Suuri ase ahtaassa tilassa
-1	Huono näkyvyys
-2	Pimeys
-1	Kohde osittain suojattu (seinä, kilpi)

## Torjuminen

Taisteluun osallistuva voi myös torjua aktiivisesti aseellaan – jos ase vain torjumiseen soveltuu. Tällöin puolustautuja tekee vuoron alussa Asekunto-heiton, ja tulos korvaa hänen Puolustus-arvonsa, jos se on korkeampi. Jos torjunta on vuoron aikana tapahtuvia hyökkäyksiä viisi astetta suurempi, riisuu puolustautuja hyökkääjät aseista.

### *Kilvet ja toisen käden aseet torjunnassa*

*Rautalaulu ei varsinaisesti tee eroa sen suhteen, millä hyökkäys torjutaan; kilpi kuitenkin antaa jo itsessään osittaisen suojan puolustajalle, joten Rautalaulu ei tee suurtakaan eroa, käyttäkö pelaaja Torjunta-heitossa hahmonsa kilpeä, miekkaa vaiko toisen käden asetta, kuten vaikkapa tikaria.*

## Erikoisliikkeet

Taistelujen aikana voi taistelijoiden eteen tulla tilanteita, joissa he haluavat yrittää jotain monimutkaisempaa, kuin vain iskeä vihollistaan aseella. Tällaisissa tilanteissa pelaaja selittää suunnittelemansa liikkeen pelinjohtajalle, joka määrittelee hyökkäykselle mahdollisesti jotain ylimääräisiä, tilannekohtaisia vaikeuksia tai helpotuksia. Jos hyökkäys onnistuu, onnistuu myös pelaajan suunnitelma, ja onnistumisen erinomaisuus nähdään onnistumisen asteesta.

*Pelaaja haluaa esimerkiksi kaataa vastustajan maahan. Vastustajalla on kädessään lyhyt miekka, joten pelinjohtaja päättää, että pelaajan heittoon tulee -2 lisävaikeutta. Pelaajan heitto onnistuu asteella 3, joten pelinjohtaja päättää, että pelaajahahmo onnistui kaatamaan vastustajansa, ja pitelee tätä maassa kolme erää, jonka jälkeen vihollinen voi yrittää nousta Kunto-, Ketteryyss- tai Asekunto-heitolla, jota pelaajahahmo taas vastustaa.*

## Kahdella aseella taisteleminen

Kahdella aseella taistellessa seikkailija saa +1 joko pääaseensa hyökkäykseen, tai Puolustus-arvoonsa.



Kahdella aseella taistellessa hahmo menettää kuitenkin mahdollisesta kyvystä tulevan ylimääräisen nopan heittoihinsa. Taitavien soturien yleinen taitotaso aseiden kanssa onneksi riittää korvaamaan Kyky-nopan puutoksen, joten heikompaan käteenkin kannattaa ottaa kättä pidempää.

### Väistö ja perääntyminen

Jos hahmo haluaa keskittyä puolustautumaan – ja mahdollisesti irtautumaan taistelusta – mutta hänellä ei ole mitään, millä torjua, voi hän kuitenkin yrittää väistellä iskuja. Tämä on käytännössä ktr-heitto, jota käytetään Puolustus-arvon sijasta, jos heiton tulos on suurempi. Onnistuneen väistön myötä hahmo saa liikkua kaksi kertaa nopeutensa verran seuraavalla vuorollaan, joten se on hyvä keino perääntyä taistelusta ja paeta.

### Möhläykset lähitaistelussa

Möhläys taistelussa voi tarkoittaa montaakin asiaa – yleensä möhlääjälle epäsuotuista asiaa. Pelinjohtajalla olisi hyvä olla muutama esimerkki varalle möhläyksen varalle, mutta möhläys voi tarkoittaa esimerkiksi aseiden rikkoutumista, putoamista tai tarttumista johonkin. Se voisi tarkoittaa myös kompuroimista, tai iskemistä johonkin, mihin ei todellakaan olisi kannattanut iskeä. *Tällainen tilanne on hyvä paikka tuurinopalle.*

### Kaukوتاistelu

Vaikka lähitaisteluaseet ovatkin Rautalaulussa tärkeässä osassa, on myös ampuma-aseilla, kuten jousilla ja heittoaseilla oma paikkansa taistelussa. Ampuma-aseella osuminen on yleensä Ketteryyshaitto, jolla pitää ylittää vastustajan Puolustus. Muutoksia heittoon voisi olla esimerkiksi seuraavat, mutta jälleen on syytä muistaa +/- -sääntö.

-?	Haavoittumisesta tuleva haitta
+/-?	Aseiden mahdollinen tarkkuus
+1	Lähikantamalla
+1	Edellinen erä tähdätty
-?	Pitempi matka kuin aseiden kantama
-1	Kohde liikkuu nopeasti
-1	Epävakaa alusta
-1	Huono näkyvyys
-2	Pimeys
-1	Kohde osittain suojattu (seinä, kilpi)
-3	Kohde on hyvässä suojassa

### Väistely kaukوتاistelussa

Ammuttuja nuolia ja heitettyjä kiviä ja keihäitä voi myös yrittää väistellä. Tämä tarkoittaa käytännössä kyyryssä ryntäämistä lähintä mahdollista suojaa kohti tai syöksymistä maahan. Tämä on ktr-heitto, joka Puolustus-arvoa suurempi ollessaan toimi

Puolustuksen tilalla ampuma-aseita vastaan. Tämä kuitenkin tarkoittaa, että hahmo ei hyökkää, vaan keskittyy väistelemään.

### Kaukوتاistelun hyökkäyksen torjuminen kilvellä

Jos puolustautuja ei hyökkää oman vuoronsa aikana, saa hän heittää Asekunto-heiton johon lisätään 1. Jos tämä tulos on suurempi, kuin seikkailijan Puolustus+1, toimii tämä häneen osuvien hyökkäysten vaikeusarvona. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että puolustautuja pysyttelee kilpensä suojissa, eikä toimi muuten vähäistä liikkumista lukuun ottamatta. On otettava huomioon, että kilpi jo itsessään toimii *osittaisena suojana*.

### Lataaminen

Suurin osa ampuma-aseista on *Hitaita*, mikä kuvastaa nuolen vetämistä viinestä, varsijousen jännittämistä uudelleen ja niin edelleen. Aseilla, joilla on *Hidas*-ominaisuus voi ampua joka vuoro, mutta ellei ase ole valmiiksi jännitettynä (eikä kukaan pidä jouta pitkiä aikoja täydessä jännityksessä), putoaa se samalla tavoin vuorojonon pohjalle kuin pitkät aseet iskevät ensin. *Hyvin hitaat* aseet, esimerkiksi varsijouset, taas voivat ampua vain joka toisella vuorolla.

### Panssarointi ja suoja

Panssarointi auttaa aina taistelussa. Jokaisella panssarilla on Suoja-arvo, joka vähennetään kaikesta osuvasta vahingosta. Jotkut aseet ohittavat osuojasta, mutta silti panssarointi yleensä kannattaa.

Jälleen on muistettava, että panssarointi on monimutkaisen asian abstraktointi, ja panssarointi kuvaakin suurin piirtein tyypillisen haarniskan suojaamiskykyä. Suurempi vahinko kuvaa herkkään paikkaan, esimerkiksi kainaloon tai kaula-aukkoon osumista, kun taas heikommat iskut kilpistyvät haarniskan.





## Haavat ja parantuminen

Hyökkääjän tuottama vahinko määritellään onnistumisen asteella. Tämä tapahtuu kertomalla hyökkääjän aseeseen vaurio onnistumisen asteella. Tämä koskee niin lähi- kuin kaukostaistelua.

*Tella hyökkää pitelemällä tikarilla. Hän onnistuu hyökkäyksessään asteella 4 (hänen onnistumisensa tulos oli neljä pistettä suurempi, kuin kohteen Puolustus). Tikari tekee vahinkoa tavallisesti 3+Kunto, ja koska Tellan Kunto on +0, on tikarin vaurio 3. Tämä kuitenkin kerrotaan onnistumisen asteella, eli lopullinen vahinko on 12. Ellei kohteella ole suojanaan panssaria, saisi tavallinen ihminen tästä jo vakavan haavan.*

## Haavoittuminen

Kun tuotetusta vahingosta on vähennetty panssaroinnin suoja ynnä muut, verrataan sitä uhrin haavoihin. Mitä suuremman haava-arvon lopullinen vahinko ylittää, sitä pahempi ja vakavampi saatu haava on. Sivulla on esitelty kaikkiin eläviin olentoihin suurin piirtein sopivat haavoittumisen tasot.

## Vaurio

Haavat tuottavat *Vauriota*, joka kuvaa haavojen aiheuttamaa kipua, sekavuutta, verenvuotoa ja niin edelleen. Useat haavat lisäävät *Vauriota* inhimilliseen maksimiin, eli arvoon -6 saakka, jonka yli menevä vaurio saa uhrin vaipumaan shokkiin. Lisävaurio tappaa uhrin. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että hahmo voi saada *esimerkiksi* joko 6 haavaa, 3 vakavaa haavaa tai vaikkapa 4

haavaa ja yhden vakavan haavan, ennen kuin putoaa shokkiin.

Vaurio vaikuttaa kaikkiin toimintoihin, oli ne sitten henkisiä tai fyysisiä. Se vähentää myös Nopeutta (Nopeus ei voi kuitenkaan pudota alle 1). Kovapäiset, sisukkaat seikkailijat voivat kuitenkin kestää kipua yllättävälläkin sisukkaudella. Sitkeys vähentää haavojen aiheuttamaa lisävaikeutta (katso Sitkeys), mutta sekään ei poista *Vauriota*, vaan auttaa vain sietämään kipua vähän kauemmin.

**Naarmuilla** olevalla on kipeitä mustelmia ja ruhjeita. Jos samassa vuorossa tehdään toimintoja, kuin naarmut on saatu, tulee kaikkiin toimintoihin -1.

**Haavoittunut** uhri on saanut lihashaavan tai ruhjeen, joka vuotaa jo verta – ulkoisesti tai sisäisesti. -1 haavoista tulevaan *Vaurioon* (katso Sitkeys tai *Vaurio*).

**Vakava haava** pudottaa uhrin maahan ja keskeyttää kaikki toiminnot seuraavan vuoron ajaksi. *Vaurio* (-2) on jo niin suuri, että se vaatii lääketieteellistä hoitoa.

**Paha haava** pudottaa hahmon suoraan shokkiin, eikä hän voi enää taistelussa toimia. Suurin osa pahoista haavoista saa aikaan tajuttomuuden, mutta jotkut sitkeät henkilöt kykenevät raahautumaan suojaan tai huutamaan apua. Uhri on shokissa kunnes haavat on hoidettu.

**Kuollut** uhri on saanut ruman, kuolettavan haavan.



## Hoitamattomat haavat

Hoitamattomat haavat lupaavat yleensä ongelmia. Yleensä vähänkin suurempi haava voi hoitamattomana aiheuttaa tulehduksen, haavakuumeen ja lopulta kuoleman. Mikä tahansa haava, joka on aiheuttanut Vauriota, voi tuoda mukanaan tulehduksen.

Jokaisena päivänä, jolloin haavoja ei hoideta, on haavoittuneen tehtävä *haastava Kunto-heitto* (johon myös Vaurio vaikuttaa). Epäonnistuminen heitossa tarkoittaa, että tulehdus haavoittuneen ruumiissa leviää ja voi aiheuttaa esimerkiksi sekavuutta ja heikotusta. Lisäksi epäonnistuminen Kunto-heitossa tuo -1 lisää Vauriota; jos haavat ovat hoitamattomina liian kauan, vaipuu hahmo lopulta shokkiin ja kuolee.

Jos hahmo onnistuu tässä Kunto-heitossa *erinomaisesti* haavat paranevat itsestään, mutta tavallisesti ihminen menehtyy, ellei heidän haavojaan hoideta.

## Shokki

Hahmo voi mennä Shokkiin joko saamalla haavoja 7 Vauriopisteen edestä tai saamalla Pahan haavan. Shokissa oleva hahmo on käytännössä tajuton, joskin hänet voidaan herättää aina toviksi kerrallaan. Sitkeä hahmo voi onnistua ryömimään ja pysyttelemään jokseenkin tolkuissaan. Mitään toimintoja hän ei kuitenkaan voi tehdä, ja mikä tahansa hyökkäys voi surmata hänet. Shokissa oleva, hoitamatta jäävä uhri kuolee varsin nopeasti.

## Haavojen hoitaminen

Haavoja taistelun tuoksinassa tai erämaassa hoitaessa ei ole aikaa hienosteluun. Lisäksi on muistettava, ettei keskiaikainen haavojen hoitaminen – mitä Rautalaulun lääketiede yleensä on – ole mitään tarkkaa tiedettä, vaan keinot sairaan tai haavoittuneen hoitamiseksi voivat olla usein yhtä tuskallisia ja vaarallisia kuin itse sairaus tai haava.

Yleensä huonokin hoito on kuitenkin parempi kuin hoitamatta jättäminen. Haavojen hoitaminen on yleensä *Taito-heitto*:

Uhrilla on haavoja	<b>Helppo</b>
Uhrilla on vakavia haavoja	<b>Rutiini</b>
Uhrilla on pahoja haavoja	<b>Haastava</b>
Uhri on shokissa	<b>Haastava</b>
Ei Parantaja-kykyä	<b>-1</b>
Huonot olosuhteet	<b>-1</b>
Ei hoitovälineitä	<b>-2</b>
Rauhalliset, hyvät olosuhteet	<b>+1</b>
Ensiapuvälineet	<b>+1</b>
Parantajan työvälineet	<b>+2</b>

Onnistunut haavojen hoito puolittaa Vaurion ja parantaa tulehduksen. Haavoja ei voi yrittää parantaa sen jälkeen, kun siinä on kerran onnistuttu; loppu on luonnon käsissä. Uudet haavat voi toki hoitaa, mutta aikaisemmat haavat eivät tästä miksikään muutu.

*Tella on saanut kaksi Haavaa taistelun aikana, ja siten hänellä on -2 Vauriota. Hänen haavansa hoidetaan, joten Vaurio putoaa arvoon -1. Hän saa kuitenkin pian hoidon jälkeen Vakavan haavan (-2 Vauriota), joten nyt hänen vaurionsa on -3. Hänet hoidetaan jälleen, ja Vakavasta haavasta saatu Vaurio puolittuu, mutta aikaisempi Haavasta saatu jää edelleen jäljelle. Niinpä toisen hoidon jälkeen Tellalle jäävä Vaurio on -2.*

Jos hoidettava oli Shokissa, laskee hänen Vaurionsa heräämisen jälkeen vain arvoon -5. Kuoleman porteilla käyminen jättää jälkensä, ja vain aika parantaa pahimmat haavat...

## Luonnollinen paraneminen

Kun haavat on hoidettu, tai hoitamattomien haavojen aiheuttama tulehdus on laantunut, alkaa luonnollinen tervehtyminen, eli Vaurion paraneminen. Puhtaissa ja rauhallisissa olosuhteissa, joissa haavat voidaan puhdistaa ja peittää uusilla siteillä, tämä tapahtuu automaattisesti. Vaurio putoaa yhden pisteen päivissä yhtä pitkän ajan jälkeen, kuin mitä hahmon Vaurio on. Eli Vaurion laskeminen arvosta -5 arvoon -4 vie viisi päivää, arvosta -4 arvoon -3 neljä päivää ja niin edelleen. Vauriosta -5 "täydellinen" paraneminen kestäisi siis  $5+4+3+2+1=15$  päivää. Paraneminen tapahtuu siis kohtuullisen nopeasti (kuoleman rajalta periaatteessa täyteen toimintakuntoon kahdessa viikossa!), vaikka vielä haavojen paranemisen jälkeenkin ne saattavat muistuttaa olemassaolostaan kolotuksina, jomotuksina ja vastaavina.

Jos hahmo joutuu kuitenkin paranemisen aikana rehkimään ja rasittamaan itseään – kuten seikkailijat usein joutuvat – voi pelinjohtaja määrätä pelaajan heittämään Kunto-heittoja paranemisesta. Möhläys voisi tarkoittaa esimerkiksi uutta tulehdusta tai haavan aukeamista.

## Pysyvät vammat

Jotkut iskut voivat olla riittävän pahoja jättämään pysyviä vammoja. Esimerkiksi Paha haava voi viedä mennessään raajoja tai jättää jälkeensä arpia tai kolhuja, jotka eivät koskaan parane täysin.

Yksi mahdollisuus pysyvien vammojen käyttämiseen on se, että aina kun hahmo saa pahan haavan tai käy muuten kuoleman rajalla, mutta selviytyy jatkamaan seikkailuja, saa hän -1 johonkin fyysiseen



ominaisuutensa, näkyvän arven tai menettää raajansa. *Tuurinoppa on hyvä tällaisia tilanteita varten.*

## Muita vaaroja

Seikkaileminen on vaarallista touhua, ja hahmot saattavat kokea muitakin mahdollisesti terveydelle haitallisia tilanteita, kuin miekan saamisen sisuksiinsa. Seuraavassa esitellään muutamia:

### Myrkyt

Myrkytyksestä toipuminen on Kunto-heitto, jonka vaikeuden määrittelee myrkyt voima ja annoksen suuruus. Vahvat, kuolettaviksi tarkoitetut myrkyt ovat vaikeampia vastustaa, kuin esimerkiksi unettavat tai hoitotarkoitukseen tarkoitetut myrkyt. Lisäksi on muistettava, että vaikka myrkytetty onnistuisikin vastustamaan myrkyt vaikutusta, saattaa hän silti tuntea jonkin aikaa heikotusta ja kärsiä sekavuudesta.

### Tyrmäys

Tyrmäys tarkoittaa tilannetta, jossa hyökkääjä haluaa pitää vastustajansa hengissä, mutta iskeä tältä tajun kankaalle. Tämä tapahtuu yleensä lyömällä uhria päähän jollain tylpällä esineellä. Tähtäminen tuo -2 lisävaikeutta hyökkäykseen, jonka jälkeen vaurio lasketaan normaalisti. Vaurion laskemisen jälkeen uhri tekee Kunto-heiton sen perusteella, kuinka paljon hyökkäys tekisi vahinkoa. Jos Kunto-heitto epäonnistuu, lähtee uhrilta taju 1n tunniksi.

Naarmuja	<b>Rutiini</b>
Haava	<b>Haastava</b>
Vakava haava	<b>Vaikea</b>
Paha haava	<b>Hyvin vaikea</b>
Kuollut	<b>Lähes mahdoton</b>

### Putoaminen

Hahmon putoaminen yli kolmesta metristä voi saada vakavaakin vauriota aikaan. Putoamisvaurio on 2, johon lisätään +1 jokaisen kolmen metrin pudotusmatkan jälkeen. Kovaan pintaan iskeytyminen tekee vahinkoa 1d6 x putoamisvaurio ja pehmeään pintaan putoaminen puolet tästä. Haarniska ei auta putoamista vastaan.



## Rautalaulua pelatessa...

Rautalaulun säännöt perustuvat Ville Vuorelan Code/X-roolipeliin. Niinpä säännöt ovat varsin kevyet ja painottuvat toimintapelimäiseen seikkailuun. Syvälliset hahmot ovat etu, mutta eivät mikään välttämättömyys. Mielenkiintoisella taustalla varustettu hahmo on toki aina bonusta, mutta yksityiskohtaisen taustan sijaan hahmoja tarkastellessa tulisi ottaa huomioon ennen kaikkea ryhmädynamiikka; jokaisen hahmon tulee täyttää jokin ryhmän perustarpeista (esimerkiksi "soturi", "eränkävijä", "tiedustelija", "tietäjä"), sillä tarpeeton hahmo on seikkaillessa vain haitaksi muulle ryhmälle.

*Tärkein sääntö pelatessa on kuitenkin, että pelatessa tulisi olla kivaa niin pelaajilla kuin pelinjohtajallakin!*

## Karma

Vaarallisen, mutta toiminnallisen seikkailun tunnun edistämiseksi Rautalaulu käyttää Karma-mekaniikkaa. Karma kuvaa hahmon onnea, urhoollisuutta ja seikkailijoille ominaista erikoislaatusuutta, joka auttaa heitä selviämään tilanteista, joissa vähäisempi mies murtuisi ja vaipuisi tuohon. Jokaisen pelisession jälkeen pelinjohtaja antaa pelaajille yhden Karma-pisteen, jota seikkailijat voivat hyödyntää seuraavin tavoin.

- seikkailijat voivat kohottaa Karma-pisteellä jotain hahmonsa ominaisuutta yhdellä. Ennen kuin samaa ominaisuutta voidaan kohottaa uudelleen, on hahmon selvittävä yhtä monesta pelisessioista, kuin mitä kyseinen ominaisuus ennen kohottamista on.

*Ominaisuusarvon kohottaminen +2:sta arvoon +3 vaatisi siis vähintään kaksi pelisessiota. Lisäksi on muistettava, etteivät Ominaisuudet kehity pelkästään tyhjistä, vaan käyttämällä ja rajoja kokeilemalla.*

- Karma-pisteellä voi ostaa myös uusia Kykyjä Ominaisuuksiin. Kykyjä voi kuitenkin ostaa Ominaisuuksien alle vasta yhtä monen pelikerran jälkeen, kuin mitä Ominaisuuden arvo on.
- pelaaja voi Karma-pisteellä heittää pelisession aikana yhden hahmolleen epäsuosiollisen noppaheiton uusiksi. Ammuttu nuoli sivaltaakin vain kevyesti hahmoa osuman sijaan tai hahmon epäonninen kompastuminen muuttuukin kierähdykseksi. Epäonnistuneen tiirikoinnin jälkeen turhautunut hahmo iskee nyrkillä lukkoa, joka aukeaakin nakshtaen ja niin edelleen...

## Jälkisanat

Rautalaulu ei olisi todennäköisesti koskaan voinut syntyä ilman Ville Vuorelaa ja hänen Code/X-peliään, jonka lähes suora kopio Rautalaulu on. Niinpä kiitos Ville Vuorelalle; Rautalaulu on hänen ansiotaan.

Toisaalta Ville Vuorelaa on kiittäminen myös Praedorista ja Stalkerista, jotka ovat toimineet tärkeänä innoittajana Rautalaulussa; se pyrkii vastaamaan praedorien ja stalkerien kokemien seikkailujen kaltaisten tilanteiden luomiseen ja kertomaan samanlaisista juurettomista seikkailijoista. Tärkeänä innoittajana ovat olleet ainakin "asenteensa" puolesta myös Robert E. Howardin Conan Barbaari ja muut Sword & Sorcery - tarinat.



## Liite: Aseet ja panssarit

Lähitaisteluse	Tarkkuus	Vaurio
Aseeton taistelu Ei voi torjua aseellisia hyökkäyksiä.	0	2+kun
Nyrkkirauta Ei voi torjua aseellisia hyökkäyksiä.	0	3+kun
Tikari Nahka- ja ketjupanssarien suoja puolitetaan	+1	3+kun
Miekka Nahka- ja ketjupanssarien suoja puolitetaan	+2	5+kun
Suurmiekka Nahka- ja ketjupanssarien suoja puolitetaan, 2-käsin	+2	6+kun
Kirves Panssarin suoja puolitetaan	+0	6+kun
Tappara Panssarin suoja puolitetaan, 2-käsin +1 vaurioon	+1	6+kun
Nuija Piikkinuija Panssarin suoja puolitetaan	+1	5+kun
Sotavasara Panssarin suoja puolitetaan	+1	6+kun
Sauva 2-käsin	+2	3+kun
Keihäs Nahka- ja ketjupanssarien suoja puolitetaan, 2-käsin, pitkä	+2	5+kun
Hilpari Panssarin suoja puolitetaan, 2-käsin, pitkä	+0	6+kun
Kilpi Kantaja osittain suojattu	+0	3+kun

Ampuma-ase	Tark	Vaurio
Heittoveitsi Nahkapanssarien suoja puolitetaan, kanto 10	+0	3+kun
Kaarioussi Nahkapanssarien suoja puolitetaan, kanto 40, hidas	+1	5
Pitkäjousi Nahka- ja ketjupanssarien suoja puolitetaan, kanto 60, hidas	+1	7
Varsijousi Panssarien suoja puolitetaan, kanto 60, hyvin hidas	+2	7
Jalkajousi Panssarien suoja puolitetaan, kanto 60, hyvin hidas	+2	10

Panssari	Suoja
Normaali vaatetus ja varustus	1
Nahkanuttu*	2
Rautanahka*	5
Ketjupanssari**	7
Teräshaarniska***	9
Kyynär- ja polvisuojat haarniskan tukena	+1
Kevyt kypärä haarniskan tukena	+1
Raskas kypärä haarniskan tukena^	+2
* -1 akrobatiaan (kiipeily, hyppiminen yms)	
** -1 akrobatiaan, hiipimiseen, taisteluun veitsin ja nyrkein ja Nopeuteen (Nopeuden minimi 1)	
*** -2 akrobatiaan, hiipimiseen, taisteluun veitsin ja nyrkein ja Nopeuteen (Nopeuden minimi 1)	
^ -2 valppausheittoihin	





**Nimi:** \_\_\_\_\_

Kuvaus: \_\_\_\_\_



*Asekunto* \_\_\_\_\_

*Karisma* \_\_\_\_\_

*Ketteryys* \_\_\_\_\_

*Kunto* \_\_\_\_\_

*Sivistys* \_\_\_\_\_

*Taito* \_\_\_\_\_

*Valppaus* \_\_\_\_\_

*Sisukkuus* \_\_\_\_\_

**Puolustus**

Nopeus

Sitkeys

Karma

Haavoittunut  +

Vakava haava  +

Paha haava  +

Kuollut  +

**Haavat ja Vaurio**

-1	-2	-3	-4	-5	-6
0	0	0	0	0	0

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Varusteet

Pienet varusteet

Muu omaisuus

Aseet	Tarkkuus	Vaurio	Kanto	Muuta
Paljaat nyrkit	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Panssarointi

Suoja \_\_\_\_\_

Muistiinpanoja, vihollisia ja ystäviä