

L&L: EEVENKOTO

VALTIT

v. 0.1.2 - tämä on alustava versio Eevenkodosta löytyvästä materiaalista, ja kaikki tässä oleva voi muuttua.

Relevantit lisäsäännöt

Asiantuntemus

Hahmot voivat saada asiantuntemuksen taitoon, jossa niillä on jo pätevyys. Asiantuntemus tarkoittaa, että hahmon pätevyysbonus lisätään taitoa käyttäviin ominaisuusheittoihin kahdesti.

Iskuvahinko

Iskuvahinko on kuvaus vahingolle, mikä ei ole erikseen jonkin tietyn tyyppistä. Aseeton taistelu ja aseet tekevät lähtökohtaisesti iskuvahinkoa. Jos jollakulla on sietokyky, immuniteetti tai kesto iskuvahinkoon, se koskee vain iskuvahinkoa. Jos jollakulla on heikkous iskuvahinkoon, se koskee automaattisesti viilto-, pisto- ja murskausvahinkoakin. Jos jollakulla on sietokyky, immuniteetti tai kesto viilto-, pisto- tai murskausvahinkoon, hänellä on sama ominaisuus myös iskuvahingolle. Jos jollakulla on heikkous viilto-, pisto-, tai murskausvahinkoon, tämä ei tarkoita, että hänellä on heikkous iskuvahingolle.

Noppaketju

Noppaketju järjestyksessä: 1n3, 1n4, 1n6, 1n8, 1n10, 1n12

Aseiden piirteet

Eevenkodossa aseilla voi olla piirteitä. Tässä piirteet, jotka vaikuttavat tähän pelitestiin.

Perinteinen: Vain kantama-aseet. Tuplaa aseiden kantaman. Sinun on käytettävä bonustoiminto tai olla liikkumatta vuorollasi ladataksesi aseiden uudelleen. Lopullinen hinta 75%.

Kevyt: Vahinkonoppa on yhtä pienempi noppaketjulla (esim. 1n6 → 1n4). Mahdollistaa aseiden käyttämisen toisena aseena. Aseiden heittokantama on 10/30. Ei voi

yhdistää Raskas- tai Monikäyttöinen-piirteiden kanssa. Lopullinen hinta 50%.

Kömpelö: Vahinkonoppa on yhtä suurempi noppaketjulla (esim. 1n6 → 1n8). Heitot aloitteen 1n12 -nopalla. Aseiden esiinottaminen tai poislaittaminen (muuten kuin pudottamalla) vie toiminnon. Vaatii kaksi kättä. Ei voi heittää. Kantama-aseiden kantama on puolitettu. Vain improvisoidut ja yksinkertaiset aseet. Lopullinen hinta 75%.

Kesto

Kesto vähentää vahinkoa tietyn vahinkotyyppin vahingosta määrällään. Kesto ei voi vähentää vahinkoa 0:aan. Kestokyky lasketaan vasta keston jälkeen. Iskuvahinkoon pätee suurin hahmolla oleva mihinkään vahinkotyyppiin. Kesto iskuvahinkoon ei puolestaan vaikuta minkään muun vahinkotyyppin keston.

Uudelleenheitot

Pelaajahahmolla on jokaisella pelikerralla yksi uudelleenheitto. Tämä korvaa muut vastaavat tavat heittää noppaa uudelleen sankaruudesta tms. Uudelleenheiton voi käyttää mihin tahansa omaan heittoon, ei vain n20-heittoihin. Uudelleenheiton käyttäessä heitetään yksi joko pelaajan heittämiä, tai pelaajan hahmoon kohdistuva pelinjohtajan tekemä heitto uudelleen, ja pidetään tulos, jonka pelaaja haluaa.

Aloitusvaltit

Jokainen hahmo saa valita yhden aloitusvaltin hahmonluonnin yhteydessä riippumatta lajista. Ihmiset eivät saa ylimääräistä valttia. Jotkin valtit vaativat tietyn lajin, kulttuurin tai yhteiskuntaluokan hahmolta, nämä merkattu valtin nimen jälkeen sulkeisiin.

Iskunkestävä: Saat pätevyysbonuksesi verran kestoa iskuvahinkoa vastaan.

Lahjakas: Saat pätevyysbonuksesi verran lisäpätevyyksiä taitoihin tai työkaluihin. Kun pätevyysbonuksesi kasvaa, saat pätevyyden uuteen taitoon tai työkaluun.

Muusikko: Saat pätevyyden kolmeen instrumenttiin. Jos käytössä on vaihtoehtoinen sääntö ominaisuuskohtaisista esiintymispätevyyksistä, saat ylimääräisen esiintymispätevyyden. Voit kerran pitkien lepojen välillä käyttää reaktion antaaksesi liittolaisellesi *edun* tämän yrittäessä taitoheittoa tai hyökkäystä. Liittolaisen on nähtävä ja kuultava sinut.

Onnekas: Saat pätevyysbonuksesi verran uudelleenheittoja pelikerran alussa tavallisen yhden sijaan.

Parantaja: Käyttäessäsi parantajan työkaluja, voit lisätä pätevyysbonuksen parantamaasi vaurioon.

Sitkeä: Saat pätevyysbonuksesi verran lisää maksimiosumapisteitä. Aina noustessasi tasolla saat uuden tason antaman pätevyysbonuksesi verran lisää maksimiosumapisteitä. Voit valita tämän valtin useammin kuin kerran.

Valmis: Voit lisätä pätevyysbonuksesi aloiteheittoihisi. Voit kerran pitkien lepojen välillä yhden vuoron ajaksi nostaa aloitettasi vielä lisää pätevyysbonuksen verran.

Vikkelä: Voit lisätä pätevyysbonuksesi pyöristettynä seuraavaan parilliseen numeroon metreissä liikenoiteutesi **rynnätessäsi**. (PB +3 on 4 metriä lisää liikettä)

Keijuverinen (Haltia): Voit loihkia **Sivuaskel** -loitsun kerran lyhyiden lepojen välillä käyttämättä loitsuvarausta. Jos olet *kauhistunut* ja heität päättääksesi olotilan, saat *edun* heittoon.

Nopsajalka (Haltia): Kulkunopeutesi on kävellessä 16 metriä.

Kiipijä (Kissalainen): Kiipeäminen ei puolita liikenoiteutesi. Jos kärsit putoamisesta vauriota, sinulla on sietokyky sitä vastaan.

Ylivertainen pimeänäkö (Kissalainen): Pimeänäkösi ulottuu 50 metrin päähän.

Monienerginen (Eetteriluomo): Jos sinulla on eetteripurkaus, saat valita toisen eetteripurkauksen, jolla on oma vahinkotyyppi, vaikutusalue ja pelastusheiton tyyppi, ja valita näiden kahden välillä aina käyttäessäsi energiapurkausta.

Loistavat energiat (Eetteriluomo): Voit saada sinua kasassa pitävät energiat loistamaan soihdunvalon lailla. Aktivoiminen vie bonustoiminnon, ja niin pitkään kuin keskityt (kuten loitsuun), loistat 4 metrin etäisyydelle kirkasta valoa ja 4 metriä siitä eteenpäin himmeää valoa.

Pirunverinen (Ihminen): Saat *edun* pelastusheittoihisi vastustaaksesi pirujen, demonien ja taivaallisten voimia. Saat myös *edun* tehdessäsi ensivaikutelmaa piruihin, eli ensimmäiseen sosiaaliseen ominaisuusheittoon yksittäisen pirun kanssa.

Vakaa (Ihminen): Sinulla on luontainen käsitys siitä, miten maailman kuuluisi olla. Sinulla on *etu* pelastusheittoihisi muodonmuutosvaikutuksia vastaan. Kohdatessasi muodonmuuttajan tai naamioituneen henkilön, pelinjohtaja heittää salassa tälle huijausheiton vakiotarkkaavaisuuttasi vastaan. Jos hän epäonnistuu, tiedät, että tämän muodossa on jotain vikaa.

Tuore muutos (Peikko): Valitse jonkin muun peikkojen muoto. Saat tämän muodon muotopiirteen. Jos vaihdat muotoasi, voit valita tämän valtin antaman muotopiirteen uudelleen.

Taikauskoinen (Peikko): Olet luontaisesti tietoinen taikuudesta ja vanhoista tavoista ja kytkeydyt niihin vahvemmin muita kaltaisiasi. Voit kerran pitkien lepojen välillä heittää uudelleen epäonnistuneen pelastusheiton loitsun vaikutusta vastaan.

Vita-purkaus (Kääpiö): Voit tehdä **ryntäyksen** bonustoimintona. Seuraavalla vuorollasi nopeutesi on 4 metriä, eikä sitä voi nostaa kuin maagisin keinoin. Voit tehdä Vita-purkauksen pätevyysbonuksesi määrän pitkien lepojen välillä.

Aito visio (Kääpiö): Sokeänäkösi korvaantuu tosinäöllä ollessasi ilman valonlähdettä.

Luonteva tiimiläinen (Imperialisti): Ymmärrät paikkasi, mikä tekee sinusta erinomaisen opastettavan. Jos joku auttaa sinua toiminrossai, saat *edun* lisäksi +1 heittoosi.

Lohikäärmenaarmu (Medakki): Olet jonkun suurista lohikäärmeen merkkäama - yleensä tämä on näkyvä tatuointi tai polttomerkki ihossasi, mutta se saattaa olla myös vain näkymätön tunne - oli mikä oli, kaikki lohikäärmeet suhtautuvat sinuun muita suopeammin, sillä olet yhden heidän kaltaistensa omaisuutta. Jos et ole itse tai välillisesti tehnyt mitään, mikä suoraa herättäisi lohikäärmeen tai lohikäärmeverisen olennon (kuten kärmäläisen tai louhelaisen) vihaa, tämän suhtautuminen sinua kohtaan on vähintään neutraali. Sinulla on *etu* pelastusheittoihin lohikäärmeiden ja lohikäärmeveristen olentojen aiheuttamaa **kauhistumista** vastaan.

Metropoliitti (Kotolainen): Pystyt tunnistamaan mistä kulttuurista ja sosiaaliluokasta muut tulevat ilman virheen mahdollisuutta, jos he eivät aktiivisesti yritä piilottaa sitä. Jos joku yrittää piilottaa kulttuurinsa tai taustansa sinulta, hänen on heitettävä VA (8 + pätevyysbonuksesi + VII-bonuksesi) karismaheitto (huijaaminen), tai tajuat, että hän ei ole sitä mitä väittää (et saa silti tietää hänen taustaansa tai kulttuuria automaattisesti)

Pimeyden vaeltaja (Grudurkrankalainen): Näet himmeässä valaistuksessa kuin kirkkaassa valaistuksessa.

Liikaa nähnyt (Harmajalainen): Kun liittolainen putoaa nollaan osumapisteeseen, saat tasosi verran väliaikaisia osumapisteitä. Tämä valtti toimii pätevyysbonuksesi verran kertoja pitkien lepojen välillä.

Yläluokan terveys (Yläluokkainen tausta): Perusvointisi on liki yliluonnollinen - sinulla on *etu* pelastusheittoihisi, joilla vastustat tai yrität toipua sairaudesta.

Koulutettu (Keskiluokkainen tausta): Kohdatessasi olennon tai tieteellisen/taiallisen vaikutuksen/loitsun, voit heittää heiton, johon lisäät pätevyysbonuksesi (VA 8 + olennon haastearvo, taiallisen tai tieteellisen vaikutuksen/loitsun piiri tai vastaava). Onnistumisella pelinjohtaja paljastaa sinulle jotain kohteesta. Voit tehdä tämän kerran pitkien lepojen välillä.

Ohitettava (Marginalian tausta): Et herätä huomiota. Saat on pätevyuden hiipimiseen. Jos sinulla on jo pätevyys hiipimiseen, saat pätevyuden johonkin toiseen taitoon. Jos yrität vältellä jotakuta, joka ei aktiivisesti etsi sinua, saat *edun* ketteryysheittoosi (hiipiminen).

Tämä yleisellä tasolla tarkoittaa tilanteita, joissa heität hiipimistäsi staattista vaikeusastetta vastaan vastustettujen heittojen sijaan, mutta pelinjohtaja tekee päätöksen missä kohdin tämä vaikuttaa.

Sisukas (Työväenluokkainen tausta): Kerran päivässä, kun osumapisteesi laskevat nolnaan, etkä kuole suoralta kädeltä, voit heittää sitkeyspelastusheiton, jonka VA on kärsimäsi vahingon määrä. Onnistuessasi pelastusheitossa osumapisteesi laskevat vain yhteen.

Maailmaa nähnyt (Ulkopuolinen tausta): Voit yrittää muistella mitä muistat kuullessi matkoiltasi jostain uudesta kohtaamastasi. Tee heitto, johon lisäät pätevyysbonuksesi. Jos onnistut heitossa, pelinjohtaja kertoo sinulle jonkin yksityiskohdan joka on suoraa hyödyllinen (hänen mielestään) tässä tilanteessa. Jos epäonnistut, pelinjohtaja kertoo sinulle jotain, mitä olet kuullut (ei välttämättä hyödyllistä, mutta ainakin jossain määrin totta) ja on sinusta kiinni, kuinka hyödyntää kuulemaasi. Et voi kysyä samasta aiheesta kahdesti. Heiton VA on 8, jos asia on yleisesti tunnettu edes jossain piireissä, 12 jos vain asiantuntijat tapaavat tietävän aiheesta, 15 jos asia on jo suurimmaksi kadonnut tietoudesta ja 18, jos kyseessä on asia joka on täysin kadonnut yleisestä tiedosta.

Myöhemmin valittavat valtit

Ominaisuusnosto: Nosta yhtä ominaisuutta +2:lla tai kahta ominaisuutta kumpaakin +1:llä.

Aloitusvaltti: Voit valita myöhemmillä tasoilla myös aloitusvaltin. Sinun on täytettävä valtin ennakkovaatimukset (esim. taustan suhteen) Jos teet näin, saat +1 valitsemaasi ominaisuuteen.

Asemestari: +1 VOI tai +1 KET. Saat pätevyyden kaikkiin aseisiin. Voit valita yhden aseiden. Saat +1 osumiseen ja vahinkoon tällä aseella. Voit vaihtaa tätä asetta pitkän levon yhteydessä.

Elementtien karaisema: +1 SIT tai +1 KAR. Kärsiessäsi energia-, happo-, kylmä-, salama-, tuli tai ukkosvahinkoa saat pätevyysbonuksen verran kestoa kyseistä vahinkotyyppiä kohtaan seuraavaan lyhyeen tai pitkään lepoon asti. Jos kärsit toista luetelluista vahinkotyypeistä, voit vaihtaa **Elementtien karaiseman** sinulle antamaa kestoa tähän vahinkotyyppiin.

Haarniskakoulutus: +1 VOI tai +1 SIT. Saat pätevyyden kilpiin. Saat pätevyyden kevyisiin haarniskoihin. Jos sinulla on jo pätevyys kevyihin haarniskoihin, saat pätevyyden keskiraskaisiin haarniskoihin. Jos sinulla on jo pätevyys keskiraskaisiin haarniskoihin, saat pätevyyden raskaisiin haarniskoihin. Voit ottaa tämän valtin useammin kuin kerran.

Improvisoitujen aseiden mestari: +1 VOI tai +1 KET. Improvisoidut aseet tekevät käsissäsi 1n6 pohjavahinkoa. Kömpelöä asetta käyttäessäsi heitit aloitteesi normaalisti 1n20 -nopalla.

Kestävä: Valitse ominaisuus, saat +1 siihen ja pätevyyden sen ominaisuuden pelastusheittoihin. Voit valita tämän valtin useammin kuin kerran, jokaisella kerralla sen pitää vaikuttaa eri ominaisuuteen.

Kielinero: +1 ÄLY tai +1 VII. Valitse kolme kieltä, jotka osaat. Jos käytät lyhyen levon verran aikaa tutkien lyhyttä (max 5 virkettä) tekstiä, jonka kieltä et ymmärrä, pystyt määrittämään tekstin perusajatuksen.

Kilpimestari: +1 KET tai +1 VII. Kilvet antavat puolustukseesi ylimääräisen +1. Voit reaktionä antaa kilpesi antaman puolustuksen 2 m etäisyydellä olevalle liittolaisellesi kun häneen kohdistuu hyökkäys. Jos hyökkäys osuu häneen avustasi huolimatta, voit ottaa hänen kohdistuvan vahingon itseesi hänen puolestaan.

Kilpitaistelija: +1 VOI tai +1 KET. Käsissäsi kilpi lasketaan kevyeksi yksinkertaiseksi aseeksi. Voit tehdä bonustoimintona puskemisen, jos sinulla on käytössä kilpi.

Liikkuvainen. +1 VOI tai +1 KET. Kun **ryntäät**, vaikea maasto ei hidasta liikenopeuttasi. Kiipeäminen ei puolita liikenopeuttasi. Jos osut vastustajaan lähitaisteluhyökkäyksellä, voit liikkua ilmaiseksi 2 metriä ilman, että tämä vastustaja saa tehdä sinuun vapaahyökkäystä.

Loitsusotilas: +1 loitsimisominaisuuteesi. Vahinkoa tekevät kantaman omaavat loitsusi kantavat tuplasti pidemmälle. Tämä ei vaikuta loitsun vaikutuksen alueen kokoon. Loitsusi eivät välitä suojasta ja voit loitsia niitä lähitaisteluun ilman *haittaa*.

Loitsutaistelija: +1 loitsimisominaisuuteesi. Voit loitsia, jos kädessäsi on ase, kilpi, tai molemmat. Saadessasi vapaahyökkäyksen vastustajaan, voit hyökkäyksen sijaan loitsia häneen loitsun, joka kohdistetaan vain yhteen kohteeseen.

Loitsutaktikko: +1 loitsimisominaisuuteesi. Voit valita aluevaikutuksen omaaville loitsuillesi pätevyysbonuksen verran kohteita, joihin loitsu ei vaikuta.

Lähiampuja: +1 KET tai +1 VII. Et saa *haittaa* ampuessasi kantama-aseella lähitaistelussa. Voit tehdä vapaahyökkäyksen kantama-aseella, kuin kantama-aseen ulottuvuus olisi 2 m. Lähiampuja ei vaikuta, jos aseesi on **perinteinen**.

Maaginkilpi: +1 loitsimisominaisuuteesi. Voit käyttää reaktion jos hyökkäys meinaa osua sinuun tai olet epäonnistumassa ketteryyspelastusheitossa. Kulutat loitsuvarauksen 1. tai korkeammalta piiriltä. Voit lisätä tämän loitsun piirin verran joko puolustukseesi seuraavan oman vuorosasi loppuun asti tai juuri tekemääsi pelastusheitton tulokseen.

Myrkynekestävä: +1 SIT tai +1 VOI. Et saa *haittaa* heittoihin ollessasi **myrkytetty**. Sinulla on pätevyysbonuksesi verran kestoa myrkyvahinkoa vastaan.

Opportunisti: +1 KET tai +1 VII. Voit tehdä kierroksella pätevyysbonuksesi verran vapaahyökkäyksiä yhden sijaan. Saat *edun* hyökkäykseen tehdessäsi vapaahyökkäyksen.

Painija: +1 VOI tai +1 SIT. Voit hyökätessäsi aseettomasti yrittää tehdä kerran vuorossa **tarttumisen** osana tavallista lähitaisteluhyökkäystä. Sinun pitää ilmoittaa yrityksestäsi ennen hyökkäystäsi, ja jos onnistut hyökkäysheitossasi (riippumatta siitä, teetkö vahinkoa), saat ilmaiseksi suorittaa **tarttumisen** (ominaisuusheitot suoritetaan normaalisti, tämä ei vaan kuluta toimintoa). Jos olet tarttunut kohteeseen, nopeutesi puolittuu vasta jos kohde on oman kokoisesi tai suurempi (eli voit siirtää yhtä kokokategoriaa pienempiä kohteita täydellä liikkeellä).

Pelastaja: +1 KET tai +1 VII. Voit yrittää vakauttaa kuolevan bonustoiminnolla. Jos käytät toiminnon vakauttaaksesi kuolevaa, saat *edun* viisausheittoosi (lääketiede).

Sitkas: +1 SIT tai +1 VOI. Kun teet väistötoiminnon, saat pätevyysbonuksesi verran kestoja iskuvahinkoa vastaan ja voit käyttää osumanopan.

Siunattu: +1 VII tai +1 KAR. Kun jokin loitsusi tai muu piirteesi parantaa kohteelta osumapisteitä, jos jonkin heittämasi nopan silmäluku on pienempi kuin pätevyysbonuksesi, voit korvata nämä nopat pätevyysbonuksesi arvolla. Voit käyttää tätä valttia kerran lyhyiden lepojen välillä.

Spiritualisti: +1 VII tai +1 KAR. Epäkuolleet eivät ole koskaan aidosti näkymättömiä sinulle. Voit aina yrittää nähdä niitä normaalisti tarkkaavaisuus vs. hiipiminen -heitoilla. Saat *edun* yrittäessäsi sosiaalista kanssakäymistä epäkuolleiden kanssa, jotka ovat sinua kohtaan vihamielisiä aloitusasenteeltaan.

Sukeltaja: +1 VOI tai +1 SIT. Uimanopeutesi on sama kuin kävelynopeutesi. Voit pidättää hengitystäsi pätevyysbonuksesi verran ylimääräisiä minuutteja. Voit kerran pitkien lepojen välillä pidättää hengitystäsi pätevyysbonuksesi kertaa 10 minuuttia. Kun lakkaat pitämästä hengitystä tällä tavoin olet **uupunut**.

Taitoekspertti: Saat pätevyiden valitsemaasi taitoon. Saat joko siihen tai johonkin toiseen taitoon, johon sinulla on pätevyys, **asiantuntemuksen**. Saat +1 ominaisuuteen, joka liittyy valitsemaasi taitoon.

Tuhoisat kriittiset: +1 VOI tai +1 KET. Kun teet kriittisen osuman, et välitä kohteen kestosta. Lisäksi kriittisen osuman vaurioon lisätään muut vahinkoon tulevat bonukset kuin nopat kahdesti (eli jos hyökkäyksen normaalivahinko on $1n6 + 2$, tuhoisa kriittinen tällä hyökkäyksellä on $1n6 + 6 + 2 + 2$, eli $1n6 + 10$)

Valpas: +1 VII tai +1 KET. Saat +5 vakiotarkkaavaisuuteesi. Voit heittää viisausheittoosi (tarkkaavaisuus) edulla, jos koetat havaita uhan.

Voittamaton: +VOI tai +SIT. Voit kerran pitkien lepojen välillä reaktionä kun joudut hyökkäyksen kohteeksi tai kärsit vahinkoa, saat $1n8 +$ pätevyysbonuksesi verran väliaikaisia osumapisteitä.

Legendoja & Lohikäärmeitä SRD

Tämä työ sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa <https://github.com/Myrrys/LnL-SRD>. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

System Reference Document 5.1

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.