

Kuinka Praedoria pelataan?

Praedorissa hahmoilla on 6 ominaisuutta ja vaihteleva määrä taitoja. Keskitason ominaisuudet ovat arvoltaan 10-11. Ominaisuudet vaikuttavat taitoihin tarjoten niihin osaamistasoa kuvaavan numeron harrastelijasta (5-6) mestariin (19-20).

Kun hahmo haluaa tehdä jotakin mihin hän käyttää jotain taidoistaan, heitetään kasa 6-sivuisia noppia yritettävän asian vaikeuden mukaan. Pelinjohtaja kertoo kuinka monen nopan heitto kulloinkin on kyseessä. Vaikeusasteen vaihtelevat rutiinitason vaikeudesta (2 noppaa) melkein mahdottomaan (6 noppaa). Tavoitteena on heittää **käytettävän taidon numero-arvo tai sen alle, joten pienet numerot ovat parempia**. Jos heiton nopista kaksi tai useampi antaa silmäluvuksi 6, heitto epäonnistuu aina. Jos nopista 3 tai enemmän on kuutosia, tapahtuu möhläys, josta on hahmolle tai ryhmälle seurauksia.

Onnistuminen ja sen asteet

Jos heittotulos oli tasan tai alle käytetyn arvon, seikkailija onnistui yrittämässään asiassa. Tämän jälkeen tarkistetaan vielä että kuinka hyvin. Tämän määrittää onnistumisen aste:

- **Tavallinen onnistuminen (aste 1)**
Jos heittotulos on yhtä paljon tai 1-4 alle yritetyn arvon, kyseessä on tavallinen onnistuminen.
- **Hyvä onnistuminen (aste 2)**
Jos heittotulos on 5 tai enemmän alle arvon, kyseessä on hyvä onnistuminen ja siitä on jotain pientä lisähyötyä hahmolle tai ryhmälle.
- **Erinomainen onnistuminen (aste 3)**
Jos heittotulos on 10 tai enemmän alle kohteena olevan arvon, kyseessä on erinomainen onnistuminen. Tästä on luvassa jotain odottamatonta etua.

Jos kaikkien noppien silmäluku on 1, tehtävä onnistuu automaattisesti ja on aina erinomainen onnistuminen, arvosta riippumatta.

Kilpailutilanteessa (esim. *Hiipiminen* vs. *Valppaus*) suurempi onnistumisen aste voittaa aina. Jos onnistumisen asteet menevät tasan, suuremman numeron käyttämässään taidossa omaava voittaa. Jos tilanne on edelleen tasan, heitto uusitaan.

Säkäheitto

Joskus pelin tarinassa on tarpeen selvittää ovatko hahmot onnekkaita. Tällöin tarvitaan säkäheittoa. Se ei siis liity lainkaan hahmon taitoihin tai ominaisuuksiin, vaan ainoastaan sokeaan sattumaan ja seikkailijan tuuriin. Pelinjohtaja tai pelaaja heittää yhden nopan ja hahmon onnekkuus tulkitaan tuloksen mukaan satumaisesta tuurista (1) suorastaan kirottuun säkään (6).

Taisteleminen

Toiminnot taistelussa

Kädessä pidetyllä aseella voi hyökätä kerran ja torjua miten monta kertaa tahansa erän aikana. Jokainen liike on yhden nopan verran edellistä vaikeampi. Liikkuminen hoidetaan ei-taisteluliikkeiden yhteydessä (ks. alla). Hahmo voi liikkua ketteryysarvonsa verran metreissä.

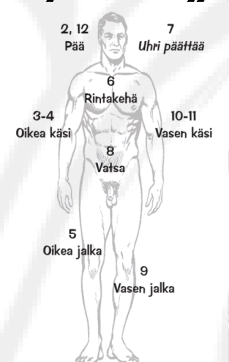
Toimintajärjestys

Yllätyshyökkäykset käsitellään ensin. Sen jälkeen käydään läpi muut hyökkäykset aseiden pituuden mukaan (I-III). Lopuksi tulevat ei-taisteluliikkeet (IV). Jos aseet ovat yhtä pitkät, seikkailijat toimivat ensin. Jos kaksi seikkailijaa ottaa yhteen samanmittaisilla aseilla, järjestyksen määrää ketteryysarvo.

Hyökkääminen

Hyökkääminen suoritetaan asianmu-kaista taitoa (esim. *Jouset*, *Miekat* tai *Tappelu*) käyttäen. Vaikeusaste (noppien määrä) määrittyy vastustajan puolustusarvon mukaan. Osuman aiheuttama vaurio määrittyy onnistumisen asteen, aseiden vaurioarvon ja hahmon mahdollisen vauriobonusen mukaan. Osumapaikka heitetään: →

Osumapaikat (heittää 2 noppaa)



Haarniskoinnilla annetaan suojaa vähennetään vaurioheitoista. Ylimenevä vaurio tulee läpi.

Olosuhteiden vaikutus

Jos seikkailijalla on olosuhteiden tai asemoinnin ansiosta selvää etua viholliseen nähden, myös taisteluheitot ovat 1-2 noppaa helpompia. Jos olosuhteet ovat selvästi vastaiset, ovat taisteluheitot 1-2 noppaa vaikeampia.

Torjuminen ja väistö.

Kilvellä ja joillain aseilla voi torjua iskuja. Nuolia voi torjua ainoastaan kilvellä. Torjumiseen käytetään aseiden taitoa tai *Kilvet*-taitoa. Voit myös yrittää väistää iskun *Väistö*-taidolla.

Horjahdus

Horjahdus on taistelussa tapahtuva erikoistila. Horjahduksessa iskusta huumaantunut uhri perääntyy muutaman askeleen ja voi **vain puolustautua** tässä ja seuraavassa erässä.

Veri

Hahmo kärsimä vaurio vähennetään veriarvosta. Verta kuvataan hahmolomakkeen kolmella ruudukolla joista ensimmäisen aikana ei ole hätää, toisen aikana hahmo on haavoittunut (+ 1 noppa kaikkeen) ja kolmannen aikana hahmo on shokissa eikä voi toimia normaalisti.

Syvä haava

Kaikilla hahmoilla on *Syvä Haava*-arvo, joka perustuu useimmiten hahmon kokoon. Jos vereen kerralla kärsityn vaurion määrä on tuon arvon verran tai enemmän, saa hahmo syvän haavan joka heitetään taulukosta. Syvä haava on sitä pahempi mitä enemmän arvon ylitys on. Syvään haavaan voi myös kuolla suoraan.