

# Taakkasäänöt

Pelaaja voi kantaa helposti **Voima x 1** sellaista esinettä, jotka eivät mene taskuun, mutta joita voi kantaa yhdessä kädessä: miekka, tikari, reppu, haarniskanosa, vaateparsa ja niin edelleen. Sitä raskaampia tavaroita, sellaisia joiden kantaminenkin vaatii yleensä 2 kättä, voi olla mukana vain **yksi**.

*Perusyksikön pohjana on päivän ruoka ja juoma, mikä tekee n. 3 kiloa, mutta oikeasti tarkkaa painoa ei ole.*

## Ylikuorma

Yli **Voima x 1** esineen kantaminen hidastaa liikkumista ja aiheuttaa **+1N** ruumiillisiin koitoksiin.

Yli **Voima x 2** esineen kantaminen on raahustamista, ei-vätkä ruumiilliset haasteet enää onnistu

Yli **Voima x 3** esineen kantaminen on hikistä raahaamista, ei kantamista. Pelinjohtaja päättää missä menevät rajat siinä mitä seikkailija voi liikuttaa.

*Ratsastajan ylikuormasta ei yleensä välitetä, terveen järjen (ja ratsun sietokyvyn) rajoissa.*

## Aseistus

Nyrkkirauta, heittoveitsi tai pienempi puukko menisivät taskuun, joten niitä ei lasketa. Tikari, miekka, jousi, kirves, nuoliini, kilpi ja niin edelleen ovat kaikki taakkaan meneviä esineitä.

Puhtaasti kahdenkäden aseet, kuten suurmiekka tai hilpari, ovat suuria esineitä ja niitä seikkailijalla voi olla mukanaan vain yksi.

*Vaikka jouset sinänsä ovat kahdenkäden aseita, vain jalkajousi katsotaan suureksi esineeksi.*

## Haarniskointi

Jokainen sääntökirjassa annettu suojuus on yksittäinen esine. Kevyesti haarniskoituvan kannattaa suosia takkeja ja housuja. Irto suojuista tulee nopeasti lisää esineitä. Raskaammilla haarniskanosilla on monenlaisia sakkonoppia, jotka on lueteltu oikealla.

Päälle puettu levykyrassi on yksi esine, mutta jos sitä pitää raahata mukana, se on suuri esine.

Tavallinen vaateparsa voidaan ohittaa, mutta hienompi puku tai lämmin talvivaatetus olisi kokonaisuudessaan yksi esine. Pelinjohtaja päättää mikä on taakkaa ja mikä ei.

## Muonitus

Päiväannos ruokaa ja juomaa vastaa yhtä esinettä. Tämä on praedoreilla yleisin ylikuorman syy. Pelinjohtaja päättää ehtiikö seikkailija pudottaa ylimääräiset kantamuksensa kun tilanne on päällä. Ja jos tulee takkiin, ne kantamukset jäivät voittajalle.

### Avokypärä

**+1N** Hiivintä

### Ketjuhuppu

**+1N** Hiivintä

**+1N** kuulemisen **Valppausheitot**

### Täyskypärä

**+1N** Hiivintä

**+1N** Valppausheitot

**+1N** Väistö ja liikunta\*

### Gambeson

**+1N** Väistö ja liikunta\*

### Ketjuhauberkki

**+1N** Hiivintä

**+2N** Väistö ja liikunta\*

### Ketjuliivit

**+1N** Hiivintä

**+1N** Väistö ja liikunta\*

### Levykyrassi

**+1N** Hiivintä

**+2N** Väistö ja liikunta\*

### Terässuojat

**+1N** Hiivintä

### Ketjuhousut

**+1N** Hiivintä

**+2N** Väistö ja liikunta\*

### Nahkasäärystimet

**+1N** Väistö ja liikunta\*

### Terässäärystimet

**+1N** Hiivintä

**+1N** Väistö ja liikunta\*

\*Hyppy ja kiipeily, Uiminen, **Ketteryyshetit** juostessa tai muussa akrobatiasa. Nyrkkisääntönä voidaan pitää, että jos haluat hiipiä, älä käytä metallia. Ja jos haluat olla nopea ja notkea, älä käytä jäykistäviä tai painavia suojuksia.

### Rahalla saa...

Haluatko eroon sakkonopista? **Kymmenkertaiseen hintaan** voi suurimmista kaupungeista ostaa sellaisen mestarinluomuksen, että joku tavallisista sakkonopista poistuu. **Satakertaiseen hintaan** voi ehkä löytää jotakin muinaisten velhoseppien aarteita, joilla saa anteeksi kaksi sakkonoppaa. Niitä voi tuurilla löytää lähinnä Ihmeiden kadulta.

Angarilaisten seppien mestarinnäytteenä tehty levykyrassi antaa vain **+1N** Väistöön ja liikuntaan, mutta hintaakin on 500 kultarahaa. Demoninsuomuista muovailtu muinaisen maailman ihme ei haittaa liikkumista lainkaan, mutta hinnalla saa palatsin.