

Heittoaseet	Vaurio	Paino	Hinta
Heittokeihäs	4+	10	1 hr
Linko	3	5	2 hr
Puhallusputki	1	5	3 hr
Ruoska	0+	10	2 hr

Jouset	Vaurio	Paino	Hinta
Jalkajousi	10	60	10 kr
Kaarijousi	5	10	3 kr
Pitkäjousi	7	20	8 kr
Varsijousi	8	40	6 kr

Keihäät	Vaurio	Paino	Hinta
Hilpari	8+	60	1 kr
Keihäs*	5+	20	3 hr
Peitsi (ratsailta)	10+	90	2 kr
Sauva	4+	20	3 kpr

*Toimii myös heittoaseena

Kilvet	Vaurio	Paino	Hinta
Kilpi	2+	50	2 kr
Puukilpi	2+	30	5 hr

Lyömäaseet	Vaurio	Paino	Hinta
Aamutähti	7+	40	2 kr
Kirves*	6+	20	1 kr
Nuija	4+	20	2 hr
Sotanuija	5+	30	5 hr
Sotavasara	7+	40	1 kr
Suurtappara	11+	80	10 kr
Tappara	8+	30	3 kr

*Toimii myös heittoaseena

Miekat	Vaurio	Paino	Hinta
Lyhyt miekka	5+	20	3 kr
Lyömämiekka	7+	30	6 kr
Sapeli	7+	30	6 kr
Suurmiekka	10+	50	15 kr

Veitset	Vaurio	Paino	Hinta
Puukko	2+	5	1 hr
Tikari*	3+	5	4 hr
Sirppitikari	4+	10	7 hr

*Toimii myös heittoaseena

Tappelu	Vaurio	Paino	Hinta
Nyrkkirauta	2+	-	1 hr

Tarvikkeita	Paino	Hinta
Nuolia (20)	10	5 hr
Vasamia (10)	10	3 hr
Myrkkytikka (6)	-	1 hr
Hiomakivi	-	2 kpr
Jousenjänne	-	1 hr
Nuoliviini	15	5 hr

Kypärät	Suoja	Paino	Hinta
Huopahuppu	1	10	5 kpr
Nahkahuppu	2	10	1 hr
Nahkakypärä	3	10	4 hr
Avokypärä	4	20	2 kr
Ketjuhuppu	5	40	3 kr
Täyskypärä	6	60	5 kr

Takit	Suoja	Paino	Hinta
Huopanuttu	1	20	1 kr
Nahkanuttu	2	40	3 hr
Gambeson	3	50	4 kr
Ketjuhauberkki	7	120	25 kr

Liivit	Suoja	Paino	Hinta
Nahkaliivit	2	20	5 hr
Nahkakyrassi	4	30	2 kr
Rautanahka	5	50	3 kr
Ketjuliivit	7	80	10 kr
Levykyrassi	9	100	50 kr

Käsisuoja	Suoja	Paino	Hinta
Nahkasuoja	3	10	1 kr
Terässuoja	6	30	10 kr

Jalkasuoja	Suoja	Paino	Hinta
Huopahousut	1	20	5 hr
Reisisaappaat	1	20	6 hr
Nahkalahkeet	2	40	2 kr
Ketjuhousut	7	80	20 kr
Nahkasäärystimet	3	20	2 kr
Terässäärystimet	6	50	15 kr

Hyödyllistä estetiikkaa

Praedor-sarjakuviissa seikkailijoilla on usein näytäviä koristeita, leveitä vöitä ja kynärvarren mittaisia niittirannekkeita. Jos pelaaja haluaa seikkailijalleen jotakin samanlaista, se maksaa tuplahinnan ja painaa 10 naulaa lisää. Mutta on siitä hyötyäkin.

Seikkailija haluaa käsiensä nahkasuojiiin kunnon rautaniitit. Hinta on 2 kultarahaa ja paino 20 naulaa, mutta käsissä on 4 pistettä suojaa. Ja kun hirvi tarttuu häntä kädestä, hän voi muistuttaa pelinjohtajaa, että siinä on piikit. Hyvällä säkäheittolla ote on piikkien kohdalta ja hirvi päästää irti.

Seikkailija ostaa olkavyön, jossa on kilvenmuotoisia metallisolkia koko matkalta. Maksaa 1 kultarahan ja painaa 10 naulaa, mutta antaa +1 suojaa rintakehään. Vyön voi myös kääriä kädän ympärille nyrkiraudaksi (Tappelu).

Seikkailija haluaa barbaarielokuviista tutun paksun otsarivan. Maksaa 2 hopearahaa, painaa 10 naulaa ja antaa 1 pisteen suojaa päähän, mutta onhan se komea! (+1 Karismaan oikeissa piireissä).

Tarvikkeita	Paino	Hinta
Alkemistin työkalut	100	10 kr
Arkku	200	1 kr
Hakku	40	2 hr
Huopa	20	5 kpr
Juomapullo (mahtuu 20n)	5	1 hr
Karttakotelo	5	2 hr
Kaukoputki	10	5 kr
Kompassi	5	2 kr
Kirjoitusvälineet	5	5 kpr
Kynttilälyhty	10	1 hr
Kynttilöitä (12)	10	6 kpr
Köysi, per 10 askelta*	30	2 hr
Köysitalja	50	2 hr
Lapio	35	1 hr
Lääkärin työkalut	20	5 kr
Makuupussi	20	2 hr
Nahkasäkki	10	2 hr
Nuoliviini	10	2 hr
Olkalaukku	10	1 hr
Pata	100	5 hr
Peili	5	4 hr
Pergamenttirulla	-	2 kpr
Puutyökalut	50	1 kr
Puuvaarna	5	1 kpr
Rautakiila	10	5 kpr
Rautalipas	100	2 kr
Räätälin työkalut	5	5 hr
Sanko (mahtuu 100n)	10	1 hr
Satula ja valjaat	200	1 kr
Satulalaukut	30	4 hr
Selkäreppu	20	5 hr
Sepän työkalut	100	3 kr
Sidetarpeita	5	1 hr
Silmälasit tai monokkeli	-	1 kr
Soihdu	10	1 kpr
Sorkkarauta	20	5 kpr
Suurennuslasi	5	1 kr
Säkki	5	5 kpr
Teltta, 2 henkeä	40	2 hr
Tiimalasi	5	2 kr
Tiirikat	10	5 hr
Tikapuut, 4 askelta*	80	5 hr
Tulukset	-	5 kpr
Tyhjä pullo	-	5 kpr
Tyhjä pussukka	-	2 kpr
Tyhjä rasia	-	3 kpr
Tynnyri (mahtuu 1000n)	100	1 kr
Valtaushaka	10	3 hr
Viinileili (mahtuu 50n)	5	1 hr
Öljylyhty	20	3 hr
Öljypullo	5	1 hr

*Yksi askel vastaa metriä.

Vaatteet	Hinta*
Aluskankaat	5+ kpr
Asetakki	2+ hr
Hame	1+ hr
Hansikkaat	1+ hr
Hattu	1+ hr
Hilkka	8+ kpr
Housut, lyhyet	5+ kpr
Housut, pitkät	2+ hr
Huivi tai saali	3+ kpr
Kaapu	5+ hr
Kengät	2+ hr
Lapaset	3+ kpr
Lierihattu	2+ hr
Mekko	3+ hr
Miekkavyö ja huotra	5+ hr
Myssy	5+ kpr
Naamio	5+ kpr
Nuttu	2+ hr
Paita	1+ hr
Saappaat	4+ hr
Takki	8+ hr
Viitta	6+ hr
Vyö	2+ hr

Hintakertoimia: ryysyjä x 0.5, turkista tai topattua nahkaa x 2, porvarislaatu x **2n3** ja aatelislaatu x **2n**.

Muonitus	Paino	Hinta
Ruhtinaallinen ateria		6 hr
Hyvä illallinen		2 hr
Paistettua kanaa tai kalaa		1 hr
Leipäinen maalaisateria		6 kpr
Kuppi puuroa		3 kpr
Tähteitä		1 kpr
Viinipikari		5+ kpr
Viinapaukku		5+ kpr
Tuoppi olutta		2+ kpr
Pullo selfialaista vuosikertaa	15	2 kr
Pullo hyvää viiniä	15	6 hr
Pullo halpaa viiniä	15	6 kpr
Pullo sunialaista jaloviinaa	15	1 kr
Pullo ofttilaista väkiviinaa	15	3 hr
Pullo Taxoksen pontikkaa	15	1 hr
Tuoreruokaa	10	2 kpr
Matkamuonaa	10	2 hr
Pussillinen mausteita	-	1 kr
Purkki hunajaa	5	3 hr

Seikkailija tarvitsee keskimäärin 10 naulaa ruokaa ja 20 naulaa juotavaa vuorokaudessa. Yhden päivän tarpeet painavat siis 30 naulaa. Se on tärkein retkien pituutta rajoittava tekijä. Myös ruuan pilaantuminen on suuri ongelma. Säilyvästä matkamuonasta ollaan valmiita maksamaan ja sitä on monenlaista - kuivattua, suolatua, hapatettua, etikoitua, käynnyttää, hyytelöityä, savustettua, sakkoja ja keitteitä. Maku "vaihtelee" ja säilytysastian avaaminen voi olla tyrmäävä kokemus.

Soittimet	Paino	Hinta
Harppu	10	2 kr
Huilu	5	1 hr
Luuttu	10	4 kr
Torvi	10	5 hr

Ajoneuvot	Hinta
Hevoskärryt	5 kr
Purjelaiva	1000+ kr
Purjevene	20 kr
Sotakaleeri	2000+ kr
Soutuvene	5 kr
Vankkurit	15 kr
Vaunut	30+ kr

Eläimet	Hinta
Haukka	5+ kr
Koira	1+ kr
Poni	5+ kr
Ratsuhevonen	10+ kr
Sotahevonen	30+ kr
Työhevonen	20+ kr

Majoitus	Hinta
Huone yöksi	1 hr
Huone kuukaudeksi	2 kr
Kaupunkihuoneisto	50 kr
Kaupunkipalatsi	5000 kr
Maalaistalo	30 kr
Makuusalipaikka yöksi	2 kpr
Talo kaupungissa	500 kr
Tallipaikka yöksi	1 kpr

Palvelut	Hinta
Alkemisti, tehtävä	5 kr
Eräopas, päivältä	5 hr
Henkivartija, päivältä	3+ hr
Kirjanoppinut, tehtävä	1 kr
Kurtisaani, yöltä	3 kr
Kylpylämaksu	1 hr
Laivamatka, päivä	3 hr
Lääkäri, hoitokerta	1 kr
Parturi-kampaaja, työ	5 kpr
Prostituoitu, yöltä	1 hr
Puuseppä, tehtävä	2 hr
Rautaseppä, tehtävä	5 hr
Räätäli, tehtävä	1 hr
Siltamaksu	1 kpr
Teatterin ovimaksu	5 kpr
Vaunumatka, päivä	1 hr
Velhon vastaanotto	100+ kr
Velhon loitsinta	1000+ kr
Viestinviejä, päivämatka	3 hr

Korut ja kalleudet	Paino	Hinta
Helmi	-	5 kr
Jalokivi	-	10 kr
Timantti	-	20 kr
Korvakoru, koruneula	-	10 kr
Rannerengas, medaljonki	-	20 kr
Kaularengas, otsaripa	5	30 kr
Kääty, pieni kruunu	10	40 kr
Kruunu, valtikka	15	80 kr

Pelinjohtajan Kirjassa on aarretaulukko, josta korujen arvon voi haluttaessa heittää.

Yrtit ja lääkkeet	Paino	Hinta
Käärmeen vastamyrkky	5	20 kr
Hämähäkin vastamyrkky	5	203 kr
Mineraalin vastamyrkky	5	103 kr
Sienimyrkyn vastamyrkky	5	103 kr
Lehtimyrkyn vastamyrkky	5	103 kr
Marjamyrkyn vastamyrkky	5	103 kr
Ripulin lääkeyrtti	5	20 hr
Ruton lääkeyrtti	5	203 kr
Halvauksen lääkeyrtti	5	103 kr
Kupan lääkeyrtti	5	103 kr
Kuumeen lääkeyrtti	5	103 kr
Rokon lääkeyrtti	5	103 kr
Haavayrtti	5	20 hr
Rauhoittava yrtti	5	20 hr
Piristävä yrtti	5	10 hr
Syöpäläisyrtti	5	10 hr
Lemmenyrtti	5	20 hr
Immenyrtti	5	20 kr
Savuyrtti	5	20 kpr

Myrkyt*	Paino	Hinta
Käärmeenmyrkkyä	5	20+6 kr
Hämähäkin myrkkyä	5	20 kr
Mineraalimyrkkyä	5	30 kr
Sienimyrkkyä	5	20 kr
Lehtimyrkkyä	5	20 kr
Marjamyrkkyä	5	203 kr

**Ihmiisiin tehoavien myrkkyjen ostaminen ja myyminen on kiellettyä useimmissa kaupunkivaltioissa.*

Alkemia	Paino	Hinta
Capraa	5	20 kr
Annos alkemian tarvikkeita	1	1 hr
Alkemistien keitoksia	5	10+6 hr
Velhojen liemi, tunnettu	5	20+6 kr
Velhojen liemi, harvinainen	5	20+12 kr
Velhojen liemi, muinainen	5	20+24 kr



Heittoaseet	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Heitetty kivi	II	0+	20	5	-	-	ei torju
Heittokeihäs	I	4+	30	10	7	1 hr	ei torju, hauras
Keihäs, heitetty	II	5+	20	20	9	3 hr	hauras
Kirves, heitetty	II	6+	5	20	11	1 kr	
Linko	III	3	30	5	-	2 hr	ei torju, hauras
Puhallusputki	II	1	10	5	-	3 hr	hauras
Ruoska	I	0+	3	10	-	2 hr	ei torju, hauras
Tikari, heitetty	I	3+	10	5	-	4 hr	
Jouset	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Jalkajousi	II	10	50	60	13	10 kr	2k, hauras, hidas (2)
Kaarijousi	II	5	40	10	7	3 kr	2k, hauras
Pitkäjousi	II	7	80	20	11	8 kr	2k, hauras
Varsijousi	II	8	30	40	9	6 kr	2k, hauras, hidas (1)
Keihäät	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Hilpari	I	8+	-	60	11	1 kr	2k
Keihäs	I	5+	-	20	9	3 hr	hauras, voi heittää
-kaksin käsin	I	7+	-	-	7	-	2k, hauras
Peitsi (ratsailta)	I	10+	-	90	13	2 kr	ratsain, ei torju
Sauva	I	4+	-	20	-	3 kpr	2k, hauras
Kilvet	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Kilpi	III	2+	-	50	9	2 kr	40 kestopistettä
Puukilpi	III	2+	-	30	-	5 hr	20 kestopistettä
Lyömäaseet	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Aamutähti	I	7+	-	40	-	2 kr	ei torju
Kirves	III	6+	-	20	9	1 kr	voi heittää
Nuija	III	4+	-	20	7	2 hr	hauras
Oksa, pullo jne.	III	3+	-	10	-	-	ei torju, hauras
Sotanuija	III	5+	-	30	9	5 hr	
Sotavasara	III	7+	-	40	11	1 kr	
Suurtappara	III	11+	-	80	13	10 kr	2k
Tappara	III	8+	-	30	13	3 kr	
-kaksin käsin	III	9+	-		11	-	2k
Miekat	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Lyhyt miekka	II	5+	-	20	7	3 kr	
Lyömämiekka	II	7+	-	30	11	6 kr	
-kaksin käsin	II	8+	-	-	9		2k
Sapeli	II	7+	-	30	11	6 kr	
Suurmiekka	II	10+	-	50	13	15 kr	2k
Veitset	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Puukko	III	2+	-	5	-	1 hr	ei torju
Tikari	III	3+	-	5	-	4 hr	voi heittää
Sirppitikari	III	4+	-	10	5	7 hr	
Tappelu	Pit	Vau	Kan	Pai	Voi	Hinta	Erikoista
Nyrkkirauta	III	2+	-	-	-	1 hr	ei torju
Paljas nyrkki	III	1+	-	-	-	-	ei torju

Haarniskat ja suojat

Seikkailija voi ostaa haarniskointia suojaksi aseilta ja hirviöiden hampailta. Haarniskat ovat painavia ja etenkin kokometalliset panssarit ovat niin meluisia, ettei niitä kantavan juuri kannata yrittää hiipiä (***IN** taitoheittoihin per metallinen haarniskanosa).

Kerrostettu panssarointi

Pehmeitä panssareita (huopasuojat, nahkaliivit, -lahkeet ja -nutut, ketjusuojat) voi pukea päälleen monta kerrosta, kovaa vain yhden. Heikomman panssarin suoja puolitetaan alaspäin pyöristäen (mutta se on aina vähintään 1) ja lisätään parhaan panssarin arvoon.

Eli ketjuliiveistä (suoja 7) ja levykyrassista (suoja 9) saisi yhteensä "vain" 12 pistettä suojaa. Painoakin kertyisi 200 naulaa.

Haarniskojen materiaalit

Huopakankaasta tehdyt haarniskat ovat karkeaa ja paksua topattua kangasta, usein kahdessa kerroksessa, joiden välissä on jouheaa tai muita pehmiä. Talonpoikien talvivaatteet ja nostoväen käyttämät varusteet on tehty siitä. Näitä käytetään usein metallin alla. **Gambeson** on kerrostettua huopaa ja nahkaa oleva nuttu. Se on usein värikäs ja koristeltu.

Nahkaa on kahdenlaista. Tavallinen nahka on joustavaa, mutta sitkeää parkittua nahkaa tai turkista. Siitä voidaan tehdä vaatteita siinä missä kankaistakin. Vuoristolaiset käyttävät turkiksia ja taljoja, jotka he kiinnittävät paikalleen koristeellisten vöiden avulla.

Kovetettu nahka on ensin keitetty rasvassa, sitten kuivattu muotin päällä haluttuun muotoon (kyrassiin on saatettu jäljentää rintakehän ja pallean lihasten muotoja vihollisten pelottamiseksi) ja lopulta lakattu vedenpitäväksi. Tällainen pinta (usein härästä tehty) on kovaa ja murtuu ennemmin kuin taipuu. Tehokas ja suosittu palkkasoturien ja praedorien keskuudessa. Parhaat haarniskat ovat kauniisti koristekaiverrettuja.

Rautanahkaa on montaa eri mallia ja muotoa, mutta niissä kaikissa kerroksista ja jäykkää nahkaa on vahvistettu lisäämällä sen pintaan metallirenkaita, suomuja tai muita metallisia vahvikkeita. Kokemattoman silmiin haarniska voi vaikuttaa metalliselta, vaikka välistä paistaa paljasta nahkaa.

Ketjupanssari on pienistä metallirenkaista yhteen liitettävällä (neljä yhteen tai kuusi yhteen) tehty raskas, kestävä ja taipuisa metallipunos. Sen alla on usein jokin kangasvaate estämässä renkaiden painumisen lihaan, kun siihen lyödään.

Levypanssari on yhtenäisistä metallipinnoista tehtyä haarniskaa, joka kiinnitetään siihen ruumiinosaan, jota se suojaa. Se on painavaa, mutta hyvän sepän tekemänä yllättävän liikkuvaa, ja suojaa käyttäjäänsä hyvin. Osat kiinnitetään pulteilla ja nahkahihnoilla, ja haarniska rakennetaan käyttäjän päälle. Tämä vie useita minuutteja, etenkin jos se pitää tehdä yksin. Ritareilla on aseenkantajia apunaan, mutta lepäämästä yllätetty ritari tuskin ehtii vetää levyhaarniskaa ylleen.

Päähineet	suoja paino hinta		
Huopahuppu	1	10	5 kpr
Nahkahuppu	2	10	1 hr
Nahkakypärä	3	10	4 hr
Avokypärä*	4	20	2 kr
Ketjuhuppu*	5	40	3 kr
Täyskypärä*	6	60	5 kr

*Päähineet suojaavat osumakohtia 2 ja 12, eli päätä. Täyskypärä lisää ***IN** Valppausheittoihin.*

Takit	suoja paino hinta		
Huopanuttu	1	20	1 kr
Nahkanuttu	2	40	3 hr
Gambeson	3	50	4 kr
Ketjuhauberkki*	7	120	25 kr

Takit suojaavat osumakohtia 3-4, 6, 8 ja 10-11, eli käsiä, rintakehää ja vatsaa.

Liivit	suoja paino hinta		
Nahkaliivit	2	20	5 hr
Nahkakyrassi	4	30	2 kr
Rautanahka	5	50	3 kr
Ketjuliivit*	7	80	10 kr
Levykyrassi*	9	100	50 kr

Liivit suojaavat osumakohtia 6 ja 8, eli rintakehää ja vatsaa.

Käsisuojat	suoja paino hinta		
Nahkasuojat	3	10	1 kr
Terässuojat*	6	30	10 kr

Käsisuojat ovat irrallisia levyjä, joita myydään aina pareittain, eli ne suojaavat osumakohtia 3-4 ja 10-11, ellei käyttäjä erikseen heitä toista pois.

Jalkasuojat	suoja paino hinta		
Huopahousut	1	20	5 hr
Reisisaappaat	1	20	6 hr
Nahkalahkeet	2	40	2 kr
Ketjuhousut*	7	80	20 kr
Nahkasäärystimet	3	20	2 kr
Terässäärystimet*	6	50	15 kr

Suojaavat jalkoja, eli kohtia 5 ja 9.

****IN** lisää Hiivintäheittoihin metalliosista.*

Suojien korjaaminen

Vaurioituneen haarniskan korjaaminen maksaa kuparirahan suojapisteeltä, jos se on huopaa, hopearahan, jos se on nahkaa, ja kultarahan, jos se on metallia. Nahkahaarniskan tai metallihaarniskan korjaaminen edellyttää osaavaa seppämestaria. **Huom.** Gambeson ja rautanahka lasketaan korjattaessa nahkahaarniskoiksi.

Lähtitistelu	Torjunta kilvellä epäonnistuu	Torjunta kilvellä 1. aste	Torjunta kilvellä 2. aste	Torjunta kilvellä 3. aste
Hyökkäys 1. aste	Vaurio +1D	Kilpi pysäyttää iskun.	Kilpi pysäyttää iskun.	Hyökkääjä horjahtaa.
Hyökkäys 2. aste	Vaurio +2D	Kilpi pysäyttää iskun ja menettää Vaurio +1D kestopistettä.	Kilpi pysäyttää iskun	Kilpi pysäyttää iskun.
Hyökkäys 3. aste	Vaurio +3D	Kilpi pysäyttää iskun ja hajoaa kappaleiksi.	Kilpi pysäyttää iskun, ja menettää Vaurio +1D kestopistettä.	Kilpi pysäyttää iskun.

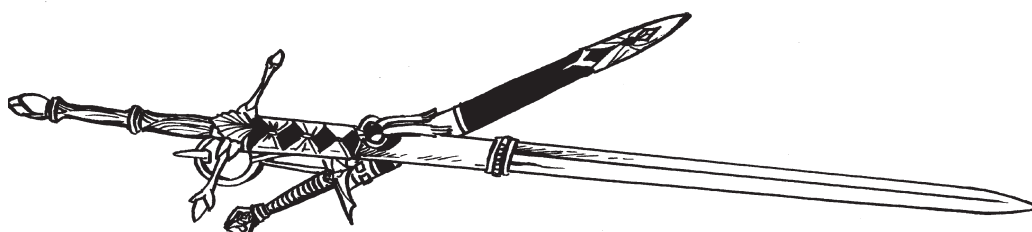
Lähtitistelu	Torjunta aseella epäonnistuu	Torjunta aseella 1. aste	Torjunta aseella 2. aste	Torjunta aseella 3. aste
Hyökkäys 1. aste	Vaurio +1D	Ase torjuu iskun.	Hyökkääjä pudottaa aseensa.*	Hyökkääjän ase rikkoutuu.**
Hyökkäys 2. aste	Vaurio +2D	Vaurio +1D	Ase torjuu iskun.	Hyökkääjä pudottaa aseensa.*
Hyökkäys 3. aste	Vaurio +3D	Vaurio +2D	Vaurio +1D	Ase torjuu iskun.

*Aseeton hyökkääjä tai hirviö horjahtaa, hauraat aseet kuten keihäät hajoavat

**Aseeton hyökkääjä tai hirviö horjahtaa ja kaatuu maahan. Taika-ase ei hajoa, mutta putoaa kädestä.

Kauko- taistelu	Torjunta* epäonnistuu	Torjunta* 1. aste	Torjunta* 2. aste	Torjunta* 3. aste
Hyökkäys 1. aste	Vaurio +1D	Hyökkäys torjuttiin	Hyökkäys torjuttiin helpon näköisesti.	Hyökkäys torjuttiin näyttävästi.
Hyökkäys 2. aste	Vaurio +2D	Vaurio +2D	Hyökkäys torjuttiin	Hyökkäys torjuttiin helpon näköisesti.
Hyökkäys 3. aste	Vaurio +3D	Vaurio +3D	Vaurio +3D	Hyökkäys torjuttiin

*Nuolia ja vasamia voi torjua vain kilvellä. Heittoaseita voi torjua aseella tai kilvellä. Kaukoaseet eivät yleensä vahingoita kilpiä, ellei puhuta piirityskoneista.



Väistö	Väistö epäonnistuu	Väistö 1. aste	Väistö 2. aste	Väistö 3. aste
Hyökkäys 1. aste	Vaurio +1D	Hyökkäys väistettiin	Hyökkäys väistettiin. Väistäjä voi irtautua taistelusta.	Hyökkäys väistettiin. Väistäjä voi irtautua taistelusta.
Hyökkäys 2. aste	Vaurio +2D	Vaurio +2D	Hyökkäys väistettiin	Hyökkäys väistettiin. Väistäjä voi irtautua taistelusta.
Hyökkäys 3. aste	Vaurio +3D	Vaurio +3D	Vaurio +3D	Hyökkäys väistettiin



Vammat	Pään vammat (2, 12)	Käden vammat (3–4, 10–11)
Syvä haava 0...+2	Päänahka auki. Uhri horjahtaa. +1D taitoheittoihin, kunnes haava on sidottu.	Kädessä pidetty esine putoaa. Käden käyttö on +1D vaikeampaa loppupäivän.
Syvä haava +3...+4	Tyrmäys. Uhri on tajuton 1D tuntia. +1D taitoheittoihin loppupäiväksi. Mahtava mustelma ja turvotus viikoksi.	Uhri horjahtaa. Käsi on käyttökelvoton, kunnes saa hoitoa. Sen käyttö on +1D vaikeampaa viikon ajan.
Syvä haava +5...+6	Kallonmurtuma. Uhri on tajuton 1D3 päivää ja kuolee ilman hoitoa. +1D taitoheittoihin viikoksi ja silmä on vaarassa. Jättää arven.	Uhri horjahtaa. Käsi on murtunut ja käyttökelvoton viikon ajan. Käyttö on +1D vaikeampaa kuukauden ajan.
Syvä haava +7...+8	Tappava isku päähän	Käsi leikkautuu irti tai ruhjoutuu pysyvästi. Uhri horjahtaa ja vuotaa 1D veripistettä per erä. Käteen tulevat iskut osuvat vastedes rintaan.
Syvä haava +9...+10	Kuten yllä	Kuten yllä
Syvä haava +11...	Kuten yllä	Kuten yllä

Rintakehän vammat (6)	Vatsan vammat (8)	Jalan vammat (5, 9)
Uhri horjahtaa.	Ilmat ulkona, uhri horjahtaa.	Jos uhri oli jalkojensa varassa, hän horjahtaa ja kaatuu maahan.
Uhri horjahtaa. +1N kaikkiin ruumiillisiin taitoihin, kunnes haava sidotaan.	Isku kylkeen. Uhri horjahtaa. +1N lisää ruumiillisiin koitoksiin loppupäivän ajaksi.	Kuten yllä, mutta jalalla ei voi seistä, ennen kuin se hoidetaan. +1N juoksemiseen, hyppimiseen ja väistämiseen viikoksi.
Kylkiluita murtunut. Uhri horjahtaa ja kaatuu maahan. +1N ruumiillisiin taitoihin viikoksi.	Osuma lantioon tai nivusiin. Uhri horjahtaa ja kaatuu. +1N ruumiillisiin koitoksiin viikoksi. Säkäheitto voi olla miehille tarpeen jos isku tuli teräaseesta...	Uhri horjahtaa ja kaatuu. Murtuman vuoksi jalalla ei voi seistä viikkoon. +1N juoksemiseen, hyppimiseen ja väistämiseen kuukaudeksi.
Reikä keuhkossa. Uhri tuupertuu avuttomana maahan ja yskii 1N veripistettä per erä. +1N ruumiillisiin taitoihin kuukaudeksi.	Sisäelinvamma. Uhri horjahtaa ja kaatuu. Ennen hoitoa +2N kaikkiin haasteisiin kivun ja shokin vuoksi. Hoidon jälkeen +1N vielä kuukaudeksi.	Avomurtuma. Uhri horjahtaa ja kaatuu maahan. +1N kaikkiin taitoheittoihin ja verenvuotoa 1N pistettä per erä kunnes saa hoitoa. Jalalla ei voi seistä kuukauteen.
Isku sydämeen, uhri kuolee heti.	Vatsaontelon repeämä. Uhri kaatuu avuttomana maahan ja oksentaa 1N veripistettä per erä. +1N kaikkiin haasteisiin kuukaudeksi.	Jalka leikkautuu irti tai se on amputoitava. Uhri kaatuu maahan ja on avuton kunnes saa hoitoa. Tynkä vuotaa 1N veripistettä per erä. Myöhemmät iskut jalkaan osuvat vatsaan.
Kuten yllä.	Vatsaontelon peitteet repeytyvät auki. Nopea, sotkuinen kuolema.	Kuten yllä.

Elämänvesi (1N)

Alkemisti voi tielata 1N3 naulaa alkoholia mistä tahansa mätänevästä moskasta. Tähän ei tarvita edes raaka-aineita. Elämänvesi palaa, puhdistaa, säilöö, juovuttaa ja voi tehdä sokeaksi. Maku on hirveä.

Alkemistin saippua (1N)

Nyrkinkokoinen saippuapala, jolla voi puhdistaa lähes mitä tahansa melkein mistä tahansa, kunhan tarjolla on myös vettä. Saippuan käyttö hävittää myös hajut 2N3 tunniksi, mikä usein hämmentää hajuaistiinsa luottavia petoja ja hirviöitä. Jos sitä ei käytetä, saippuapala kuivuu ja murenee viikossa. •1N valmistusheittoon, jos saippuasta halutaan tuoksuva.

Alkemistin suitsuke (1N)

Tikku luo poltettaessa kapean savuhaituvan, jonka liikkeet paljastavat salaavia, tirkistysreikiä ja halkeamia. Palaa tunnin, hapertuu vuorokaudessa.

Alkemistin vaha (1N)

Möhkäle vahaa, jota voi aluksi muotoilla käsin, mutta joka jäähmettyy pian kovaksi kuin tammipuu. Vahasta voi tehdä astioita, työkaluja, sinettejä, muotteja tai jopa pienikokoisia aseita (Kädentaidot). Vaha pehmenee uudelleen kuumassa ja alkaa haurastua ja murentua noin vuorokauden kuluttua. •1N valmistusheittoon, jos vahaan halutaan värejä.

Alkemistin välke (2N)

Jauhetta, jonka heittäminen tuleen saa sen välähteleään niin kirkkaasti, että kaikki sinne päin katsovat 10 askeleen säteellä tekevät vaikean Valppausehdon tai sokaistuvat 1N erän ajaksi.

Alkemistin myski (2N)

Tuoksuva voide, johon voidaan valmistusvaiheessa lisätä tuoksulähteitä. Monien hienojen hajusteiden ja suitsukkeiden raaka-aine. Myski säilyy astiassa kauan, mutta käytettynä haju häviää vuorokaudessa. Myskistä voidaan tehdä myös tarkoituksella pahanhajuista, tai raadonlemuista, jolloin se vetää puoleensa kaikenlaisia petoja. Säkäheitto kertoo mitkä niistä ilmestyvät kuvitellulle haaskalle, nälkäisinä ja kiukkuisina.

Alkemistin rasva (2N)

Mukillinen liukasta ja hajutonta tahnaa, joka vaientaa saranat ja akselit, tekee kankaista vedenpitäviä ja ihosta kylmänkestävää (sateet ja viima eivät vaikuta, •1N kylmyyteen perustuvia hyökkäyksiä vastaan). Palaa hitaalla liekillä, mutta ei ole erityisen tulenarkaa (toisin kuin alkemistin öljy).

Alkemistin muste (2N)

Sormustimellinen mustetta, jolla voi kirjoittaa mille tahansa kovalle pinnalle. Kirjoitus säilyy kauan, vaikka muste sakkautuu jo vuorokaudessa. •1N valmistusheittoon, jos musteesta halutaan erikoisen väristä, tai •2N, jos sen näkymiselle halutaan ehtoja (ilmestyy/katoaa tietyn ajan kuluttua, näkyy vain etikalla kasteltuna, hehkuu pimeässä jne.)

Alkemistin savu (3N)

Kourallinen tummaa purua, joka syttyessään kytee ja tuottaa runsaasti paksua mustaa savua 3N erän ajan. Savua riittää täyttämään suuren huoneen ja sen läpi tai sisällä ei voi nähdä mitään. Savu myös kirveltää silmissä ja keuhkoissa, joten kaikki eläimet pakenivat sitä. Ihmisetkin tarvitsevat Sielukkuusheittoja mennäkseen tai ollakseen sen sisällä. Lisää •1N valmistusheittoon, jos savusta halutaan värikästä.

Alkemistin öljy (3N)

Tuopillinen tahmeaa nestettä, joka palaa raivoisasti, liukastaa huoneen lattian (Ketteryysheitot) ja saa piloille ruostuneet rattaat ja mekanismit liikkumaan (esim. •1N Tiirikointiin). Se tekee ihosta tai esineistä hapon- ja myrkyneitä. Kapeista raoista pujattaminen helpottuu, eikä vihollisten ole helppoa saada otetta (•1N), kun öljyä itsensä kunnolla. Ensimmäinen syytä tarkistaa, ettei ole lähelläkään avotulta. Öljy kuivuu karstaksi vuorokaudessa.

Alkemistin liima (4N)

Kupillinen kumimaista tahmaa, joka kovettuu nopeasti lujaksi liimaksi. Alkemistin liimalla voi korjata esineitä, joita ei yleensä uskoisi liimauksen varaan (katkennut miekanterä, ovenkarmi, lasi, murtuneet muuriinhiiret). Raunion halkeamiin kaadettuna se poistaa sortumavaaran ainakin siksi yöksi. Jos vihollinen astuu liimaklimppiin, hän on ansassa ja tarvitsee hyvin vaikean Voimaheiton irti päästäkseen. Liimaus kestää vuorokauden, tai kunnes saa happoa päälleen.

Alkemistin suola (4N)

Kourallinen suurirakeista jauhetta. Sen ripottelu ruokiin pitää ruuat tuoreena viikon. Veteen kaataminen puhdistaa tynnyrillisen (paitsi Borvarian vettä) ja nieleminen tyhjentää vatsan ylä- ja alakautta (uusiinheito syötyjä tai juotuja myrkkyyä vastaan). Haavaan kaadettuna kirveltää kovasti, mutta puhdistaa sen liasta ja tulehduksista (•1N Haavojen hoitoon). Murenee tavalliseksi suolaksi vuorokaudessa.

Alkemistin happo (5N)

Väkevää happoa, joka aiheuttaa 1N happovauriota kolmen erän ajan: puu, kivi, rauta, liha, ei väliä. Lasia, keramiikkaa tai kultaa se ei syövytä. Hapettuu neutraaliksi noin vuorokaudessa.

Alkemistin höyry (5N)

Kiehuva neste, joka sylkee avatun astian suusta höyryä sellaisella paineella, että horjuttaa aikuista miestä (vaikea Voimaheito), hälvittää paksunkin savun, puhalttaa nuolet sivuun tai tulipalon sammuksiin. Höyrysuihku kestää 2N erää.

Alkemistin eliksiiri (6N)

Keitoksen juominen parantaa 1N veripistettä, jos uhri on haavoittunut, poistaa väsymyksen tunteen ja antaa •1N myrkkyyä ja tauteja vastaan vuorokaudeksi. Useamman annoksen juomisesta ei ole apua. Saostuu piloille päivässä. Tätä lähemmäs parantavaa lientä kuolevaisten alkemia ei ole päässyt.