

Mekaniikat

Tässä dokumentissa on kaikki mekaniikat jaoteltuna ja selitettynä sellaisina kuin ne ovat. Vaikka mekaniikat yhtenäistävät peliä, luovat tarinaa ja kerrontaa, niin draamankaari menee aina mekaniikkojen edelle.



Ihmistyyppi

Pelaajat ovat lähtökohtaisesti ihmisiä, mutta ihmisten suku on suuri ja laajalle levinnyt. Pelaajilla on mahdollisuus ryhmittymästä riippuen valita tavallisen ihmisen, ogrynin, petoihmisen, alhon ja kyborgin väliltä.

Tyyppi	Erikoisominaisuudet	Proppaus
Ihminen Ratling Squat Felinid Yökkönen	Mikäli jotain erikoista tulee mieleen, neuvottele pelinjohdon kanssa ja jotain ekstraa saattaa ilmestyäkin hahmolle. Emme lupaa mitään.	Katso ihmistyyppin ja epäihmisen kuvaus
Petoihminen	Petoihmisillä voi olla erilaisia luontaisia aseita sarvista torahampaisiin ja sorkista teräviin kynsiin. Nämä käyvät aseista ja sattuvat osuessa muihin. Petoihminen vähentää tulevasta korruptiosta aina 1. 1 tuleva korruptio = 0, 2 = 1 jne.	Go wild! Vuohipukit ja sarvekkaat Belsebuubin kuvaukset ovat hyviä. Haluatko ison hännän? onnistuu. Komeat ja suuret sarvet ovat omiaan tälle hahmolle, samoin turkin peittämä iho. Googlaa 40k Beastmen
Ogryn	Sen minkä häviää älyssä, ylittää voimassa. Hahmolla on kyky "Ylivoima", joka antaa tämän viskoa heikompiin seinille ja piestä muita helposti. Hahmo kestää tavallista enemmän vahinkoa ja voi sivuuttaa taistelussa ensimmäisen osuman kokonaan, kuin tällä olisi panssari. Ogryn ei voi korruptoitua ollenkaan. Ogrynit pelkäävät pimeää ja ahtaita tiloja.	Kokeile kokoa ja massaa, erotu muista pienemmistäsi parhaiden kykyjesi mukaan. Ogryniä kuvaa parhaiten stereotyyppinen kuvaus jäteistä ja ogreista. Koska kaikki eivät aina voi olla halutessaan isoja korstoja, muut pelaajat tukevat ogrynin kokoa omalla toiminnallaan. Googlaa 40k ogryn
Alho	Kestää erilaisia myrkkyjä ja kaasuja ihmistä paremmin ja niillä ei ole vaikutusta tähän mitenkään. Alho vähentää tulevasta korruptiosta aina 1. 1 tuleva korruptio = 0, 2 = 1 jne.	Esim. vihertävä tai harmahtava poiskuoriutuva iho, zombiemäinen. Erikoiset piilolinssit (valkoinen, keltainen, punainen...), sotkuinen, hapsottava, irtoava tukka, luurankomainen, nyljetyn näköinen ym. Googlaa Fallout ghoul
Kyborgi	Ihminen, joka on liittänyt itseensä koneosia parantaakseen kehonsa ominaisuuksia, kestävyyttä, taitoja ym. Koneosia sisältävät kehonosat toimivat panssarina. Pelinjohto tekee	Jokin ruumiinosana konetta esim. käsi, jalka. Vaatii hieman panostusta. Pelkkä jesari ja lätkäsuojat eivät mene läpi, koska siinä vaiheessa et erotu. Sen sijaan huolella maalatut lätkäsuojat menevät! ;)

	panssaritarkistuksen ja hyväksyy panssarit erikseen. Muista peliin vaikuttavista ominaisuuksista on puhuttava erikseen pelinjohdon kanssa. Hakkerointitaitoinen voi hakkeroida kyberneettisen osan. Ks. hakkerointi taidoista.	Koristele panssaripohjia esim. johdoilla, mikropiireillä ym. Hyvä pohja panssareille on esim. vaahtomuovilevy tai worbla.
--	--	--

Mikäli pelattava hahmo on ihminen (mikä vain paitsi petoihminen, ogryn, alho tai kyborgi) hänellä saattaa olla kompensaationa vähän enemmän taitoja, tai sitten ei, riippuu ihan hahmosta jonka pelinjohto on kirjoittanut. Huomioi, että pelinjohto on voinut määrätä jo hahmolle ennakoon taitoja, ja osalle pelaajat saavat taas valita itse. Tämä on tasapainon vuoksi.

Näiden mekaniikkojen ja sääntöjen sun muiden nippelitietojen ylitse ajaa aina kehoitus pelata niin, että se tuo parhainta peliä itsellesi ja muille. Pelaa aina larppi edellä, ei mekaniikat. Jos esimerkiksi olet yksin metsässä kahden kilometrin päässä, sinun ei tarvitse ryömiä sieltä haavoittuneena lääkärille. Kävele mieluummin lähemmäs muita ja ala valittaa isosti ääneen oloasi. Myös jos olet korjaushommissa ja eppinen juoni kutsuu, seuraa kutsua. Kyllä ne kamat siinä itsekseenkin korjaantuu!



Taidot

Riippuen pelaajien ihmistyyppistä, heillä on pääsy erilaisiin taitoihin (kuten Fallout Finland -larpeissamme!). Jotkut taidot ovat uniikkeja vain tietyille ihmistyypeille tai hahmoille, jotkin ovat kaikkien saatavilla. Taidot on jaettu karkeasti taistelu-, rakentelu- ja muut-taitoihin.

Taistelu	Rakennus	Muut
Raskaat lyömäaseet	Ammusten ja räjähteiden valmistaminen	Hakkerointi
Räjähteet	Lääkkeiden ja huumeiden valmistaminen	Korruption poisto
Sarjatuliase	Myrkyt ja vastamyrkyt	Lääkintä
Tahdonvoima	Rakentelu	Siunaus
Voimahaarniskat	Varusteiden korjaus ja rakentelu	Tiirikointi

Taistelu	
Raskaat lyömäaseet	Hahmo osaa käyttää raskaita lyömäaseita esim. Isoja lekoja, kahden käden miekkoja ja isoja moottorisahoja. Pieniä lyömäaseita, esim. lateksipuukkoja ja kaikkea yhden käden lyömäaseita osaavat kaikki
Räjähteet	Hahmo osaa käyttää räjähteitä, mutta ei valmistaa niitä. Ks. Räjähteet.
Sarjatuliase	Hahmo osaa käyttää sarjatuliaseita, eli aseita, jotka ampuvat monta laukausta peräkkäin ilman uudelleen lataamista. Koskee myös samalla periaatteella toimivia laseraseita. Kertakäyttöisiä tuliaseita, esim. pistoolit, kiväärit jne. "helppoja" tuliaseita osaavat kaikki käyttää ilman mitään taitoa!
Tahdonvoima	Kun hahmo kuolisi ensimmäisen kerran, niin kohtalo puuttuu peliin ja hahmo ei kuolekaan, vaan selviää vain vammoilla. Kertakäyttöinen taito ja kuluu automaattisesti kun hahmo kuolisi. Käytön jälkeen on riski kuolla kuten tavallisesti.
Voimahaarniskat	Hahmo osaa käyttää voimahaarniskaa. Vaatii uskottavaa proppaamista. Voimahaarniska kestää kaasuja, myrkyjä, luoteja ja sillä voi käyttää ylivoimaa. Kunnon luotisade vaikuttaa jo voimahaarniskaankin. Peruspanssareita aina kypäristä rintapanssareihin osaavat käyttää kaikki ja ne kestää muutaman (1-3) luodin ottamatta osumaa niihin ruumiinosiin, joissa panssari on. Taistelun päätyttyä panssari tulee korjata, mikäli se on ottanut osumaa.

Rakennus	
Ammusten ja räjähteiden valmistaminen	Hahmo osaa valmistaa ammuksia ja räjähteitä resursseista. Pelaaja määrittelee itse miten larppaa valmistamisen. Pelaaja voi valmistaa noin yhden ammuksen per minuutti, mikäli resurssit riittävät. Yhdestä mustasta jauheesta ja yhdestä metalliosasta voi valmistaa viisi luotia. Kun hahmo on valmistanut 20 kpl ammuksia, hän saa +5 ammusta itselleen omaan käyttöön. Näitä ammuksia ei voi antaa eteenpäin muiden käyttöön. Räjähteiden valmistaminen tapahtuu samalla lailla. Kahdesta mustasta jauheesta ja kahdesta metalliosasta voi valmistaa yhden räjähteen.
Lääkkeiden ja huumeiden valmistaminen	Hahmo osaa valmistaa lääkkeitä ja huumeita. Haluamaansa lääkettä/huumetta voi valmistaa 1kpl/5 min, ja valmistus vaatii oikeat resurssit. Käytetään kuitenkin järkeä ja ei pistetä lääketehdasta pystyyn. :P Resurssi tietyn värinen jauhe / 1kpl lääke. Pelaaja määrittelee itse miten larppaa valmistustoimenpiteen ja valmistusta ei tarvitse larpata koko tuota aikaa. Pelialueelle toimitetaan pelinjohdon toimesta välineet pieneen labraan, joita saa käyttää mikäli on alueen faktiossa tai hyvää pataa heidän kanssaan, muutoin kannattaa ottaa omat välineet mukaan esim. koeputkia tai pieniä purkkeja, pipetti, sekoitusväline jne.
Myrkyt ja vastamyrkyt	Hahmo osaa valmistaa myrkkyjä ja vastamyrkkyjä. Valmistus vaatii oikeat resurssit ja tietyn valmistusajan. Hahmo voi myös valmistaa myrkkykaasuja ja muita haitallisia aineita jotka toimivat kuin myrkyt. Pelaaja määrittelee itse miten larppaa valmistustoimenpiteen ja valmistusta ei tarvitse larpata koko tuota aikaa. Pelialueelle toimitetaan pelinjohdon toimesta välineet pieneen labraan, joita saa käyttää mikäli on alueen faktiossa tai hyvää pataa heidän kanssaan, muutoin kannattaa ottaa omat välineet mukaan esim. koeputkia tai pieniä purkkeja, pipetti, sekoitusväline jne.
Rakentelu	Hahmo osaa rakentaa resursseista ja romusta pelinjohdon antamien ohjeiden mukaisesti erilaisia laitteita. Pelaaja voi pyytää pelinjohdolta ohjeita minkä tahansa laitteen rakentamiseen, mutta pelinjohto määrittelee mielivaltaisesti laitteeseen tarvittavien resurssien määrän ymv. Ohjeita saattaa löytää myös loottina. Mikäli sinulla on jo ennen peliä idea jonkin asian rakentamisesta, olethan yhteydessä pelinjohtoon, niin meidän on helpompi tehdä ohjeet ja laite etukäteen valmiiksi.
Varusteiden korjaus / rakennus	Hahmo osaa korjata ja rakentaa aseita ja panssareita. Ase ja panssarit tulee huoltaa mekaanikolla aina parin pienemmän tai yhden isomman taistelun jäljiltä, tai muuten ne hajoavat kesken seuraavan taistelun. jolloin korjaaja korjaa sen 5-10 minuutissa. Pelaaja määrittelee itse miten larppaa korjaamistoimenpiteen ja ottaa mukaan työkaluja, joilla voi eläytyä toimeensa. Voit esimerkiksi kiillottaa asean tai panssarin rätillä ja hakata sitä hetken aikaa lateksivasaralla. Korjaamista ei tarvitse larpata koko määriteltyä aikaa, etenkin ruuhka-aikana vaan voit ihmetellä esinettä hetken korjauspisteelläsi ja sitten jättää asean loppuajaksi öljyyntymään tmv. Ase ei ole tuona aikana vielä käytettävissä, vaan vasta aikamääreen kuluttua umpeen. Kyborgin voi hetken korjattuaan päästää menemään, mutta pyytää odottamaan 20min ennen kuin tekee mitään ihmeellistä, jotta liimat kuivuvat ja hitsaukset jäähtyvät! Hahmo osaa purkaa ja kasata piikkilankaa. Muille tämä on este johon koskeminen sattuu!

Muut	
Hakkerointi	Taito toimii samalla tavalla kuin tiirikointi esim. tietokoneen osalta, mutta salasanan ymv. voi kiinnittää jesarilla pohjaan niin, että paperi on jesarin liimapuolella piilossa tietokoneen pohjaa vasten. Hakkerointia osaava voi myös yhdistää taskutietokoneen, datalaitteen jne. (ei tarvitse olla off-game toimiva laite, kunhan on propattu jokin mööpeliksi) kyberneettiseen osaan. Liitäntä tulee olla fyysinen (eli et voi hakkeroida 10m päästä etänä). Liittämällä mööpeliksi mihin tahansa elektroniseen laitteeseen voit saada pelinjohdolta / faktiolta lisätietoja kyseisestä laitteesta. Kyberneettisen osan voi hakkeroida esim. toimimattomaksi, glitchaamaan (esim. satuttamaan satunnaisesti omistajaansa) tai sammumaan X ajan päästä. Servitoreja voi hakkeroida laajemmin toteuttamaan komentoja, esim. toimimaan tietyn äänen kuullessaan jotenkin (vihellyksestä ammu vihollista, taputuksesta hypi tasajalkaa), suojelemaan tiettyä ihmistä, sekoamaan X ajan kuluttua, vartioimaan esinettä, poistaa tai lisätä muistoja ym. yksinkertaista. Servitoria ei voi hakkeroida vaurioittamaan tai tuhoamaan itseään ilman korkeateknologisia lisäosia, jotka ohittavat servitorin oman ohjelmoinnin. Jos hakkerointi vaikuttaa laajempaan yleisöön, varmista aina ensin pelinjohdolta onko se ok ja kannattaa myös hakkeroitavalta varmistaa off-game onko hakkerointi hänelle ok :)
Korruption poisto	Vain kirkolliset ja pyhät hahmot pystyvät tähän. Oikeanlaiset riitit ja rituaalit suoritettuaan hahmo voi puhdistaa yhden korruption toiselta hahmolta tai itseltään. Puhdistettu hahmo heittää 1 korruptiopeliohjeen pois. Tämä saa itse määritellä millainen rituaali on, mutta se kestää n. 10-15 minuuttia ja sen voi tehdä myös pienelle ryhmälle.
Lääkintä	Hahmo pystyy paikkaamaan erilaisia haavoja, vammoja ja lääkitsemään sairauksia, addiktioita, säteily- ja myrkytystiloja ym. Lähtökohtaisesti ne joilla taitoa ei ole, eivät kykene parantamaan täysin esim. ampumahaavoja, mutta kykenevät antamaan ensiapua, esim. sitomaan haavan niin ettei uhri vuoda kuiviin, mikäli heillä on sideharsorulla = resurssi saatavilla.
Siunaus	Hahmo osaa pyhittää ja käyttää puhtaussinettejä. Sinetti on merkki, että ase, varuste tai henkilö on puhdas korruptiolta ja samalla se on eräänlainen todiste toimivuudesta. Sinetillä siunattu ase puree epäluonnolisiin vihollisiin ja iskee lujistakin voimapanssareistakin läpi. Ns. tavallinen kohde päättyy sairaalaan tällaisen aseisen iskusta. Sinetillä varustettu panssari taas suojaaa kaikilta paitsi yliluonnollisilta aseilta tai sinetillä siunatuilta aseilta. Sinetillä varustettu ase sinetillä olevaan panssariin on kuin tavallinen ase tavalliseen panssariin. Tämän taidon osaaja voi itse päättää miten larppaa sinetin tekoa n. 10 minuutin ajan, esim. räplää rubikin kuutiota, täyttää ristikoita, pelaa Game boylla, latoo tikkuja ristiin pöydälle, paistaa makkaraa... Sinetin pyhittämiseen ja käyttöön tämä tarvitsee irtonaisen puhtaussinetin, joita on rajoitetusti.
Tiirikointi	Hahmo osaa tiirikoida lukkoja auki. Taito toimii niin, että jokaisen oikeasti lukitun laatikon ym. pohjaan on kiinnitettävä jesarilla laatikon avain ja tiirikointia osaava voi käyttää sitä. Mikäli tämä ei onnistu, avaimen voi toimittaa pelinjohdolle, josta taidon osaava voi tulla kysäisemään asiasta. Mikäli laatikko on lukossa vain peliohjeella ja off-game esim. narulla, voi taidon osaaja avata sen suoraan. Resurssi: tiirikka

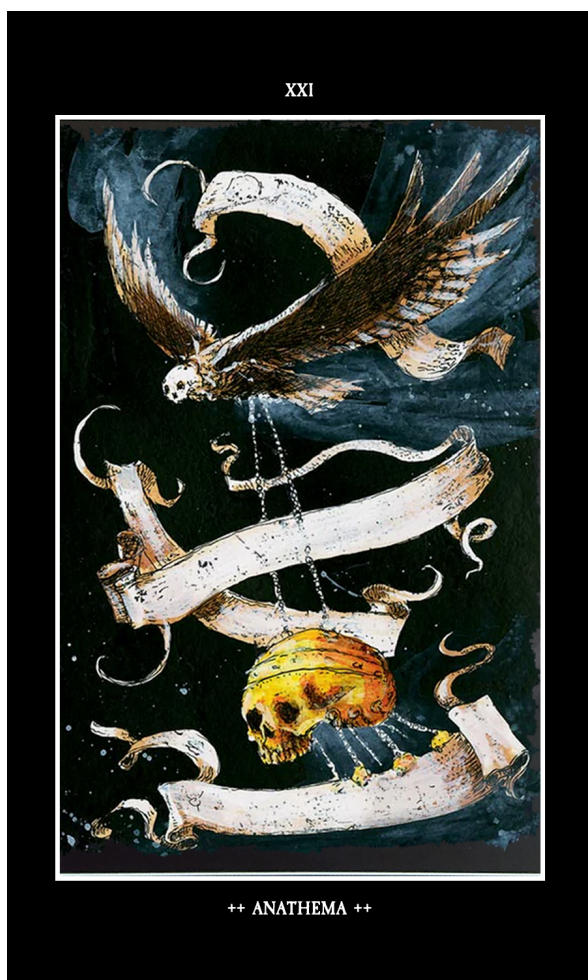
Piikkilanka

Offgame piikkilanka on räikeän väristä narua joka viritetään kahden pisteen välille. Sen katkominen tapahtuu nysväämällä hetken siinä ja sitten laittamalla saksilla poikki.

Piikkilanka on este, johon koskeminen satuttaa kuin saisi puukosta tai mistä vain terävästä. Siitä ei pääse läpi kuin katkomalla sen, tai mikäli sen rakentaja siirtää sen. Päästä varpaisiin panssaroitu hahmo voi myös kulkea läpi rymistellen. Jos lanka tarpeeksi korkealla / matalalla, sen ali voi ryömiä tai yli hypätä. Muussa tapauksessa se pitää katkaista ja katkaisun voi tehdä vain tietyt hahmot. Nämä hahmot voivat katkoa ja virittää uutta piikkilankaa, joten ovat esteiden tekemisessä ja raivaamisessa tärkeitä.

Keisarillinen Tarot

Keisarillinen Tarot on pakka kortteja, joilla on mystisiä voimia ja joiden avulla perehtynyt käyttäjä voi ennustaa tulevaisuutta tai muuttaa jopa kohtaloaan. Pelin mekaniikoissa kortit kuvaavat hahmon voimatasoa psyykkisten voimien ja joidenkin erikoiskykyjen kohdalla. Niitä on rajoitettu määrä pelialueella ja ovat myös yksi pelin resurssi.



Psyykkiset voimat

Warhammer 40,000:n maailmassa psyykkiset voimat ovat yleisiä ja niitä on myös tässä pelissä. Osa hahmoista pystyy kanavoimaan Warpin voimaa ja käyttämään tätä warppimagiaa tuhoisin seurauksin. Psyykkerien tulee kantaa sauvaa voimansa kanavoimisen merkiksi ja se on heidän keinonsa käyttää voimia.

Kun psyykkeri käyttää voimiaan, hän käyttää siihen pelikortin ja poistaa sen käytöstä loppu peliksi. Hahmo jolla on pelikortteja ja joka haluaa estää psyykkisen voiman käytön, käyttää oman korttinsa. Isompi kortti voittaa ja mikäli loitsijalla on suurempi, menee voima läpi. Jos taas voimaa estävällä on isompi kortti, ei psyykkinen voima toimi. Hahmot jotka eivät voi käyttää psyykkisiä voimia, eivät voi myöskään puolustautua korteilla.

HUOM! Sauvassa tulee olla jonkinlainen valo, ihan sama minkälainen, kunhan se näkyy. Kun valo on päällä, se on merkinä muille, että kohta tapahtuu psyykkisiä voimia. Hämärässä se näyttää myös hyvältä.

Psyykkinen voima	Kuvaus
Ajatustenluku	Peliohjeella: "ajatustenluku" voit pyytää toista hahmoa kertomaan mitä tämä ajattelee tai on kokenut joskus. Voimalla voi repiä tietoa, kuvia ja näkyjä toisen päästä.
Totuuden kysyminen.	Peliohjeella: "kerro totuus" toisen hahmon on vastattava totuudenmukaisesti kysymyksiin.
Salama	Salama on voimakas energiasalama jonka psyykkeri voi laukaista muihin. Se toimii kuin sarjatulen osuminen, jättäen sairaalakuntoon. Salamaa voi käyttää vain kerran per taistelu turvallisesti. Toisen, kolmannen, neljännen jne. kerran tehtynä hahmo saa 1 korruption ja satuttaa samalla itseään. "Salama" tulee huutaa selkeästi haluttuun kohteeseen ja käyttää eleitä ja jos mahdollista, valoja.
Komennus	Komenna toista hahmoa yhden lauseen pituisella käskyllä. Käskyttäjän pitää nähdä kohde käskytyksen ajan ja käskytysaika on n. 10-15 minuuttia. Kun käskyn tehtävä on suoritettu, hahmo on vapaa.
Voiman esto	Peliohjeella "estä psyykkiset voimat" tms. sopiva, hahmo voi estää toisen hahmon psyykkisen voiman käytön. Tämä koskee myös psyykkisesti vaikuttavia esineitä, magiaa jossain tietyllä alueella jne.

Kuolema ja korruptio

Kuolema

Hahmot voivat kuolla. Lähtökohtaisesti pelaaja päättää itse kun tämän hahmo kuolee, mielellään suuremman draaman kautta. Kuolema ei ole kuitenkaan loppu, vaan pelaaja pääsee takaisin samalla hahmolla nopeasti. Hahmo voi kuolla useita kertoja ja herätä henkiin useasti. Hän herää henkiin jonkin ajan kuluttua enemmän tai vähemmän ehjänä, eikä kukaan tiedä miksi. Kaikkeen löytyy kuitenkin lopulta syy. Kun hahmo kuolee, olisi kiva, jos se näkyisi vaikka maskeerauksella. Ammuttiinko käteen tai puukotettiinkö päähän? Jos voit, maskeeraa shokeeraavat jäljet (pelinjohto auttaa tässä).

Korruptio

Magellanin sektori on Warpin myrskyjen ja Kaaoksen korruptoivien voimien ympärillä, joka vaikuttaa heihin henkisesti ja fyysisesti. Aika ajoin hahmot tulevat tilanteisiin joissa heidän uskoaan tai mielenlujuuttaan testataan outoja voimia vastaan ja tämä jättää jälkensä.

Kun hahmo kuolee ja herää henkiin, kohtaa outoja yliluonnollisia tai peliohje niin sanoo, tämä saa korruptiota. Kun hahmo saa korruptiota, sillä ei ole vaikutusta ennen kuin tämä ylittää sietomääränsä siihen. Jos ja kun näin käy, hahmo avaa peliohjelman ja toimii peliohjeen mukaisesti. Mikäli hahmolla ei ole heti pääsyä peliohjeeseen, hän lukee sen kun saa sellaisen käsiinsä. Hahmon kerääntyvä korruptio alkaa näkyä kaikkien näiden peliohjeiden kautta ajallaan. Hahmot kestävät n. 2 - 5 korruptiota, ennen kuin poimivat peliohjeita.

Korruptiopeliohjeet

Kun hahmo saa korruptiota enemmän kuin sietää, tämä avaa peliohjelman ja toimii sen mukaisesti. Hahmo nostaa aina uuden peliohjelman per korruptio sietokykynsä jälkeen. Esim. hahmo, joka kestää 2 korruptiota, saisi peliohjelman 3 kohdalla ja aina sen jälkeen. Peliohjelmat ovat paikallisilla alttareilla olevassa kipossa, josta niitä voi poimia itselleen. Esimerkkejä korruptiosta ovat:

- Hahmo kärsii pakkoliikkeistä, tärinästä ja kutinasta ilman mitään syytä.
- Hahmosta tulee julma ja kovasydäminen eikä tällä ole lämpimiä tunteita
- Hahmo alkaa kärsiä valosta ja joutuu peittelemään silmiään kirkkaiden valojen takia

- Hahmon on vaikea tehdä mitään, missä pitää keskittyä kunnolla
- Hahmo saa oudon pakkomielteen, kuten sormien kerääminen, rituaaliarpeuttaminen, kummallisten kuvioden piirtely ja turhien ruumiinavausten tekeminen. Keksi joku mieluisan häiriintynyt pakkomielle.
- Hahmolle syntyy vahva viha ja inho jotain faktiota, ihmistyyppiä tai olentoa kohti eikä koskaan tee yhteistyötä heidän kanssaan tai mitään mikä voi hyödyttää näitä.
- Hahmo tulee sairaaksi aina kun näkee tai kuulee pyhiä esineitä, rukouksia Keisarille tai mitä vain Keisarilliseen kirkkoon liittyvää.
- Hahmo ei enää oikein luota kehenkään. Tästä tulee kyyninen ja tällä on vahva epäluottamus muihin.
- Hahmo saa murhanhimon, joka ei sammu helposti. Jos hahmo haavoittuu taistelussa, tämä haluaa tappaa verisesti häntä haavoittaneen.
- Hahmolle syntyy outo addiktio esim ruusun terälehtiin, lesken kyyneliin, verenjuontiin tai muuhun outoon ja epätavalliseen.

Korruption poisto

Jotkut hahmot, lähinnä papit, voivat poistaa hahmojen korruptiota. Tämä tapahtuu suorittamalla alttarilla 10 -15 min. rituaali, jossa hahmo pyhitetään ja tämä puhdistetaan riitein. Magellanin asukkailla on oma versionsa tästä rituaalista. Hahmoilta poistuu 1 korruptio ja peliohjelappu.

Myrkyt, lääke- ja huumausaineet

Pelin maailmassa on erilaisia huumaus- ja lääkeaineita joilla on omat vaikutuksensa. Niille on omat peliohjeensa ja propit. Hyväksy oman faktiosi lääkekaapin sisältö pelinjohdon kanssa! Lääkintätaidon omaavilla lääkkeitä voi olla reilummin varastossa, muilla lähtökohtaisesti ei.

Nimi	Vaikutus
Lääkintäside	Parantaa kaikki fyysiset vammat välittömästi (ei myrkytystä). Pienempiin haavereihin yksi, isompiin useampi.
Vastamyrkky	Suojaa kaikilta myrkyiltä ennaltaehkäisevästi 10 minuuttia ja parantaa myös myrkytysoireet käytettynä myrkyllä altistumisen jälkeen.

Spook	Hahmo voi kerran lukea psyykkereille tarkoitetun peliohjeen tai jopa käyttää psyykkisiä voimia yhden kerran. Ei-psykkisen hahmon voima osuu kuin tämä olisi käyttänyt pelikortin arvolta 6. Psyykkeri saa psyykkisen voimansa läpi lujatahtoisimpaankin hahmoon, tämän psyykkistä voimaa ei voi estää (paitsi jos myös voiman estäjä on käyttänyt spookkia) ja tämä voi käyttää Salamaa kahdesti taistelussa ilman korruptioriskiä.
Stimm	Fyysistä voimaa väliaikaisesti lisäävä lääke. Tällaisen popsittuaan voi käyttää kerran ylivoima-peliohjetta ja paiskata jonkun vaikka seinään. Ogryn joka on syönyt tätä, voi hakata toisen lasarettiin heti kun siltä tuntuu. Lääkkeen napsiminen myös estää tuntemasta kipua hetken aikaa. Haavoittunut henkilö joka olisi liian tuskissaan liikkuakseen, voi käyttää stimmin ja raahautua parempaan paikkaan esim. hoidettavaksi.
Huuru	Rauhoittaa ja saa kohteen olemaan hissukseen. Jos tämä riehui ja taisteli, ei häntä enää huvitakaan ja tämä rauhoittuu. Voi käyttää myös nukutuksessa.
Frenzon	Vaarallista tavaraa ja käytetään yleensä vankeihin. Nautittuna herättää sisäisen pedon ja vihaa lähes kaikkea kohtaan, tehostaen taisteluhalua. Liiallisesti nautittuna kohde voi menettää kontrollin ja hyökkää kaiken kimppuun, oli kyseessä vihollinen tai ystävä.
Muut huumeet	Pelinjohdon kanssa erikseen sovittuja tee-se-itse -huumeita. Näissä tulee aina lukea sekä in-game -vaikutukset, että off-game sisältö esim. "RAINERI RUKOILIJAN REIVIPASTILLIT (eukalyptus-pastillit) Peliohje: hahmo tanssii 5min holtittomasti voimatta lopettaa." Vältähän yleisimpiä allergisoivia aineita! Lähtökohtaisesti erittäin koukuttavia.

Myrkky

Värilliset savuheitteet on myrkkyä ja aiheuttaa myrkytyksen. Kun tilanne ohi, hahmo on toimintakyvytön kunnes saa vastamyrkkyä. Kaasunaamarit suojaavat myrkkykaasuilta. Myös jossain teräaseissa voi olla myrkkyä, lääkkeitä olla myrkytettyjä jne. Näistä ilmoitetaan peliohjeella: "olet myrkyttynyt". Luonnollisesti kaasunaamari ei toimi näihin.

Ammukset ja ammuskelu

Pelissä käytössä on Nerf-pyssyt ja muut vastaavat wanna-be-Nerfit. Pelissä on kahdenlaisia aseita:

Laserase

Warhammerin maailmassa laseraseet ovat sotakäytössä yleisiä. Niiden lippaat on ladattavia usein jo auringonvalossa, nuotiolla tai vain ajan kuluessa. Laseraseiden teho on usein sama kuin luotiaseiden, ei mitään huippuluokkaa aina siis.

Laseraseella voi ammuskella niin paljon kuin Nerflipas nyt vetää. Kun taistelutilanne on ohitse, lippaan saa täyttää ammuksilla taas täyteen. Näin ollen lipas ei ikinä tyhjene lopullisesti, vain hetkeksi. Kuitenkin, kesken taistelun lipasta ei saa ladata ammuksilla. Voit kuitenkin vaihtaa täyden lippaan tyhjän tilalle.

Mikäli aseessa ei ole lipasta, eli se on kertalaukeava tai ampuu vain muutaman ennaltaladatun ammuksen, niin sitten sillä ei voi ampua ennen kuin taistelu päättyy ja ase ladattu. Ei lipasta, ei lisämahdollisuuksia ampua.

Koska laseraseiden lippaat latautuvat taisteluiden välissä, voi aseeseen kantaa mukanaan vain lippaita, ei ylimääräisiä irtoammuksia. ***Laseraseessa TÄYTYY olla erottuvia valoja, ledejä jne, että muut tietävät eron.*** Jos toinen pelaaja saa lainaksi vaikka aseeseen, täytyy tämän tietää onko se laserase vai ei.

Luotiase

Luotiaseita on käytännössä kaikilla, niiden koko vain vaihtelee. Näitä on siviileillä, köyhemmin varustetuilla armeijoilla, rikollisilla jne. Luotiaseita myös tehdään itse, laseraseita kun saa vain suoraan tehtailta.

Luotiase on kuin mikä tahansa Nerf. Niillä voi ammuskella kunnes luodit loppuvat, mutta sitten kun ne loppuvat, pitää niitä etsiä lisää. Luotiaseita voi kuitenkin ladata kesken taistelun ja ammuksia voi kantaa ylimääräisenä niin paljon kuin haluaa.

Taistelun jälkeen ja siisteys

Kun taistelutilanne on ohitse ja pelaajat keränneet ammuksensa luonnosta (ei jätetä niitä metsään!) ja levähtävät, voivat laseraseen omaavat ladata lippaansa täyteen uutta rähinää varten.

Mikäli löydät ammuksia pelialueelta lojumasta, tuo ne niille varatulle laatikolle. Molemmissa kylissä on omansa baarien läheisyydessä. Kerää aina kaikki ammuksset mitä näet, äläkä jätä lojumaan miten sattuu. Kiitos :)