

Ikääntyminen Dor Amarthista

	Lapsuus	Nuoruus	Aikuisuus	Keski-ikä	Vanhuus
Hopeahaltia	0-80	81-161	162-485	486-728	729-
Pimentohaltia	0-80	81-161	162-485	486-728	729-
Metsähaltia	0-80	81-161	162-485	486-728	729-
Kääpiö	0-44	45-80	81-242	243-404	405-
Hobitti	0-14	15-32	33-80	81-107	108-
Orc	0-8	9-17	18-35	36-62	63-
Uhrak	0-12	13-17	18-29	30-50	51-
Kuduk	0-12	13-17	18-29	30-50	51-
Mustang	0-14	15-20	21-35	36-65	66-
Valar	0-15	16-25	26-42	43-80	81-
Norri	0-13	14-19	20-39	40-67	68-
Lossoth	0-17	18-28	29-50	51-72	73-
Ratsastajakansa	0-10	11-15	16-30	31-51	52-
Iiri	0-14	15-20	21-35	36-65	66-
Mogba	0-10	11-15	16-26	27-50	51-
Manne	0-12	13-16	17-32	33-55	56-

Dor Amarthissa ikä vaikuttaa hahmojen fyysiseen rappioon keski-ikä alkaessa ja vastaavasti henkiset kyvyt alkavat rappeutua vanhuuden koittaessa. Ikämuuttuja kertoo kuinka usein peliteknisesti vaikutus koetaan.

Pelaaja saa päättää sijoittaako pelinjohtaja ikääntymisestä tulevan 'bonuksen' vai haluaako hän arpoa sen. Pelinjohtajan näin salliessa voi pelaaja itse VALITA mihin stattiin rappio kohdistuu.

Fyysiset statit: CO, AG, QU, ST ja AP

Henkiset statit: ME, RE, PR, IN, EM ja SD

Esimerkki:

Mörötin Uhrak hahmo täyttää 30v, jolloin Mörötti saa pelinjohtajan näin salliessa valita mihin fyysiseen stattiin haluaa sijoittaa -1 'bonuksen'. Mörötti valitsee QU penaltyn, jolloin QU 'Misc Bonus' kohtaan lomakstat kenttään laitetaan -1 ja sama valinta toistuu joka vuosi siitä eteenpäin. Kun Mörötin hahmo täyttää 51 henkiset kykynsä alkavat MYÖS vähentyä vastaavalla tavalla.

Huom! Kahdella peräkkäisellä kerralla **EI** saa laittaa 'bonusta' samaan stattiin.

Ikämuuttuja

12 y

12 y

12 y

8 y

2 y

2 y

1 y

1 y

1,5y

2 y

1,5y

1,5y

1 y

1,5y

1,5y

1 y

keen

l, hänen