

# Taistelu

CK tarkoittaa että ominaisuus tulee näkyviin hahmokuvauksessa numerona tai vast.

- Attack (CK)
  - Määrittää hahmon perushyökkäyksen,  $d(10+kyky)/5$  pistettä joka tickille.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi korottaa varusteilla, lähinnä aseilla.
  - Alkuarvo 0
- Defense (CK)
  - Määrittää hahmon peruspuolustuksen,  $d(10+kyky)/4$  pistettä joka tickille.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi korottaa varusteilla, erityisesti panssareilla, mutta myös kilvillä ja luultavasti osalla aseista.
  - Alkuarvo 0
- Speed (CK), ehkä eri nimellä
  - Määrittää hahmon saaman positionin,  $(d8+kyky)/4$  pistettä joka tickillä.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi mahdollisesti korottaa joillakin varusteilla, ainakin maagisilla, mahdollisesti myös kahden aseiden käytöllä? Jotkin varusteet (panssarit) voivat laskea.
  - Alkuarvo 2
- Hp (CK)
  - Hahmon kestokyky, kuinka monta ja kuinka kovaa osumaa hahmo voi ottaa taistelussa vastaan.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Mahdollisesti voi korottaa joillain varusteilla (on yksi tapa panssarin ja muiden suojaavien esineiden mallintamiseen).
  - Kuluu taistelussa.
  - Palautuu parannusjuomilla ja -loitsuilla taistelun aikana.
  - Palautuu täysiin taistelun päätyttyä.
  - Alkuarvo 5
- CurrentHp (vai tarvitaanko?)
  - Käytetään kuvaamaan hahmon tämänhetkistä tilaa.
- Fatigue (CK)
  - Kertoo hahmon pitkäkestoisen rasituksen määrän (negatiivinen ominaisuus, lähtee nollasta).
  - Vähennetään Hp:stä taistelun aikana.
  - Saattaa aiheuttaa muitakin haittoja kuten hitaampaa liikkumista, heikentyneen havainnointikyvyn jne.
  - Palautuu levossa ja parannusjuomilla.
  - Fatigueta kertyy taisteluista ja mahdollisesti myös liikkumisesta.
- Hand Size (epävarma?)

- Hahmon käsikorttien lukumäärä taistelussa.
- Voi korottaa hahmonkehityksessä.
- Alkuarvo 3 tai 4
- Tagit (Lista)
  - Hahmon hankkimat omat tagit.
  - Muokkaavat hahmon pakkaa.
  - Hankitaan hahmonkehityksessä ja mahdollisesti opitaan kavereilta.
  - Osa tageista 'normaaleja' osa 'maagisia'.
    - Toimivat samalla mekaniikalla.
    - Mutta muokkaavat pakkaa eri tavoin.
  - Alussa Tagit:
    - BaseLow:-1
    - Base:0
    - BaseHigh:1
- Vammat (Lista)
  - Hahmon taistelussa saamia haitallisia ominaisuuksia.
  - Negatiivisia tageja.
  - Mahdollisesti myös lisähaittoja kuten miinuksia ominaisuuksiin.
  - Paranevat levossa ja parannusjuomilla, mahdollisesti myös parannusrituaalilla (suoritettava taistelun ulkopuolella)?
- Boostit (Lista)
  - Hahmon osaamat korttiboostit ja niiden hinnat.
  - Hankitaan hahmonkehityksessä ja mahdollisesti kavereilta oppimalla. Ehkä jotkin varusteet saattavat antaa näitä myös?
  - Boostien lisäksi niiden hintoja voi parantaa (eli laskea) hahmonkehityksen ja/tai varusteiden/kavereiden avulla.
- Varusteet (Lista?)
  - Hahmon taistelutarvikkeet.
  - Vaikuttavat hahmon ominaisuuksiin kuten ominaisuuksien kohdalla on kerrottu.
  - Vaikuttavat hahmon pakkaan tagien kautta.
  - Voivat tuoda pakkaan erikoiskortteja.
- muuta?

## Maailma

- Movement (CK?)
  - Kuinka nopeasti hahmo liikkuu.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi korottaa (kengät, magia) ja heikentää (panssarit, yleensäkin liika paino) varusteilla. Voi ehkä oppia kavereilta.
- Sneak (CK)

- Kuinka helposti hahmo kykenee välttämään kohtaamansa viholliset, kuinka kaukaa ne havaitsevat hahmon.
- Voi korottaa hahmonkehityksessä.
- Voi korottaa ja laskea varusteilla. Voi ehkä oppia kavereilta.
- Perception (CK)
  - Kuinka hyvin hahmo havaitsee asioita.
    - Kuinka kaukaa viholliset näkyvät.
    - Mahdollisesti voi havaita points of interestejä tai muuta merkittävää jo viereisestä ruudusta.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi ehkä korottaa varusteilla ja kavereilta oppimalla ja laskea varusteilla.
- Wilderness Lore (CK)
  - Kuinka hyvin hahmo tuntee luontoa.
    - Auttaa hahmoa löytämään ruokaa.
    - Yrttejä.
    - Muuta hyödyllistä?
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä.
  - Voi ehkä oppia kavereilta.
- Fellowship (ehkä?)
  - Kuinka hyvin hahmo tulee toimeen muiden kanssa.
  - Käytetään keskusteluissa parantamaan lopputulosta.
  - Voi korottaa hahmonkehityksessä. TAI
  - On Boolean tyyppinen valinta jonka pelaaja tekee hahmoa luodessaan.
- Varusteet (Lista?)
  - Koko varustelista.
- muuta?