

Sääntöjen yhteenveto

Parhaat käytännöt

- **Kysy paljon kysymyksiä.** Tee muistiinpanoja. Piirrä karttoja.
- **Nopat ovat vaarallisia.** Fiksuilla suunnitelmilla ei tarvitse heittää noppia.
- **Työskentele yhdessä.** Kehitä suunnitelmia. Värvää liittolaisia.
- **Pelaa voittaaksesi.** Nauti häviämisestä.
- **Taistele häikäilemättömästi.** Juokse. Kuole. Luo uusi hiiri.



Pelastusheitot

Heitit d20 tuloksella yhtä suuri tai alle kyvyn:

- **STR:** fyysisen voiman ja kestävyyyden kokeet.
- **DEX:** nopeuden ja ketteryyden kokeet.
- **WIL:** tahdonvoiman ja luonteen voimakkuuden kokeet.

Vastusteut heitot: Molemmat tekevät pelastusheiton, matalin onnistunut heitto voittaa.

Etu: Kun teet Pelastusheiton vahvasta asemasta, heitit 2d20 ja valitse alhaisin tulos.

Haitta: Kun teet Pelastusheiton heikosta asemasta, heitit 2d20 ja valitse korkein tulos.

Vahinko kykyarvoon: Kun kykyarvo laskee vahingon seurauksena, heitit d20 tuloksella yhtä suuri tai alle laskeneen arvon.

Taikuus

Panosta **1-3 Voimaa** (enintään jäljellä olevien käyttöpisteiden verran)

Heitit **d6** jokaista panostettua **Voimaa** kohti.

Merkitse käyttö jokaista noppaa, jonka tulos on 4-6, kohti.

Loitsun vaikutus tapahtuu, käyttäen noppien **[SUMMA]**:a ja kuinka monet **[NOPAT]** heitettiin.

Huti: Jokaista heitettyä 6:ta kohti, ota d6 WIL-vahinkoa. Tee WIL-pelastusheitto, ota Riistetty olotila jos epäonnistut.

Taistelu

Vuorollasi liiku ja tee toiminto.

Yllätys: Jos vastustaja yllätetään, toimit ennen häntä. Jos vastustajaa ei yllätetä, tee DEX-pelastusheitto toimiaksesi ensimmäisenä.

Hyökkäykset: Heitit aseesi noppaa ja tee sen verran vahinkoa vastustajaan, vähennettynä mahdollisella panssarilla.

Kun hyökkäys on **heikentynyt**, heitit vahinko d4:lla.

Kun hyökkäys on **vahvistunut**, heitit vahinko d12:lla.

Vahinko: Kohdistuu ensin HP:hen.

Kun HP on loppu, ota vahinko STR-arvoon.

Kun olet ottanut STR-vahinkoa, tee STR-pelastusheitto. Jos se epäonnistuu, ota Loukkaantunut -olotila ja sinusta tulee toimintakyvytön.

Kuolema: Jos STR laskee nollaan tai olet toimintakyvyttömänä 6 Vuoron ajan, kuolet.

Käyttö: Taistelun jälkeen, heitit d6 jokaista käytettyä asetta, ammusta ja panssaria kohti. Tuloksella 4-6 merkitse käyttö.

Lepo

Lyhyt: Kestää Vuoron. Palauttaa d6+1 HP:tä.

Pitkä: Kestää Vahtivuoron. Palauttaa kaiken HP:n. Jos HP on täynnä, palauttaa d6 yhteen kykyarvoon.

Täysi: Kestää viikon. Palauttaa täysin HP:n ja kykyarvot.