

Sammanfattning: Grundmekanik

- Slag sker med två tjugosidiga tärningar, mot ett värde.
- För att slaget ska lyckas behöver minst en tärning vara lyckad.
 - En tärning är lyckad om den är lägre än eller lika med värdet.
 - Om det finns en tröskel behöver den lyckade tärningen dessutom vara högre än tröskeln.
- Slagets utfall mäter hur bra det lyckades eller hur illa det misslyckades.
 - Vid ett lyckat slag används den högsta lyckade tärningen som slagets utfall.
 - Vid ett misslyckat slag används den högsta misslyckade tärningen.
- Vid tävling jämförs utfallen.
 - Ett lyckat resultat är alltid bättre än ett misslyckat.
 - Ett högt utfall är bättre än ett lågt.

Sammanfattning: Att smygga

- Slag mot vaktens Vaksam minus avdrag för avstånd, -3 för en bit bort och -6 för långt bort.
- Slagets tröskel är rollpersonens Obemärkt.
- Vid flera vakter används det högsta värdet i Vaksam och det kortaste avståndet.
- Om slaget lyckas blir rollpersonen upptäckt.



ÖDESVÄKTARNA

Sammanfattning: Strid

- Striden är indelad i rundor. Varje kombattant får utföra en handling per runda.
- Turordning
 - Den grupp som först väljer att agera kommer att fortsätta agera först i varje runda.
 - Om det är oklart vilken sida som agerar först slår ni ett slag mot varje sidas bästa Vaksam.
 - När alla grupper agerat går turen tillbaka till den första gruppen.
 - Inom gruppen bestämmer de inblandade sin inbördes turordning.
 - De kan justera denna när de vill, men alla kan fortfarande bara agera en gång per runda.
- Närstrid
 - Slag mot vapnets Anfall, med motståndarens högsta Försvar som tröskel.
 - Motståndaren kan välja att utföra ett motanfall. Det kostar en handling och innebär att eventuella skador tillfogas simultant.
 - Vårdslöst anfall ger +3 på anfallsslaget och +6 på motståndarnas anfallsslag, till nästa gång det är gruppens tur.
- Anfall med avståndsvapen
 - Slag mot vapnets Anfall minus avdrag för avstånd: -3 för en bit bort (nästa rum) och -6 för långt bort.
 - Att sikta kostar en handling och ger +3 på Anfallsvärdet.
 - Om avståndsanfall är en reaktion på en överraskning eller kombineras med förflyttning: slå mot vapnets Försvar istället.
- Förflyttning
 - Normal förflyttning per stridsrunda är så många meter som Smidig.
 - Om det kombineras med anfall: halv förflyttning och anfallet sker efter förflyttningen.
 - Vårdslösa närstridsanfall får kombineras med full förflyttning.
- Överfall
 - +3 på anfallsslaget.
 - Den som genomför överfallet agerar först i turordningen.

Sammanfattning: Skador

- Skadevärdet
 - Entalsvärdet på misslyckad tärning i anfallsslaget (0 = 10) om bara en tärning lyckades.
 - Dubbla skillnaden mellan två lyckade tärningar i anfallsslaget.
 - Plus vapnets Skada, i båda ovanstående fall.
 - Motståndarens Täckning är högre än eller lika med vit tärning i anfallsslaget: dra av rustningens Skydd.
- Markering
 - Markera den ring som är lika med skadevärdet.
 - Om den redan är upptagen, markera nästa uppåt.
 - Markering i cirkel ovanför det horisontella strecket (Tälig): rollpersonen är utslagen.
 - Markering i cirkel vid det vertikala strecket (mellan Tälig - 1 och Tälig + 5), från vapen som är Skarpt: rollpersonen är döende.
 - Markering i cirkel ovanför det vertikala strecket (Tälig + 5): rollpersonen är död.
- Läkning
 - Om döende: Någon måste lyckas med Läkekonst inom några timmar.
 - Läkekonst på sig själv: -3
 - Läkningsslag: slag mot rollpersonens Tälig.
 - Nya skador eller hård ansträngning: -3
 - Lugn miljö, sofistikerad utrustning och lyckat slag mot Läkekonst: Utfallet i bonus på nästa läkningsslag.
 - Misslyckat läkningsslag: ingen läkning.
 - Utfall lika med en markerad skada: ingen läkning, närmaste tomma cirkel uppåt markeras också.
 - Lyckat slag med utfall som inte är lika med markerad skada: Högsta skadan sänks med utfallet.
 - Alla cirklar mellan skadans originalposition och dess nya position rensas; skadorna är läkta.
 - Första slaget: efter sammanhängande vila.
 - Därefter: 1 slag per vecka.