

# KOHTI TUNTEMATONTA: VYÖHYKE

## Hahmonluonti

Aloita valitsemalla hahmon **luokka**:

**Soturi** on sitkeä seikkailija joka loistaa toiminnassa. Hän tuntee kaikki aselajit ja on selviytymisen mestari.

**Tiedemies** on oppinut älykkö, hakkeri ja insinööri jolle useimmat tieteenlajit ja kojeet ovat tuttuja. Hän osaa myös analysoida vyöhykkeen artefakteja ja anomaliaita.

Heitä **kestopisteet**: soturit 1N6+1 ja tiedemiehet 1N6.

Uuden hahmon **taso** ja **hyökkäykset** ovat molemmat 1.

**Kaikki** hahmot aloittavat pelin sopivilla vaatteilla ja repulla jossa on: taskulamppu, vesipullo, energiapatukoita ja pussillinen muttereita. Heitä lisäksi 2 kertaa tältä listalta:

1. Monitoimityökalu
2. Vaelluskengät
3. Amuletti
4. Köyttä (15m)
5. Taskumatti
6. Kondomeja
7. Retkikirves
8. Retkikeittiö
9. Makuupussi
10. Spraymaali
11. Taskuperiskooppi
12. Kiikarit
13. Pimeänäkölasi
14. Tiirikat
15. Vuorikiipeilyvarusteet
16. Radiopuhelin
17. Kartta ja kompassi
18. Ensiapupakkaus
19. Aurinkolasit
20. Käteistä (100–600€)

**Soturit** heittävät 2 kertaa alla olevalta listalta, tai niin monesti kunnes tulos on ampuma-ase:

1. Taisteluveitsi
2. Teleskooppipamppu
3. Nyrkkiraudat
4. Etälamautin†
5. Varsijousi‡
6. Revolveri\*
7. Pieni pistooli\*\*
8. Iso pistooli\*\*
9. Haulikko\*
10. Pumppuhaulikko\*
11. Metsästyskivääri\*
12. Konepistooli\*\*
13. Rynnäkkökivääri (Suomi/Itä)\*\*
14. Rynnäkkökivääri (NATO)\*\*
15. Tarkkuuskivääri\*\*
16. Kertasinko
17. Tainnutuskranaatti†
18. Käsikranaatti†
19. Henkilömiina†
20. Räjähdepanos†

\* 10–60 ammusta, \*\* 2–5 lipasta, † 3–18 nuolta, ‡ 1–4 kpl/lat.

**Tiedemiehet** heittävät 2 kertaa alla olevalta listalta:

1. Säteilymittari
2. Metallinpaljastin
3. Lämpökamera
4. Radio ja skanneri
5. Äänimittari
6. Revolveri\*\*
7. Kamera
8. Ilmamittari (laatu ja virtaus)
9. Etäisyysmittari
10. Työkalut\*
11. Tietokone
12. Pieni pistooli\*\*

\* Heitä, tai valitse: 1. puu, 2. sähkö, 3. auto \*\* Katso soturit

**Kaikki** heittävät lopuksi 1N4 ja kirjaavat alla olevalta listalta saadun tuloksen, soturit lisäävät +1 heittoonsa:

	Panssari	Arvo	Liikkumanopeus
1.	Ei panssaria	10	100/10m
2–3.	Siviili	12	80/8m
4.	Poliisi	14	60/6m
5.	Sotilas	16	40/4m
*	Kypärä	+1	ei vaikutusta

\* Kaikki hahmot voivat vapaasti valita kypärän

**Viimeistele** hahmo antamalla tälle nimi, ikä ja sukupuoli. Voit myös kirjoittaa lyhyen kuvauksen ja piirtää hänestä kuvan.

## Seikkailu

**Uroteko**: Jos hahmo yrittää suorittaa fyysisen teon, jonka kautta hän voi haavoittua tai muuten joutua pulaan (esim. hiipiminen, kiipeäminen, tai sukeltaminen), heitä N20 + taso. Jos tulos on sama, tai korkeampi, kuin hahmon panssari arvo onnistuu uroteko.

**Pelastusheitto**: Jos hahmo astuu ansaan, tulee myrkytetyksi, tai muuten alistuu kuolemanvaaralle, heitä N20 + taso. Jos tulos on 15, tai korkeampi, välttää hahmo kaiken, tai osan, vahingosta.

## Taistelu

**Hyökkäys**: Heitä N20 + mahdolliset muuttujat. Jos tulos on sama, tai korkeampi kuin vastustajan panssari, heitä vahinko. Korkeamman tason hahmot voivat tehdä useita hyökkäyksiä yhden taisteluvuoron aikana.

**Useammat hyökkäykset**: Jos hahmolla on useampi hyökkäys voi hän vapaasti jakaa ne yhden, tai useamman, vastustajan välillä. Hyökkäyksen muuttujat lisätään jokaiseen heittoon.

**Vahinko ja kuolema**: Heitä vahinko ja vähennä tulos uhrin kestopisteistä. Nolla kestopistettä tarkoittaa että uhri on tajuton (kts. Toipuminen), negatiiviset kestopisteet että uhri on kuollut (kts. Elvytys).

**Elvytys**: Kuka tahansa voi yrittää elvyttää tajuttoman, tai kuolevan, toverin (niin kauan kun kuolemasta on kulunut korkeintaan 8 minuuttia). Elvyttäjä heittää N2 ja jos heiton tulos nostaa uhrin kestopisteet vähintään nolille on elvytys onnistunut, saavutettu tulos on hahmon uudet kestopisteet kunnes hahmo on levännyt 1–6 tuntia.

Jos elvyttäjäl käyttää ensiapupakkauksen hän heittää N3. Pakkaukset ovat kerta-käyttöisiä.

**Toipuminen**: Taistelun jälkeen kaikki hahmot jotka eivät ole vaatineet elvytystä heittävät kestopisteensä uudellen. Mikäli heitto ylittää hahmon nykyiset kestopisteet on tulos hahmon uudet kestopisteet.

Tajuttomat hahmot heräävät 1–6 tuntia vahingoittumisen jälkeen. Hahmo heittää tällöin uudet kestopisteet.

## Aseet

Tulinopeus (TN) kuvaa miten monta ammusta yksi hyökkäys kuluttaa. Lähi/pitkä muuttujat lisätään hyökkäys-heittoon riippuen siitä mikäli hyökkäys tehdään lähi-, tai pitkällä etäisyydellä.

Ase	Vahinko	TN	Lähi/pitkä
–	N2	–	–
Pamppu/nyrkkirauta	N4	–	–
Veitsi	N6	–	–
Varsijousi	N6	1	–1/0
Revolveri/pistooli	N6	1	+1/–1
Haulikko	N8/N8+2	1/2	+1/0
Pumppuhaulikko	N8	1	+1/0
Metsästyskivääri	N8	1	–1/+1
Konepistooli	N8	3	+1/0
Rynnäkkökivääri	N10	3	0/+1
Tarkkuuskivääri	N8	1	–1/+2
Konekivääri (asenn.)	N12	10	0/+1
Käsikranaatti/miina	N12	1	0/–1
Räjähdepanos	N20	–	–/–2
Kertasinko	N20	1	–/0

## Taso, kestopisteet ja hyökkäykset

Taso	Soturi (kesto/hyök.)	Tiedemies (kesto/hyök.)
1	1N6+1 1	1 1
2	2N6 1+4	1N6+1 1
3	3N18 2	2N6 1+4
4	4N6 2+2	2N6+1 1+4
5	5N6+1 3	3N6 2
6	6N6 3+1	3N6+1 2
7	7N6+1 4	4N6 2+2
8	8N6+2 4+1	5N6 3
9	9N6+3 5	6N6+1 3
10	10N6+1 5	7N6 4