

Master Puckos

Skärseld

Introduktion

På sanatoriet Hell's Home hålls världens mest fruktade psykiskt instabila brottslingar anhållna. En vacker dag öppnas portarna till Helvetets skärseld, bokstavligt talat. Någon har alltså möjliggjort en något okonventionell flyktväg från inom behandlingshemmets sinneslösa portar. Men är alternativet bättre? Våra tappra psykopater blir indragna i ett ultimatum där den onådige domaren och juryn personifieras av den enfaldige skärseldshärskaren Master Pucko. Det visar sig snart att endast en kommer överleva

medan de andra står en mindre trevlig framtid till mötes.

Master Puckos skärseld består av ett antal världsdelar som tillsammans utgör spelplanen. Motståndarna ställs inför utmaningen att förgöra varandra tills endast en spelare kvarstår.

Förberedelser

1. Placera ut en till sex spelplaner så att de ansluter till varandra.
2. Placera händelsekort, föremålskort och modifikationskort i högar på därför avsedd plats på

- kortbrickan som läggs bredvid spelplanerna.
3. Utse spelkaraktärer genom att turas om att slå T12. Om samma nummer upprepas får spelaren slå igen.
 4. Varje spelare utser sin startposition genom att slå för portalnod (see "Slå för portalnod" under "Uppmaningar"). Den givna startpositionen kommer att behållas under spelets gång och när en spelare förgörs placeras pjäsen åter på startpositionen.
 5. Dela ut tre chanskort per spelare. Dessa läggs öppet så att de syns av alla spelare.

6. Slå T10 om vilken spelare som börjar. Högst får börja. Häданefter sker turordningen medsols.
7. Den första spelaren påbörjar sin spelar-runda.

Mål

Spelet går ut på att ta sig ur skärselden vilket kort och gott går ut på att överleva. Endast en spelare kan vinna och det görs genom att vara den sista överlevaren kvar.

Spelets gång

Under spelets gång kommer spelare få möjlighet att hitta föremål. Dessa inkluderar

vapen, vilka kan användas för att förgöra motståndarspelare. Varje gång en spelare förgörs förlorar denne ett chanskort. När en spelares sista chanskortet är förlorat är spelaren ute ur spelet.

Spelets gång utspelar sig genom **rundor**, **spelar-rundor** och **spelfaser**. Dessa beskrivs nedan:

- **Runda:** En runda syftar på när varje spelare har genomgått sin spelar-runda och turen har återgått till den förste spelaren
- **Spelar-runda:** En spelarrunda består av fem spelfaser. En spelare som genomgår sin spelar-runda skall genomgå varje spelfas, en efter en.

- **Spelfas:** En spelfas är en del av en spelar-runda. Spelfaser genomgås i en given ordning. Se beskrivning nedan.

Spelfaser:

1. Gå
2. Aktion
3. Händelse
4. Plocka
5. Släpp föremål

Gå

Spelaren slår T6 för att bestämma hur många noder hen får förflytta sig. Topologin på spelplanen avgör hur pjäsen får förflyttas. Under en gåfas får samma nod ej besökas mer än en gång. Detta förhindrar

spelpjäsen att flyttas fram och tillbaka samt cirkulera på samma plats. En giltig väg längs med anslutna noder väljs och spelpjäsen förflyttas. Om ingen giltig väg finns, får spelaren slå om tärningen. Spelaren kan välja att inte slå tärningen under gåfasen och då i stället stå kvar på sin nuvarande position.

Aktion

Föremål, spelkaraktärers förmågor, eller specialhändelser ger spelaren möjlighet att genomföra en aktion. effekten på aktionen finns beskriven där den kan användas. Notera att en attack också är en aktion.
Endast en aktion kan användas

per spelar-runda. Aktion med föremål innefattar följande steg:

1. Välj en målnod baserat på föremålets räckvidd
2. Genomför test för träffssäkerhet. Notera att ett misslyckat test fortfarande innebär en användning av föremålet. Om lyckat, gå till 3; om misslyckat, gå till 4.
3. Aktionen genomförs.
Applicera eventuell effektarea för att se vilka noder som påverkas. Är detta en attack kan offret/offren välja att försöka skydda sig beroende på om de besitter ett föremål för detta ändamål.

4. Genomför test för återanvändning. Om ”ja”, får föremålet behållas, om ”nej” läggs föremålet längst ner i föremålshögen och eventuell modifikationskort tillbaka i modifikationskortshögen som sedan blandas om.

Händelse

Spelaren drar ett händelsekort uppvänt och genomför dess uppmaning. Efter att en händelse har dragits, läggs händelsekortet längst ner i händelsekortshögen.

Plocka

Om det finns föremålskort på samma nod som spelpjäsen får dessa (alla eller inga) plockas upp

Släpp föremål

Vid detta tillfälle är det möjligt att spelaren bär på fler föremål än vad som tillåts baserat på dennes totala bärkapacitet. Om totalen plats överstiger bärkapaciteten måste spelaren släppa ett eller flera föremål och placera föremålskorten i fråga på den nod som spelarpjäsen är placerad på. Standard är att föremål läggs nedvänta på spelplanen såvida inte ”läggs uppvänt” nämns i föremålsbeskrivningen.

Uppmaningar

Effektkort, föremål eller händelser under spelets gång kan ge spelaren en uppmaning för att ett visst skede ska genomföras. Olika uppmaningar beskrivs nedan.

Slå tärning

Till exempel, slå T10. Det finns fem tärningskoder, T4, T6, T8, T10, T12, som respektive syftar på den fyrsidiga, den sexsidiga, den åttasidiga, den tiosidiga och den tolvsidiga tärningen.

Slå för nod

Slå T6 för spelplan, slå T10 för tiotal ($10 \rightarrow 0$), slå T10 för ental ($10 \rightarrow 0$). Därefter är en viss nod på spelplanen bestämd

Slå för portalnod

Slå T6 för spelplan (slå igen om spelplanen med matchande index inte finns med i spelet).

Slå T4 för portalnod på spelplanen.

Slå {x}-{attributpoäng} med T10

Du uppmanas att slå den tiosidiga tärningen för att avgöra om en händelse lyckas eller inte. {attributpoäng} kan referera till Vighet {V}, Träffsäkerhet {T}, eller Styrka {S}. Variabeln innanför klamrarna ersätts av spelarens eller ickespelarens värde på attributet. {x} i detta fall avser en konstant som alltid är bestämd om en uppmaning av den här typen framhålls. Om

värdet på tärningsslaget understiger differensen mellan $\{x\}$ och $\{\text{attributpoäng}\}$ misslyckas testet i fråga. Om värdet på tärningen i stället är lika med, eller överstiger differensen, lyckas testet.

Exempel: "Slå $8-\{T\}$ med T10", om spelarkaraktären som anförandet anspelar på besitter Träffssäkerhet $\{T\} = 5$ blir resultatet av differensen $8-\{T\} = 8-5=3$. I detta fall ska spelaren slå minst 3 med T10 för att lyckas med testet.

Dra ett föremålskort

Välj ett omodifierat föremål som du bär på. Leta därefter upp dess modifierarkort i högen med modifierarkort och placera kortet

tillsammans med föremålskortet i fråga. Spelaren får ej räkna modifierarkort för att på så sätt härleda vilka modifiererkort som redan är i användning. Så fort det korrekta kortet har hittats ska det tas ut ur högen som sedan blandas om. Om spelaren ej bär på några omodifierade föremål händer ingenting.

Snömonstret uppenbarar sig

1. Slå för nod och placera Snömonster-pjäsen på noden
2. Läs igenom Snömonstrets karaktärskort för dess effekter

Master Pucko framkallas

1. Slå för nod och placera Master Pucko-pjäsen på noden
2. Läs igenom Master Puckos karaktärskort för dess effekter
3. Slå för spelare. Denna blir MR Puckos första fokus
4. Dra ett Master Pucko-kort. Detta bestämmer Master Puckos aktion.
5. Hädanefter dras ett Master Pucko-kort varje runda

Specialhändelser

Specialhändelser är händelser som kan träda i kraft om speciella tillstånd är uppfyllda.

Specialhändelser:

Framkalla Master Pucko

- Tillstånd:
 - Alla spelare befinner sig på maximalt avstånd 1 från varandra.
 - Spelaren som vill initiera händelsen väljer att förbruka sin aktionsfas därvid.
- Uppmaning: Mr Pucko framkallas när din runda är slut

Spelplan

Den totala spelplanen består av en till sex delspelplaner, eller världar. Vilka spelvärldar som används och hur de kopplas

samman bestäms under spelförberedelsen. Varje delvärld har ett index vilket kan refereras till då en viss delvärld skall väljas, exempelvis under en uppmaning.

Kort

Det finns fem typer av kort i spelet. Var och en beskrivs nedan.

Korttyper:

- Händelse
- Föremål
- Modifierare
- Chans
- Nyckel

Händelse

Händelsekort är placerade på händelsekortsplatsen. Ett händelsekort kan beskriva en uppmaning, vilket kan vara ett privilegium eller något med negativ effekt.

Föremål

Föremålskort är placerade i föremålshögen. Spelare kan bära på föremål och om så görs, läggs de synliga (men upp och nedvänta) framför spelaren så att det är tydligt hur många föremål spelaren bär på och vilka storlekar de har.

Ett föremål besitter olika attribut. Dessa beskrivs nedan:

- Läggs uppvänd: ja/nej; Om texten "Läggs uppvänd" finns

på föremålskortet ska det alltid läggas uppvänt, så att alla spelare ser det; förutom när det läggs i föremålshögen. Annars gäller det både när föremålet bärts och när det ligger löst på spelplanen

- Typ: pryl/närstridsvapen/kastvapen/skjutvapen/strålningsvapen/eldvapen/djur/specialvapen. Olika föremål har olika effekt beroende på deras typ. Dessa beskrivs i uppslagsverket för föremål. I regel används vapenkort för att utföra en attack mot en motståndare under spelarens aktionsfas.
- Aktion: ja/nej; definierar huruvida föremålet kan

användas under aktionsfasen.

Detta kan gälla attacker eller andra generella aktioner

- Räckvidd: Refererar till antalet noder från din positionsnod som föremålet är effektivt på. Om endast ett tal står angivet, är räckvidden på föremålet exakt det antalet noder.
Avståndet mäts på samma sätt som det görs under en spelares gåfas, det vill säga att en nod ej får besökas mer än en gång då attackpositionen bestäms. Om fler avstånd benämns, till exempel 0;1;2 kan föremålet användas på alla dessa avstånd. I specialfall anges andra metoder för att beräkna

räckvidden på föremålet.

Dessa innefattar:

- Spelplan: Om du befinner dig på samma spelplan som målnoden är aktionen giltig
- Mätsticka: Använd mätstickan för att avgöra om målnoden befinner sig inom räckhåll. Om mätstickan kan vidröra din positionsnod och målnoden är aktionen giltig
- Oändlig: Det finns ingen begränsning i avstånd för att aktionen ska vara giltig
- Träffsäkerhet: Beskrivning av test för att avgöra om attacken lyckas eller inte. En misslyckad aktion innebär fortfarande att föremålet är använt. Referera till

återanvändning för huruvida föremålet kan återanvändas igen under en annan aktionsfas.

- Effektradie: Effektradien spänner upp en area av noder som påverkas av föremålet i fråga. Detta gäller vanligtvis vapen riktade mot en specifik nod eller en specifik spelare på en specifik nod. Alla noder med avstånd lika med eller mindre än effektradien till målnoden påverkas. En effektradie av 0 betyder att endast en spelare kan påverkas av aktionen, även om flera spelare befinner sig på samma nod. En effektradie av 0+ däremot innebär att alla

spelare på målnoden påverkas. Alla större effektradier påverkar alla spelare placerade inom radien.

- Återanvändning: ja/nej/test; definierar om föremålet kan återanvändas eller inte.

Varje föremåls attribut och effekt beskrivs i detalj i uppslagsverket för föremål.

Modifierare

Varje föremålskort kan modifieras en gång. Ett modifierarkort som har applicerats på ett föremål följer med föremålet i fråga vart det än placeras, såvida det inte placeras tillbaka i

föremålshögen, i vilket fall modifierarkortet också placeras tillbaka i modifierarkortshögen som då blandas om. Således kan modifierarkort ej bäras separat, utan tillhör alltid ett föremål. Varje modifierares effekt beskrivs i detalj i uppslagsverket för modifierare.

Chans

Chanskort ses som spelarens liv. Varje gång en spelare förgörs förlorar denne ett chanskort. En spelare utan chanskort är ute ur spelet.

Nyckel

En nyckel är en speciell typ av föremål som ej placeras i föremålshögen. En nyckel

erhålls i stället när en spelare
blir uppmanad till det.

Karaktärer

Blod-Yngve

Typ: spelare

Bärkapacitet: 3

Vighet {V}: 1

Träffssäkerhet {T}: 5

Styrka {S}: 9

Special: Vid lyckad attack med
närstridsvapen; slå 9+ med T10 för att
erhålla ett chanskort.

Fingal-Lill

Typ: spelare

Bärkapacitet: 5

Vighet {V}: 6

Träffssäkerhet {T}: 4

Styrka {S}: 3

Special: Djuraktioner och djurattacker har ingen effekt på dig

Fjällgur

Typ: spelare

Bärkapacitet: 3

Vighet {V}: 9

Träffssäkerhet {T}: 7

Styrka {S}: 3

Special: om 1 eller 2 slås under gåfasen får spelaren en chans att slå om tärningen om så önskas.

Häxan Harkla

Typ: spelare

Bärkapacitet: 6

Vighet {V}: 2

Träffssäkerhet {T}: 2

Styrka {S}: 0

Efter officiella rapporter om vanföreställningar; framställningar av olovliga kemikalier; och försvinnanden av barn blev Häxan Harkla för ett decennium sedan överrumplad av myndigheter och mot sin vilja intagen på Hells Home. Hon hölls fängslad under bevakning men lyckades trots detta smida planer för att ta sig ut. Resultatet av hennes onskefulla plan blev dock något mer tvistad än vad hon hade räknat med och genom hennes kupptillslag för att öppna en magisk portal ut ur sanitorumet öppnades i stället en serie envägsportaler rakt in i skärselden. Special: Häxan Harkla har förmågan att flytta sig genom portaler i skärselden. Om en gåfas avslutas på en portalnod har spelaren möjlighet att flytta spelpjäsen till valfri annan portalnod. Detta innebär dock att spelarens runda är över.

Häxan Harklas klon

Typ: spelare

Bärkapacitet: 6

Vighet {V}: 3

Träffssäkerhet {T}: 2

Styrka {S}: 2

Vi vet inte mycket om Häxan Harklas klon; mer än att karaktären uppenbarade sig i samband med ett tidigare rymningsförsök från Häxan Harkla själv. Klonen speglar Häxan Harklas yngre jag men saknar hennes magiska förmågor. Special: Vid dödlig attack från Häxan Harkla kan Häxan Harklas Klon applicera 'don't kill your darlings' och attacken misslyckas fullkomligt. Detta kan göras en gång under spelets gång; efter det vet Häxan Harkla bättre.

Korrupta Karin

Typ: spelare

Bärkapacitet: 5

Vighet {V}: 2

Träffsäkerhet {T}: 8

Styrka {S}: 2

TODO

Nattvakten Bill

Typ: spelare

Bärkapacitet: 5

Vighet {V}: 5

Träffssäkerhet {T}: 4

Styrka {S}: 3

Bill var nattvakt på Hells Home under natten som portalerna öppnades. Med ovilja har han blivit indragen i ett psykopatiskt äventyr med sin rena själ som insats

Poker-Pelle

Typ: spelare

Bärkapacitet: 5

Vighet {V}: 5

Träffssäkerhet {T}: 4

Styrka {S}: 4

Special: Varje gång du plockar upp ett föremål från föremålshögen får du även granska nästa föremålskort.

Rullstols-Robert

Typ: spelare

Bärkapacitet: 5

Vighet {V}: 0

Träffssäkerhet {T}: 4

Styrka {S}: 6

Rullstols-Robert saknar ben och sitter därför i Rullstol. Special: Rullstols-Robert kan inte bära eller använda cykeln. Rullstols-Robert har dock möjligheten att modifiera sin rullstol med hjälp av modifieraren 'elmotor till cykel' såvida inte elmotorn redan är applicerad någon annan stans. Om Rullstols-Robert har modifieraren applicerad används T8 i gåfasen.

Snickare Harald

Typ: spelare

Bärkapacitet: 6

Vighet {V}: 4

Träffssäkerhet {T}: 5

Styrka {S}: 5

Special: Börjar med föremålet 'Hammare' på hand. Snickare Harald kan återanvända hammaren

Spodil

Typ: spelare

Bärkapacitet: 7

Vighet {V}: 4

Träffssäkerhet {T}: 5

Styrka {S}: 4

Special: Börjar med föremålet 'Tjuvtomte' på hand.

Stickan

Typ: spelare

Bärkapacitet: 2

Vighet {V}: 2

Träffssäkerhet {T}: 1

Styrka {S}: 0

Aktion: Välj ett attribut: Bärkapacitet; Vighet; Träffssäkerhet; Styrka. Slå T4 och öka attributets värde med resultatet.

Master Pucko

Typ: icke spelare

Bärkapacitet: ∞

Vighet $\{V\}$: 9

Träffssäkerhet $\{T\}$: 9

Styrka $\{S\}$: 9

TODO

Robot

Typ: icke spelare

Bärkapacitet: 0

Vighet {V}: ∞

Träffssäkerhet {T}: 4

Styrka {S}: ∞

Attack: Träffssäkerhet: Slå 8 - (T)=4 med T10

Räckvidd: 0 Effektarea: 0

Snömonstret

Typ: icke spelare

Bärkapacitet: 0

Vighet {V}: 0

Träffssäkerhet {T}: ∞

Styrka {S}: ∞

Om någon spelare befinner sig på samma nod som på eller passerar snömonstret utan facklan förgörs denne omedelbart. Facklans attack kan användas mot snömonstret som då flyr och försvinner från spelplanen.

Snömonstret lämnar då ifrån sig Nyckel N1 som den attackerande spelaren plockar upp.

Tjuvtomten

Typ: icke spelare

Bärkapacitet: ∞

Vighet $\{V\}$: 2

Träffssäkerhet $\{T\}$: 0

Styrka $\{S\}$: 2

TODO

Föremål

Atombomb

Läggs
uppvänd

Typ: specialvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: spelplan

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Attack: Slå för spelplan. Spelplanen förgörs och med den alla spelare och föremål positionerade på den. Om någon spelare hade sin startnod på den förgörda spelplanen får denne slå för startnod igen.

Badmintonracket

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffssäkerhet: Slå 6-{S} med T10

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Vid attack med kastvapen från motspelare mot dig; slå för pricksäkerhet.

Lyckas detta slås attacken tillbaka till motspelaren och attacken appliceras på motståndaren eller motståndarens positionsnod.

Bazooka

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 1

Träffsäkerhet: Slå 8-{T} med T10

Räckvidd: 4

Återanvändning: nej

Attack: Om attacken lyckas skickas en raket mot målnoden

Björnfälla

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: ja

Special: Björnfällan kan dras från föremålshögen utan problem men om den plockas upp från spelplanen slår spelaren i fråga 10-{V} med T10. Misslyckas det förgörs spelaren.

Brandfilt

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Skyddar mot facklan eldkastaren
och flaskbomben

Brevduva

Typ: djur

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: Oändlig

Återanvändning: nej

Aktion: Välj en motspelare och undersök dennes föremålskort.

Bumerang

Typ: kastvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 7-{T} med T10

Räckvidd: 5

Återanvändning: slå 8-{V} med T10

Attack: Kasta bumerangen mot motståndaren. Offret förgörs om attacken lyckas. Bumerangen har möjlighet att återanvändas

Cykel

Läggs
uppvänd

Typ: pryl

Aktion: ersätter gåfas

Storlek: 3

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: ja

Special: Slå med T10 i stället för T6 under
gå-fasen

Draculas Tänder

Typ: närförsvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Motståndaren förgörs. Slå 7-{S} med
T10; lyckas det erhåller du ett chanskort

Eldkastare

Typ: eldvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 3-{T} med T10

Räckvidd: 2

Återanvändning: nej

Attack: Välj en målnod med distans 2 från din nod. Om attacken lyckas förgörs alla spelare längs med skottlinjen.

Elektrisk Ål

Typ: djur/närstridsvape

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0;(2 i vattenvärld)

Träffsäkerhet: Slå 8-{S} med T10

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Elektrifiera offret. Om du befinner dig i vattenvärlden kan fler offer elektrifieras om de befinner sig inom effektradien. Offret förgörs.

Fiskespö

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 5-{T} med T10

Räckvidd: Mätsticka

Återanvändning: ja

Aktion: Fiskespöts räckvidd avgörs geometriskt genom användning av mätstickan. Om mätstickan kan vidröra din nod och offrets nod är offret inom räckvidd. Du får dra ett föremål från offrets hand.

Flaskbomb

Typ: eld/kastvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 1

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: Slå T4

Återanvändning: nej

Attack: Välj en färdväg på 4 steg med start på din positinsnod. T4 slås för avstånd längs med färdvägen. Notera att om flaskbomben kastas endast ett steg är effektarean tillräckligt stor för att förgöra dig.

Flygvapen

Typ: specialvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 2

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Attack: Välj en spelplan. Slå 4+ med T6; lyckas det får du välja en målnod; misslyckas det slår du för nod. Målnoden blir attackposition. Alla offer inom attackradien förgörs.

Hammare

Typ: närförstridsvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Med hammaren konkaviserar du offrets kranium. Offret förgörs.

Handgranat

Typ: kastvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0+

Träffssäkerhet: Slå 6-{S} med T10

Räckvidd: 2

Återanvändning: nej

Attack: Spräng ett eller flera offer till
småbitar.

Handkontroll till Robot

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: Spelplan

Återanvändning: ja

Aktion: Slå för nod och placera robotpjäsen på resultatnoden. Under nästkommande rundor har du möjlighet att kontrollera robotens gå- och aktionsfas; vilka då ersätter din aktionsfas. Du måste dock befina dig på samma spelplan som robotten för att den ska kunna kontrolleras. Robotten kan inte förgöras såvida inte spelplanen förgörs med den. Om handkontrollen förgörs stannar robotten kvar på spelplanen tills vidare; oförmögen att agera tills någon hittar handkontrollen igen.

Handspegel

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffsäkerhet: Slå 8-{T} med T10

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Vid attack med strålningsvapen från motspelare mot dig; slå för pricksäkerhet.

Lyckas detta slås attacken tillbaka till motspelaren och attacken appliceras på motståndaren.

Harpun

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 8-{T} med T10

Räckvidd: 3

Återanvändning: nej

Attack: Skjut en harpun mot offret. Om attacken lyckas förgörs offret

Hypnosglasögon

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 10-{T} med T1

Räckvidd: 0;1;2;3;4

Återanvändning: nej

Attack: Om attacken lyckas får du full kontroll över offrets gåfas under dennes tre nästkommande runder eller tills förgörande. Under dessa tre runder neglegeras offrets aktionsfas.

Inlåst Supervapen

Läggs
uppvänd

Typ: specialvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: 1;2;3;4

Återanvändning: en återanvändning

Special: Inlåst supervapen kan ej plockas
up. Kortet placeras uppvänt direkt på
spelplanen.

Kniv

Typ: närförsvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Utför ett dödligt hugg. Offret förgörs

Knogjärn

Typ: närförstridsvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Se beskrivning

Räckvidd: 0

Återanvändning: ja

Attack: Slå T6+{S} för attackstyrka. Offret
slår attackstyrka-{V} för att undvika attacken.
Om attacken lyckas förgörs offret.

Konfirmationsbevis

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Du blir konfirmerad och Gud gillar dig. Detta gör dig immun mot 'Psykopatisk Gud' även om attacken riktas mot dig

Laserpistol

Typ: strålningsvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 4-{T} med T10

Räckvidd: 3

Återanvändning: nej

Attack: Koncentrera en högenergistråle
mellan ögonen på offret. Offret förgörs om
attacken lyckas.

Lasersvärd

Typ: strål/närstridsvape

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 8-{S} med T10

Räckvidd: 0

Återanvändning: ja

Attack: Svinga febrilt lasersvärdet i offrets riktning. Offret förgörs om attacken lyckas.

Maskingevär

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 7-{T} med T10

Räckvidd: 1

Återanvändning: nej

Attack: Ge offret en salva bly. Offret förgörs om attacken lyckas.

Myskoxe

Typ: djur

Aktion: ersätter gåfas

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: Slå 10-{V} med T1

Aktion: Berid myskoxen. Ny gåfas inleds; slå T6 för distans; om du passerar samma nod som någon annan spelare då myskoxen är beriden får denne slå 10-{V} med T10.

Misslyckas det förgörs spelaren i fråga. Det finns ingen begränsning i hur många offer som kan förgöras under en framrusning. Om återanvändning lyckas ersätter en framrusning av myskoxen nästa gåfas och aktionsfas.

Nyckel N1

Läggs
uppvänd

Typ: nyckel

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Med nyckel N1 på handen får spelaren möjlighet att plocka upp 'Inlåst Supervapen' från spelplanen under plock-fasen om den befinner sig på samma nod som föremålet. I samband med det modifieras supervapnet till 'Upplåst Supervapen'

Nödnummer

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: Oändlig

Återanvändning: nej

Special: Tillkalla ambulans då en annan spelare är på väg att förgöras av en attack. Endast applicerbar om du själv ej förgörs av attacken. Ej applicerbar på attack från atombomb eller supervapen.

Osynlighetsskynke

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Du blir osynlig. Skriv ner din nuvarande positionsnod på ett papper och ta bort din karaktärspjäs från spelplanen.

Under kommande gåfaser: I stället för att flytta spelpjäsen; skriv ner din serie slag och besökta noder på papperet och håll det hemligt tills effekten har avtagit. Effekten avtar efter tre gåfaser eller då du genomför en drafas eller aktionsfas. Då effekten avtagit kontrolleras validiteten genom undersökning av ditt papper.

Pilbåge

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 7-{T} med T10

Räckvidd: Mätsticka

Återanvändning: nej

Attack: Pilbågens räckvidd avgörs geometriskt genom användning av mätstickan. Om mätstickan kan vidröra din nod och offrets nod är offret inom räckvidd för attacken

Pistol

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 5-{T} med T10

Räckvidd: 0;1

Återanvändning: nej

Attack: Ge ditt offer en salva bly.

Ryggsäck

Läggs
uppvänd

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: -5

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: ja

Special: Öka din bärkapacitet.

Samurajsvärd

Typ: närförstridsvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: ja

Attack: Skiva upp offret i tunna skivor. Offret
förgörs.

Shotgun

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 6-{S} med T10

Räckvidd: 1

Återanvändning: nej

Attack: Sikta och skjut. Om attacken lyckas
förgörs offret.

Skuggklon

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Aktion: Placera en klon av din spelpjäs på din positionsnod. På undersidan av en av de två spelpjäserna ska skuggnodsmonteren monteras så att den inte syns. Under kommande gåfaser ska både den verkliga spelpjäsen och skuggnodsmonteren förflyttas baserat på samma tärningsslag. Drafaser och attacker som ej avslöjar din verkliga position får användas. Om en avslöjande drafas eller attackfas genomförs förgörs skuggklonen. Skuggklonen kan ej genomföra drafaser eller attackfaser men kan förgöras på vanligt vis. Om du förgörs förgörs även din skuggklon.

Skyddsväst

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Skyddsvästen skyddar mot attack
från alla skjutvapen.

Släckt Fackla

Typ: närförsvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 3-{S} med T10

Räckvidd: 0

Återanvändning: ja

Attack: Dräm till motståndaren över örat. Om attacken lyckas förgörs offret.

Sniper Rifle

Typ: skjutvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: Slå 3-{T} med T10

Räckvidd: 4

Återanvändning: nej

Attack: På långt avstånd och med hög
precision kan du förgöra offret

Solskyddskräm

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Skyddar mot ultraviolett lampa

Spjut

Typ: kastvapen

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 4+distans-{S}

Räckvidd: 0;1;2;3

Återanvändning: nej

Attack: Hugg eller kasta spjutet mot offret.

Prickosäkerheten beror på distansen

Supervapen

Läggs uppvänd

Typ: specialvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: 1;2;3;4

Återanvändning: en återanvändning

Attack: Förgör offret.

Taser

Typ: närförstridsvapen

Aktion: ja

Storlek: 1

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Bedöva offret. Offret måste stå över nästa runda.

Teleport

Typ: pryl

Aktion: ja

Storlek: 3

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Aktion: Slå 4+ med T6; lyckas det får du välja en målnod; misslyckas det slår du för nod. Förflytta spelmarkören till målnoden.

Tjuvtomte

Typ: djur

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffsäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Om tjuvtomten plockas upp från spelplanen framträder tjuvtomten som roffar åt sig alla föremål som offret bär på. Därefter är det spelaren som släppte tjuvtomten på spelplanen som kontrollerar tjuvtomtens gåfas före sin egen gåfas.

Ultraviolet Lamp

Typ: strålningsvapen

Aktion: attack

Storlek: 2

Effektarea: 1

Träffsäkerhet: 100%

Räckvidd: 0

Återanvändning: nej

Attack: Förfölja ett eller flera offer om de befinner sig inom effektarean

Vikingasköld

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 2

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: nej

Special: Skyddar mot närrstridsvapen. Om användaren är viking; det vill säga bär vikingayxan (modifierad yxa) tillsammans med vikingaskölden ökar TT med 5 och SP med 5. Utöver det skyddar skölden då även mot alla skjutvapen med effektarea 0; alla kastvapen; och alla strålvapen. Skölden får då också återanvändas. I fallet då användaren är viking läggs skölden och yxan uppvänd.

Yxa

Typ: närförstridsvapen

Aktion: ja

Storlek: 2

Effektarea: 0

Träffssäkerhet: Slå 5-{S} med T10

Räckvidd: 0

Återanvändning: Slå 5-{S} med T10

Attack: Dekapitera offret om attacken lyckas.

Öronkåpor

Typ: pryl

Aktion: nej

Storlek: 1

Effektarea: -

Träffssäkerhet: -

Räckvidd: -

Återanvändning: ja

Special: Skrikapan har ingen effekt på dig

Modifierare

Amunition till Maskingevär

Appliceras på: Maskingevär

Ökar antalet användningar med 1

Antenn

Appliceras på: Handkontroll till

Gör det möjligt att kontrollera roboten från vilken spelplan som helst.

Batteri

Appliceras på: Laserpistol

Ökar antalet användningar med 1

Blodtörst

Appliceras på: Draculas Tänder

100% chans att lyckas få ett chanskort vid attack; slå 7-{S} med T10 för chansen att få ett extra chanskort.

Bränsledunk

Appliceras på: Eldkastare

Ökar antalet användningar med 1

Byte av moderkort

Appliceras på: Teleport

Med nytt moderkort fungerar teleporten felfritt; vid användning får målnod väljas.

Disktrasa

Appliceras på: Kniv

Med disktrasan kan kniven rengöras och därmed återanvändas oändligt många gånger

Duvflock

Appliceras på: Brevduva

I stället för att granska en spelares föremål får du granska alla spelares föremål.

Elmotor

Appliceras på: Cykel

Slå T12 i stället för T10 under gå

En Påse Metallskrot

Appliceras på: Handgranat

Ökar handgranatens effektarea till 1

Flaskkastare

Appliceras på: Flaskbomb

Ökar avståndet med 1 så att risken att
förgöra dig själv försvinner.

Flygbiljett och Fallskärm

Appliceras på: Flygvapen

Vid attack får du följa med flygplanet; hoppa ut och landa på den nod som träffats av attacken efter att den genomförts. Valet om att hoppa ut kan göras efter att målnoden har avgjorts. Om du inte hoppar ut återgår du till din positionsnod igen efter attacken.

Fångstnät

Appliceras på: Bumerang

Ökar återanvändning till 100%

Gasmask

Appliceras på: Öronkåpor

En tillhörande gasmask som gör dig immun mot tioaceton

Greppvänliga Handskar

Appliceras på: Elektrisk Ål

Med handskar är ålen inte lika hal. Ökar träffssäkerheten till 100%

Kevlar

Appliceras på: Skyddsväst

Med kevlar skyddar skyddsvästen mot alla vapenattacker utom atombomben.

Kikare

Appliceras på: Hypnosglasögon

Ökar hypnosglasögonens avstånd till 0-12.

Minskar deras osäkerhet till 4.

Koger

Appliceras på: Pilbåge

Slå 5-{S} med T10 för återanvändning. Kan göras fler gånger tills återanvändning misslyckas.

Kraft-Taser

Appliceras på: Taser

Ökar avstånd till 0;1;2;3. Offret får stå över två runder

Laga Hål

Appliceras på: Vikingasköld

Skyddar mot skjutvapen med slag 5+ med
T10

Lampsärm

Appliceras på: Ultravioletta Lampa

Ökar lampans avstånd till 3 men minskar dess effektarea till 0. Om lampan används och fler offer står i skottlinjen förgörs de alla.

Ljuddämpare

Appliceras på: Pistol

Den ljuddämpade pistolen kan användas inomhus.

Lövhög

Appliceras på: Björnfälla

Med björnfällan gömd i en lövhög är den omöjlig att undgå. Vid upplockning från spelplanen förgörs offret med all säkerhet.

Målsökare

Appliceras på: Bazooka

Vid attack; slå 4-{T} med T10 för
träffssäkerhet

Osynlighetsdräkt

Appliceras på: Osynlighetsskynke

Med osynlighetsdräkten finns det inget
maximalt antal rundor du kan vara osynlig.

Räddningstjänst

Appliceras på: Nödnummer

Om fler offer faller för en och samma attack
kan alla räddas med samma aktion.

Sadel

Appliceras på: Myskoxe

Vid test för återanvändning; slå 7-{V} med
T10

Sidoficka

Appliceras på: Ryggsäck

En extra ficka på ryggsäcken ökar
bärkapaciteten. Bärstorlek -2

Silvertejp

Appliceras på: Brandfilt

Med silvertejp skyddar brandfilterna även mot pilbåge; maskin gevär; sniper rifle; pistol och gevär.

Själsklon

Appliceras på: Skuggklon

Om själsklogen bärslip eller är aktiv då du förgörs; och om du har fler chanser; följer skuggklogen med dig till återupplivning. Du förlorar fortfarande ett chanskort men börjar nästa runda med en aktiv skuggklon.

Slipning av Knogjärn

Appliceras på: Knogjärn

Vid attack; slå T10+{S} för attackstyrka

Slipning

Appliceras på: Samurajsvärd

Med ett slipat samurajsvärd skär du igenom alla potentiella skydd; detta inkluderar den kevlarförstärkta skyddsvästen.

Spegel Spegel

Appliceras på: Handspegel

Spegeln blir magisk och ger dig möjligheten att förvränga den upplevda verkligheten hos en spelare som attackerar dig. Om det visar sig att en attack eller aktion riktad mot dig; genom attackerarens perspektiv; lika gärna kunnat applicerats på en annan spelare styrs attacken om till denne.

Spik

Appliceras på: Hammare

Vid attack; sätt en spik i foten på offret.
Offret förgörs i vanlig ordning men får
sedemera subtrahera 2 från slagen i
dennes gåfas tills hen blir förgörd åter-igen.

Stridsspets

Appliceras på: Spjut

Ger spjutet effektarea 1. Notera att även användaren av spjutet med stridsspets kan förgöras om denne befinner sig inom effektarean.

Strömmingstackel

Appliceras på: Fiskespö

Med strömmingstacklet får du dra alla föremål från offrets hand.

Supersikte

Appliceras på: Sniper Rifle

Ökar avståndet till 4;5;6

Såga av pipan

Appliceras på: Shotgun

Ökar effektarean till 1

Tennisracket

Appliceras på: Badmintonracket

Med badmintonracket modifierat till tennisracket har du möjlighet att välja målnod inom en radie av 8 från din nuvarande nod. För träffssäkerhet slå 4-{T} med T10

Tioaceton

Appliceras på: Solskyddskräm

Några droppar tioaceton i solskyddskrämen gör det omöjligt för motspelare att vistas i din närhet. Om solskyddskräm med tioaceton bärts måste spelare som befinner sig inom en radie av 5 noder från dig; under deras gåfas; välja en väg som maximerar avståndet till dig.

Tomte-Express

Appliceras på: Tjuvtomte

Tjuvtomten färdas direkt till spelaren som släppt den på spelplanen då den plockas up. Spelaren får då plocka dess föremål direkt.

Tänd Facklan

Appliceras på: Släckt Fackla

En tänd fackla kan användas för att skrämma bort snömonstret.

Ugnsvante

Appliceras på: Lasersvärd

Med ugnsvanten blir användaren säkrare
på handen vid användning av lasersvärdet.

Vid attack; slå 5-{T} med T10 för
träffssäkerhet.

Upplåst Supervapen

Appliceras på: Inlåst Supervapen

Lås upp och plocka upp supervapnet; vilket nu kan användas. Du besitter inte längre 'Nyckel N1'; som läggs undan tills vidare.

Vajer

Appliceras på: Harpun

Vid attack: om attacken lyckas flyttas offret till din nod när denne blivit träffad. Offret förgörs och dennes föremål tappas således på noden i fråga.

Vikingayxa

Appliceras på: Stridsyxa

Yxan modifieras till en vikingayxa. Ingen extra effekt om inte vikingaskölden också bärts.

Välsignelse

Appliceras på: Konfirmationsbevis

Om välsignelsen besitts när Psykopatisk
Gud uppenbarar sig erhålls ett extra
chanskort

Vätebomb

Appliceras på: Atombomb

Total förödelse; spelet är över och ingen vinner.