

SKAPA DIN ROLLPERSON

Att skapa din rollperson är enkelt. Följ de tio stegen nedan och fyll i rollformuläret på baksidan.

1. NAMN

Välj ett av de typiska namnen nedan, eller hitta på ett eget.

Abed, Denrik, Fillix, Jonar, Leodor, Jolisa, Lula, Marlian, Monja, Novia

2. UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o **Ansikte:** behagligt, ständigt leende, onaturligt vackert, vackra ögon, flottigt hår
- o **Kropp:** vacker, mager, dvärgväxt, abnormt fet, saknar ben
- o **Klädsel:** kostym, klänning, färgglad T-shirt, lång skinnrock, hatt, handskar

3. GRUNDEGENSKAPER

Sätt ut 14 poäng på de fyra grundegenskaperna Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Du får sätta minst 2 och maximalt 4 på en grundegenskap. Du får dock sätta 5 på Känsla, eftersom det är fixarens bästa grundegenskap.

4. FÄRDIGHETER

Det finns tolv allmänna färdigheter och en specialfärdighet för fixare: **SCHACKRA**. Dela ut ut 10 poäng på dina färdighetsvärden (FV). Du får inte sätta högre än FV 3 på någon färdighet och du måste sätta minst FV 1 på **SCHACKRA**. Du kan öka dina FV under spel.

Läs mer om färdigheterna och hur de används i kapitel 2 i *Spelarboken*.

5. TALANGER

Talanger är särskilda knep och kunskaper som låter dig finjustera din rollperson. Välj en av de tre talangerna nedan från start. Du kan lära dig fler talanger under spel - se kapitel 2 i *Spelarboken*.

- o **Elak typ:** När du **MANIPULERAR** och ger offret tvivel tar han en poäng extra tvivel.
- o **Hållhake:** Välj tillsammans med SL ut en viktig SLP som du har en rejäl hållhake på. Du väljer själv vad hållhaken är.
- o **Storhandlare:** När **SCHACKRAR** för att göra affärer vid sidan av (se *Spelarboken*) får du dubbelt så mycket av den resurs du väljer.

6. MUTATION

Du har en mutation från spelstart. Dra ett slumpmässigt mutationskort för att avgöra vilken det är. Effekten av mutationen förklaras på kortet.

Mutationspoäng: För att aktivera din mutation krävs mutationspoäng (MP). Du får en MP inför varje spelmöte. Hur du vinner ytterligare MP ser du på nästa sida. Du sparar MP från ett spelmöte till nästa.

7. RELATIONER TILL ANDRA RP

Vilka relationer har du till de andra rollpersonerna? Välj bland förslagen eller hitta på själv. ... blåste dig på patroner. Han/hon ska få betala. ... räddade dig ur en knipa. Vad vill han/hon ha i gengäld? ... är din väg till toppen. Håll dig nära. ... är korkad som få, och lätt att utnyttja.

8. RELATIONER TILL SLP

Vilka spelledarpersoner är viktigast för dig? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- o Fixaren Milix, som är skyldig dig patroner men vägrar betala.
- o Bossen Maximon, som blåste dig och lät krossare spöa upp dig.
- o Skrotskallen Pontiak, som aldrig levererar.

Du vill skydda:

- o Krossaren Elon. Du behöver honom och han behöver dig.

- o Zonstrykaren Yassan, för han kan fixa bra prylar.
- o Bossen Marlotte, som är din beskyddare i Arken.

9. DIN STORA DRÖM

Vad önskar du mer än något annat? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o Att göra en affär som ger dig nog med patroner för en livstid.
- o Att en dag bli boss och få ett gäng att bestämma över.

10. UTRUSTNING

Du börjar spelet med 2T6 patroner, T6 ransoner krubb och T6 ransoner vatten.


Välj ett av dessa vapen från start: skrotkniv, knogjärn, skrot-derringer (alla är lätta vapen)


Bärförmåga: Skriv upp en pryl på varje rad på rollformuläret. Du kan bära ett antal föremål lika med dubbla ditt maxvärde i **STR**. Tunga föremål räknas dubbelt och lätta föremål räknas halvt. Fyra ransoner krubb eller vatten räknas som ett föremål. Patroner och andra småsaker belastar dig inte alls.

REGELSAMMANFATTNING

Spelets regler förklaras i *Spelarboken*. Här följer en kort sammanfattning.





ANVÄNDA EN FÄRDIGHET



Ta lika många färdighetstärningar (gröna) som ditt FV i färdigheten, och lika många grundtärningar (gula) som ditt nuvarande värde i den grundegenskap som är kopplad till färdigheten. Slå alla tärningar. För att lyckas måste du slå minst en tärning som visar .


Bonuseffekter: Om du slår du mer än en  får du välja bonuseffekter - se *Spelarboken*, kapitel 2.

Prylar: Om du har du ett redskap till hjälp slår du även ett antal pryltärningar (svarta) lika med prylbonusen.

PRESSA ETT SLAG


För att få fler  kan du pressa ditt slag. Ta alla tärningar som visar en siffra (inte en symbol) och slå om dem. Alla ,  och  måste ligga kvar.



För varje  på bordet när du har pressat ett slag tar du 1 poäng trauma mot grundegenskapen du använde (se kapitel 3 i *Spelarboken*). För varje  får du också en mutationspoäng (MP).

För varje  på bordet efter ett pressat slag minskar redskapets prylbonus med 1.

AKTIVERA EN MUTATION

För att aktivera en mutation behöver du bara lägga mutationspoäng (MP). Du riskerar inte att misslyckas - men du riskerar snedtändning.

För varje MP du använder till att aktivera en mutation, slå en grundtärning (gul). Om du slår en eller flera  drabbas du av snedtändning. Slå T6 på denna tabell:

	Mutantkrafterna löper amok i din kropp, och du tar en poäng permanent trauma. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation.
2	Du drabbas själv av mutationens effekt och tar lika mycket trauma som offret. Om mutationen inte ger trauma blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.
3	Mutationen suger ur dig dubbelt så många MP, utan att effekten ökar. Du kan inte gå under noll MP.
4	Mutationen du just använt går i bakläs - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.
5	Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.
	Mutationen övertänds. Du får tillbaka de MP du just spenderat och kan direkt, i samma runda, aktivera samma mutation igen - mot samma mål eller ett annat.

SKAPA DIN ROLLPERSON

Att skapa din rollperson är enkelt. Följ de tio stegen nedan och fyll i rollformuläret på baksidan.

1. NAMN

Välj ett av de typiska namnen nedan, eller hitta på ett eget.

Hugust, Lenny, Marl, Pontis, Otiak, Ingrid, Mubba, Nelma, Nogga, Rebeth

2. UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o **Ansikte:** krossad näsa, död blick, ärrad skalle, svetsmask, hockeymask, käke av metall
- o **Kropp:** ärrad, muskulös, kompakt, senig, abnormt storvuxen, armprotes av metall
- o **Klädsel:** sliten skinnrock, lortigt blåställ, för liten T-shirt, uppklippta bildäck, navkapslar och korrugerad plåt

3. GRUNDEGENSKAPER

Sätt ut 14 poäng på de fyra grundegenskaperna Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Du får sätta minst 2 och maximalt 4 på en grundegenskap. Du får dock sätta 5 på Styrka, eftersom det är krossarens bästa grundegenskap.

4. FÄRDIGHETER

Det finns tolv allmänna färdigheter och en specialfärdighet för krossare: **MUCKA**. Dela ut ut 10 poäng på dina färdighetsvärden (FV). Du får inte sätta högre än FV 3 på någon färdighet och du måste sätta minst FV 1 på **MUCKA**. Du kan öka dina FV under spel.

Läs mer om färdigheterna och hur de används i kapitel 2 i *Spelarboken*.

5. TALANGER

Talanger är särskilda knep och kunskaper som låter dig finjustera din rollperson. Välj en av de tre talangerna nedan från start. Du kan lära dig fler talanger under spel - se kapitel 2 i *Spelarboken*.

- o **Hård typ:** När du **MUCKAR** och ger offret stress tar han en poäng extra stress.
- o **Njurslag:** Vapenskadorna för dina obehäpnade attacker är 2 i stället för 1.
- o **Övervåld:** Du kan **FLY** med Styrka i stället för Kyla.

6. MUTATION

Du har en mutation från spelstart. Dra ett slumpmässigt mutationskort för att avgöra vilken det är. Effekten av mutationen förklaras på kortet.

Mutationspoäng: För att aktivera din mutation krävs mutationspoäng (MP). Du får en MP inför varje spelmöte. Hur du vinner ytterligare MP ser du på nästa sida. Du sparar MP från ett spelmöte till nästa.

7. RELATIONER TILL ANDRA RP

Vilka relationer har du till de andra rollpersonerna? Välj bland förslagen eller hitta på själv. ... fick en käftsmäll av dig, men stod pall. ... slogs vid din sida. ... lämnade dig för att dö. ... är underbar. Någon dag ska hon/han bli din.

8. RELATIONER TILL SLP

Vilka spelledarpersoner är viktigast för dig? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- o Bossen Maximon, som dödade din förra boss och slog dig.
- o Krossaren Elon, den ende som slagit dig i en ärlig fjät.
- o Fixaren Milix, som du tror stal ditt krubbgömsle.

Du vill skydda:

- o Bossen Marlotte, som förser dig med krubb.
- o Krönikören Astrina, som du är hemligt kär i.
- o Ingen. Ingen i denna ruttna värld är värd att leva.

9. DIN STORA DRÖM

Vad önskar du mer än något annat? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o Att krossa allt som är vackert i denna värld.
- o Att din kärlek ska älska dig tillbaka.
- o Att en dag få bygga något i stället för att förstöra.

10. UTRUSTNING

Du börjar spelet med T6 patroner, 2T6 ransoner krubb och T6 ransoner vatten.


Välj ett av dessa vapen från start: slagträ med spikar, knogjärn (lätt vapen), skrottyxa (tungt vapen)


Bärförmåga: Skriv upp en pryl på varje rad på rollformuläret. Du kan bära ett antal föremål lika med dubbla ditt maxvärde i STY. Tunga föremål räknas dubbelt och lätta föremål räknas halvt. Fyra ransoner krubb eller vatten räknas som ett föremål. Patroner och andra småsaker belastar dig inte alls.

REGELSAMMANFATTNING

Spelets regler förklaras i *Spelarboken*. Här följer en kort sammanfattning.





ANVÄNDA EN FÄRDIGHET



Ta lika många färdighetstärningar (gröna) som ditt FV i färdigheten, och lika många grundtärningar (gula) som ditt nuvarande värde i den grundegenskap som är kopplad till färdigheten. Slå alla tärningar. För att lyckas måste du slå minst en tärning som visar .


Bonuseffekter: Om du slår du mer än en  får du välja bonuseffekter - se *Spelarboken*, kapitel 2.

Prylar: Om du har du ett redskap till hjälp slår du även ett antal pryltärningar (svarta) lika med prylbonusen.

PRESSA ETT SLAG


För att få fler  kan du pressa ditt slag. Ta alla tärningar som visar en siffra (inte en symbol) och slå om dem. Alla ,  och  måste ligga kvar.


För varje  på bordet när du har pressat ett slag tar du 1 poäng trauma mot grundegenskapen du använde (se kapitel 3 i *Spelarboken*). För varje  får du också en mutationspoäng (MP).

För varje  på bordet efter ett pressat slag minskar redskapets prylbonus med 1.

AKTIVERA EN MUTATION

För att aktivera en mutation behöver du bara lägga mutationspoäng (MP). Du riskerar inte att misslyckas - men du riskerar snedtändning.

För varje MP du använder till att aktivera en mutation, slå en grundtärning (gul). Om du slår en eller flera  drabbas du av snedtändning. Slå T6 på denna tabell:

	Mutantkrafterna löper amok i din kropp, och du tar en poäng permanent trauma. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation.
2	Du drabbas själv av mutationens effekt och tar lika mycket trauma som offret. Om mutationen inte ger trauma blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.
3	Mutationen suger ur dig dubbelt så många MP, utan att effekten ökar. Du kan inte gå under noll MP.
4	Mutationen du just använt går i bakläs - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.
5	Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.
	Mutationen övertänds. Du får tillbaka de MP du just spenderat och kan direkt, i samma runda, aktivera samma mutation igen - mot samma mål eller ett annat.

SKAPA DIN ROLLPERSON

Att skapa din rollperson är enkelt. Följ de tio stegen nedan och fyll i rollformuläret på baksidan.

1. NAMN

Välj ett av de typiska namnen nedan, eller hitta på ett eget.

Kvark, Oktan, Plonk, Zingo, Zippo, Delta, Iridia, Loranga, Nafta, Zanova

2. UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o **Ansikte:** goggles, ständigt flin, spretigt hår, hårlös, rödsprängda ögon, smutsigt ansikte, tuggar ständigt på något
- o **Kropp:** spinkig, senig, extremt mager, dvärgväxt, abnormt fet
- o **Klädsel:** lortig gul overall, cykelkedjor över axeln, genomskinlig plastrock, T-shirt med hårdrocksmotiv, sladdar och glödlampor

3. GRUNDEGENSKAPER

Sätt ut 14 poäng på de fyra grundegenskaperna Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Du får sätta minst 2 och maximalt 4 på en grundegenskap. Du får dock sätta 5 på Skärpa, eftersom det är skrotskallens bästa grundegenskap.

4. FÄRDIGHETER

Det finns tolv allmänna färdigheter och en specialfärdighet för skrotskallar: **MECKA**. Dela ut ut 10 poäng på dina färdighetsvärden (FV). Du får inte sätta högre än FV 3 på någon färdighet och du måste sätta minst FV 1 på **MECKA**. Du kan öka dina FV under spel.

Läs mer om färdigheterna och hur de används i kapitel 2 i *Spelarboken*.

5. TALANGER

Talanger är särskilda knep och kunskaper som låter dig finjustera din rollperson. Välj en av de tre talanger nedan från start. Du kan lära dig fler talanger under spel - se kapitel 2 i *Spelarboken*.

- o **Motorskalle:** Du får modifikation +1 när du använder ett fordon för att **FLY** från en konflikt, liksom när du **MECKAR** för att laga eller modifiera ett fordon. Läs mer i *Spelarboken*, kapitel 3.
- o **Reparatör:** Du får modifikation +1 när du **MECKAR** för att reparera föremål - men inte när du bygger något nytt.
- o **Uppfinnare:** Du får modifikation +1 när du **MECKAR** för att bygga ett nytt hemma-bygge - men inte när du reparerar saker.

6. MUTATION

Du har en mutation från spelstart. Dra ett slumpmässigt mutationskort för att avgöra vilken det är. Effekten av mutationen förklaras på kortet.

Mutationspoäng: För att aktivera din mutation krävs mutationspoäng (MP). Du får en MP inför varje spelmöte. Hur du vinner ytterligare MP ser du på nästa sida. Du sparar MP från ett spelmöte till nästa.

7. RELATIONER TILL ANDRA RP

Vilka relationer har du till de andra rollpersonerna? Välj bland förslagen eller hitta på själv. ... är så cool. Håll dig nära. ... fattar trögt. Bäst du förklarar. Allt. ... gör dig nervös. Du gillar inte hans/hennes blick. ... är ute efter dina prylar. Håll hårt i dem.

8. RELATIONER TILL SLP

Vilka spelledarpersoner är viktigast för dig? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- o Skrotskallen Pontiak, som tror att han är smart.
- o Fixaren Sixter, som blåste dig på en artefakt.
- o Zonstrykaren Kara, som lämnade dig i Zonen.

Du vill skydda:

- o Bossen Maximon, som betalar bra för hemmabyggen.
- o Krossaren Elon, som finns där när det osar hett.
- o Zonstrykaren Yassan, som lovat att ta dig djupt in i Zonen.

9. DIN STORA DRÖM

Vad önskar du mer än något annat? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o Att bygga något som förändrar livet för Folket för alltid.
- o Att hitta Eden och utforska de tekniska under som måste finnas där.
- o Att bygga ett vapen som orsakar maximal förstörelse.

10. UTRUSTNING

Du börjar spelet med 2T6 patroner, T6 ransoner krubb och T6 ransoner vatten. Du får också dra ett artefaktkort från spelstart.


Välj ett av dessa vapen från start: knogjärn, cykelkedja, skrotpistol.


Bärförmåga: Skriv upp en pryl på varje rad på rollformuläret. Du kan bära ett antal föremål lika med dubbla ditt maxvärde i **STR**. Tunga föremål räknas dubbelt och lätta föremål räknas halvt. Fyra ransoner krubb eller vatten räknas som ett föremål. Patroner och andra småsaker belastar dig inte alls.

REGELSAMMANFATTNING

Spelets regler förklaras i *Spelarboken*. Här följer en kort sammanfattning.





ANVÄNDA EN FÄRDIGHET



Ta lika många färdighetstärningar (gröna) som ditt FV i färdigheten, och lika många grundtärningar (gula) som ditt nuvarande värde i den grundegenskap som är kopplad till färdigheten. Slå alla tärningar. För att lyckas måste du slå minst en tärning som visar .


Bonuseffekter: Om du slår du mer än en  får du välja bonuseffekter - se *Spelarboken*, kapitel 2.

Prylar: Om du har du ett redskap till hjälp slår du även ett antal pryltärningar (svarta) lika med prylbonusen.

PRESSA ETT SLAG


För att få fler  kan du pressa ditt slag. Ta alla tärningar som visar en siffra (inte en symbol) och slå om dem. Alla ,  och  måste ligga kvar.



För varje  på bordet när du har pressat ett slag tar du 1 poäng trauma mot grundegenskapen du använde (se kapitel 3 i *Spelarboken*). För varje  får du också en mutationspoäng (MP).

För varje  på bordet efter ett pressat slag minskar redskapets prylbonus med 1.

AKTIVERA EN MUTATION

För att aktivera en mutation behöver du bara lägga mutationspoäng (MP). Du riskerar inte att misslyckas - men du riskerar snedtändning.

För varje MP du använder till att aktivera en mutation, slå en grundtärning (gul). Om du slår en eller flera  drabbas du av snedtändning. Slå T6 på denna tabell:

	Mutantkrafterna löper amok i din kropp, och du tar en poäng permanent trauma. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation.
2	Du drabbas själv av mutationens effekt och tar lika mycket trauma som offret. Om mutationen inte ger trauma blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.
3	Mutationen suger ur dig dubbelt så många MP, utan att effekten ökar. Du kan inte gå under noll MP.
4	Mutationen du just använt går i bakläs - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.
5	Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.
	Mutationen övertänds. Du får tillbaka de MP du just spenderat och kan direkt, i samma runda, aktivera samma mutation igen - mot samma mål eller ett annat.

SKAPA DIN ROLLPERSON

Att skapa din rollperson är enkelt. Följ de tio stegen nedan och fyll i rollformuläret på baksidan.

1. NAMN

Välj ett av de typiska namnen nedan, eller hitta på ett eget.

Danko, Endel, Franton, Hammed, Max, Felin, Jena, Katin, Krin, Tula

2. UTSEENDE

Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o **Ansikte:** dolt under huva, ärrat ansikte, död blick, hårlös, likblek, invirat i smutsiga bandage
- o **Kropp:** androgyn, senig, mager, muskulös, kortväxt
- o **Klädsel:** regnrock, overall, kamouflagekläder, armékängor, ryggsäck

3. GRUNDEGENSKAPER

Sätt ut 14 poäng på de fyra grundegenskaperna Styrka, Kyla, Skärpa och Känsla. Du får sätta minst 2 och maximalt 4 på en grundegenskap. Du får dock sätta 5 på Kyla, eftersom det är zonstrykarens bästa grundegenskap.

4. FÄRDIGHETER

Det finns tolv allmänna färdigheter och en specialfärdighet för zonstrykare: **LEDA VÄGEN**. Dela ut ut 10 poäng på dina färdighetsvärden (FV). Du får inte sätta högre än FV 3 på någon färdighet och du måste sätta minst FV 1 på **LEDA VÄGEN**. Du kan öka dina FV under spel.

Läs mer om färdigheterna och hur de används i kapitel 2 i *Spelarboken*.

5. TALANGER

Talanger är särskilda knep och kunskaper som låter dig finjustera din rollperson. Välj en av de tre talangerna nedan från start. Du kan lära dig fler talanger under spel - se kapitel 2 i *Spelarboken*.

- o **Monsterjägare:** Du får modifikation +2 om du **SPEJAR** mot en zonbest av något slag.
- o **Rötnos:** När du slår för **LEDA VÄGEN** och får en bonuseffekt kan du använda den till att hitta den mest rötfria vägen. Röttnivån i sektorn räknas då som ett steg lägre.
- o **Sakletare:** Du får modifikation +2 på **LEDA VÄGEN**, men om slaget lyckas hittar du eventuella artefakter i sektorn. Att upptäcka hot blir i stället en bonuseffekt.

6. MUTATION

Du har en mutation från spelstart. Dra ett slumpmässigt mutationskort för att avgöra vilken det är. Effekten av mutationen förklaras på kortet.

Mutationspoäng: För att aktivera din mutation krävs mutationspoäng (MP). Du får en MP inför varje spelmöte. Hur du vinner ytterligare MP ser du på nästa sida. Du sparar MP från ett spelmöte till nästa.

7. RELATIONER TILL ANDRA RP

Vilka relationer har du till de andra rollpersonerna? Välj bland förslagen eller hitta på själv. ... vandrade med dig i Zonen och överlevde. ... är en uppblåst idiot. Tjafsar han/hon så smäller det.

... kanske förstår dig trots allt. Vågar du öppna dig?

... är en fara för alla omkring. Håll dig undan.

8. RELATIONER TILL SLP

Vilka spelledarpersoner är viktigast för dig? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

Du hatar:

- o Zonstrykaren Yassan. För att han har gått djupare in i Zonen än du.
- o Krossaren Elon, som dödade din enda vän.
- o Krönikören Astrina, som vägrar lämna dig i fred.

Du vill skydda:

- o Skrotskallen Pontiak. Skitjobbig, men utan dig är han död.
- o Slaven Eriel. Ingen förtjänar ett liv i bojor. Särskilt inte hon.
- o Ingen. Den som inte klarar sig själv förtjänar att dö.

9. DIN STORA DRÖM

Vad önskar du mer än något annat? Välj bland förslagen eller hitta på själv.

- o Att vandra djupt in i Zonen och finna Eden.
- o Att någon dag sluta vandra och finna frid.
- o Att finna något värt att dö för.

10. UTRUSTNING

Du börjar spelet med T6 patroner, T6 ransoner krubb och 2T6 ransoner vatten.


Välj ett av dessa vapen från start: skrotgevär, skrotpistol, pilbåge (5 pilar).


Bärförmåga: Skriv upp en pryl på varje rad på rollformuläret. Du kan bära ett antal föremål lika med dubbla ditt maxvärde i **STR**. Tunga föremål räknas dubbelt och lätta föremål räknas halvt. Fyra ransoner krubb eller vatten räknas som ett föremål. Patroner och andra småsaker belastar dig inte alls.

REGELSAMMANFATTNING

Spelets regler förklaras i *Spelarboken*. Här följer en kort sammanfattning.





ANVÄNDA EN FÄRDIGHET



Ta lika många färdighetstärningar (gröna) som ditt FV i färdigheten, och lika många grundtärningar (gula) som ditt nuvarande värde i den grundegenskap som är kopplad till färdigheten. Slå alla tärningar. För att lyckas måste du slå minst en tärning som visar .


Bonuseffekter: Om du slår du mer än en  får du välja bonuseffekter - se *Spelarboken*, kapitel 2.

Prylar: Om du har du ett redskap till hjälp slår du även ett antal pryltärningar (svarta) lika med prylbonusen.

PRESSA ETT SLAG


För att få fler  kan du pressa ditt slag. Ta alla tärningar som visar en siffra (inte en symbol) och slå om dem. Alla ,  och  måste ligga kvar.



För varje  på bordet när du har pressat ett slag tar du 1 poäng trauma mot grundegenskapen du använde (se kapitel 3 i *Spelarboken*). För varje  får du också en mutationspoäng (MP).

För varje  på bordet efter ett pressat slag minskar redskapets prylbonus med 1.

AKTIVERA EN MUTATION

För att aktivera en mutation behöver du bara lägga mutationspoäng (MP). Du riskerar inte att misslyckas - men du riskerar snedtändning.

För varje MP du använder till att aktivera en mutation, slå en grundtärning (gul). Om du slår en eller flera  drabbas du av snedtändning. Slå T6 på denna tabell:

	Mutantkrafterna löper amok i din kropp, och du tar en poäng permanent trauma. Välj själv vilken GE som drabbas. Du utvecklar samtidigt en ny mutation.
2	Du drabbas själv av mutationens effekt och tar lika mycket trauma som offret. Om mutationen inte ger trauma blir du i stället desorienterad och kan inte agera i nästa runda.
3	Mutationen suger ur dig dubbelt så många MP, utan att effekten ökar. Du kan inte gå under noll MP.
4	Mutationen du just använt går i bakläs - du kan inte använda den igen under resten av spelmötet.
5	Mutationen förändrar ditt utseende permanent. Välj själv hur. Effekten är bara kosmetisk.
	Mutationen övertänds. Du får tillbaka de MP du just spenderat och kan direkt, i samma runda, aktivera samma mutation igen - mot samma mål eller ett annat.