Clay-O-Rama - Lette Spilleregler

Forberedelse

- Hver spiller får en dåse modellervoks (f.eks. Play-Doh) og har 20 minutter til at bygge et væsen.
- Det voks, der ikke bruges på selve væsenet, kan i stedet formes til missiler.

Egenskaber (tildeles af dommeren)

- **Bevægelse:** Måles i spændte håndsbredder. 0 ben = 1 håndsbredde, 1-2 ben = 2 håndsbredder, 3-4 ben = 3 håndsbredder, og 5 eller flere ben = 4 håndsbredder.
- **Antal angreb:** Afhænger af antallet af lemmer, der kan bruges til at angribe, dog maksimalt 4 per tur.
- **Chancen for at ramme:** Som udgangspunkt skal man slå 8 eller højere med to 6-sidede terninger (2d6). Store lemmer eller munde gør det sværere at styre og giver derfor minus på terningeslaget.
- **Skade:** Grundskaden ved et angreb er 1d6. Har væsenet meget store lemmer, kan angrebet give helt op til 5d6 ekstra skade.
- **Livspoint (HP):** Hvis alt voks er brugt på væsenet, har det 50 livspoint. Livspointene reduceres ud fra, hvor meget voks der er gemt til missiler i stedet.
- **Speciel evne:** Hvert væsen får én særlig evne, som for eksempel at kunne bytte plads, stikke huller i fjenden eller rive lemmer af.

Spillets gang og tur-rækkefølge

- Hver spiller slår tre 6-sidede terninger (3d6) for at bestemme initiativ. Spilleren med det højeste slag starter, hvorefter turen går videre til det næsthøjeste slag og så fremdeles.
- På din tur skal du udføre følgende trin i præcis denne rækkefølge:

1. **Gå:** Væsenet kan flyttes op til sin maksimale bevægelsesafstand.

2. **Skyd:** Spilleren kan kaste op til 3 voks-missiler mod modstanderne. Missilerne kastes fysisk fra der, hvor spilleren står, og missilet gør skade baseret på sin størrelse. Et missil forsvinder ud af spillet, når det er blevet kastet.

3. **Angrib:** Spilleren kan slå i nærkamp mod fjender, der står lige ved siden af, forudsat at væsenet har angreb tilbage. For hvert angreb slås 2d6 mod "ramme-værdien", hvorefter skaden rulles og trækkes fra fjendens livspoint.

4. **Modangreb:** De modstandere, der netop er blevet angrebet, må nu slå igen med det samme, hvis de overlevede og selv har angreb tilbage i denne runde.

   Død og vinder

- Når et væsens livspoint når 0, er det dødt. Dette markeres oftest ved, at en stor hånd fra himlen kommer ned og maser væsenet fladt gennem fingrene.

- Vinderen er den spiller, der har den sidste overlevende figur tilbage på bordet, medmindre man bare spiller for at have det sjovt, hvor alle er vindere.

Clay-O-Rama - Lette Spilleregler

Forberedelse

- Hver spiller får en dåse modellervoks (f.eks. Play-Doh) og har 20 minutter til at bygge et væsen.

- Det voks, der ikke bruges på selve væsenet, kan i stedet formes til missiler.

Egenskaber (tildeles af dommeren)

- **Bevægelse:** Måles i spændte håndsbredder. 0 ben = 1 håndsbredde, 1-2 ben = 2 håndsbredder, 3-4 ben = 3 håndsbredder, og 5 eller flere ben = 4 håndsbredder.

- **Antal angreb:** Afhænger af antallet af lemmer, der kan bruges til at angribe, dog maksimalt 4 per tur.

- **Chancen for at ramme:** Som udgangspunkt skal man slå 8 eller højere med to 6-sidede terninger (2d6). Store lemmer eller munde gør det sværere at styre og giver derfor minus på terningeslaget.

- **Skade:** Grundskaden ved et angreb er 1d6. Har væsenet meget store lemmer, kan angrebet give helt op til 5d6 ekstra skade.

- **Livspoint (HP):** Hvis alt voks er brugt på væsenet, har det 50 livspoint. Livspointene reduceres ud fra, hvor meget voks der er gemt til missiler i stedet.

- **Speciel evne:** Hvert væsen får én særlig evne, som for eksempel at kunne bytte plads, stikke huller i fjenden eller rive lemmer af.

Spillets gang og tur-rækkefølge

- Hver spiller slår tre 6-sidede terninger (3d6) for at bestemme initiativ. Spilleren med det højeste slag starter, hvorefter turen går videre til det næsthøjeste slag og så fremdeles.

- På din tur skal du udføre følgende trin i præcis denne rækkefølge:

1. **Gå:** Væsenet kan flyttes op til sin maksimale bevægelsesafstand.

2. **Skyd:** Spilleren kan kaste op til 3 voks-missiler mod modstanderne. Missilerne kastes fysisk fra der, hvor spilleren står, og missilet gør skade baseret på sin størrelse. Et missil forsvinder ud af spillet, når det er blevet kastet.

3. **Angrib:** Spilleren kan slå i nærkamp mod fjender, der står lige ved siden af, forudsat at væsenet har angreb tilbage. For hvert angreb slås 2d6 mod "ramme-værdien", hvorefter skaden rulles og trækkes fra fjendens livspoint.

4. **Modangreb:** De modstandere, der netop er blevet angrebet, må nu slå igen med det samme, hvis de overlevede og selv har angreb tilbage i denne runde.

Død og vinder

- Når et væsens livspoint når 0, er det dødt. Dette markeres oftest ved, at en stor hånd fra himlen kommer ned og maser væsenet fladt gennem fingrene.

- Vinderen er den spiller, der har den sidste overlevende figur tilbage på bordet, medmindre man bare spiller for at have det sjovt, hvor alle er vindere.

Evner

Faldet (The Drop)

- Evnen bruges i stedet for ét normalt angreb.
- Hvis du rammer målet, må du løfte det op og slippe det fra cirka en meters højde (3 feet).
- Dommeren afgør efterfølgende skaden ud fra, hvad der skete med figuren.

Bowlingkastet (The Bowl)

- Fungerer ligesom "Faldet", men i stedet for at tabe målet, ruller du det hen over slagmarken.

Prikket (The Poke)

- Når du rammer med et angreb, må du prikke målet hårdt med din finger, så der laves et stort hul.
- Dommeren fastsætter mængden af skade.

Omform et lem (Reshape One Limb)

- Evnen bruges i stedet for ét normalt angreb.
- Ved et succesfuldt træf, må du ændre formen på ét af målets lemmer efter eget valg.
- Dommeren kan tildele skade eller ændre målets egenskaber på baggrund af formændringen.

Dødens Klat (The Blob of Death)

- Må kun bruges af væsner, der har missiler, og må kun bruges én gang pr. spil.
- Ét missil udpeges som Dødens Klat og affyres som normalt.
- Hvis det rammer, må du give målet ét solidt slag med en knyttet næve, hvorefter dommeren vurderer skaden.

Riv lemmer af (Rip Limbs Off)

- Slår du 11 eller 12 på et normalt angreb, må du rive ét af modstanderens lemmer af.
- Det giver ikke direkte skade på livspoint, men dommeren bør notere ændringer i målets evner og egenskaber.

Byt plads (Change Places)

- Når du rammer med et normalt angreb, giver denne evne dig mulighed for at bytte plads med en hvilken som helst modstander, eller du kan lade to andre væsner bytte plads.

- Væsenet må ikke bevæge sig i samme tur, som evnen bruges.

Ryk uden for tur (Move Out of Turn)

- Du kan annoncere, at du vil bevæge dit væsen på et hvilket som helst tidspunkt (initiativpunkt) i turen.
- Du må dog ikke bevæge dig midt i en anden spillers tur.

Brug modstander som missil (Use Opponent as Missile)

- Hvis alle dine lemmer rammer succesfuldt på det samme mål, kan du samle målet op og kaste det som et missil mod en tredje modstander.
- Missilet kastes normalt, og dommeren fastsætter skaden for både missilet og det ramte mål.

Deling (Divide Self)

- Bør kun gives til væsner, der let kan deles i to sektioner.
- Hvert af de to nye væsner har halvdelen af de egenskaber, som det normale væsen havde, da delingen skete.

Lån evne (Borrow Power)

- Udover at lave normale angreb, lader et succesfuldt træf dig låne den specielle evne, som dit mål har, hvis du ønsker det.
- Valget skal træffes øjeblikkeligt, og evnen mistes igen, indtil du laver et nyt succesfuldt angreb.

Missil-absorbering (Missile Absorption)

- Bliver du ramt af et missil, slår du 2d6, og hvis du slår over din egen "ramme-værdi", tager du ingen skade og lægger i stedet missilet til din egen krop.
- Du får ekstra livspoint (1-4) afhængig af missilets størrelse, men ved et mislykket slag tager du halv skade og absorberer ikke missilet.

Absorber modstander (Absorb Opponent)

- Når du dræber en modstander, slår du et angrebsslag.
- Ved succes må du lægge den døde modstander til din krop, og tilføje deres maksimale livspoint til dine egne.

Regenerering (Regenerate)

- Dit væsen genvinder automatisk 1d6 tabte livspoint per tur.

- Dette lader kun væsenet erstatte mistede livspoint, ikke få nye der overstiger det oprindelige maksimum.

Dræn evne (Drain Power)

- Koster tre angreb og kræver at du rammer en modstander, der står lige ved siden af.
- Dræner én af fjendens evner i 6 ture, og evnen kan kun bruges hver 5. tur.

Skab lem (Create Limb)

- Lader dig ofre mellem 1 og 3 normale angreb (afhængigt af størrelsen) for at skabe et midlertidigt lem.
- Lemmet varer i 4 ture og giver dig et ekstra angreb i den periode.

Frastød (Repel)

- Evnen koster alle angreb, kræver ingen terningekast, og træder i kraft med det samme.
- Alle modstandere tvinges til at rykke deres maksimale bevægelse væk fra dig i 1 tur, og du bliver immun over for missiler i samme tur.
- Modstandere kan ikke bruge teleportering, bytte plads eller rykke uden for tur i den runde, og evnen kan kun aktiveres hver 3. tur.

Udholdenhed (Endurance)

- Væsenet tager altid kun halv skade (rundet ned) fra alle angreb.

Tramp (Stomp)

- Koster din handling, kan kun bruges én gang pr. spil, og derefter kan dit væsen intet foretage sig i 2 ture.
- Ved et succesfuldt træf mod en nabo, tager du din sko af og giver modstanderens figur et solidt smæk med den.
- Skaden afgøres af, hvor fladt væsenet bliver (bliver det mast helt fladt, har det kun 1 livspoint tilbage).

Kast (Toss)

- Koster alle angreb, og kræver at du rammer en modstander ved siden af dig.
- Ved succes må du samle dem op og kaste dem mod kanten af spilområdet (giver cirka 10-20 i skade, og 20-30 hvis du smadrer dem mod loftet først).

Grib (Catch)

- Bliver der kastet en genstand, et missil eller et andet væsen mod dig, slår du for at ramme genstanden i luften.
- Ved succes griber du tingen, tager ingen skade, og hvis det var et missil, kan du genbruge det.

Teleportation (Teleport)

- Bruges i stedet for alle dine missil-angreb og lader dig flytte til en hvilken som helst ledig plads på brættet, hvis dit terningeslag lykkes.
- Ved fiasko slår du for i stedet at teleportere i en tilfældig retning og afstand.

Brug sig selv som missil (Use Self as Missile)

- Tillader at du kan kaste dit eget væsen, fuldstændig ligesom hvis man kastede et normalt missil.
- Dommeren fastsætter skade for både dit eget væsen og det væsen, du ramte.

Byttehandel (Trade)

- Kan kun bruges én gang pr. spil i en desperat situation og koster alle dine angreb.
- Ved et succesfuldt træf på en nabo, bytter du og modstanderen fuldstændig figur, livspoint, bevægelse og angreb, men I beholder begge jeres oprindelige specielle evner.

Fart (Speed)

- Koster ét angreb at bruge.
- Du kan fordoble dit væsens bevægelsesafstand i én tur.

Lammelse (Paralyze)

- Bruges i stedet for alle dine normale angreb.
- Ved succes er modstanderen lammet og kan hverken angribe eller bevæge sig i 2 runder.
- Evnen kan bruges hver 3. tur.