

- 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.



- 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.



Evnen bruges i stedet for ét normalt angreb.
Hvis du rammer målet, må du løfte det op og rulle det over bordet, du må ikke kaste. Dommeren afgør efterfølgende skaden ud fra, hvad der skete med figuren.



- 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.



- 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.



- 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.



- 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.



- 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.



- 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.



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.



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).



- 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.



- 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.



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



- 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).



- 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.



- 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.



- 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.



- Dit væsen genvinder automatisk 1d6 tabte livspoint per tur.
- Dette lader kun væsenet erstatte mistede livspoint, ikke få nye der overstiger det oprindelige maksimum.



- 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.



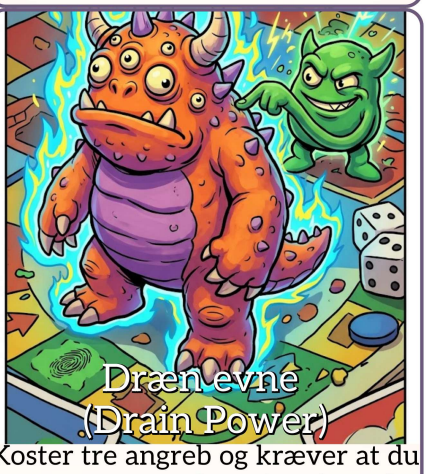
- Koster alle angreb, og kræver at du rammer en modstander ved siden af dig.
- Ved succes må du samle dem op og kaste dem mod kanten af spilområdet (giver cirka 10-20 i skade, og 20-30 hvis du smadrer dem mod loftet først).



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



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.



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.