

Inträdesprovet

Dagarna efter den stora katastrofen, när de döda reste sig och attackerade Möllinges invånare, har ni återvänt till samhällets centrum. En större grupp har förskansat sig i Möllingeskolan men för att få tillträde måste ni först visa er värdiga. Uppdraget är tillsynes enkelt; visa att ni kan förstöra varsin zombie och hitta något användbart från stan. När ni återvänder med bevis på er duglighet är ni lovade inträde i läget.

Med dessa regler kan du spela en förenklad variant av Hjärnor, som ändå ger en känsla av spelet och lär dig grunderna.

En spelomgång tar cirka 20-45 minuter. Hjärnor använder tum (") som måttenhet. En tum motsvarar ca 2,5 cm. För att spela behöver ni:

Spelplan:	60x60cm
Hjältemodeller:	4 st
Zombiemodeller:	20-25 st
Kravlarmodeller:	5 st
Byggnader:	4 st lådor, pappfyrkanter eller liknande
Transportmedel:	1 st modell- eller leksaksbil

Äger du en mindre spelplan från till exempel **Zombicide** kan du använda den och enkelt räkna om tummättet från 2,5 cm till 1,6 cm.

Spelplanen

Ställ de fyra byggnaderna på spelplanen så att det bildas två ungefär 20 centimeter breda gator som korsas mitt på plan. Husen måste stå minst 6" från mitten av spelplanen. Piffa gärna till det med träd, staket, buskar eller soptunnor. Ställ en bil mitt på planen, och placera de fyra hjältarna med en hjälte vid varje bildörr. Ställ två zombier 4" från spelplanens kant, längs en av vägarna, och två andra lika långt från kanten mittemot.

Sammanlagt åtta dörrar ska finnas på planen. Se till att markera tydligt var husen har dörrar. Alla hus måste ha minst en dörr.

Om de hus ni spelar med inte går att öppna, kan ni istället placera modellerna på husets tak för att visa att de gått in.

Målet med spelet

Ert mål är att varje hjälte ska förstöra en zombie samt hitta en pryttel. När ni gjort detta ska ni fly i bilen. Håll koll på vad ni lyckats med per hjälte!



Scenariot kan spelas med de medföljande hjältarna eller hjältar skapade enligt Hjärnor-regelboken. Om ni skapar egna hjältar kan dessa ha utrustning och vapen som inte är beskriven i de här reglerna. Skippa extraregler som inte är beskrivna, eller använd så mycket regler som ni vill.



REGLER

I Hjärnor spelar alla tillsammans mot spelet. Det finns ingen enskild vinnare: antingen klarar gruppen det uppdrag de ska utföra tillsammans eller så gör de det inte.

Ljud

Ljudmarkörer visar att något låter, till exempel ger en del vapen ljud ifrån sig varje gång de används. Bilen som står mitt på spelplanen går på tomgång och ger därför ett ljud varje runda.

Modeller

Modeller kan inte stå ovanpå andra modeller eller deras baser. Det går heller inte att flytta en modell så att dennes bas passerar igenom eller över en annans bas. Undantaget är hjältar som alltid kan gå igenom andra hjältar, de släpper helt enkelt förbi varandra. Modellers baser ska vara runda och 1" i diameter.

Baskontakt

När två modeller står så att deras baser rör vid varandra, heter det att de har baskontakt. Baskontakt krävs för att en hjälte ska kunna använda ett närstridsvapen mot en zombie, eller för att en zombie ska kunna attackera en hjälte. En hjälte som står i baskontakt med en zombie kan inte flytta sig.

Siktlinje

För att modeller ska kunna se varandra måste du kunna dra en siktlinje mellan dem. En siktlinje är en tänkt linje från någon punkt på modellens bas till den andra modellens bas.

Mätning

All mätning mellan modeller utgår från deras baser. Tänk på att om du vid förflyttning mäter från basens framkant i ursprungsläget ska du också mäta till basens framkant där den placeras. Det är inte tillåtet att mäta i förväg.

Test

I Hjärnor är ett test ett tärningsslag, oavsett vad tärningsslaget handlar om. Ett test tas alltid med en eller flera Hjärnortärningar. Det går att använda vanliga 6-sidiga tärningar istället för Hjärnortärningar. Läs av resultat enligt nedan:

Flopp eller 1:a: Katastrofalt misslyckande, -1 Lyckad

Blank eller 2:a och 3:a: Misslyckad, inget resultat

Träff eller 4:a och 5:a: 1 Lyckad

Stjärnsmäll eller 6:a: 1 Lyckad, slå dessutom en ny tärning och läs av som vanligt.

När alla tärningar i ett test är slagna, inklusive extratärningar för stjärnsmällar, räknas resultatet samman och summan av lyckade tärningar med floppar borträknade blir antalet framgångar. Extratärningar för stjärnsmällar måste slås innan resultatet summeras. Blir resultatet minst en framgång har testet lyckats. om antalet framgångar blir 0 har testet misslyckats. Skulle resultatet av ett test bli mindre än noll är testet fumlat. Fummel har olika resultat för olika test, men de är sällan bra...

Exempel:

Mattias ska slå ett test med tre tärningar. Han slår en blank, en träff och en stjärnsmäll, sammanlagt två lyckade, dessutom ska han slå en tärning till för stjärnsmällen!

Han slår en flopp och måste räkna bort ett från sina två lyckade. Resultatet blir alltså en framgång.

SPELRUNDAN

En spelrunda är uppdelad i tre faser, som går igenom i tur och ordning. Antalet spelrundor är inte begränsat utan ni fortsätter spelet tills ni uppnått vinstkriterierna eller har gått under.

Hjältefas

I hjältefasen agerar hjältarna i valfri ordning. En hjälte kan börja agera, sedan pausa för att låta en annan hjälte göra en handling och därefter fortsätta. Påverkar hjältarnas handlingar inte varandra kan flera spelare spela samtidigt.

Tidspoäng

Allt en hjälte utför kostar tidspoäng (TP). Varje runda har hjältarna 6 TP var att spendera på handlingar. De TP en hjälte möjligen inte spenderar kan inte sparas till nästföljande runda.

Handlingar

Handlingar är allt som en hjälte aktivt tar sig för. En del är bara en TP-kostnad och en del handlingar inbegriper ett test. Alla hjältar kan utföra handlingar i vilken ordning de vill. En hjälte kan göra samma handling flera gånger samma runda om inte annat anges. Hur många tärningar hjälten ska slå avgörs av vilken grundegenskap handlingen baseras på. Slå lika många tärningar som hjälten har i till exempel smidighet, plus eventuell bonus för testet beroende på handling. Står det inte någon grundegenskap för handlingen krävs inte något test. Under varje handling finns en effekt, vad som händer om handlingen lyckas.

Gå: Förflyttning på plan mark.

TP: 1	Tärning: -
Effekt: 1" förflyttning	
Misslyckat: -	Fummel: -

Lägga på en rem: Hjälten spurtar allt vad den har en kort sträcka. Denna handling kan bara tas en gång per runda.

TP: -	Tärning: Smidighet
Effekt: 1" förflyttning per framgång	
Misslyckat: -	
Fummel: Hjälten ramlar där testet togs.	
Lägg hjälten ner.	

Resa sig upp: Hjälten reser sig upp från liggande ställning. Ställ hjälten upp där den låg.

TP: 2	Tärning: -
Effekt: Hjälten reser sig upp	
Misslyckat: -	Fummel: -

Leta pryttlar: Att kunna hitta just de saker som behövs kräver att hjälten är noggrann och organiserad. Det går endast att leta pryttlar inomhus, och det går inte att leta pryttlar när hjälten är i närstrid.

TP: 2	Tärning: Intelligens
Effekt: Hjälten hittar en pryttel per framgång	
Misslyckat: -	
Fummel: Hjälten hittar en zombie som placeras i närstrid med hjälten.	

Att fly i bil: För att kunna fly måste hjältarna stå i kontakt med bilen. Den hjälte som står i kontakt med förardörren spenderar 2 TP för att hjältarna ska fly av plan. Alla som står vid en passagerardörr följer med automatiskt.

TP: 2	Tärning: -
Effekt: Alla hjältar i kontakt med bilen tas från planen	
Misslyckat: -	Fummel: -

Attacker

Att attackera med vapen är likt de andra handlingarna, du betalar en TP-kostnad och slår ett test. Beroende på antalet framgångar händer följande:

Fummel: Eldavbrott vid avstånd eller fastna med vapnet i närstrid. 1 TP för att kunna använda vapnet igen.

1 framgång: Zombien ramlar.

2 framgångar: Zombien ramlar och blir en kravlare. Byt ut zombiemodellen mot en kravlare. Är träffen på en kravlare blir den istället förstörd.

3+ framgångar: Zombien är förstörd.

Ett närstridsvapen kan endast användas mot zombier som hjälten som attackerar står i baskontakt med. Ett avståndsvapen kan användas mot zombier i siktlinje inom det avstånd som anges på vapnet. Hela modellen måste inte vara inom räckvidd, det räcker med att avståndet mellan baserna är mindre än det som står på vapnet. En hjälte i baskontakt med en zombie kan inte använda ett avståndsvapen, det går inte heller att attackera med avståndsvapen på en zombie som står i baskontakt med en annan hjälte.

Vapeneffekter

En del vapen har ytterligare effekter när de används. Vissa av dessa är valfria, andra måste användas. På varje vapen anges vilken eller vilka vapeneffekter det har.

Knuff: Vid minst en framgång, flytta zombien 2" bort från hjälten som attackerade oavsett övrigt resultat av attacken.

Svep: Hjälten kan välja innan attacken att dela träffar mot alla motståndare i baskontakt. Endast ett attacktest slås, men framgångarna delas lika mellan alla zombier i baskontakt med hjälten.

Ljud: Skapar ljud. Varje gång en hjälte attackerar med ett vapen som ger ljud placeras en ljudmarkör vid hjältens bas.

Zombiefas

I denna fas kommer zombierna att agera. Zombier är långsamma och ganska förutsägbara, men är de tillräckligt många är de riktigt farliga. I zombiefasen händer allt i en förutbestämd ordning.

Zombier flyttar

Zombier går 4" per runda. Kravlare kryper 2". Varje zombie rör sig endast en gång. Zombier som ligger ner kan inte gå utan kommer bara att ställa sig upp, sist i förflyttningsfasen. Aktivera zombierna i följande ordning och flytta alla vars kriterier är uppfyllda:

- ☛ Mot närmaste hjälte den ser inom 11", böj dig ner för att kolla om zombien ser hjälten!
- ☛ Mot närmaste ljudmarkör inom 18"
- ☛ Zombier som ligger ner ställer sig upp.

Zombier attackerar

Zombier som efter förflyttning står i baskontakt med en hjälte attackerar denna. Zombier attackerar i grupp, står en hjälte i kontakt med tre zombier kommer alla tre att slå samtidigt mot hjälten. Däremot kan en zombie som står i kontakt med flera hjältar bara slå mot en av dem. Dela upp attackerna så jämnt som möjligt mellan hjältarna, ta sedan ett mål i taget och slå lika många tärningar som det är zombier som attackerar den hjälten som ett vanligt test. Läs av antalet framgångar nedan:

- 1 framgång:** Hjälten ramlar och blir smittad
- 2 framgångar:** Hjälten ramlar, tar en skada och blir smittad
- 3+ framgångar:** Hjälten ramlar, tar två skador och blir smittad

För varje skada en hjälte tar, sätt ett kryss i hälsa på rollformuläret. En hjälte som tagit totalt 6 skador är död och kan inte längre vara med. Plocka bort modellen från planen.

När en hjälte blir smittad sätter du ett kryss i smitta på rollformuläret. Denna räknas nu som smittad och måste slå för att se om smittan sprids i slutfasen.

Slutfas

I slutfasen slår ni om det attraheras fler zombier, slår test för smitta samt städar upp på planen.

Attrahera zombier

Zombier attraheras av människor och ljud. Slå ett test med lika många tärningar som antalet hjältar och ljud på planen tillsammans. Resultatet av testet blir antalet zombier som attraheras. Dessa dyker upp utanför slumpvisa dörrar, en och en. Ge varje dörr på spelplanen en siffra mellan 1 och 8 och slå en 8-sidig tärning för varje zombie som attraheras för att avgöra vilken dörr den ska ställas vid.

Motstå smitta

Varje hjälte som under scenariot blivit smittad av zombier måste i slutfasen ta ett test med 3 tärningar för att se om infektionen sprider sig i kroppen. Vid misslyckat ökar smittan med 1, vid fummel ökar smittan med 2. Lyckat håller smittan kvar vid samma nivå som innan, det går aldrig att minska mängden i smitta.

En hjälte som får 10 kryss i smitta blir en zombie. Ersätt hjälten med en zombiemodell. Den kommer nu att agera som de andra zombierna och kan inte längre styras.

Städa upp

Om det finns zombier kvar i hus där det inte längre finns någon hjälte, plockas dessa zombier bort. De räknas inte som förstörda! Plocka bort ljudmarkörer från planen. Den markör som ligger på bilen kan lämnas kvar då bilen kommer att låta även nästa runda.

Nu börjar nästa hjältefas! Spelet fortgår tills hjältarna väljer att fly med bilen eller inte längre kan fortsätta för att de är döda eller zombier. Åker hjältarna iväg med bilen och varje hjälte förstört en zombie och hittat en prytzel vinner hjältarna!