Regler och typ av spel

Frågor till Varje lag som ställs innan spel:

Lag:	Slumpa fram attacker och förmågor? **JA / NEJ**	**Hur mycket:** 1-10 Skräck: Humor: Äventyr:	**Slime mode:**	**Spooky mode:**	**Horror mode:**
Lag 1		Skräck: Humor: Äventyr:			
Lag 2		Skräck: Humor: Äventyr:			
Lag 3		Skräck: Humor: Äventyr:			
Lag 4		Skräck: Humor: Äventyr:			
Lag 5		Skräck: Humor: Äventyr:			
Lag 6		Skräck: Humor: Äventyr:			

Slumpa fram attacker och förmågor?
Ifall spelarna vill det så slumpad alla förmågor och attacker de ska ha ut annars så lägger spelledaren upp dem på ett bort och spelarna får välja.

Hur mycket: 1-10 Skräck: Humor: Äventyr:
Spelarna får själva välja hur mycket Skräck, Humor och Äventyr det ska vara i rollspelet. Be spelarna sätta ut en siffra 1-10 där de bestämmer hur mycket av någonting de vill ha.

Game modes:
Det finns 3 game modes eller nivåer på Halloween horror som man kan köra med. alla har lite modifikationer till sig och är i svårigheterna 1, 2 och 3. de alla är olika svåra efter den skalan.
Slime mode: I slime mode så behöver karaktärerna bara fixa 1 sigill men kan göra 2 om de vill. Ingen kan heller dö enkelt i detta mode om inte spelarna offrar sig i tex. sigillen.
Spooky mode: 2 sigil måste tas bort för att stoppa Helsin. Det kommer också finnas extra fiender mellan alla sigils. Det kan också komma fiender som kommer efter specifika monster i gruppen som hindrar dom. Här kan karaktärer dö enklare
Horror mode: Här måste 3 sigil stoppas (får spelarna slut på tid så är Helsing OP och spelarna förlorar) här så kan spelarna dö enklare. Inga HP genererar efter scenbyte och Sigillen kan bara stoppas med ett offer.

- Systemet är enkelt. Det finns **4 stats** Styrka, Smidighet, intelligens och Karisma. På dessa 4 stats finns **12** poäng utsatta på alla **20** karaktärer och de är alla unika. Siffran på varje stat motsvarar hur många tärningar som en karaktär får slå i en viss handling om det är en handling som kräver:
  Styrka: Kroppslig fysisk styrka.
  Smidighet: Snabba reflexer och kroppskontroll
  Intelligens: En karaktärs intellekt och tankeförmåga
  Karisma: En karaktärs sociala förmåga
  För att lyckas i ett slag behöver en karaktär få en femma eller sexa på slaget
  5 = precis lyckat.
  6 = simpelt nog lyckat.
  Flera 6or = imponerande succes.
  En karaktär kan få plus eller minus för vissa slag i några situationer. blir antalet tärningar som en karaktär ska slå **0** slår karaktären **1** tärning och måste få en **6**a
- Ska en karaktär attackera rullas styrka. **utan en attack eller ett vapen** så slår karaktären styrka och gör **1** hjärta i skada. (om inget annats sagts)
- varje monster har 3 monster tärningar. 1 time use t6or som de får använda när de vill
- I strid har alla deltagare **3** actions. **En attack**, **en rörelse** och **en reaktion**.

De kan göras närsomhelst förutom reaktion som görs då en attack som lyckats kommer mot en. Då väljer man om man ska undvika eller inte. detta kan bara göras en gång per runda.

Ett attack slag med **vapen** eller kroppen är **STY**. Argument kan ges för andra stats.

- Initiativ är bara **1 T6**
- Svårigheten att träffa en person är **1 femma eller sexa**. 2 om fienden har 4 eller mer i **SMI. [NOTE: Gör fienden en attack och får 2 sexor är det en kritisk skada]**
- Efter en strid får alla monster **1t6** i Hälsa tillbaka. efter det **1 hjärta** per ny scen.
- Varje karaktär väljer i början av varje spel (Eller Slumpas) ett **monster kort** och blir det monstret.
- Sedan väljs (Eller slumpas) **2 Attack kort** och **2 Förmågor kort** till varje monster
  Note: varje monster har en **attack** eller **förmåga** redan och räknas in i de **4** korten.