

Firefly V's Evne liste

Hver person har 18 EP til rådighed som de frit kan bruge til køb af evner.
Hvert Crew har samlet 2 EP pr. person i crewet til rådighed, op til et maksimum på 18 EP.

Disse EP skal bruges i crew evne træet.

For hvert EP en person har tilbage, får personen 100 Credits.

For hvert EP et crew har tilbage, får crewet 200 Credits.

Når der vælges evner fra et af evne-træerne, skal man gå oppefra og ned. Der skal også tages hensyn til at visse evner har specielle krav, der skal være opfyldt, før de kan vælges, samt at visse evner kræver GM-gruppens tilladelse.

Våben-Træet*

Wild Wild Space.			
Denne evne åbner op for resten af våben-træet, og giver spilleren mulighed for at bruge 1 Simpel Håndpistol 2EP			
Gun'fu Fury Kan nu bruge 1 Simpel Håndpistol og 1 Melee Våben 2EP	Make my Day Kan nu bruge Tunge Håndpistoler 3EP	Get off ma' lawn. Kan nu bruge Shotguns og Rifler 3EP	Shoot'em'up Kan nu bruge Maskinpistoler og Rifler 3EP
Gunslinger Kan nu bruge 2 Simple Pistoler 3 EP		Full Metal Jacket Kan nu bruge Maskingeværer <i>(Kræver Education militant)</i> 6EP	
Harry Trigger Kan nu bruge 2 Tunge Håndpistoler eller 1 Tung Håndpistol og 1 Melee Våben 4 EP			

*Herunder er skemaet der beskriver hvilke våben, der falder under hvilken kategori.

Denne liste skal ses som en retningslinje til hvordan inddelingen er.

Hvis i er i tvivl så kontakt GM-gruppen.

Hvis i har modded på jeres våben, af hvilken som helst art,
så skal i have dem godkendt af GM-gruppen.

Simple Håndpistoler	Tunge Håndpistoler	Maskin- pistoler	Tunge Rifler	Maskin- geværer	Shotguns
Nerf Maverick	N Strike Elite Stryfe Blaster	Elite Alpha Trooper CS-12 Blaster	N Strike Longshot	Nerf Vortex Praxis	N Strike Elite Retaliator Blaster

Zombie Strike Flip Fury Blaster	N Strike Barricade	N-Strike Elite Retaliator Blaster	N-Strike Firestriker Elite Blaster	Dart Tag Full Auto Swarmfire Blaster	N-Strike Barrel 1x2 Blaster
N-Strike Elite Strongarm Blaster	Nerf Dart Tag Speedswarm	N-Strike Elite Demolisher	N-Strike Elite Spectre Rev 5 Blaster	N-Strike Elite Rhino Fire Blaster	N-Strike Elite Rampage
N-Strike Elite Strike jolt Slaster		Zombie Strike Crossfire Bow			N-Strike Elite Sharpfire
N-Strike Firestrike Elite Blaster		N-Strike Elite Mega Thunderbow			Zombie Strike Slegdefire Blaster
N-Strike Elite Triad EX-3 Blaster		N-Strike Elite Crossbolt			Ss Zombies Splatterblast
Zombie Strike Sidestrike Blaster		Nerf Vortex Lumitron			N-Strike Elite Rough Cut 2x4
N-Strike Mega Bigshock Blaster					Zombie Strine Slingfire Blaster
Dart Tag Speedload 6 Pistol					

Combat-Træet

Special Training: Giver 1+ Nævekamp, personen kan nu bruge Light Armour.*(<i>Light Armour kræver Education Militant</i>) 2EP			
Tough Guy: +1 LP. 3EP		Rå Næver Niv I: +2 Nævekamp. 2EP	
Overfald: +1 Nævekamp, personen har evnen Bonk.*** 3EP			
Armour Specialist: Din Armour kan nu tage 1 ekstra skud før den går i stykker. 2EP	Heavy Armour: Du kan bruge Heavy Armour.** 4EP (Kræver tilladelse fra GM'erne at have en Heavy Armour) (<i>Heavy Armour kræver Education Militant</i>)	Rå Næver Niv II: +4 Nævekamp. 4EP	Hurtige Slag: +2 Nævekamp. 2EP

Dirty Fighter: +4 i Nævekamp, hvis det er med knojern eller andre redskaber. 4EP	Mcfisty: +3 i Nævekamp, hvis det er med de bare næver. 3EP	Afvæbne: +1 Nævekamp, personen har nu evnen afvæbne.**** 3EP
Special Ops: +2 nævekamp og +1 LP (skal godkendes af scenariegruppen). 4EP. <i>Kræver enten evnen Dirty Fighter, Armour Specialist, Mcfisty eller Afvæbne.</i>		

*Light Armour blokerer 1 skud

**Heavy Armour blokerer 2 skud

*** Med evnen bonk kan du snige dig op, på en person og slå ham bevidstløs i 2min.

****Med denne evne kan du tage i en persons arm, og afvæbne ham/hende. Personen skal lægge sit våben fra sig.

Crew-Træet

Territory: Crewet har en fast lokation i byen. 3EP	Spaceship Niv 1: Crewet ejer et rumskib med plads til 6 ress. eller 3 ekstra personer. 2EP	Teknisk Fordel: Crewet må medbringe tablets, computere og kommunikations udstyr. Eller have en Medbay.*** 3EP	Mercs Niv 1: Crewet har adgang til mere ammo. 3EP	Stedkendt: Crewet kender til området og starter derfor med nogle rygter og relationer til crews som er stedkendte. 1EP	Loaded: Crewet starter med 2 ekstra ressourcer af eget valg. 3EP
Territorial: Crewet får lov til at vælge sin egen lokation.** 4EP	Spaceship Niv 2: Crewet ejer et rumskib med plads til 8 ress. eller 4 ekstra personer. 3EP	Gadget: Crewet har fået fat i en speciel ting. Eller har en Advanced Medbay.**** 4-6EP	Mercs Niv 2: Crewet har adgang til endnu mere ammo. 4EP	Contacts: Crewet har kontakter til en af de mange organisationer og kan få fat i deres hjælp. 3EP	Well Loaded: Crewet starter med 3 ekstra ressourcer af eget valg. 4EP
	Spaceship Niv 3:* Crewet ejer et rumskib til 12 ress. eller 6 ekstra personer. 4EP		Los Mercs del Death: Crewet har adgang til meget mere ammo. 5EP	Contacts Niv 2: Crewet har kontakter til, enten en yderligere organisation eller bedre kontakt til en organisation de allerede har kontakt med. 4EP	Filthy Loaded: Crewet starter med 4 ekstra ressourcer af eget valg. 5EP

*Skibets fuel-pris er 8 fuel-charges per hop.

**Hvis andre har denne evne, så bliver valget taget i rækkefølge efter Crewenes start kapital.

***Crewet må vælge den her evne op til 2 gange, men må kun vælge ”Medbay” og ”medbringelse af teknisk udstyr” 1 gang.

****Evnen koster 6EP hvis de vil have en Advanced Medbay, og 4 hvis de vil have en gadget. For at få Advanced Medbay skal de have en Medbay i forvejen. Crewet må vælge den her evne op til 2 gange, men må kun vælge Advanced Medbay og Gadget en gang.

Pilot-Træet

<p>Pilot: Denne evne gør, at du kan flyve et Niv 1 rumskib. 2EP</p>		<p>Navigator: Denne evne gør, at du kan læse stjernekort. 2EP</p>
<p>Pilot Niv 2: Denne evne gør, at du kan flyve et Niv 2 rumskib. 3EP</p>		<p>Navigator Niv 2: Denne evne gør, at du i forvejen har kendskab til et område på kortet.** 3EP</p>
<p>Pilot Niv 3: Denne evne gør, at du kan flyve et Niv 3 rumskib. 4EP</p>	<p>Pilot Ace: Ved boarding-aktioner i rummet får Crewet med Pilot Ace, lov til at komme først ind på CQB-banen.* 4EP</p>	<p>Navigator Niv 3: Denne evne gør, at du i forvejen har kendskab til to områder på kortet. 4EP</p>

*Hvis begge sider har denne evne så foregår kampen som normalt. (Det vil sige at andre fordele og forhold vil være bestemmende for, hvilket crew der indtager CQB banen først, eller om de går ind på samme tid).

**Du vælger hvilket område du har kendskab til ved spilstart.

Mekaniker-Træet

<p>Olie Fingre: Du har en basal viden indenfor mekanik, og kan lave mindre reparationer, som kan ordne Niv 1 Mekaniske Skader. 2EP</p>		
<p>Fixer: Du kan lave større reparationer som kan ordne Niv 2 Mekaniske Skader. 3EP</p>	<p>Sabotage: Du kan lave Sabotager på alt mekanisk og elektronisk. Snak med GM'erne inden du saboterer noget. 3EP</p>	<p>Opfinder: Du kan bruge blueprints. 3EP</p>
<p>Fixer Niv 2: Du kan reparere alt du får dine fingre på, såsom Niv 3 Mekaniske Skader. 4EP</p>	<p>Sabotage Niv 2: Sabotager tager kun halv så lang tid. 4EP</p>	<p>Opfinder Niv 2: Det tager nu kun den halve tid at bruge blueprints. 4EP</p>

Læge-Træet*

<p>Street Doc: Du kan midlertidigt hjælpe folk, uanset lokation</p>	<p>Uddannet Læge: Du kan forbinde folk og udfører operationer i en Medbay***</p>
<p>Første Hjælp Niv 1: Du kan forbinde en person, der får 1 midlertidig LP, på 30 sekunder. LP'et holder en halv time. Koster 1 Medkit charge.**** 2EP</p>	<p>Lægehjælp: Du kan forbinde en person for 1 LP på 2. min koster 4 Medkit charges per gang.**** 2EP</p>
<p>Første Hjælp niv 2: Du kan forbinde en person, der får 2 midlertidige LP, på 30 sekunder. LP'ene holder en halv time. Koster 2 Medkit charges.**** 3EP</p>	<p>Lægehjælp Niv 2: Du kan forbinde en person for 2 LP på 2. min koster 4 Medkit charges per gang.**** 3EP</p>
<p>Combat Medic: Du kan forbinde en person for 1 LP uanset lokation på 30 sekunder.** Koster 4 Medkit charges. 4EP</p>	<p>Operation: Din indsigt i lægekunsten er formidabel og du kan en gang i timen fjerne en permanent skade. Denne procedure tager en bestemt mængde tid, så kontakt GM'erne inden. (Koster 12 Medkit charges per gang) (Dette er meget ressource krævende og tager en halv times operation og skal udføres i en Advanced Medbay) 4EP</p>

*En Medkit har imellem 1-4 charges.

**Rejser ikke folk fra deres Koma.

***Alle evnerne under kræver, at man er på en lokation med en Medbay eller en Advanced Medbay.

****Evnen kan kun bruges en gang per person, per time og virker ikke med lignende evner.

Kemiker-Træet*

<p>Grønne Fingre: Åbner op for Niv 1 af kemiker-bogen. 2EP</p>	
<p>Kemiker Niv 2: Åbner op for Niv 2 af kemiker-bogen. 3EP</p>	
<p>Kemiker Niv 3: Åbner op for Niv 3 af kemiker bogen. 4EP</p>	<p>Let Me Try That! Den negative effekt af et stof er halveret. 3EP</p>

*Kemiker-bogen bliver tilsendt, i spilleroplægget, til de der vælger evnen.

Computer-Træet

Let Me In!: Du har forståelse for computere og kan bruge hacker bogen.* 3EP	
Korrumper filer: Du har mulighed for at ændre i offentlige dokumenter. 3EP	Eye.Bot: Hvis nogen hacker din computer, så ved du hvem der har gjort det. 6EP
Gateway: Du kan vælge en/et bestemt person/firma, hvis beskeder bliver sendt til dig, i stedet for dem 3EP	

*Hacker-bogen bliver tilsendt, i spilleroplægget, til de der vælger evnen.

Companion-Træet*

Seductress: Du kan forføre en anden spiller via Dans, Massage, Flirt m.m. De skal svare rigtigt på 1 spørgsmål. 2EP	
Seductress Niv 2: Du kan forføre en anden spiller via Dans, Massage, Flirt m.m. De skal svare rigtigt på 2 spørgsmål. 3EP	
Seductress Niv 3: Du kan forføre en anden spiller via Dans, Massage, Flirt m.m. De skal svare rigtigt på 3 spørgsmål. 4EP	Das Seductor: Hvis du forføre en påvirket person kan personen ikke modstå med nogen evner. 4EP

*Man behøver ikke være Companion for at vælge dette træ.

Informations-Træet

Investigator: Du starter spillet med 2 rygter. 2EP	Tortur: Du kan torturere en spiller ved at bruge fem minutter på at stikke, skære osv. i personen. Personen skal derefter svare sandt på 2 ud af 3 spørgsmål. (Efter personens eget valg!) 2EP
Investigator Niv 2: Du starter spillet med 4 rygter. 3EP	Tortur Niv 2: Din tortur kan nu bryde igennem Iron Will. 3EP

<p>Investigating Clues: Hvis du har noget information, om hvilken som helst ting eller person, kan du kontakte GM'erne for at få noget sammenhængende information. 4EP</p>	<p>Breaking Spirit and Body: Din tortur kan nu gå igennem Iron Will Niv 2. 4EP</p>
--	--

Modståelses-Træet

<p>Iron Will: Du kan nu modstå Seductress-evnen og Tortur-evnen.* 3EP</p>	<p>Lead Stomach: Du kan nu modstå alt fra Niv 1 af Kemikerbogen. 3EP</p>
<p>Iron Will Niv 2: Du kan nu modstå Seductress Niv 2 og Tortur Niv 2.* 4EP</p>	<p>Lead Stomach Niv 2: Du kan nu modstå alt fra Niv 2 af Kemikerbogen. 4EP</p>

*Du skal oplyse den anden personen at du modstår med denne evne

Trader-Træet*

<p>Trader: Du kan nu 3 gange i løbet af scenariet købe Raw Material i GM' bunkeren for 150 Credits stykket og en hvilken som helst anden ressource for 450 Credits stykket, samt 10 ammunition for 200 Credits. Du kan maksimalt spendere 1000 Credits. 2EP</p>
<p>Trader Niv 2: Du kan nu 3 gange i løbet af scenariet købe Raw Material i GM' bunkeren for 100 Credits stykket og en hvilken som helst anden ressource for 300 Credits stykket og 10 ammunition for 150 Credits. Du kan maksimalt spendere 1000 Credits. 3EP</p>
<p>Trader Niv 3: Du kan nu 3 gange i løbet af scenariet købe Raw Material i GM' bunkeren for 50 Credits stykket og hvilken anden ressource for 150 Credits stykket og 10 ammunition for 100 Credits Du kan maksimalt spendere 1000 Credits. 4EP</p>

*Trader er en af de få måder at få ammunition ud i spillet, og det er op til den enkelte spiller hvilken pris man vil sætte på sin ammunition. Det hele skal jo løbe rundt.

Lockpicking-Træet*

<p>Lockpicking: Du kan åbne alle slags låse på niveau 1. 2EP</p>
<p>Lockpicking Niv 2: Du kan åbne alle slags låse på niveau 2. 3EP</p>

Lockpicking niv 3:
Du kan åbne alle slags låse på niveau 3.
4EP

*Det tager 3 minutter at åbne en lås

EDUCATION **2/3/4/5 EP**

Education er den uddannelse du har. Du kan købe evnen Education op til 5 gange, den første gang koster det 2 EP, og det bliver 1 EP dyrere for hver gang du køber dig et nyt niveau. Du kan ikke vælge et højere niveau af en Education, uden at have de foregående først. Hvis en Education har flere niveauer, ligger man ikke effekten af dem sammen.

Ballistics

Niv 1: 1 gang i løbet af scenariet kan du komme og hente 6 ammunition hos GM'erne.

Niv 2: 2 gange i løbet af scenariet kan du komme og hente 6 ammunition hos GM'erne.*

Niv 3: 3 gange i løbet af scenariet kan du komme og hente 6 ammunition hos GM'erne.*

*Du må ikke hente igen indenfor den samme time

Militant

Giver dig adgang til at kunne bære Light Armour, Heavy Armour og bruge Maskingevær, kræver dog stadig de andre respektive skills.

Gunners Glory

Du ved hvem 'de vilde guns' er i området og har fået nogle rygter om dem.

Martial Arts

Niv 1: +1 Nærkamp, du er nu kun bevidstløs i 30 sekunder.

Niv 2: +2 Nærkamp, du er nu kun bevidstløs i 10 sekunder.

Niv 3: +3 Nærkamp, du er nu kun bevidstløs i 10 sekunder og du får mildere permanente skader af at være i kritisk tilstand.

"Honorable" Hackers

Du ved hvem de seje hackers er i området og har fået nogle rygter om dem.

Computer Degree

Niv 1: 10% mindre Hacking-tid.

Niv 2: 25% mindre Hacking-tid.

Niv 3: 50% mindre hacking-tid.

BnE Trained

Niv 1: Det tager 2 minutter at åbne en lås.

Niv 2: Det tager 1 minut at åbne en lås.

Niv 3: Det tager 30 sekunder at åbne en lås.

Medical Degree

Niv 1: Du bruger kun 2 mindre Medkit Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Niv 2: Du bruger kun 3 mindre Medkit Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Niv 3: Du bruger kun 5 mindre Medkit Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Chemist

Niv 1: Det tager nu kun 40 minutter per dose at producere.

Niv 2: Det tager nu kun 30 minutter per dose at producere.

Niv 3: Det tager nu kun 10 minutter per dose at producere.

Trading Pool

Niv 1: Kan bytte sine ressourcer ved GM Bunkeren 3 til 1, to gange i scenariet.

Niv 2: Kan bytte sine ressourcer ved GM Bunkeren 2 til 1, to gange i scenariet.

Niv 3: Kan bytte sine ressourcer ved GM Bunkeren 1 til 1, to gange i scenariet.

Navigation School

Niv 1: Ved rumrejser koster de tre første hop 1 Fuel Charge mindre.

Niv 2: Ved rumrejser koster de tre første hop 2 Fuel Charges mindre.

Niv 3: Ved rumrejser koster de tre første hop 3 Fuel Charges mindre.

Technician:

Niv 1: Du bruger kun 2 mindre Tech Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Niv 2: Du bruger kun 3 mindre Tech Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Niv 3: Du bruger kun 5 mindre Tech Charges når du bruger evner, til minimum af 1 brugt.

Subterfuge:

Gør dig immun overfor Tortur og Seductress evnerne og du må vælge at give dem som bruger disse evner på dig falske informationer.

(Denne evne kræver Iron Will Niv 2, og du behøver ikke at sige at du bruger evnen)

Trained Torturer:

Når du bruger tortur på en anden spiller, må du stille et ekstra spørgsmål, som skal være sandt.

Educated Companion

Giver dig Companion-bevis og derved retten til at være Companion. Companions får nogle ingame bonusser. *(Det er normalt ulovligt at være "call-girl" eller lign. Companions er en undtagelse)*