

Generelle Regler for FIREFLY V
"Delusions of Power"

Indhold

S. 1 Introduktion

S. 1 Information omkring Crews og Grupperinger

S. 1 In-game Økonomi

S. 2 Ammunition

S. 2 Lokationer

S. 2 Rumrejser og Rumskibe

S. 3 Kamp til Firefly V

S. 3 Låse

Introduktion

Til Firefly V har vi en vision om et spilsystem der læner sig kraftigt op af virkeligheden, derfor har vi også valgt at sige at der til scenariet vil være meget; ”Kan du, så kan du”. Det betyder, at det som ikke står i regelsættet vil være muligt, hvis du kan det og det giver mening i forhold til settingen i Firefly universet. Dette inkluderer ting så som lommetyveri og smugleri, og hvis i har en idé i løbet af, eller op til scenariet, så kontakt GM-gruppen og så tager vi den derfra. I løbet af scenariet vil der være mange spørgsmål eller nogle evner der siger at man skal henvende sig til GM'erne, disse vil altid være at få fat på i GM-bunkeren.

Information omkring Crews og Grupperinger

Generelt om Crews:

Alle deltagere skal være medlem af en gruppe. Dette være sig gældende ligegyldigt om man er skøge, kok eller gunslinger. Alle deltagere skal være 18 år eller mere.

Størrelse på Crews:

En gruppe består af mellem 3 og 8 spillere. Der kan søges om dispensation til større eller mindre crews. Men det er kun gode og reelle grunde, som vil ende i en dispensation.

In-game Økonomi

Møntfoden i Penelopé County

Møntfoden i spillet hedder "credits" og er den basis kapital, der handles med.

Ressourcer i Penelopé county

Udover "credits" findes der i spillet 1 grund-ressource og 3 forskellige typer af raffinerede ressourcer, som blive lavet af grund-ressourcen. Disse fungerer som handels- og produktionsvarer og er som følgende:

Raw Material

Fuel

Tech

Medkit

Der er på alle ressourcer en mængde ladninger eller ”charges”. Alle ressourcer har op til 4 ladninger. Som standard koster brugen af en ressource alle dens ladninger. Der er dog evner der kan effektivisere brugen af diverse ressourcer.

Når en ressource er brugt afleveres den i GM-bunkeren.

Start kapital/ressourcer for de forskellige grupperinger:

Da der er stor forskel på om i er en rig familie af nobles eller et fattigt spacer-crew, vil hver grupperings start kapital/ressourcer blive vurderet ud fra den indsendte BG og hvilken type gruppering i går ind under. I jeres gruppeoplæg vil i blive oplyst omkring mængden af jeres kapital/ressourcer.

(I enkelte tilfælde kan det give mening, at enkelt personer har deres egen kapital! Denne info vil være at finde i jeres private spilleroplæg)

Hver crew får udover ovenstående credits/ressourcer, også udleveret 50 Credits per. Person.

Ammunition

Begrænset ammunition

Der vil til scenariet være en begrænset mængde ammunition, spillere har derfor ikke mulighed for at medbringe deres egen NERF-ammunition (skyder din NERF-pistol med en speciel type ammunition, kan der laves en aftale med GM-gruppen omkring medbringelse af disse!).

Der bliver stillet ammunition til rådighed fra spilledelsens side.

Start ammunition

Da der er stor forskel på hvilken mængde af ammunition, de forskellige karakterer har brug for og hvor meget ammunition det giver mening for din karakter at have, er det også noget der vil blive vurderet ud fra dit spilleroplæg og hvilken karaktertype du spiller.

Ammunition kan ikke genbruges, og brugt ammunition skal afleveres i GM-bunkeren.

Lokationer

Der vil være mulighed for at have en lokation til forskellige formål. Om det er jeres families hus, en bar, eller hvad i kunne ønske jer at have fast ejendomme til. For at dit crew eller gruppe, kan have et hus eller en anden type lokation skal der købes den nødvendige evne til det fra crew-evne træet.

Rumrejser og Rumskibe

Rumskibe

Til Firefly V vil der være mulighed for at have sit eget rumskib. Disse bruges til at udforske, fragte ressourcer og lave forskellige typer arbejde, for enhver der har brug for det. Der findes forskellige typer rumskibe som kan købes under Crew-evnetræet, og de har alle forskellige kapaciteter.

Der er altid plads til hele jeres crew på skibet. Ønsker i at medbringe yderligere personer eller skal i fragte ressourcer er det op til den købte kapacitet, hvor mange/meget, personer/ressourcer i kan medbringe.

Rumrejser

Hvis du har et rumskib og ønsker at tage på en rumrejse, skal i melde jer ved Tolden mindst en time før jeres ønskede afgangstidspunkt. Det er forskelligt for hvert type skib, hvor meget fuel der er nødvendigt for at komme fra A til B (også kaldet et hop). Der findes også evner der kan reducere mængden af Fuel der er nødvendigt for at rejse.

CQB Banen

CQB-banen vil blive brugt til forskellige encounters. Vi opfordrer til at bruge sin sunde fornuft ved brugen af banen og tage hensyn til andre spillere såvel som NPC'er. Vi har intet krav angående beskyttelsesbriller, det foregår dog på eget ansvar.

CQB-banen vil være åben i tidsrummet:

Fredag 22:00 – 02:00

Lørdag 12:00 – 02:00

Søndag 10:00 – Spilstop.

Kamp til Firefly V

Skade og Livspoints

Livspoint er til Firefly V flydende, det vil sige at ligegyldigt hvor du bliver ramt på kroppen tager du skade. Alle spillere har som standard 4 LP. Alle skydevåben giver dig 3 LP i skade, alle melee-våben giver 1 LP i skade.

Armour

Der er mulighed for, gennem evner, at kunne bruge armour. Der findes 2 forskellige typer armour, henholdsvis Light Armour og Heavy Armour.

Armour til Firefly V, blokerer kun skud! Det er altså ikke muligt at blokere skade fra melee angreb.

Armour type:	Light	Heavy
Blokerede skud:	1 Skud.	2 Skud.

Når dit armour har blokeret det antal skud den kan, fungerer den ikke før den er blevet tilset og repareret af en mekaniker eller en anden med kyndighed inden for det område.

Kritisk tilstand

Hvis du ryger ned på 0 LP, går du i koma, er i en kritisk tilstand og bliver tildelt en permanent skade. Du forbliver i dette stadie indtil du er blevet tilset af en læge i en Medbay. Når eller hvis du er blevet tilset af en læge og kommer op på fødderne igen skal du komme til GM-bunkeren hurtigst muligt (uden at afbryde en eventuelt, smuk og blodig scene!) og få din permanente skade oplyst.

Bevidstløshed

Der er forskellige evner og effekter der kan sætte din karakter i et bevidstløst stadie. Med mindre der specifikt står at personen ikke kan vækkes, er der mulighed for at trække en person ud af dette stadie, ved enten at ruske i personen, smide vand i hovedet på vedkommende eller lignende.

Er en person i koma kan denne ikke vækkes med mindre alle krav for dette er opfyldt.

Nævekamp

Det er sjældent at den bedste løsning på en uenighed, er at trække våben. Derfor er der også mulighed for at klare tingene på mindre dødelig manér. En nævekamp foregår i mellem 2 eller flere personer, og foregår meget simpelt ved at man sammenligner de to personers eller grupperingers samlede nævekamps niveau, og derefter rollespille kampen, med den der har det højeste nævekamps-tal som vinder.

Taberen af en nævekamp er bevidstløs i 5 minutter. Bliver der trukket våben under en nævekamp er det meget naturligt at nævekampen stopper.

Låse

Der vil i spillet være forskellige typer låse. Ejermanen af låsen kan altid åbne deres egne låse. Der findes evner i spillet der muliggør at man kan åbne andres låse, disse er beskrevet i evnesættet. Der findes som udgangspunkt to forskellige typer af låse; Mekaniske og Elektroniske, som derefter er indelt i niveauer.

En mekanisk lås på niveau 1 kan brydes op ved at affyre skud på den, gøres dette skal man tage kontakt til en GM.