



Tell Them I Ain't Coming Back

Generelle Regler

V.2.0.20230218



Tell Them I Ain't Coming Back

Indhold

Ændringslog	3
Introduktion	4
Grupper	5
Økonomi og ressourcer in-game	6
Ammunition og skydevåben	8
Lokation og territories	10
Spacechips og rumrejse	11
CQB-banen	12
Kamp og encounters	13
Konsekvensspil og karakterdrab	16
Sex	18



Tell Them I Ain't Coming Back

Ændringslog

Version	Udgivelse dato	Ændring
2.0.20230218	18 Februar 2023	• Anden udgivelse



Tell Them I Ain't Coming Back

Introduktion

Regler til Firefly: Tell Them I Ain't coming Back er nedsat for at skabe mest mulig sjov for flest mulige. De skal underbygge spillet frem for at begrænse det. Har du spørgsmål til de generelle regler, så kontakt endelig arrangørerne inden eller under scenariet. Vi refererer i de følgende regler ofte til evnetræer, som karakter- og gruppebygningen er konstrueret over.



Tell Them I Ain't Coming Back

Grupper

Til scenariet gælder kravet om, at alle skal være med i en gruppe uanset hvilken type karakter du spiller. Alle spillere skal være over 18 år. Hvis du er fyldt 16 år kan der i enkelte tilfælde dog gives særlig dispensation af arrangørerne, såfremt du i din gruppe er i følgeskab med en værgе over 18.

Gruppestørrelse

Din gruppe skal bestå af mellem 3 og 7 personer. Der kan undtagelsesvist gives dispensation af arrangørerne til et ekstra gruppemedlem, men som regel vil vi ved grupper på 8-10 personer bede jer om at dele jer i 2 grupper. Vi håber at I vil se dette som en mulighed for at spille op ad hinanden. Selvom man godt kan have relationer ind i de to grupper, vil vi dog gerne frabede os to grupper, der i praksis fungerer som én stor gruppe. Husk at dine bedste venner også kan blive dine bedste værste fjender.

Arrangørerne er i højere grad tilbøjelige til at give non-kombattante grupper dispensation til at være flere. Non-kombattante grupper kan f.eks. bosættere på Clementine, butiksejere, noble-familier og lignende.

Hvis du ikke har nogen gruppe anbefaler vi at søge en, eller at finde personer til din egen gruppe gennem vores Facebook-gruppe.



Tell Them I Ain't Coming Back

Økonomi og ressourcer in-game

På Clementine er møntfoden, ligesom andre steder i Firefly-universet, "credits". Credits er dog ikke den eneste gangbare mønt i spillet. Ofte bruges forskellige ressourcer også til at slå handler af, til at bytte, eller til at afpresse.

Der vil til scenariet være følgende pengesedler: 10, 50, 100, 200 og 500 credits. Priserne på ressourcer bliver reguleret som følge af udbud og efterspørgsel, men den vejledende udsalgspris på en ressource vil til scenariets start være 250 credits.

Prisen på skud ligger til gengæld fast, og 10 skud vil til scenariet koste 500 credits. En 'shell', det vil sige et brugt skud, kan afleveres i forbindelse med køb af ammunition, og vil halvere prisen, så 10 skud i stedet koster 250 credits + 10 shells. Evnen Really, Really Silver-tongued gør det desuden muligt at købe ammunition til halv pris, så 10 skud ved brug af evnen i stedet koster 250 credits. Det er dog ikke muligt at bruge evnen sammen med 10 shells. De to rabatter stacker altså ikke.

De forskellige ressource typer

I alt findes der 3 typer ressourcer, der alle er raffinerede: fuel, tech og med-kit. Alle ressource typer har ét charge, som opbruges ved anvendelse af ressourcen. Dog findes der evner, som kan optimere din brug af ressourcer, så du får mere ud af dem.

Fuel-ressourcer bruges når du skal ud og flyve. En tur ud i 'Verset' tager et vist antal 'jumps' for at nå det ønskede mål og hjem igen. Et jump koster som udgangspunkt 1 fuel-ressource. Hvis du af den ene eller anden grund er løbet tør for fuel-ressourcer og hænger fast ude i the Black, har du altid mulighed for at presse din motor. Mechanics og piloter kan købe evner, der optimerer hvor langt jeres motor kan flyve på lavt fuel-niveau. Se mere om dette under de respektive evnetræer.

Tech-ressourcer anvendes når du gerne vil fifle med din motor, bryde en lås, lave sabotage, eller på anden måde påvirke spillet gennem teknologi. Hvor mange tech-ressourcer, der skal anvendes er enten fastlagt af den pågældende evne der bruges, eller af arrangøren, der sidder i den anden ende af røret, når I ringer og spørger hvor mange ressourcer det koster at installere en højttaler, der spiller 'Hero of Canton' på repeat i jeres rivalers spaceship.



Tell Them I Ain't Coming Back

Medic-ressourcer anvendes når folk skal lappes sammen. Det er defineret af de forskellige evner hvor mange medic-ressourcer en lægehandling kræver. Der er nogle evner, der gør sammenlappning af folk mindre ressourcekrævende.

Ressourcer findes oftest i miner på og omkring Clementine. Flyver man ud i the Black og prøver lykken på en af de mange asteroider, er der derfor god sandsynlighed for at vende hjem med lasten fuld.

Når en ressource er brugt afleveres den hurtigst muligt i af de omkringliggende ressource-drop-off-points.

Startkapital og -ressourcer for de forskellige grupperinger

Der er stor forskel på, om du er en del af et fattigt lykkejæger-space-crew, om du er forretningsdrivende på Clementine, eller om du er fra en rig noble-familie. Derfor vil din gruppes startkapital og start-ressourcer afhænge af hvilken type gruppe, du spiller i, samt de evner, du og din gruppe har købt.

Alle settler- og spacer-grupper starter med 100 credits pr. person, samt 1 valgfri ressource pr. gruppe. Alt dette udleveres ved indtjek. Der er desuden visse evner, der udløser ekstra startkapital eller start-ressourcer. Alle får desuden udleveret 6 stk. ammunition efter eget valg ved indtjek.



Tell Them I Ain't Coming Back

Ammunition og skydevåben

Til scenariet stiller arrangørerne ammunition til rådighed. Du skal således ikke selv medbringe ammo, men får det udleveret i GM-bunkeren ved check-in. Tænk ammunition som en ressource på lige fod med credits og de øvrige ressourcer.

Der findes evner, der udløser mere start-ammunition til dig og din gruppe.

De tre skydevåbentyper

Der findes tre typer skydevåben til scenariet: manuelle, semi-automatiske og fuldautomatiske våben. Manuelle våben er defineret som våben der skal lades mellem hvert skud der bliver affyret. Et semiautomatisk våben lader automatisk, men for hvert skud der affyres skal der trykkes på aftrækkeren. Et fuldautomatisk våben affyrer flere skud når aftrækkeren holdes inde.

FPS

FPS står for Feet per Second og måler hvor langt skuddet flyver over tid. I praksis, hvor hårdt skyderen skyder. Den højeste tilladte FPS til scenariet er 130. Skyder dit gevær eller pistol over denne grænse må det enten blive hjemme, eller opholde sig i GM bunkeren under scenariet. Almindelige legetøjs-skumskydere skyder dog ikke over denne grænse, og du skal derfor kun være opmærksom på FPS, hvis du begynder at modde din gun.

Automatvåben

Da vi til scenariet gerne vil dyrke Space-Western-genren, og hellere ser dynamiske kampe end fuldautomatisk skumkrig, har arrangørerne besluttet, at en gruppe tilsammen må råde over ét fuldautomatisk våben. De, der vil kunne bruge det fuldautomatiske våben, skal tilkøbe den rette evne i det passende evnetræ. Selvom flere i jeres gruppe kan bruge det fuldautomatiske våben, må I stadig kun medbringe ét fuldautomatisk våben i alt.



Tell Them I Ain't Coming Back

Et automatvåben defineres som et våben, der affyrer flere skud når aftrækkeren holdes inde, modsat semi-automatiske våben der kun affyrer ét skyd pr. tryk på aftrækkeren. Det er tilladt at medbringe flere semi-automatiske våben.



Tell Them I Ain't Coming Back

Lokation og territories

Det er muligt at tilegne sig en lokation - et territory -, som repræsenterer et stykke fast ejendom på Zionia Station. Dette vil typisk have interesse, hvis du er bosætter på Clementine, har en bar, en forretning, eller lignende. Nobles har også mulighed for at tilegne sig territories.

For at din gruppe kan besidde et territory, skal den nødvendige evne fra gruppe-evnetræet købes, og det skal fremgå af gruppens baggrundshistorie hvorfor og hvordan gruppen er kommet i besiddelse af jeres territory.

Dit territory's størrelse, faciliteter, beliggenhed og øvrige sweetness afhænger af hvilket niveau du køber til i evnetræet.



Tell Them I Ain't Coming Back

Spacechips og rumrejse

Spaceships

Til scenariet vil du og dit crew have mulighed for at have jeres eget spaceship, som I bruger til at underbygge jeres gruppekoncept ved f.eks. at flyve hyrede ærinder, udforske nærliggende asteroider, eller foretage mere eller mindre stuerene fragtopgaver. Der findes forskellige typer af spaceships med varierende kapacitet, styrker og svagheder. I kan vælge den type spaceship, der passer til jeres gruppekoncept under gruppe-evnetræet.

Der er altid plads til hele jeres crew på jeres spaceship. Udover skibets besætning, kan hver skib desuden midlertidigt flyve med 7 ekstra passagerer. Skal I fragte ressourcer eller andet gods, afhænger det af hvor meget kapacitet I har købt jævnfør jeres valg af skib i gruppe-evnetræet.

Rumrejser

Hvis jeres crew besidder et spaceship og I gerne vil rejse ud på opdagelse eller på en mission i den lokale del af 'Verset, skal I melde jer i Ziona stations flykontor mindst en time før det ønskede afrejsetidspunkt. En tur ud i rummet, tager et vidst antal 'jumps' for at nå det ønskede mål og hjem igen. Et jump koster som udgangspunkt 1 fuel-ressource. Det er muligt at købe evner, der effektiviserer brugen af fuel.

Clementine ligger på kanten af the Rim, og således i en forholdvist ukortlagt del af 'Verset. Derfor skal I, inden I rejser mod jeres bestemmelsessted, rulle med en 10-sidet terning for at se, om det lykkes jer at komme frem til jeres bestemmelsessted. Som udgangspunkt fejler I på en 1'er eller 2'er, og kommer til en anden desitation end den planlagte. I vil stadig få et encounter - bare en andet end det planlagte. Der findes evner i Pilot-evnetræet, der kan nedbringe, eller helt fjerne, risikoen for at flyve forkert. Se mere under evnetræerne.



Tell Them I Ain't Coming Back

CQB-banen

Til scenariet vil der være en CQB-bane, som forskellige encounters vil udspille sig på. Når du og din gruppe bruger CQB-banen, lægger vi fra arrangørernes side stor vægt på, at I udviser hensyn til både props, NPC'er og potentielle medspillere, uanset hvor episk og længe ventet et skumkrigs-stand-off I står overfor.

Vi stiller det sikkerhedskrav, at du bærer beskyttelsesbriller når du er på CQB-banen. Derfor opfordrer vi alle, der regner med at skulle på banen, til at anskaffe sig et par. Vi stiller som sikkerhedsgaranti briller til rådighed, men kan du ikke leve med Harald Nyborgs mest skriggrønne model, må du selv medbringe en mere fly udgave.

Banens åbningstider

Fredag kl. 21:30 - 02:00

Lørdag kl. 09:00 - 02:00

Søndag kl. 09:00 - 11:00



Tell Them I Ain't Coming Back

Kamp og encounters

Skade og hitpoints

Til scenariet er HP flydende, hvilket betyder, at uanset hvor på kroppen du rammes af et slag eller skud tager du skade. Som udgangspunkt har alle spillere 4 HP.

Alle skydevåben giver 3 HP i skade.

Alle melee-våben giver 1 HP i skade.

Hovedet er ikke en træfzone, og derfor tæller skud i hovedet ikke. Dette gælder også selvom din modstander har hjelm på. Skulle uheldet være ude, regner vi med at I kan rollespille jer ud af situationen, og eventuelt tale om det bagefter. Husk, at der ikke er nogen, der rammer dig i hovedet med vilje, og vær klar til at godtage en undskyldning efterfølgende.

Armour

Ved køb af de rette evner kan du bruge armour som værn i skud- og nærkamp. Der er 2 typer armour: light armour og heavy armour. Nedenstående tabel viser hvor mange hits de to typer armour kan blokere:

Armour-type	Antal hits
Light armour	6
Heavy armour	12

Når din armour har blokeret det antal hits, det kan holde til, kan du ikke bruge den i nye kampe, før den er blevet tilset og repareret af en mechanic eller en anden fagkyndig.

Et eksempel på en light armour kunne være en skudsikker vest. For at dit udstyr tæller som light armour skal den dække din brystkasse.

Et eksempel på en heavy armour kan være full combat suit i riot-police style. For at dit udstyr tæller som heavy armour skal den dække brystkasse, arme og ben.



Tell Them I Ain't Coming Back

Hvis du er i tvivl om din rustning, så send arrangørerne et billede. Så skal vi gøre vores bedste for at guide dig.

Kritisk tilstand, bevidstløshed og traumer

Mister du alle dine HP, befinder du dig i kritisk tilstand, og er hermed bevidstløs. Derudover tildeles du et traume. For at komme ud af din kritiske tilstand skal du tilses af en læge inden for 15 minutter). Så snart du er på benene igen skal du komme ned til GM-bunkeren og få oplyst hvilket traume du har fået. Et traume kan kun fjernes ved at blive tilset af en læge med evnen 'Shrink'. Når du skal tildeles dit traume vil du 'trække' ét blandt flere muligheder vi lægger frem for dig. Et eksempel på et traume kunne være, at du, indtil du får behandlet dit traume, er bange for høje lyde, skarpt lys, eller måske skæggede mænd? Et traume bør ikke ses som spilhæmmende, men er derimod tænkt som værende spilskabende. Et traume skal altid godkendes af dig, som har fået det tildelt, således at ingen skal udspille noget, de ikke befinder sig godt med.

Hvis du vælger ikke at få fjernet dit traume, skal det spilles på den resterende del af scenariet. Du kan således også ende med mere end ét traume, da du tildeles et nyt hver gang du havner i kritisk tilstand.

Der findes i evnetræerne også evner, der kan bringe en person i bevidstløs tilstand udenfor kamp - the good old 'bonk' - som foregår ved, at du symbolsk rammer offeret i baghovedet med en stump genstand og siger "bonk". Offeret skal herefter falde om og være bevidstløs. Hvis du har hjelm på kan du ikke bonkes. Er du blevet bonket skal du ikke vækkes af en læge, men kan for eksempel ruskes vågen igen. Hvis du er blevet slået bevidstløs, kan du ruskes vågen igen efter 10 sekunder. Bliver du ikke rusket vågen efter 10 sekunder, vågner du af dig selv efter 1 minut.

Nævekamp

Du har mulighed for at bølge dine modstandere på andre måder end ved at plukke deres korpus fuld af skumdarts. Nævekamp er en ikke-lethal konfrontationsmulighed, og foregår mellem to eller flere personer ved, at de to personers eller grupper nævekampsniveau (baseret på evnetræerne) sammenlignes, hvorpå nævekampen rollespilles ud. You can't bring fists to a gun-fight, og hvis folk i forvejen er igang med



Tell Them I Ain't Coming Back

at slås med enten guns eller slagvåben, kan du ikke med dine nævekamps-evner bryde ind og deltage i kampen.

Alle personer på Clementine har som udgangspunkt 0 point i nævekamp, medmindre de har tilkøbt evnerne under Brawler-evnetræet. Når I er gang med en nævekamp, lægges de individuelle personers nævekampsniveauer sammen, og den person eller gruppe med det højeste tal vinder. Ligeledes, hvis I slår jer sammen for at bølge nogle andre, men ingen af jer har købt op i nævekamp, er gruppens samlede bonus også 0. Hvis nævekampstallet er lige grupperne eller personerne imellem, får alle et lag prygl.

Taberen eller taberne af nævekampen er bevidstløse, og kan vækkes på samme måde som hvis de var blevet bonket.



Tell Them I Ain't Coming Back

Konsekvensspil og karakterdrab

Firefly-settingen er oplagt til konflikt og konsekvens spillerne og grupperne imellem. Konflikter kan være sjove, og det er også vores hensigt som arrangører at skabe godt og sjovt spil med dem. Men husk at din karakters handlinger har konsekvenser både i forhold til din interaktion med andre spillere, og fra arrangørernes side. Og har du gået et helt scenarie og tirret Ziona Stations mest gun-heavy crew eller på anden vis strukket dit held for langt, vil der uundgåeligt komme en modreaktion.

Som arrangører vil vi helst klare sådanne konflikter med en masse fedt spil, og vi ser gerne at alle spillere har adskillige trin på deres konflikttrappe. Men hvis du virkelig udfordrer skæbnen eller åbenlyst provokerer de forkerte folk, risikerer du i yderste konsekvens at stirre døden i øjnene.

Vi har bevidst valgt, at det er muligt at dø til Firefly: Tell Them I Ain't Coming Back. Det er gjort for at få spillerene til at overveje en ekstra gang om det nu også er en god ide at kaste sig hovedkulds ud i vanvittig mission, som kan ende med at koste dem livet. Det er naturligvis ikke vores mål at karakter-dræbe så mange spillere som muligt, og vi understreger, at de forskellige parter skal have spillet konflikten helt til ende uden anden udvej, førend et karakterdrab kan retfærdiggøres.

Karakterdrab forekommer ikke når din karakter er skudt ned, har mistet alle sine HP, eller ligger, og er ved at forbløde. Der skal en aktiv og tydelig handling til at dræbe en karakter, f.eks. at man simulerer et skud for panden eller en overskåret hals, gerne ledsaget af en hoverende sejrstale eller skældsord, som f.eks.: "Det er sidste gang, du trodser mig, Ginger!". Spilleren, der bliver dræbt, skal ikke være i tvivl om, at de er karakter-dræbt. Husk at give dine medspillere plads til fedt rollespil. Det gælder både for den karakter, der så at sige står for skud, og dennes gruppe, som måske vil gå i forbøn for vedkommende, eller vil prøve at kaste sig imellem dem og kuglen. Lad de indvolverede trygle for deres liv, eller forbande dig og din slægt i al evighed.

Husk, at karakterdrab altid er kulminationen på en længere og ellers uløselig konflikt, og ikke en tilfældig nedskydning.

Er du blevet karakter-dræbt, kan en bandage eller en tur forbi med-bay'en ikke vække dig til live igen. Din karakter er død.



Tell Them I Ain't Coming Back

Hvis du er blevet karakter-dræbt, skal du henvende dig i arrangør-bunkeren. Her vil vi kort hjælpe dig til at lave en ny karakter. Prøv at se, om I i jeres gruppe ikke har et kostume du kan bruge til din nye karakter, så du ikke vender tilbage til spillet og ligner din dræbte karakter. I det tilfælde at du mener at være blevet uretfærdigt karakter-dræbt, opfordrer vi kraftigt til, at du kommer forbi arrangør-bunkeren og taler med os før og fremfor for at starte debatten i spillet.

Det vil med al sandsynlighed ikke gå hverken ubemærket eller ustraffet hen at dræbe en anden karakter. Det er trods alt mord. Og selv om vi befinder os langt fra de etablerede planeters sikkerhedsnet, strækker lovens lange arm sig ud til selv den fjerneste afkrog af the Rim.



Tell Them I Ain't Coming Back

Sex er en personlig ting, og er som så meget andet en del af livet i udkanten af 'Verset.

En sexscene til scenariet foregår ved, at en eller flere parter aftaler, at de har (haft) sex.

Der er ingen regler om at parterne har fysisk kontakt. Det er op til dem i situationen – uanset hvad, symboliserer den fysiske kontakt ikke selve sexakten. Det er dog ikke tilladt at berøre andres kønsdele under eller uden på tøjet til scenariet. Det betyder også, at scenen skal foregå skjult – man kan ikke have sex offentligt, men kun i et form for aflukke.

Når to (eller flere) spillere vælger at have sex, 'fuldbyrdes' akten ved, at de hver fortæller den anden (eller de andre) en hemmelighed. Det behøver ikke være ens egen hemmelighed. Er der en Companion indblandet i akten, skal der i stedet afgives to hemmeligheder pr. person, mens Companionen ikke behøver fortælle nogen.

Hvordan I gør, vil vi ikke stille os imellem, så længe at begge parter er enige, og respekterer hinanden.

Slutteligt gælder også det, at en part kan ikke være en del af en sexscene uden at have indvilliget i det. Hvis en eller flere af parterne ikke har givet samtykke, kan sexakten ikke lade sig gøre, og så er det op til alle parter at spille scenen herefter.

Det er til scenariet ikke på nogen måde tilladt at voldtage en anden karakter. Det er ikke konstruktivt for nogen - hverken spillere, karakterer eller arrangører.



<https://firefly-live.dk>

<https://www.facebook.com/groups/242044309140832>