

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Evnetræer

EVNETRÆER - V.2.0.20230222

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Indhold

Ændringslog	3
Introduktion	4
Om karakter-evner	4
Om gruppe-evner	5
Om rumskibe og spacer-crews	6
Karakter skills	7
Brawler	7
Gunner	11
Influencer	15
Mechanic	19
Medic	23
Pilot	26
Technician	29
Gruppe skills	33
Noble	33
Settler	36
Spacer	39
Bilag	45
Bilag 1: Drugs	45

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Ændringslog

Version	Udgivelse dato	Ændring
1.0.20201115	15 november 2020	<ul style="list-style-type: none">• Første udgivelse
1.1.20200112	01 december 2020	<ul style="list-style-type: none">• Omformulering af Om Karakter-evner• Omformulering af evner med ekstra HP.• Rettede evnen <i>Navigation</i>.
2.0.20230222	22 februar 2023	<ul style="list-style-type: none">• Anden udgivelse
2.1.20230921	21 september 2023	<ul style="list-style-type: none">• Rettelser af slåfejl• Præcisering af formuleringer

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Introduktion

I denne pamflet finder du evnetræer for både karakterer og grupper. Inden du giver dig i kast med at lave karakter- og gruppe-koncept beder vi dig sikre dig, at du har læst de generelle regler grundigt igennem. God fornøjelse!

Om karakter-evner

Som spiller har du 15 EP, som frit kan fordeles mellem alle karakter-evnetræer. Karakter-evnetræerne består af basis- og tilkøbs-evner. Når du køber op i et evnetræ, skal du først købe basis-evnen. Derefter kan du vælge en eller flere tilkøbs-evner fra samme niveau til samme pris som basis-evnen. Du skal have købt basis-evnen fra det foregående niveau, før du kan købe evner fra næste niveau. Hvis du gerne vil spille pilot, skal du f.eks. først have købt *Economy Class*, som er basis-evnen på niveau 1, før du kan købe basis-evnen på niveau 2, *Business Class*. Ligeledes skal du have købt *Economy Class* for at kunne få evnen *Co-pilot*, som er tilkøbs-evnen på niveau 1.

Det står dig frit for, om du vil specialisere dig, og købe helt op i niveau 3 med tilhørende tilkøbs-evner i ét evnetræ, eller om du vil købe en masse blandede niveau 1-evner fra alle træerne.

Der er flere steder i evnetræerne hvor du kan købe ekstra Hit Points. Alle evner der giver ekstra HP stacker, også evner med det samme navn. Fx kan du både købe evnen 'Hård negl 2' i Brawler- og Gunnertræet. Du kan dog stadig kun købe evnerne 1 gang i hvert træ. Vil du købe Hård Negl 2 i Brawlertræet, skal du dog stadig have købt Hård Negl 1 i samme træ.

Hvis du skulle ende med overskydende EP, kan de ikke gives til andre eller gruppen.

Visse evner stacker med andre. Hvis dette er tilfældet med en evne du vil købe, fremgår det i tekstboksen med evne-beskrivelsen nedenunder evnetræs-illustrationen.

Alle spillere starter spillet med 100 credits. Der findes evner, der gør det muligt at starte med flere.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Om gruppe-evner

Som gruppe har I imellem 9 -11 EP at købe gruppe-evner for. Hvis en gruppe består af 3-5 personer, har I 9 EP at spendere på gruppe-evner. For hvert ekstra medlem får I 1 ekstra EP til et max. på 11. Hvis I får dispensation til et 8. gruppemedlem, udløser det ikke ekstra EP.

Når I skal bruge jeres gruppe-EP, skal I kun købe evner fra det evnetræ jeres gruppe tilhører. Her kan to forskellige træer altså ikke blandes. Grunden hertil er, at gruppe-evnetræet har at gøre med jeres gruppes rumskib eller territory. Spiller I settlers kan I f.eks. kun købe gruppe-evner fra Settler-træet og ikke fra Spacer-træet, fordi settlers ikke har rumskibe (hvilket dog ikke udelukker en tur i rummet for den rette pris).

Udover de gruppe-evner, der påvirker dit territory eller rumskib findes der også evner, der påvirker f.eks. gruppens startkapital, start-ressourcer eller start-ammunition. Disse evner koster hver 2 EP, og kan kun købes én gang. I kan altså f.eks. vælge at prioritere alle jeres gruppe-EP på at købe den hurtigste freighter i 'Verset, eller fordele jeres EP sådan, at I også starter med lidt ekstra på kistebunden. Valget er jeres.

Gruppe-evnetræerne er opbygget på samme måde som karakter-evnetræerne i forhold til køb af basis-evner, niveauer og tilkøbs-evner. De gruppe-evner, som udløser ekstra start-ammo, start-ressourcer eller startkapital kræver dog ingen forudgående køb af evner, og skal ses som individuelle og uafhængige.

Alle grupper starter starter med 1 valgfri ressource af fuel, tech eller med-kit.

Der er ingen begrænsninger på hvor mange af hvilke typer karakterer der må være i en gruppe. Hvis I er en gruppe spacere, bedes I dog læse nedenfor.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Om rumskibe og spacer-crews

Er I en gruppe spacere med et skib, der ligger til kaj på Clementine, skal I med jeres gruppekonstellation være opmærksom på følgende:

- For at skibet kan ligge i rumhavnen skal der være en kaptajn under hvis navn skibet er registreret på havnekontoret. Du behøver ikke nogen særlige evner fra evne-træerne for at være kaptajn. Det er en formel titel som bærer et ansvar både overfor skibet og crewet.
- For at skibet kan flyve, skal der være en pilot om bord. Husk at være opmærksom på hvilke niveau skib I har, og at jeres pilot skal have tilsvarende evner til at flyve skibet.
- For at kunne reparere jeres skib, skal I have en mechanic med tilsvarende evner. Er jeres skib beskadiget kan det ikke lade sig gøre før det er blevet repareret. Tilsvarende kan I ikke flyve videre hvis jeres motor pludselig skyder røg midt ude i the Black. Selvom I selvfølgelig altid kan forsøge at tilkalde hjælp, er det en god idé at sørge for at have en mechanic om bord med evner til at reparere skibet.

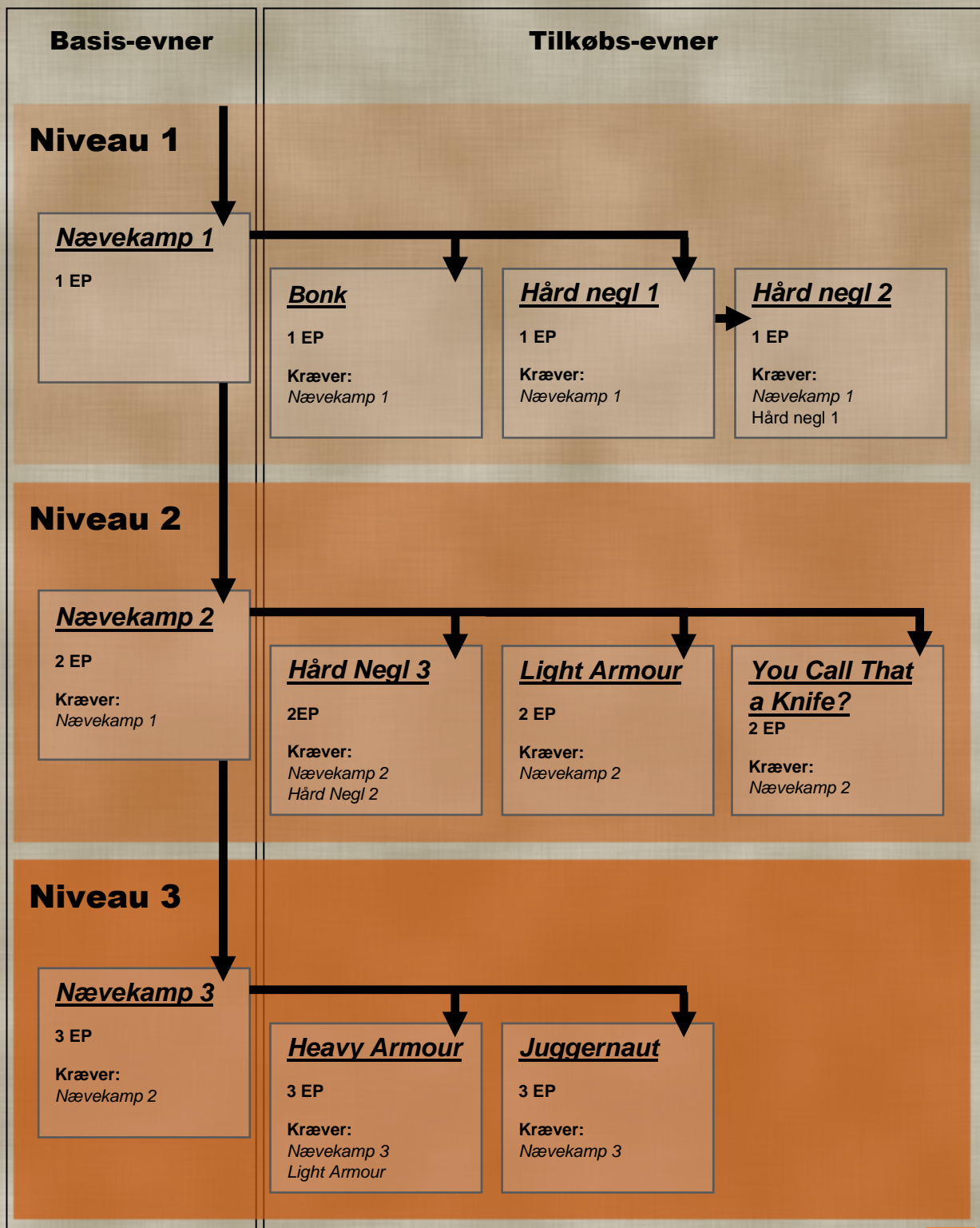
For at jeres skib må lette fra Clementine kræver det blot en pilot med evner til at flyve skibet væk om bord. I kan altid tage chancen og lade jeres mechanic blive tilbage på Clementine, men det kan hurtigt koste jer dyrt. Ligeledes kan jeres kaptajn vælge at blive tilbage på Clementine, men vil dog stadig kunne stilles til ansvar for potentielle ulykker forårsaget af sit skib eller sit crew.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Karakter skills

Brawler



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Nævekamp 1

Basis-evne

1 EP

Du kan bruge slagvåben på over 60 cm, og din nævekamps-bonus er +1.

Bonk

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Nævekamp 1*

Ved et symbolsk slag i baghovedet på dit offer kan du slå vedkommende bevidstløs. Bonk-ofre kan vækkes igen efter 10 sekunder ved at blive rusket vågne. Rusker ingen dem vågne, vågner de af sig selv efter 1 minut. Folk, der bærer hjelm, kan ikke bonkes.

Hård negl 1

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Nævekamp 1*

Du får 1 ekstra HP.

Hård negl 2

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Nævekamp 1 & Hård negl 1*

Du får 1 ekstra HP.

Niveau 2

Nævekamp 2

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Nævekamp 1*

Din nævekampsbonus stiger til +2, men stacker ikke med Nævekamp 1. Din samlede bonus er altså +2, og ikke +3.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Hård negl 3

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Nævekamp 2 & Hård Negl 2

Du får 2 ekstra HP.

Light Armour

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Nævekamp 2

Du kan bruge Light armour, som giver 6 ekstra AP. Light armour er f.eks. en skudsikker vest, eller andet, som dækker din brystkasse.

You Call That a Knife?

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Nævekamp 2

Du lægger +1 til din nævekamps-bonus gennem dit våben.

Niveau 3

Nævekamp 3

Basis-evne

3 EP

Kræver: Nævekamp 2

Din nævekampsbonus stiger til +3, men stacker ikke med Nævekamp 1 og 2. Din samlede bonus er altså +3, og ikke +6.

Heavy Armour

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Nævekamp 3 & Light Armour

Du kan bruge heavy armour, som giver dig AP ekstra HP. En heavy armour er f.eks. et full combat suit i riot police style. For at dit udstyr tæller som heavy amour, skal den dække brystkasse, arme og ben. Læs mere om hvad der tæller som Heavy armour under "Generelle regler" på hjemmesiden.

firefly



Tell Them I Ain't Coming Back

Juggernaut

Tilkøbs-evne

3 EP

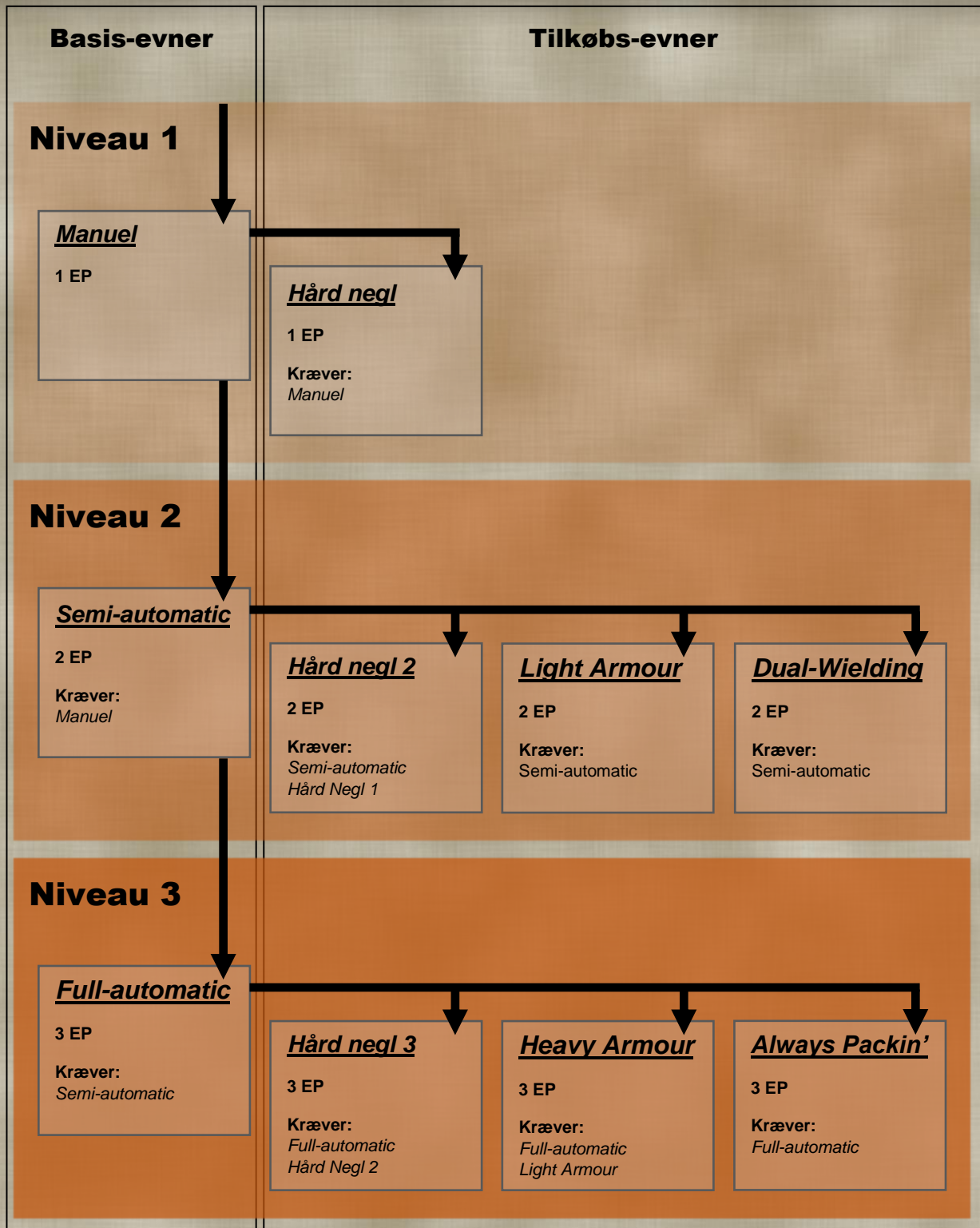
Kræver: *Nævekamp 3*

Du lægger dit samlede antal HP til din nævekamps-bonus. Bemærk, at HP fra rustninger ikke tæller med.

firefly

Gunner

Tell Them I Ain't Coming Back



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Manuel

Basis-evne

1 EP

Du kan betjene alle manuelle skydevåben.

Hård negl 1

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Manuel*

Du får 1 ekstra HP.

Niveau 2

Semi-automatic

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Manuel*

Du kan betjene alle semi-automatiske skydevåben.

Hård Negl 2

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Semi-automatic & Hård negl 1*

Du får 1 ekstra HP.

Light Armour

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Semi-automatic*

Du kan bruge Light armour, som giver 6 ekstra AP. Light armour er f.eks. en skudsikker vest, eller andet, som dækker din brystkasse.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Dual-wielding

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Semi-automatic*

Du kan bruge et våben i hver hånd på samme tid. Dette inkluderer både slag- og skydevåben.

Niveau 3

Full-automatic

Basis-evne

3 EP

Kræver: *Semi-Automatic*

Du kan betjene alle fuld-automatiske skydevåben. Husk at I kun må medbringe 1 automatvåben pr. gruppe

Hård negl 3

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Full-automatic* & Hård negl 2

Du får 1 ekstra HP.

Heavy Armour

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Full-automatic* & *Light Armour*

Du kan bruge heavy armour, som giver dig 12 ekstra AP. En heavy armour er f.eks. et full combat suit i riot police style. For at dit udstyr tæller som heavy amour, skal den dække brystkasse, arme og ben. Læs mere om hvad der tæller som Heavy armour under "Generelle regler" på hjemmesiden.

firefly



Tell Them I Ain't Coming Back

Always Packin'

Tilkøbs-evne

3 EP

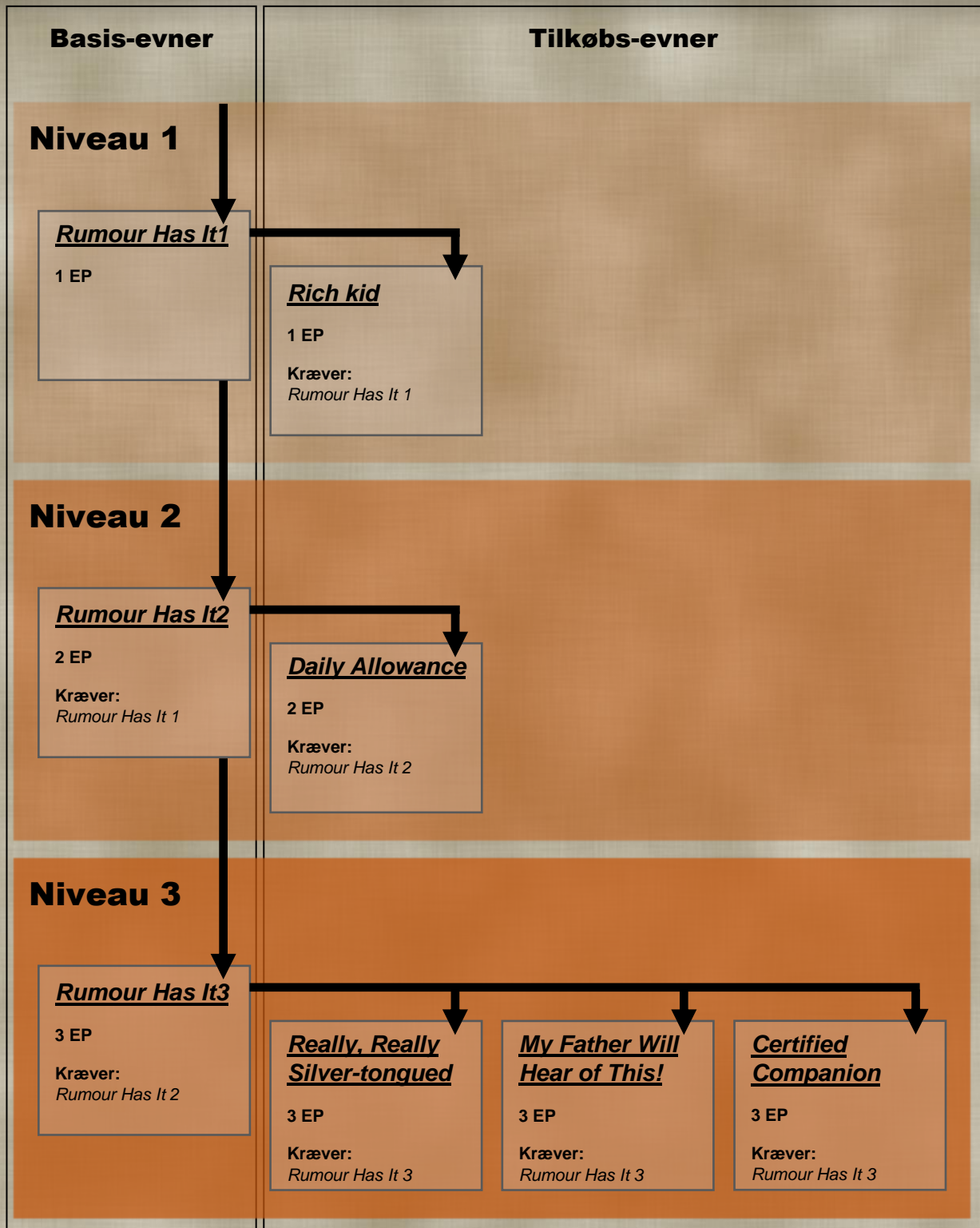
Kræver: *Full-automatic*

Du starter spillet med 10 ekstra skud

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Influencer



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Rumour Has It 1

Basis-evne

1 EP

Du modtager via cortex, 3 rygter om folk og begivenheder på Clementine fra GM'erne i starten af spillet.

Rich kid

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Rumour Has It 1*

Du starter spillet med 200 ekstra credits. Dette er et engangsbeløb, som kan afhentes i GM-bunkeren inden spilstart.

Niveau 2

Rumour Has It2

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Rumour Has It 1*

Du modtager via cortex, yderligere 2 rygter hver dag om folk og begivenheder på Clementine fra GM'erne

Daily Allowance

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Rumour Has It 2*

Hver dag modtager du, udover dine øvrige indtægter, et beløb på 250 credits, som afhentes i GM-bunkeren

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 3

Rumour Has It 3

Basis-evne

3 EP

Kræver: *Rumour Has It 2*

Udover de 3 rygter du får ved spilstart og dine 2 daglige rygter, kan du også 2 gange om dagen via cortex, spørge GM'erne om specifikke rygter.

Really, Really Silver-tongued

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Rumour Has It 3*

Din veltalenhed gør, at du får favorable priser, når du handler på Clementine. Det er op til de handlende at vurdere hvor meget rabat influenceren skal have. Evnen gælder for alle ressourcer og consumables, der købes for credits på rumstationen. Du angiver når du gør brug af din evne ved at sige "virkelig, virkelig", f.eks.: "Er det virkelig, virkelig dit bedste tilbud?". Bemærk, at Really, Really Silver-tongued stacker ikke med andre rabatter, og kan ikke gøre genstande i spillet gratis.

My Father Will Hear of This!

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Rumour Has It 3*

Dit omdømme og din well-connectedness betyder, at du 1 gange i løbet af scenariet kan sno dig ud af prekære eller farlige situationer i rummet og på Clementine. Du angiver når du bruger evnen ved f.eks. at sige: "Bare vent til min far (eller en anden højtstående person i dit netværk) hører om det her!". Du kan ikke bruge evnen på andre spillere, men kun på elementer og NPC'er, såsom hvis I bliver hailet af en Alliance cruiser i rummet.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Certified Companion

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Rumour Has It 3*

Du er certified companion, hvilket betyder, at du er uddannet i takt og tone, underholdning af både åndelig og kødelig karakter, og diplomatisk gebærden. Du kan åbne døre med din status for dig selv og dine associerede som andre ikke kan. Det at være eller være associeret med en companion er et statussymbol, og et tegn på dannelse og rigdom. Det til trods vil der altid være folk, der ser ned på companions som overbetalte escorts. Det er op til dig selv hvilke aspekter af companion-hvervet du vil spille på. Måske er det den meget kultiverede del af det, der interesserer dig? Måske har du lagt escort-rollen på hylden, og har dedikeret dig til diplomati og forhandling? Eller måske er du en overbetalt escort, der lever the sweet life som en noble's pet?

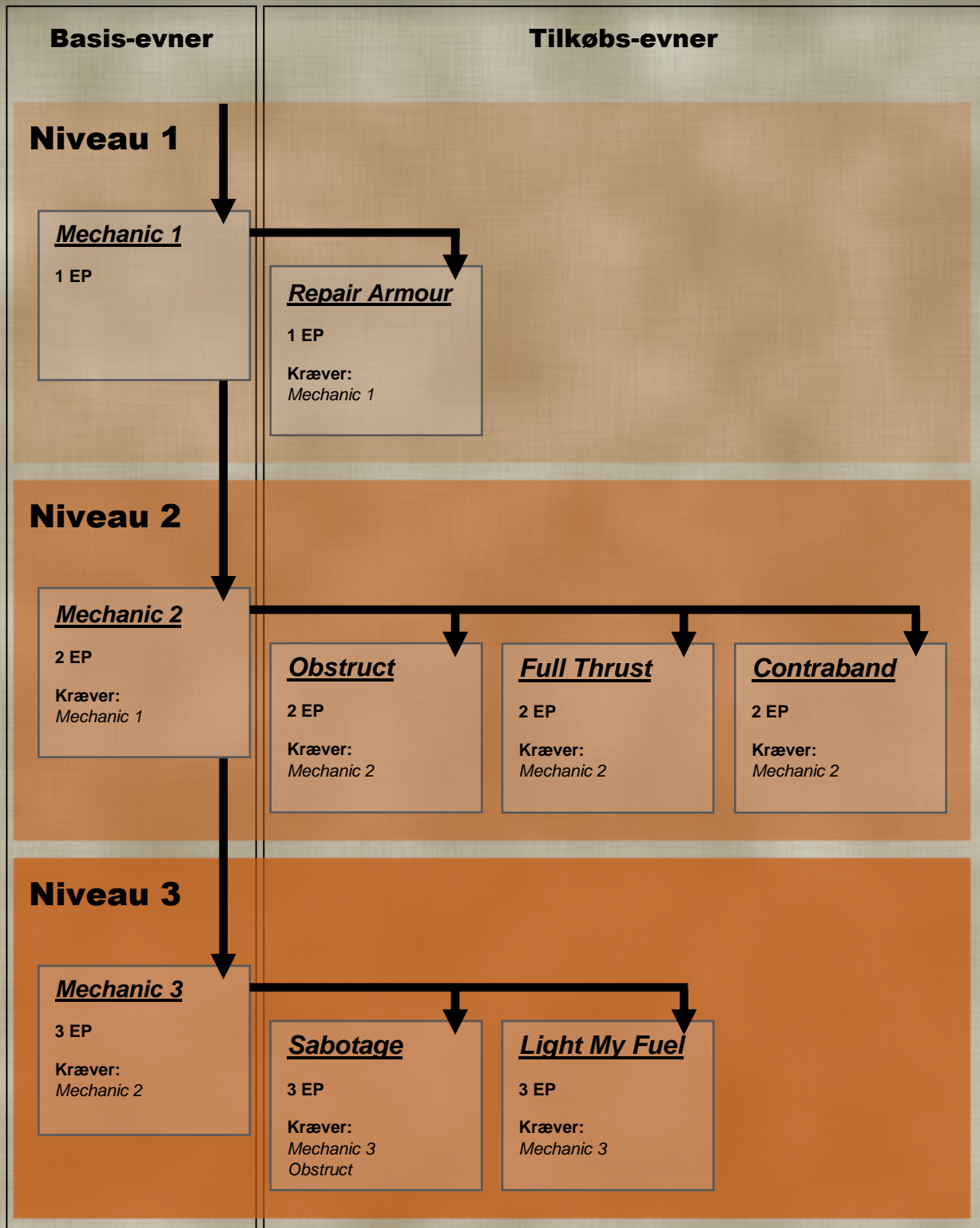
Hvis du vælger at inkludere den kødelige del af companion-hvervet, udmønter akten i spillet sig ved, at du og den heldige går for jer selv, og at den heldige videregiver to hemmeligheder eller rygter, som han/hun har opsnappet gennem spillet. Læs mere om reglerne for sex under "Generelle regler" på hjemmesiden.

Hvis du vil spille certified companion stiller det høje krav til kostume; du skal være velklædt og velsoigneret, medmindre det gennem din baggrundshistorie giver mening at du er andet. Arrangørerne skal godkende dit kostume og din baggrundshistorie inden scenariet.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Mechanic



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Mechanic 1

Basis-evne

1 EP

Du kan reparere et Klasse 1-spaceships motor, hvis den er udsat for sabotage. Ved niveau 1-sabotage koster det 2 tech-ressourcer. Ved niveau 2-sabotage koster det 3 tech-ressourcer.

Repair Armour

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Mechanic 1*

Du kan reparere både Light og Heavy armour. Begge dele koster 1 tech-ressource.

Niveau 2

Mechanic 2

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Mechanic 1*

Du kan reparere op til et Klasse 2-spaceships motor, hvis den er udsat for sabotage. Ved niveau 1-sabotage koster det 1 tech-ressource. Ved niveau 2-sabotage koster det 2 tech-ressourcer.

Obstruct

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Mechanic 2*

Du har niveau 1-sabotage, og kan sabotere et skibs motor. Du kan på niveau 1 ikke forhindre skibet i at flyve, men kan skade det så at det f.eks. bruger mere fuel, eller at skibets med-bay ikke kan bruges. Du skal være specifik omkring hvad og hvordan du saboterer det pågældende skib. Det koster ingen tech-ressourcer at sabotere. Niveau 1-sabotage har en cooldown-tid på 3 timer.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Full Thrust

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Mechanic 2*

Du har tunet skibets motor sådan, at I kan intercepte eller evade interception. For at lykkes med begge dele skal du rulle 3 eller derover på en 6-sidet terning. Evnen stækker med Pilot- og gruppe-evnen Full Thrust, således at jeres chance for at intercepte eller evade forøges med +1.

Contraband

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Mechanic 2*

Du kan gemme 5 ressourcer på dit skib, der ikke bliver registreret i havneloggen når I lander. Denne evne giver ikke mulighed for at overstige skibets lastkapacitet.

Niveau 3

Mechanic 3

Basis-evne

3 EP

Kræver: *Mechanic 2*

Du kan reparere op til et Klasse 3-spaceships motor, hvis den er udsat for sabotage. Ved niveau 1-sabotage koster det 0 tech-ressourcer. Ved niveau 2-sabotage koster det 1 tech-ressource.

Sabotage

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Mechanic 3 & Obstruct*

Du har niveau 2-sabotage, og kan sabotere et skibs motor i en sådan grad, at det ikke kan flyve. Du skal have tilkøbt evnen Obstruct for at kunne bruge denne evne. Du skal være specifik omkring hvad og hvordan du saboterer det pågældende skib. Det koster ingen tech-ressourcer at sabotere. Niveau 2-sabotage har en cooldown-tid på 3 timer.

firefly



Tell Them I Ain't Coming Back

Light My Fuel

Tilkøbs-evne

3 EP

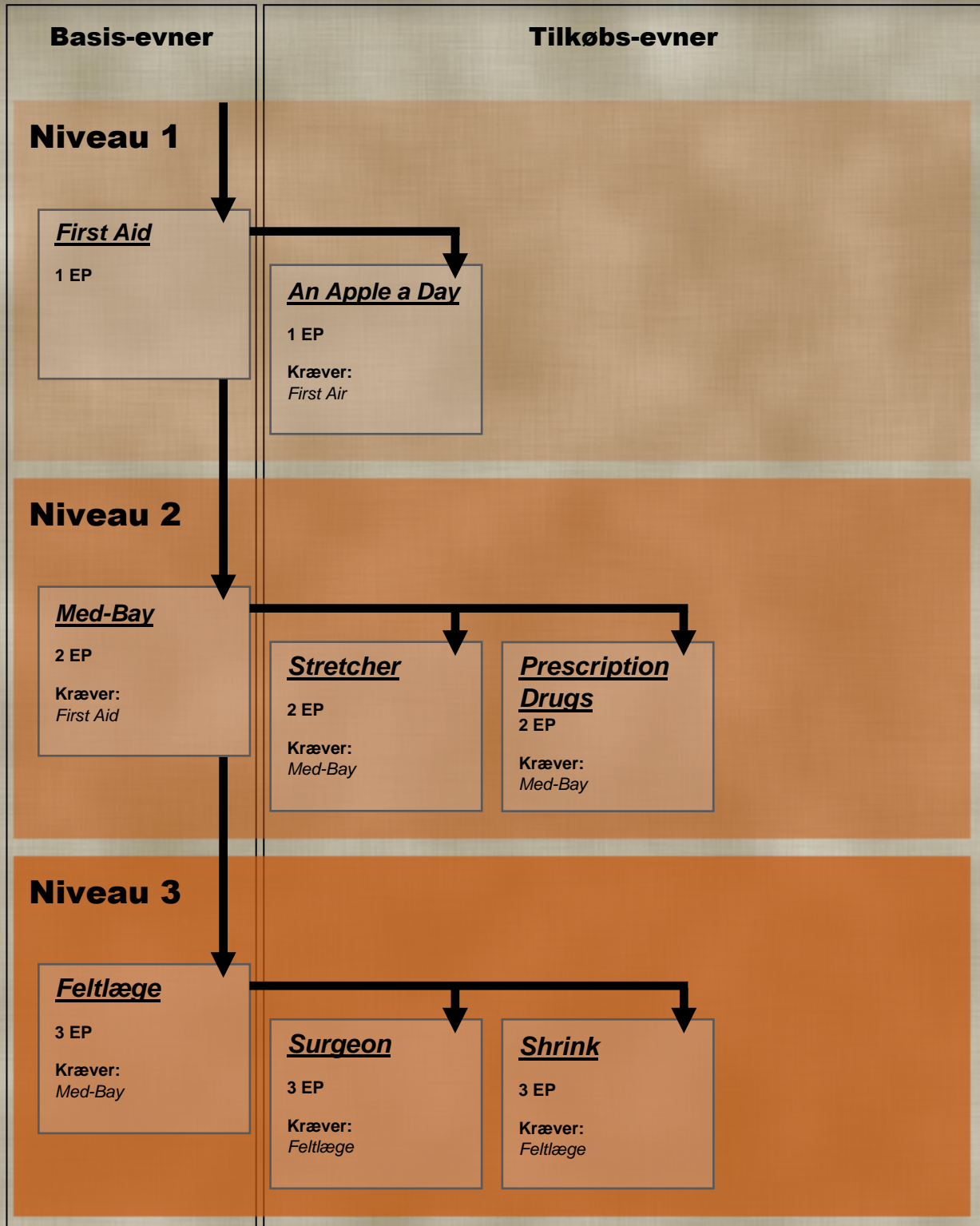
Kræver: *Mechanic 3*

Du kan lave 1 ekstra hop pr. fuel-ressource. Denne evne stacker med gruppe-evnen Afterburner, og med Pilot-evnen Eco-friendly.

firefly

Medic

Tell Them I Ain't Coming Back



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

First Aid

Basis-evne

1 EP

Hvis en spiller er nede på 0 HP, kan du stabilisere vedkommende, så han/hun kan fragte sig selv til en med-bay. Når du har ydet *First Aid*, er der ikke længere brug for at få den pågældende spiller til en Med-bay inden for 20 minutter. Spilleren er dog fortsat ukampdygtig, men forbløder ikke længere. *First Aid* kræver 1 med-kit pr. patient du vil tilse.

An Apple a Day

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *First Aid*

Din viden om sundhed og helbred gør dig ekstra vital, og får 1 ekstra HP.

Niveau 2

Med-bay

Basis-evne

2 EP

Kræver: *First Aid*

Du kan betjene en med-bay, hvor du kan hele en patient fuldt op på HP. Du kan desuden hele en patient op på halvt liv uden en med-bay, uagtet hvor mange liv den pågældende patient har. Begge dele koster 1 med-kit pr. patient. Du kan ikke bruge evnen 2 gange og derved hele én patient fuldt op.

Stretcher

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Med-bay*

Du har lært at strække dine ressourcer, og kan derfor bringe 2 patienter op på halvt liv med 1 med-kit. Dette gælder når du bruger med-kit i forbindelse med evnerne *First Aid*, *Med-bay*, og *Feltlæge*, men ikke ved evnerne *Surgeon* eller *Shrink*. Du kan ikke bruge evnen 2 gange og derved hele én patient fuldt op. Bemærk, at du ikke kan gemme halve ressourcer – når et med-kit er åbent, skal det hele bruges på én gang.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Prescription Drugs

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Med-bay*

Du kan fremstille én eller flere af de 3 typer drugs, der findes på Clementine. (Se bilag 1) Det koster 2 EP pr. drug, du ønsker at kunne fremstille – altså max 6 EP. Det kræver at du har adgang til enten en med-bay eller et drug-lab for at kunne fremstille et eller flere drugs. Rent praktisk koster 2 doser af det valgte drug 1 medic-ressource. Doserne afhentes i GM-bunkeren. Man starter spillet med 3 doser af det valgte drug, for hver gang evnen købes (max 3 doser af hver drug)

Niveau 3

Feltlæge

Basis-evne

3 EP

Kræver: *Med-bay*

Du kan hele patienter fuldt op på HP uden brug af en med-bay. Det koster 1 med-kit pr. patient.

Surgeon

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Feltlæge*

Du kan operere, og indsætte eller fjerne forskellige implantater. Det koster 1 med-kit pr. patient. Kræver med-bay. Implantater og andre elementer der skal opereres ind og ud af kroppen kan forekomme i spillet.

Shrink

Tilkøbs-evne

3 EP

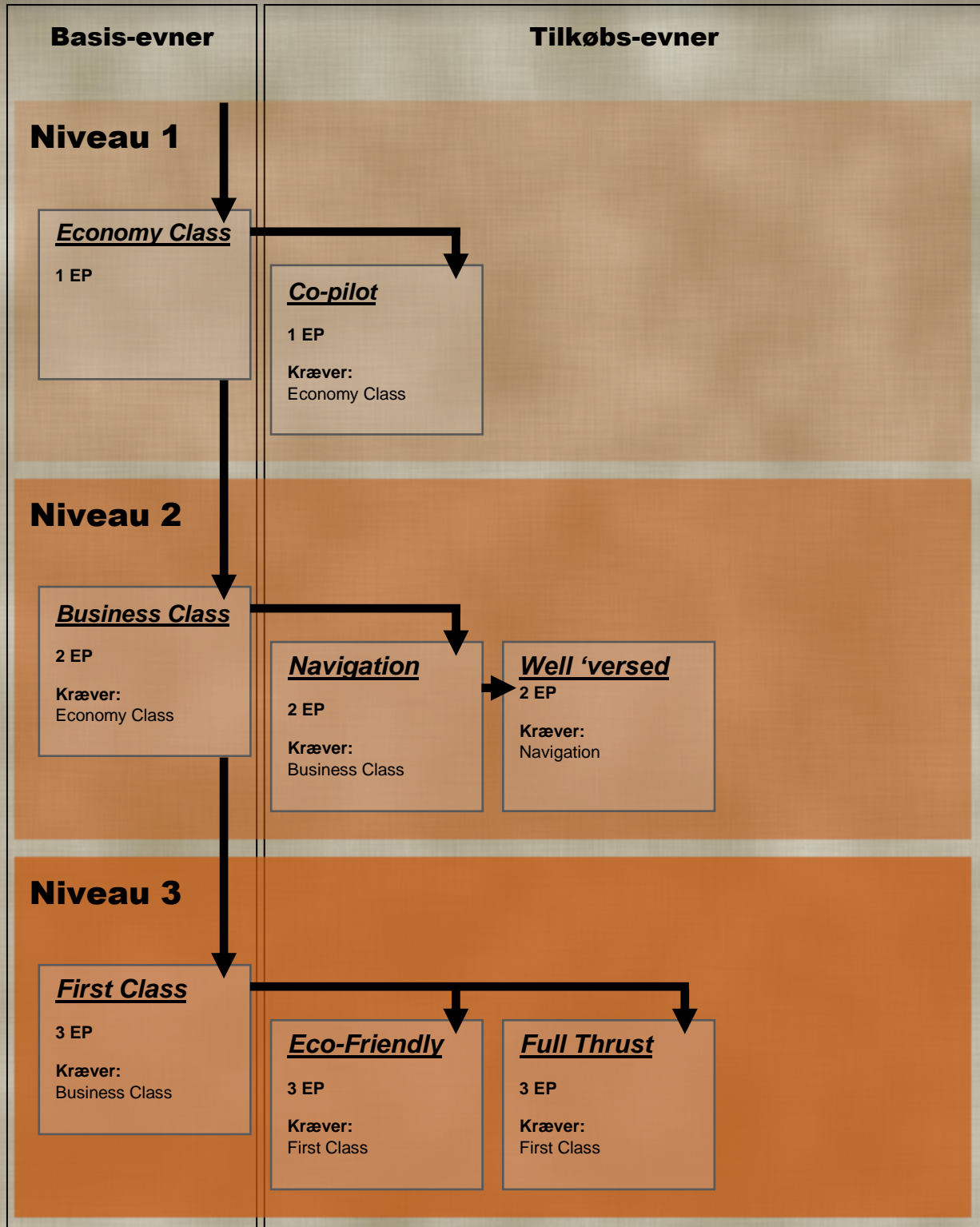
Kræver: *Feltlæge*

Du kan fjerne traumer hos patienter, der har pådraget sig dem i kamp. Det koster 1 med-kit at fjerne 1 traume. Du kan læse om traumer under *Generelle regler* på hjemmesiden.

firefly

Pilot

Tell Them I Ain't Coming Back





Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Economy Class

Basis-evne

1 EP

Du kan som pilot flyve klasse 1-spaceships.

Co-pilot

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Economy Class*

Du kan flyve klasse 2- og 3-spaceships, hvis en niveau 2- eller 3-pilot er med i cockpittet. Dette gælder også hvis piloten er bevidstløs eller uvillig.

Niveau 2

Business Class

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Economy Class*

Du kan som pilot flyve klasse 2-spaceships.

Navigation

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Business Class*

Du er sikker på at havne på den planet eller asteroide, du har udset dig, medmindre du ruller en 1'er på en 10-sidet terning på dit pilot-rul inden afgang. Piloter uden denne evne fejler både på 1'ere og 2'ere. Klarer du ikke dit terningerul er det op til skæbnen hvor jeres skib lander.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Well 'versed

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *Business Class* & *Navigation*

Du er den mest skråsikre pilot i 'Verset, og har gennem mange års flyveerfaring finpudset dine navigationsevner i en sådan grad, at du nærmest besidder en sjette sans for at finde vej ude i the Black. Forud for en flyvetur, skal du ikke rulle med en 10-sidet terning for at se om du kommer til den ønskede destination – det sørger din sjette sans for, at du gør hver gang.

Niveau 3

First Class

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Business Class*

Du kan som pilot flyve klasse 3-spaceships.

Eco-friendly

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: *First Class*

Du kan lave 1 ekstra hop pr. fuel-ressource. Denne evne stacker med gruppe-evnen *Afterburner*, og med *Mechanic*-evnen *Light My Fuel*.

Full Thrust

Tilkøbs-evne

2 EP

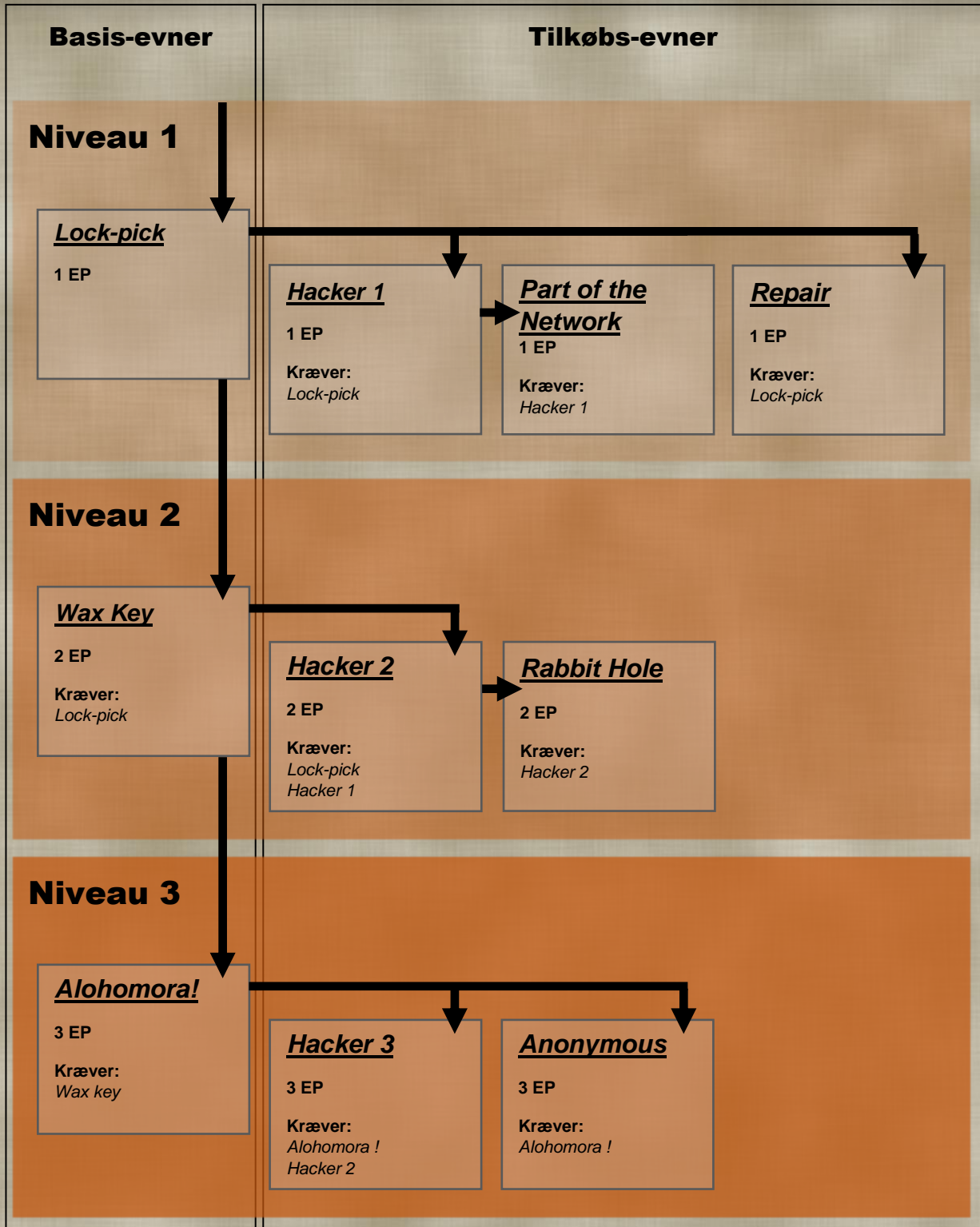
Kræver: *First Class*

Du kan intercepte eller evade interception. For at lykkes med begge dele skal du rulle 3 eller derover på en 6-sidet terning. Evnen stacker med *Mechanic*- og gruppe-evnen *Full Thrust*, således at jeres chance for at intercepte eller evade forøges.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Technician



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Lock-pick

Basis-evne

1 EP

Du kan låse niveau 1-låse op. Det koster 1 tech-ressource. En lås åbnes ved at sende et billede af låsen til GM'erne over discord.

Hacker 1

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Lock-pick*

Du har hacking på niveau 1, og kan via Cortex:

- Se ellers skjulte informationer om crews, bosættere og nobles.
 - Intercepte informationer fra Alliancen til Clementine.
-

Part of the Network

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Lock-pick & Hacker 1*

Du er en del af et hemmeligt hackernetværk, der dagligt deler informationer om, hvad der foregår indenfor og udenfor Zionia Station. Du modtager dagligt opdateringer om hvad der rører sig gennem Cortex.

Repair

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: *Lock-pick*

Du kan reparere både Light og Heavy armour. Det koster 1 tech-ressource

Niveau 2

Wax Key

Basis-evne

2 EP

Kræver: *Lock-pick*

Du kan låse niveau 2-låse op. Det koster 1 tech-ressource. En lås åbnes ved at sende et billede af låsen til GM'erne over discord.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Hacker 2

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Wax key & Hacker 1

Du har hacking på niveau 2, og kan via Cortex (udover evnerne fra niveau 1):

- Ændre informationer om dig selv og dit crew, såsom at fjerne dusøren på dit crew.
-

Rabbit Hole

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Hacker 2

Du kender de mørke afkroge af Cortex, og kan 1 gang om dagen skrive offgame til GM'erne med et spørgsmål om en specifik genstand, gruppe eller andet plotrelateret.

Niveau 3

Alohomora!

Basis-evne

3 EP

Kræver: Wax key

Du kan låse niveau 3-låse op. Det koster 1 tech-ressource. En lås åbnes ved at sende et billede af låsen til GM'erne over discord.

Hacker 3

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Alohomora! & Hacker 2

Du har hacking på niveau 3, og kan via Cortex (udover evner fra niveau 1 og 2):

- Ændre informationer om andre crews eller personer.
 - Ændre informationer og nyheder på Cortex.
-

firefly



Tell Them I Ain't Coming Back

Anonymous

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Alohomora!

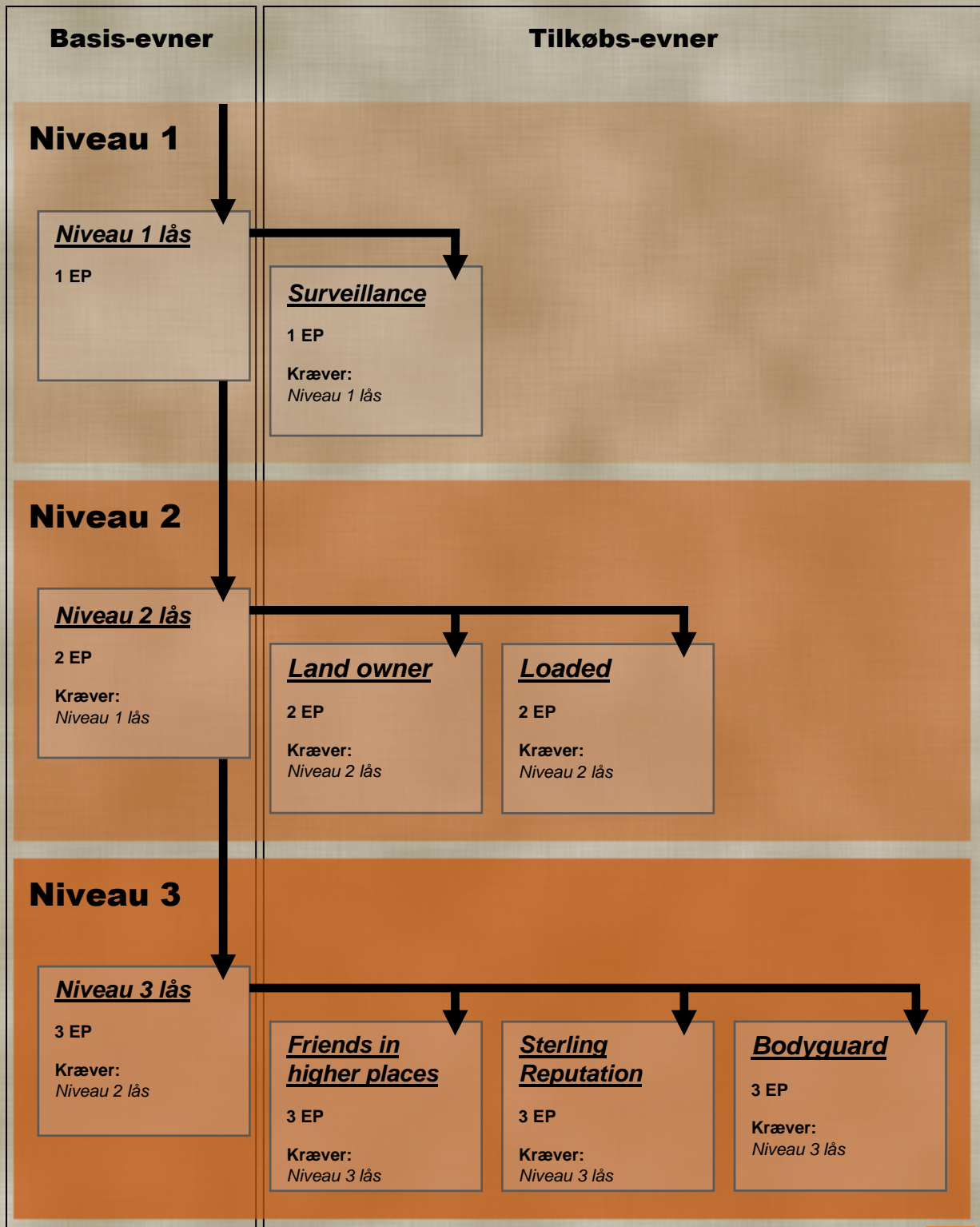
Når du åbner en lås, kan du samtidig slukke for låsens overvågningskamera, så låsens ejer ikke kan se hvem der har været forbi. Dette koster 1 tech-ressource. Du skal stadig sende et billede til GM'erne.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Gruppe skills

Noble



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Niveau 1 lås

Basis-evne

1 EP

Dit territory er udstyret med en niveau 1 lås.

Surveillance

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: Niveau 1 lås

Din dør har et overvågningskamera, så hvis nogen prøver at åbne din lås, vil du få navn og billede på personen, der er brudt ind.

Niveau 2

Niveau 2 lås

Basis-evne

2 EP

Kræver: Niveau 1 lås

Dit territory er udstyret med en niveau 2 lås.

Land owner

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Niveau 2 lås

I starter spillet med enten en fuel mine, et medic- eller techdepot. I kan derved hyre et rumskibscrow til at hente jeres ressourcer fra start, uden at I skal sende nogen ud og finde dem først. I vælger selv typen.

Loaded

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Niveau 2 lås

Din gruppe starter spillet med 20 ekstra skud.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 3

Niveau 3 lås

Basis-evne

3 EP

Kræver: Niveau 2 lås

Jeres territory er udstyret med en niveau 3 lås.

Friends in higher places

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Niveau 3 lås

Familien har vigtige venner i Alliancen, og i har derfor en kontakt i kan kommunikere med gennem Cortexen under scenariet. Kontakten spilles af arrangørerne, og hvis denne stryges med hårene, har vedkommende mange vigtige informationer om de kommende forhandlinger.

Sterling Reputation

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Niveau 3 lås

Der vil være færre dårlige rygter om jeres gruppe.

Bodyguard

Tilkøbs-evne

3 EP

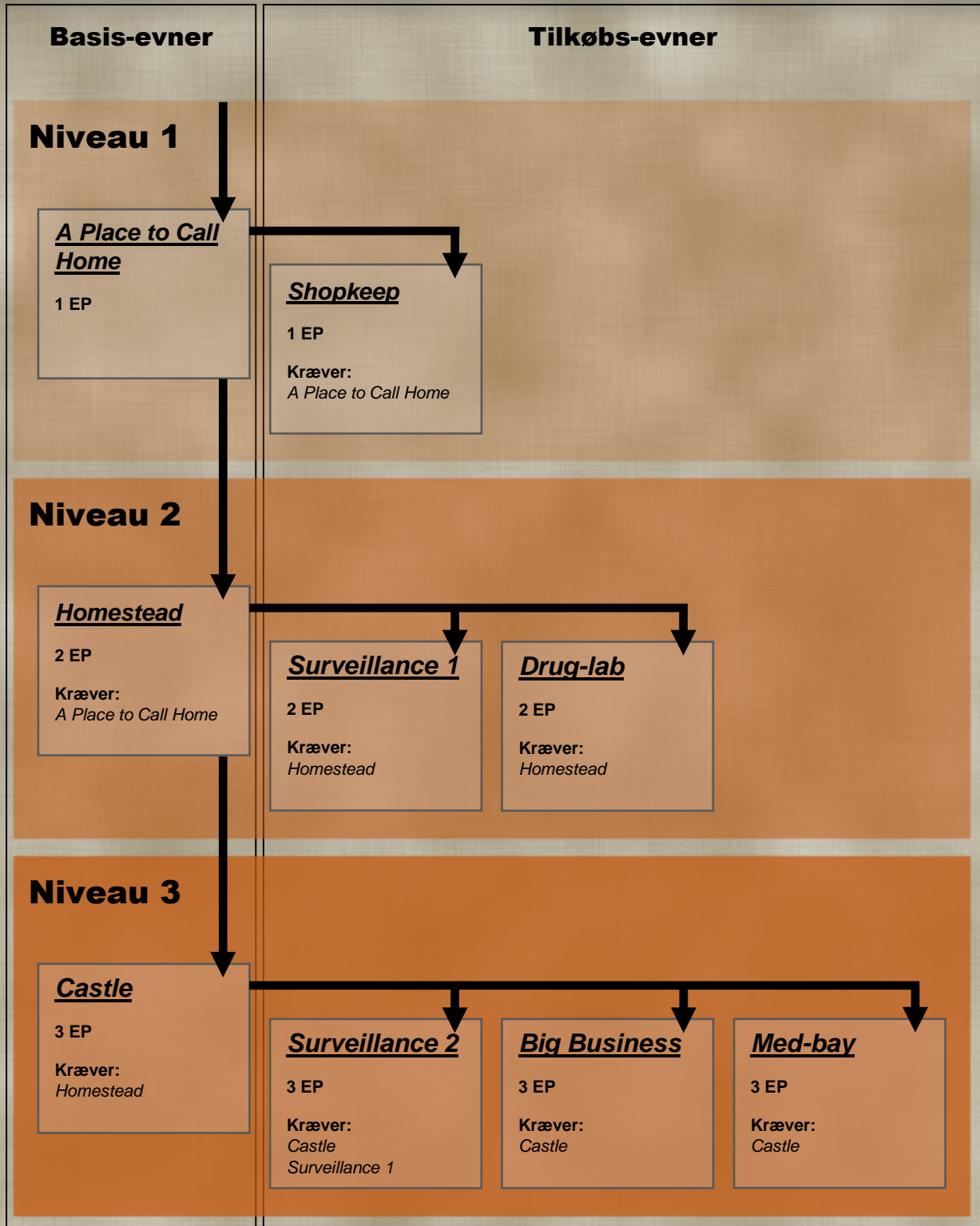
Kræver: Niveau 3 lås

Din gruppe kan råde over to automatvåben.

firefly

Settler

Tell Them I Ain't Coming Back



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

A Place to Call Home

Basis-evne

1 EP

Du har et territory på Zionia Station som du og din gruppe ejer og kan indrette som I vil. Jeres Territory er udstyret med en niveau 1 lås.

Shopkeep

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: A Place to Call Home

I kan tilkøbe et spot i flyhangaren på Zionia Station på 3x3 meter, og derved udvide jeres forretningsforetagende.

Niveau 2

Homestead

Basis-evne

2 EP

Kræver: A Place to Call Home

Jeres territory er udstyret med en niveau 2 lås.

Surveillance 1

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Niveau 1 lås

Din dør har et overvågningskamera, så hvis nogen prøver at åbne din lås, vil du få billede på dem, der er brudt ind.

Drug-lab

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Niveau 1 lås

Jeres territory er udstyret med et drug-lab hvor jeres Medic kan fremstille stofferne Vanilla, Snow Drops og Sham Rocks. Læs under Medic-evnetræet hvad det kræver at fremstille stofferne.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 3

Castle

Basis-evne

3 EP

Kræver: Niveau 1 lås

Jeres territory er udstyret med en niveau lås.

Surveillance 2

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Castle & Surveillance 1*

Din dørs overvågningskamera vil, hvis nogen prøver at åbne din lås, give både navn og billede på dem, der er brudt ind.

Big Business

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: *Castle*

I kan udvide jeres spot i flyhangaren på Zionia Station med 3x3 meter, og derved udvide jeres forretningsforetagende yderligere. I vil i alt have 6x3 meter.

Med-bay

Tilkøbs-evne

3 EP

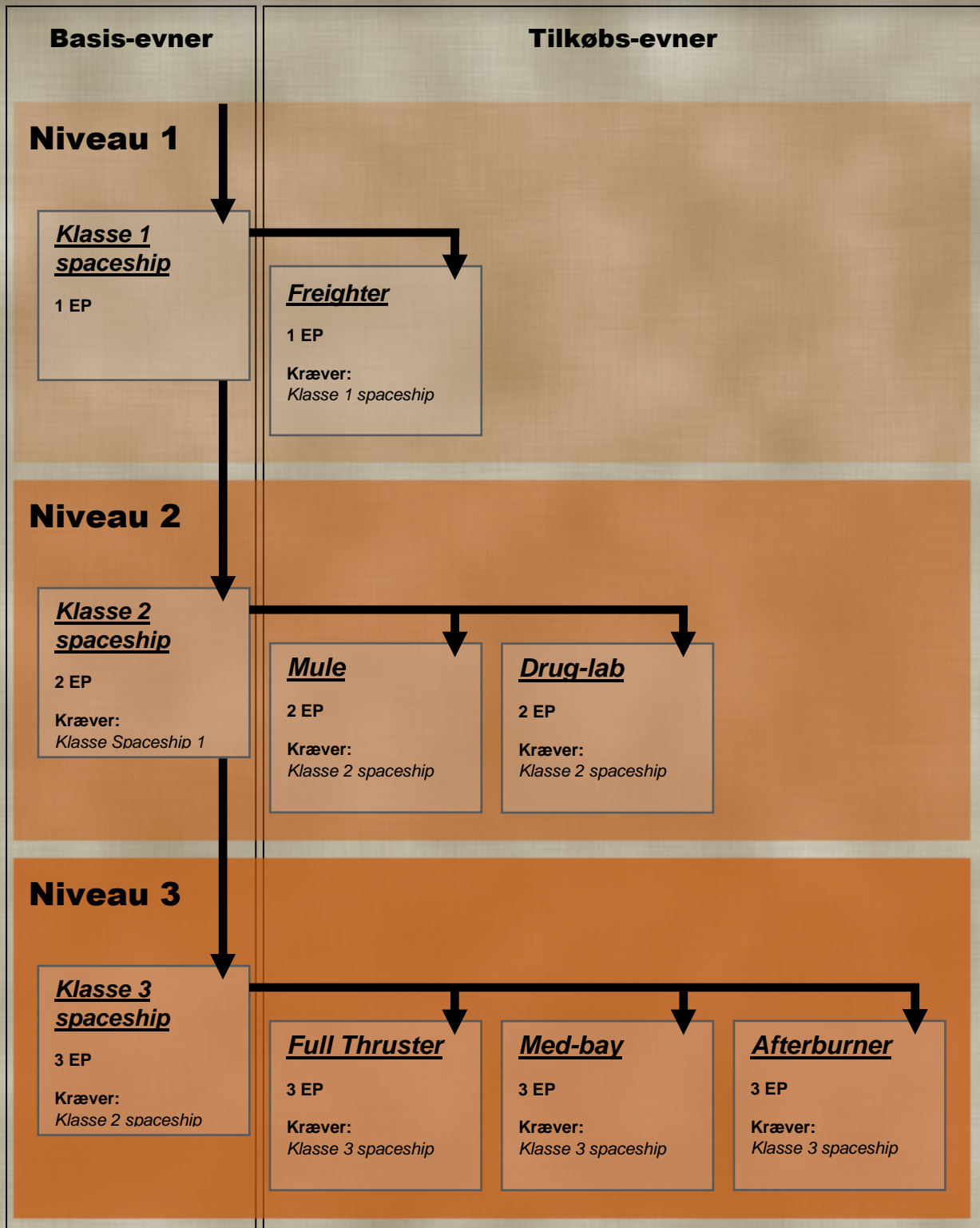
Kræver: *Castle*

Jeres territory er udstyret med en med-bay, hvor jeres Medic kan foretage behandlinger, operationer, og hele jer og andre op på fuldt HP igen.

firefly

Spacer

Tell Them I Ain't Coming Back



firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Klasse 1 spaceship

Basis-evne

1 EP

I har et Klasse 1 spaceship liggende i flyhangaren på Zionia Station, som er udstyret med en niveau 1 lås. I kan fragte op til 10 ressourcer i alt af forskellig art

Freighter

Tilkøbs-evne

1 EP

Kræver: Klasse 1 spaceship

I kan fragte 2 ekstra personer på jeres skib udover jeres eget crew, eller I kan fragte 5 ekstra ressourcer.

Niveau 2

Klasse 2 spaceship

Basis-evne

2 EP

Kræver: Klasse 1 spaceship

I har et Klasse 2 spaceship liggende i flyhangaren på Zionia Station, som er udstyret med en niveau 2 lås. I kan fragte op til 15 ressourcer af forskellig art.

Mule

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Klasse 2 spaceship

Jeres skib kan fragte yderligere 2 ekstra personer udover jeres eget crew. Den stacker med Freighter, og I kan således fragte i alt 4 ekstra personer. Ligeledes kan I vælge at fragte yderligere 5 ekstra ressourcer. I kan enten lave fordelingen 10 ekstra ressourcer, eller 2 ekstra personer og 5 ekstra ressourcer.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Drug-lab

Tilkøbs-evne

2 EP

Kræver: Klasse 2 spaceship

Jeres skib er udstyret med et drug-lab hvor jeres Medic kan fremstille stofferne Vanilla, Snow Drops og Sham Rocks. Læs under Medic-evnetræet hvad det kræver at fremstille stofferne.

Niveau 3

Klasse 3 spaceship

Basis-evne

3 EP

Kræver: Klasse 2 spaceship

I har et Klasse 3 spaceship liggende i flyhangaren på Zionia Station, som er udstyret med en niveau 3 lås og har *Surveillance*. I kan fragte op til 20 ressourcer af forskellig art.

Full Thrust

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Klasse 3 spaceship

I kan intercepte eller evade interception. For at lykkes med begge dele skal jeres pilot rulle 4 eller derover på en 6-sidet terning. Evnen stacker med Mechanic- og gruppe-evnen Full Thrust, således at jeres chance for at intercepte eller evade forøges med +1.

Med-bay

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Klasse 3 spaceship

Jeres skib er udstyret med en med-bay, hvor jeres Medic kan foretage behandlinger, operationer, og hele jer og andre op på fuldt HP igen.

Afterburner

Tilkøbs-evne

3 EP

Kræver: Klasse 3 spaceship

I kan lave 1 ekstra hop pr. fuel-ressource. Denne evne stacker med Pilot-evnen Eco-friendly og med Mechanic-evnen Light My Fuel.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Noble

Niveau 1

Deep Pockets

2 EP

Niveau 2

Deeper Pockets

2 EP

Kræver:
Deep Pockets

Niveau 3

The Deepest Pockets

2 EP

Kræver:
Deeper Pockets

Settler

Bullet Brian

2 EP

Trader Joe

2 EP

Golden Goldie

2 EP

Spacer

Jayne Cobb

2 EP

Kaywinnet Lee Frye

2 EP

Malcolm Reynolds

2 EP

firefly



Noble

Tell Them I Ain't Coming Back

Niveau 1

Deep Pockets

2 EP Kræver:

Du starter spillet med 400 ekstra credits

Niveau 2

Deeper Pockets

2 EP

Kræver: *Deep pockets*

Du starter spillet med 400 ekstra credits. Denne evne stacker med Niveau 1, så du i alt starter med 800 credits.

Niveau 3

The Deepets Pockets

2 EP

Kræver: *Deeper pockets*

Du starter spillet med 400 ekstra credits. Denne evne starter med Niveau 1 og 2, så du i alt starter med 1200 credits.

Settlers

Bullet Brian

2 EP

I starter spillet med 10 ekstra skud.

Trader Joe

2 EP

I starter spillet med 1 ekstra ressourcer af eget valg (tech, fuel, eller med-kit).

Golden Goldie

2 EP

I starter spillet med 100 ekstra credits.

firefly



Spacer

Tell Them I Ain't Coming Back

Jayn Cobb

2 EP

I starter spillet med 10 ekstra skud.

Kaywinnet Lee Frye

2 EP

I starter spillet med 1 ekstra ressourcer af eget valg (tech, fuel, eller med-kit).

Malcome Reynolds

2 EP

I starter spillet med 100 ekstra credits.

firefly

Tell Them I Ain't Coming Back

Bilag

Bilag 1: Drugs

Der findes tre typer drugs til scenariet. Disse kan fremstilles ved at købe evnen *Prescription Drugs* 1-3 gange. Er man bruger af dem, kan de købes af dealere rundt omkring på Clementine, eller måske opstøves i et hemmeligt stash på en asteroide.

Alle drugs kan indtages oralt, og har en effekt og en bivirkning. Det er op til dig som spiller at fortolke disse, og bruge dem så det bidrager til dit spil. Drugs til scenariet er sat i verden for at skabe spil, og der er ingen drugs der giver særlige skills, eller immunitet.

Alle drugs er ulovlige i Alliancens øjne, og det er ifølge loven hverken tilladt at besidde, eller sælge de ulovlige stoffer. Det stopper dog sjældent folk, og handel og indtagelse foregår livligt på Clementine, men ikke uden risiko.

Snow Drops

Effekt: Beroligende.

Bivirkning: Stærkt vanedannende.

Prop: Reagensglas med koncentreret saft.

Snow Drops er et velkendt medikament, der bliver taget af høj som lav, rundt omkring i Verset. Stoffet har en beroligende effekt, og er særligt populær blandt nobles i samfundets top, og de der har ondt i sjælen på samfundets bund. Stoffet er let at fremstille og indtage, og i nogen kredse bliver det også anvendt som medicin. Mange steder er det derfor ikke ligeså udskammet at tage, og selvom det er stærkt vanedannende, har det ikke andre mærkbare bivirkninger.

Sham Rocks

Effekt: Følelse af uovervindelighed og opkvikkende i omkring 30 min.

Bivirkning: Stærke abstinenser med fysisk ubehag ved længere tids brug.

Prop: Lille pose med pop rocks.

Sham Rocks blev opfundet af irske Brown Coats under uafhængighedskrigen, og var oprindeligt et combat drug der skulle få soldater til at glemme deres frygt. Nu hvor krigen er slut, bliver stoffet dog stadig brugt flittigt af folk der har brug for et lille ekstra skub inden de skal præstere. Stoffet er bandlyst af alliancen, og strengt forbudt i deres bevæbnede styrker. Sham Rocks lever dog i bedste velgående blandt befolkningen i The Outer Rim.

firefly



Tell Them I Ain't Coming Back

Vanilla

Effekt: Kort og vild rus på omkring et minut. Meget ufarligt.

Bivirkning: Let påvirkelig mens rusen står på.

Prop: Vaniljesukker i små poser.

Vanilla betragtes af de fleste der bruger det som et uskyldigt festdrug. Stoffet når det indtages giver en vild, men meget kort rus, og er perfekt til at sætte skub i tingene hvis der kommer for meget stilstand. Dømmekraften hæmmes dog også betydeligt under rusen, og folk bliver meget medgørlige mens de er påvirkede. Mange unge mennesker bruger Vanilla til at sætte lidt mere glans på den grå hverdag, da fordelene langt overstiger ulemperne.



<https://firefly-live.dk>

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