

Introduktion

Uddrag af dagbog år 2501 - civil ingeniør **Ketty Temple** - Planet developments inc.

Det var med længsel i blikket jeg endelig efter lang tids rejse kunne konstatere at Anthalos endelig var i syne. Fra rummet så den ikke ud af noget særligt, men jeg var blevet sendt i forvejen for at undersøge om netop denne uanseelige planet kunne blive firmaets nye hovedkvarter. Jeg gned mig træt over øjnene. Jeg troede aldrig at det var lykkedes mig at komme afsted. Ledelsen i PD - inc. havde i mange omgange ikke kunnet blive enige om de ønskede en udvidelse eller ej. Til slut havde de dog besluttet sig for at undersøge mulighederne i de kendte galakser og jeg var endelig blevet sendt afsted.

Mine informationsdiske lå smidt henover det letglødende faliumbord. der var ikke mange informationer om den lille planet eller dens beboere men jeg havde taget med mig hvad der var at finde. Anthalos var egentlig en forholdsvis stor planet - større end vores hjemplanet jorden havde jeg læst. (Jeg havde aldrig selv set jorden, men min oldefar fortalte mig historier om den da jeg var barn). PD - inc. havde satset på planeten som mineplanet da man troede at Texotyl var et sjældent stof. Senere fandt man flere planeter med større mængder der lå nærmere hovedkvarteret og Antalos-minen og dens beboere blev glemt. De udvandt dog stadig Texotyl og små forekomster af sølv men i mange år havde ingen fra direktionen besøgt stedet.

Skibet rumlede let og jeg blev revet ud af min tankerække. Det var en model 6000H - moderskib med strålegeneratorer - åbenbart en fejlinvestering fra firmaets side for det var den eneste 6000H - model jeg havde set i al den tid jeg havde arbejdet i hovedkvarteret og der kom ellers mange skibe. Jeg kunne mærke en lille knude i maven. Jeg var på vej til at bevæge mig ud på kanten af det stude-rede univers - efter dette var der kun få beretninger om hvad der fandtes. Jeg kom til at tænke på mine forældre der stadig sad på hovedkvarteret og trak et lille hologram op af lommen. Det var rart at se dem smile til mig - også selvom det bare var et hologram. Jeg havde forsøgt at kontakte dem tidligere på rejsen men vi var for langt ude og de forskellige sol vinde forstyrrede signalet. Skibet rumlede igen - vi var ved at lægge an til landing og jeg skred over det jadegrønne metalgulv. Hurtigt satte jeg diskene i min diskdepositer og satte den i bæltet. Jeg lukkede ligeledes den gamle pc.203 lagde den i beskyttelsesboksen og klikkede den fast ved siden af diskdepositeren. Jeg havde brokket mig over ikke at få tildelt en ny pc til rejsen men istedet var jeg blevet lovet det nyeste udstyr i min barak i hovedkvarteret.

Da vi landede tog mineforstanderen imod os. Med mig bragte jeg et par assistenter der skulle lave de vigtigste målinger - iltprocent, teroctaprocent, bakterie/infektionsgrad m.v. Jeg slog hurtigt et lille laboratorie og datacentral op i den halvt faldefærdige minestation. Herfra ville jeg i løbet af den næste måned samle de vigtigste informationer og udregninger af muligheden for Anthalos som potentiel hovedkvarter i den nye udvidelse.

Generelle regler

Hvad er rollespil?

At spille live rollespil handler om at være sin rolle. Jo mere realistisk og tro mod sin karakter man er jo bedre bliver rollespillet for alle. Derfor er det nødvendigt at møde op udklædt. Brug tid og kræfter på at lave din udklædning så den passer til den verden vi spiller i og den rolle du har. Hvad kostumet er lavet af er irrelevant bare det ser godt ud.

Det er bedst at møde op udklædt og sminket så vi ikke skal bruge for lang tid på at vente til alle er klar. Hvis du godt kan lide det sociale i sminkningen så mød gerne op lidt tidligere og gør dig klar. Når alle har fået godkendt karakterer, udleveret penge og har betalt holder mestrene en (forhåbentlig) kort briefing hvor man kan få afklarede eventuelle spørgsmål. Kort efter briefing går spillet i gang. Efter spillet er slut samles alle spillere straks efter til debriefing hvor ris og ros modtages. Det er også her man tager et bestik af spillets hændelser og igen er spørgsmål tilladt. Derefter er der oprydning.

Inden man begynder

Der kræves ikke noget særligt for at spille rollespil. Det er ikke nødvendigt med den store baggrundsviden eller kendskab til alle historier og lignende. Man behøver heller ikke at kunne hele regelsættet i hovedet, men det er meget vigtigt at alle har læst og forstået regelsættet så spillet kan flyde bedst muligt. Hvis man har problemer med at forstå regelsættet kan man altid henvende sig til en medspiller eller en mester. Det er også muligt at skrive til os med spørgsmål af enhver art. Der er altid regelsæt til stede så hvis der opstår en situation som man ikke kan løse kan man gå til en mester, som sikkert vil være behjælpelig. Under alle omstændigheder skal man vide nøjagtig hvilke evner ens rolle har og hvad disse evner kan og ikke kan. Det mindste man kan gøre er at have styr på sig selv!

Kampens Skade & livspoint:

Alle spillere besidder et vist antal livspoints (LP), der er afgørende for, hvor mange slag, der skal til før man dør i kamp. Alle starter med 1 LP på hver arm og hvert ben, og 2 på kroppen – man kan ved hjælp af evnerne Udholdenhed og Sejhed købe sig til flere LP. Skulle man miste alle livspoints i en arm, vil denne være ubrugelig. Det vises ved at armen holdes bag ryggen. Mister man et ben, skal man humpe rundt på det andet ben (det er dog i orden at støtte med den anden fod) og skulle man miste det andet ben, så vil man vælte om på jorden. Mister man sine livspoint i kroppen, altså man har 0 i kroppen, så falder man bevidstløs til jorden. Her forbliver man bevidstløs indtil man modtager hjælp. Hvis man ligger med 0 lp i maven og får at vide fra sin modstander at han ”giver dig nådesstødet” så har man -1 lp i maven. Man er stadig bevidstløs men man ligger og forbløder i 5 min. Når man har -1 lp i kroppen skal man heales eller opereres for at komme op på 0 lp. Din modstander kan også vælge at give dig endnu et nådesstød (dette skal igen fortælles) så er man nede på -2 lp i maven, og nu er man død. Man bliver liggende i 1 min. hvorefter man begiver sig til off-game området.

Man kan få flere livspoint gennem evnerne sejhed & udholdenhed, eller hvis man bærer beskyttelse.

Styrke & håndgemæng

Styrke udregnes på følgende måde: alle har 1 i styrke, hertil lægges dine krops LP, hvis man benytter sig af flydende LP er det en halvering af de flydende LP rundet op.

Styrke er din karakters styrke i specielle situationer. I disse situationer vil vedkommende med den største styrke vinde. Hvis styrke er lige høj vil der ske følgende:

Hvis man prøver at holde en person fast skal man ”spille” sten, saks og papir. Den som vinder, har overtaget de næste 30 sek. (hvis man er to om at holde en person, lægges de to styrke sammen).

Hvis man er i håndgemæng skal man "spille" sten, saks og papir. Det gøres 1 gang og taberen modtager 1 slag. Det er her meget velset at kaste sig bagover, når man får et "par på skrinet". Man kan blive ved med håndgemæng indtil en af de kæmpende har fået lige så meget i skade som sin styrke. Så er denne slået bevidstløs i 5 minutter, altså er kampen er ikke dødelig. En god kamp bliver udført på den måde, at man bliver ved med at "spille" sten, saks og papir, indtil en person er banket bevidstløs. Derefter starter man sin stunt kamp, hvor man får de slag man lige har "spillet" sig til i den rækkefølge de nu engang faldt. Det virker mere realistisk end at stoppe efter hvert slag.

Våben:

Alle våben er lavet af bløde materialer, som regel et liggeunderlag svøbt omkring en bambus stok, og sat fast med gaffa tape.

Der findes også en anden måde at lave våben på, nemlig latex-våben, men da vi bruger gaffa-våben, ønsker vi ikke at mikse forskellige våbentyper, så hvis ud har et latex-våben, så lad det blive hjemme, for du får ikke lov til at bruge det i kamp. Dog er latex daggers tilladt, hvis man ikke benytter dem som kastevåben.

Som fast regel gælder: at ingen våben må kunne gøre rigtigt ondt. Ikke-godkendte våben vil blive sorteret fra, inden spillets start. Der er næsten ingen grænser, for hvilke våben typer, der kan laves, men som standard gælder "Våbenguide" af H.C Molbech og Jimmy Jensen som er at finde på hjemmesiden.

De fleste våben som bruges i Anthalos er dog skydevåben. Til at symbolisere våben benytter vi os af legetøjpistoler som skyder med røde gummikugler. Disse våben kan ændres så de kommer til at ligne våben fra år 2505. Er man i tvivl, kan man kigge i Alternity Stardrive bøgerne som udgives af Wizards of the Coast.

Brug af Våben

Det giver sig selv, at man ikke slår igennem med sit våben. For det første kan slaget så gøre ondt og for det andet er det meget sandsynligt at våbnet brækker. Derfor slår man med måde og skulle man iagttage en person tampe igennem med sit femhåndssværd, så sig det til en mester. Så skal vi personligt sørge for at våbnet ødelægges og spilleren bortvises.

For at et slag tæller skal det være gennemført. Det betyder at slagarmen skal være bag hoften for hvert slag. Så ingen trommesoloer med daggers og lign. Det er strengt forbudt at slå folk i hovedet, på halsen, i skridtet, og desuden er det under alle omstændigheder strengt forbudt at støde/stikke, uanset hvilket våben du bruger. Rammer du ved et uheld en anden person i de forbudte områder, så giv ham tid til at sunde sig. Prøv evt. fra begges sider at få det ind som en del af spillet. En sådan situation behøver ikke stoppe spillet.

Kærlighed og Elskov

Der findes også kærlighed i Anthalos, men det siger sig selv at det ikke lige er på en skole mens der løber 50 rollespillere rundt, man skal udfolde den intime del. Derfor er der også in-game regler for denne del af rollespillet. Symbolet for samleje er nakkemassage. Samlejet kan være frivilligt eller påtvunget. Det sidste kræver dog en del spil fra de involverede

Anthalos som verden

Anthalos foregår i en verden, som kører efter Alternity Stardrive regelsættet udgivet af Wizards of the Coast. Vi skal her slå fast at det ikke er nødvendigt, at man har læst bøgerne eller har førstehånds kendskab til verdenen. Men for de, som gerne vil vide lidt mere om den verden vi spiller i kan vi henvise til "Alternity Stardrive Campaign setting", der selvfølgelig kan findes i offgame området under spillet.

Året er 2505, den gamle jord, som de fleste folk aldrig har betrådt, er centeret i det kontrollerede univers. Det kontrollerede univers består af en række store lande, som har flere solsystemer i deres område. Denne sammenslutning af lande er kendt under navnet "The Stellar Ring". Anthalos er placeret i et kæmpe område, der kaldes "The Verge", hvor den kredser omkring en nyopdaget sol nær solsystemet Cambria. Det nye solsystem består af et ukendt antal mere og mindre beboede planeter der kredser om solen Scalberos i kvadrat 32-32. Anthalos er en tidligere mineplanet med en forfalden minestation tilknyttet. Denne minestation er nu blevet restaureret og er bedre kendt under navnet QZ4171 Anthalos. Basens nye formål vil være at fungere som mødested for handlende, ambassadører og andre firmaer, som har interesse i det nye område.

Racer

På grund af Anthalos placering og den store mulighed for at skabe nye kontakter samler planeten racer fra et stort opland. PD Inc. er hovedsagligt et menneske forehavende, men da de ønsker at udvikle planeten i retning af at blive udgangspunkt og mødested for en lang række forskellige solsystemer, forsøger de at åbne Anthalos' muligheder for alle racer.

Der findes ikke nogen direkte racebeskrivelser. Ønsker man at spille en anden race end menneske skal man selv opfinde racen og have den godkendt af mastergruppen. Ideer til racer kan også findes i diverse Alternity bøger.

Professioner

Der findes heller ingen direkte professioner. En persons profession er, hvad vedkommende ønsker at kalde sig selv, programmør, handelsmand, kirurg osv.

Spilmæssig information omkring planet vandring

Hvis man vil færdes uden for basens indre områder, skal man iføre sig en beskyttelsesdragt med tilhørende iltmaske. Rent praktisk skal man desuden "skifte sko". Alt dette skal foregå i en airlock. Når en airlock er lukket kan man pga. af sikkerhedsmæssige årsager ikke tiltvinge sig adgang. Man må vente til airlock'en er fri.

Spilteknisk omkring vandring uden for basen - Ingame skal man købe iltelementer. Disse kan købes i basens messe eller blive tildelt af en højere rangerende ansat. Når man forlader en airlock og går uden for basen, skal man tage et handout, som er placeret i airlocken. Disse skal åbnes umiddelbart efter udgangen fra basen. Vigtigt!: et handout kan IKKE annulleres ved straks at gå ind igen.

Desuden skal man huske, at hvis man ikke vil gå rundt i strøpesokker indendørs, skal man medbringe indesko.

Basens ingame opbygning

Ud over de to etager og kælderens på skolen, findes der ingame en fiktiv tredje etage, som man ikke kan komme op på. Denne etage er forbeholdt basens absolutte spidser og ledere. Hvis man ønsker foretræde for en af disse personer, skal man kontakte en master. Et sådan foretræde sker sjældent med det samme, så vær forberedt på ventetid. Tredje etage kan fungere næsten uden resten af basen, dvs. de har eget køkken, egen airlock osv.

Anden etage er primært for basens administrerende personel, sickbay, politi samt de finere handelsforbindelser.

Første etage er common area, med messe, de primære airlocks, forlystelses område og informationsområde.

Kælderen vil fungere som basens slumkvarter, det er her man gør alle de lyssky aftaler og lign. Det er den oprindelige del af basen, og er ikke yderligere istandsat. Her vil de få minearbejdere som er på basen holde til.

At lave en karakter

Det første man skal gøre er at finde på en race. Hvis du vil være menneske så er det helt fint, men vil du lave en race skal du først beskrive din race, hvordan du vil lave den rent udsendesmæssigt. Hvad racen er god til, evt. specielle egenskaber osv. Er racen krigerisk, meget kloge, teknologiske udviklede, hvordan ser de på andre racer, hvordan ser de på mennesker osv. Når man har fundet på en race skal den sendes ind og godkendes af en mester.

Næste opgave er at finde et koncept til sin karakter, dvs. skal han være læge, datalog, arbejder, soldat osv. herudfra vælger man sine evner.

Først skal du have valgt hvad din karakter skal have i de 4 færdigheder: Styrke, Fokusering, Lærdom og Mental styrke. Alle har 1 i alle færdigheder, derefter deler du 9 point ud blandt de 4 færdigheder, som start karakter kan du maks. have 7 i en færdighed. Husk på hver færdighed har sine fordele, så del færdighedspoint ud med omtanke. Vær ekstra opmærksom på at lærdom levere dine evne point EP.

Efter dette skal du til at købe evner til din karakter. Hvor mange evne point du har kan du finde i tabellen over Lærdom. I denne forbindelse skal man være opmærksom på at der er et maks. for hvor mange evner man må have indenfor de 4 færdigheds kategorier. Dette maks. kan findes i tabellerne over færdigheder.

Hvordan læser man tabellerne:

Den første kolonne i hver tabel beskriver antallet af færdighedspoint. Kolonne to er det antal evner man får adgang til ved det givne antal færdighedspoint. Den tredje kolonne varierer fra færdighed til færdighed, f.eks. i lærdom kan du aflæse det antal EP du har til rådighed, med det givne antal færdighedspoint, og i styrke er det hvor mange LP, de to første tal repræsenterer arme og ben, det sidste er krops LP.

Psyko kinetiske evner (*PK evner)

Disse evner er meget specielle og der er kun få personer som udvikler dem. dvs. at du skal ikke regne med at få lov til at få PK evner uden videre. Faktisk vil der ikke være mere end et pr. stykker som har disse evner i spillet.

Styrke:

Styr. point	Antal evner	LP
1-3	2	1/1/2
4-5	3	2/2/2
6-7	5	2/2/3
8	6	3/3/3
9	7	3/3/4

Lærdom:

Lærd. point	Antal evner	EP
1-3	4	10
4-5	7	15
6-7	9	20
8	11	25
9	12	30

Fokusering:

Fok. point	Antal evner
1-3	2
4-5	3
6-7	4
8	5
9	6

Mental styrke:

Ment. point	Antal evner
1-5	2
6	3 (Adgang til PK evner*)
7	5
8	7
9	8

Hvordan udvikler jeg min karakter?

Når man har overlevet et scenarie og ønsker at fortsætte med at spille den samme karakter får man flere EP til at købe evner for. Disse EP kan også bruges til at ændre i sine færdigheder, dette er dog dyrt.

Ekstra køb af Færdigheds points:Færd. point EP pris

1-3	10
4-5	20
6-7	30
8-9	40

Tabellen viser prisen for at ændre sine færdigheder. F.eks. har du lærdom på niveau 4 og ønsker at købe det på niveau 5 så er prisen 20 EP, men hvis du så yderligere vil købe den på niveau 6 så koster det 50 EP (20 EP for 4->5 og 30 EP for 5->6)

Man tjener 10 EP pr. scenarie.

Styrke:

Beskyttelse	(3 EP)
Bonk	(3 EP)
Håndgemæng	(3 EP pr. niveau)
Kvæle	(3 EP)
Nærkampsvåben	(3 EP)
Sejhed	(4 EP pr. niveau)
Udholdenhed	(4 EP pr. niveau)

Fokusering:

Afstandsvåben	(4 EP)
Backstab	(6 EP)
Benytte Fly/Rumskib	(3 EP)
Benytte køretøj	(2 EP)
Forklædning	(4 EP)
Lommetyveri	(3 EP pr. niveau)

Lærdom:

Benytte computer	(2 EP)
Benytte sprængstoffer	(4 EP pr. niveau)
Computer hacking	(4 EP pr. niveau)
Computer programmering	(3 EP pr. niveau)

Førstehjælp	(2 EP pr. niveau)
Kontakt	(2 EP pr. niveau)
Medicinal viden	(4 EP pr. niveau)
Operation	(4 EP pr. niveau)
Reperation	(2 EP pr. niveau)
Sygdoms kundskab	(3 EP pr. niveau)
Viden	(3 EP pr. niveau)
Vurdere	(3 EP pr. niveau)

Mental styrke:

Gade information	(2 EP pr. niveau)
Overbevisende snak	(4 EP pr. niveau)

Psyko kinetiske evner:

Clairvoyance	(5 EP pr. niveau)
Energi kugle	(3 EP pr. niveau)
Heale	(3 EP pr. niveau)
Kinetisk skjold	(4 EP pr. niveau)
Læse tanker	(4 EP pr. niveau)
Lammelse	(4 EP pr. niveau)
Tanke skjold	(5 EP pr. niveau)
Telepati	(5 EP pr. niveau)

Styrke evner

Beskyttelse (3 EP)

Denne evne giver personen ret til at benytte beskyttelse i form af energi dragter, og anden beskyttelses dragt. Undtaget fra denne evne er rumdragter og strålings beskyttelses dragter.

Bonk (3 EP)

Denne evne giver personen mulighed for med et enkelt velplaceret slag mod en anden persons nakke/hoved at slå vedkommende ud. Dette gøres ved at slå vedkommende (ikke hårdt) i nakken, og sige bonk. Den ramte skal ligge bevidstløs i 10 minutter. Det er ikke muligt at forlænge tiden ved at slå personen flere gange.

Håndgemæng (3 EP pr. niveau)

Denne evne giver personen en bedre chance i håndgemængs situationer. Den giver personen 1 ekstra i styrke pr. niv. Styrke lægges kun til håndgemængs situationer og ændrer ikke personens normale styrke.

Kvæle (3 EP)

Hvis man har denne evne, kan man snige sig op bag en person, lægge en hånd på ofrets skulder og hviske "kvæle". Derved kan man langsomt tage livet af sit offer. Så højt at ofret kan høre det, tæller man langsomt til 15 - derefter er ofret bevidstløs. Hvis man fortsætter med at tælle, dør ofret efter at man har talt til 30. Ofret må ikke bevæge sig eller gøre modstand mens det kvæles. Et bevidstløst offer er væk i 10 minutter. Personen kan ikke huske hvem der har prøvet på at kvæle dem. "Kvæle" kan afbrydes ved at angriberen selv bliver angrebet (af en 3. person)

Nærkampsvåben (3 EP)

Denne evne giver personen lov til at benytte nærkampsvåben. Nærkampsvåben er knive, køller osv. Alle nærkampsvåben giver 1 LP i skade.

Sejhed (4 EP pr. niveau)

Denne evne giver personen en ekstra LP i maven pr. niveau man vælger evnen.

Udholdenhed (4 EP pr. niveau)

Denne evne giver personen en ekstra LP i ben eller arme pr. niveau man vælger evnen.

Fokuserings evner:

Afstandsvåben (4 EP)

Denne evne giver personen lov til at benytte afstandsvåben. Afstandsvåben er pistoler, kastknive osv. Alle afstandsvåben giver 1 LP i skade.

Backstab (6 EP)

Karakterer med denne evne kan med ét ubemærket angreb dræbe en person, uanset hvor mange LP ofret har. Med "ubemærket" menes at ofret ikke ser kniven eller bevægelsen der resulterer i mordet. Selve udførelsen af backstabet er lettere kompliceret. Personen, der vil udføre mordet, skal snige sig ind på sit offer, som før nævnt, lægge sin kniv ind mod offerets hals og sige "backstab". Dette er ikke altid lige til, men kan, med lidt øvelse, lade sig gøre. Det er meget vigtigt, at offeret straks falder til jorden, uden at sige en lyd, da effekten af backstab er øjeblikkelig.

Passiv: Spilleren udfører et angreb, som et backstab, men lægger i stedet kniven på skulderen af modstanderen, og siger "Passiv". Modstanderen er ved fuld bevidsthed, men kan ikke flygte fra angriberen. Den passive kan ikke på nogen måde gøre modstand da det vil medføre øjeblikkelig backstab. Angriberen kan til enhver tid fuldføre backstab'et og dermed dræbe modstanderen. Man

kan kun afbryde "Passiv", ligesom man afbryder "Kvæle", nemlig ved at angriberen selv bliver angrebet (af en 3. Person), dette resulterer i at backstabet bliver gennemført og den passive dør. Den udførende kan selvfølgelig fjerne kniven af sig selv.

Benytte Fly/Rumskib (3 EP)

Med denne evne kan man styre et rumskib eller fly lige meget type. Det betyder ingame at man kan benytte rumskibe uden der skal være en pilot til stede.

Benytte køretøj (2 EP)

Med denne evne kan man styre et køretøj lige meget type. Det betyder ingame, at man kan benytte køretøjer uden der skal være en chauffør til stede.

Forklædning (4 EP)

Enhver kan udklæde sig ud, men det kan alle genkende. Med denne evne er du en ekspert i udklædning. Med denne evne kan du, ved hjælp af forklædning og evt. skæg, næse osv. udgive dig for at være en anden. Det kræver at man i spillet ændre sin udklædning og eller ansigt. Det nytter ikke bare at tage en hat på, eller tage en kappe over din nuværende udklædning, andre spillere skal være klar over at du har skifte udsende. Alle som ser dig klæde om vil vide hvem du er. Hvis man ønsker at klæde sig ud som en anden fra spillet, kræver vi selvfølgelig ikke at man har et direkte kopi kostume med, i denne situation tager man et gult bånd om armen. Husk evt. skannere og robotter vil kunne genkende en forklædning.

Lommetyveri (3 EP pr. niveau)

Denne evne gør at en person, der besidder evnen kan bestjæle en anden person, der ikke opdager at tyvens hånd bevæger sig hen mod en af den anden persons legemsdele. Når tyven berører legemsdelen, posen, tasken osv. skal han/hun langsomt tælle til x hvorefter han/hun oplyser den anden om at denne er blevet bestjålet. Det tal (x) som tyven skal tælle til er 15 minus 1 pr. to niveauer du har i evnen. Dvs. har du evnen i niveau 6 så skal man tælle til $15 - 3 = 12$.

Det er meget vigtigt at selv om du mærker tyvens hånd på din lomme eller lign. skal du spille som om du ikke har set ham/hende, mens han tæller til x, for på det tidspunkt er du faktisk allerede bestjålet. Du skal opdage ham/hende inden at han/hun røre den genstand han/hun vil stjæle fra. Alt hvad der måtte være spilrelateret på legemsdelen er nu blevet stjålet. Dog ikke mere end hvad tyven kan have i sin ene hånd.

Den bestjålede person har stadig ikke opdaget tyveriet, og vil ikke gøre det før denne normalt skal bruge en genstand fra den pågældende legemsdel.

Lærdoms evner

Benyt computer (2 EP)

Denne evne giver dig ret til at benytte en computer. Uden denne evne kan man ikke benytte en computer overhovedet. Hvis man køber evnen Computer programmering eller hacking behøver man ikke denne evne.

Benyt sprængstoffer (4 EP pr. niveau)

Denne evne giver dig ret til at benytte sprængstoffer. Dvs. du kan sammensætte bomber ud af de rigtige materialer (Det giver ikke ret til at fremstille bomber ud af råstoffer) Når du har fremstillet en bombe skal den påføres stedet hvor den skal detonere. Sprængkraft er lig det niveau som den er fremstillet på. Evnen giver endvidere personen ret til at desarmere en bombe som er fremstillet på mindre eller samme niveau. Der vil blive udleveret et skema over sprængstoffer når du tager evnen.

Computer hacking (4 EP pr. niveau)

Denne evne giver dig ret til at hacke et system som er på et mindre eller samme niveau som dit eget. Et system som er blevet hacket er ikke ødelagt, men blot penetreret, dvs. systemet fungerer stadig. Det tager 30 sek. pr. niveau at hacke et system. Hvilke informationer man får ud af at hacke et system, er forskelligt fra system til system, derfor skal du have fat i en master. De to evner "computer hacking" og "computer programmering" skal ligge inden for ét niveau af hinanden, f.eks. "computer hacking" på niveau 3 og "computer programmering" på niveau 4 eller omvendt.

Computer programmering (3 EP pr. niveau)

Denne evne giver dig mulighed for at programmere systemer på samme niveau som det niveau du har i evnen. Det system man ønsker at udvikle skal beskrives i detaljer - hvordan det fungerer. Man skal have det godkendt hos en mester når systemet er operationelt. De to evner "computer hacking" og "computer programmering" skal ligge inden for et niveau af hinanden, f.eks. "computer hacking" på niveau 3 og "computer programmering" på niveau 4 eller omvendt.

Første hjælp (2 EP pr. niveau)

Denne evne giver en person mulighed for at kurere et antal LP svarende til personens niveau. Man kan kun kurere det antal LP på samme person i timen. Det tager 15 min. pr. LP pr. del at kurere en person. F.eks. Per har mistet 1 LP i armen og 1 LP i benet. Det tager ham 15 min. at blive kureret helt fordi de to skader ligger på hver deres legemsdel. Havde personen haft 2 LP i armen og 1 LP i benet, ville det tage 30 min. pga. de 2 LP sad i samme legemsdel. I den tid skal personen som regel ligge stille.

Kontakt (2 EP pr. niveau)

Med denne evne er man i besiddelse af en kontakt, som skal godkendes af masterne. Denne kontakt kan man gøre brug af på forskellige måder, f.eks. kan man stille vedkommende spørgsmål eller få vedkommende til at finde ud af ting. Husk en kontakt er ikke alvidende. Du kan have én kontakt pr. niveau du har i evnen.

Medicinal viden (4 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du gennemskue og bearbejde medicinske problemer op til og med det niveau du har i denne evne.

Operation (4 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du kurere skader op til og med dit niveau i denne evne.

Reparation (2 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du reparere ting op til og med dit niveau i denne evne.

Sygdoms kundskab (3 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du kurere, udvikle og bearbejde sygdomme op til og med dit niveau i denne evne.

Generel viden (3 EP pr. niveau)

Med denne evne har du stor viden indenfor et emne per. gange du vælger denne evne.

Vurdere (3 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du vurdere tings værdi op til og med en sværhedsgrad passende til dit niveau i denne evne.

Mental styrke

Gade information (2 EP pr. niveau)

Med denne evne ved du, hvem du skal kontakte i det lidt mere lyssky miljø for at få oplysninger omkring ting. For hvert niveau du har i denne evne, har du større chance for at få fat i den rigtige information. Desværre er du også mere kendt i lyssky kredse og det kan give bagslag i visse situationer.

Overbevisende snak (4 EP pr. niveau)

Med denne evne kan spilleren snyde folk så vandet næsten driver. Det er muligt for en person med denne evne, at få andre overbevist om, at en genstand er meget mere værd end den egentlig er (eller omvendt). Når denne evne bruges, skal en skylle ord på mindst 2 minutter falde om hvorfor den er så dyr, så speciel, så uundværlig osv. Denne lange tale skal slutte af med at personen siger ”Så er du vidst overbevist om det!”. Den lyttende person vil så tro på at genstanden har en helt anden værdi end hvad han/hun reelt ved. Denne evne kan ikke bruges på penge/værdipapirer. Man kan dog kun få offeret til at gå med til en pris som er dobbelt så høj som normalt eller det halve af den normale værdi. Denne evne kan bruges i mange situationer, blandet andet i forhandlingssituationer. Personen skal have samme niveau i evnen som den modsatte parts mentale styrke.

Psyko kinetiske evner

Clairvoyance (5 EP pr. niveau)

Med denne evne kan du fornemme fysisk tilstedeværelse bag en lukket dør (spilteknisk benyttes evnen ved at man med hænderne over hovedet går ind i rummet og siger "clairvoyance niveau x" spillerne i rummet skal derefter fortsætte samtalen som om personen ikke er til stede. Dog kan personer med mental styrke på samme niveau eller højere fornemme at de bliver aflyttet. Det er en 6. sans og personerne vil ikke vide, hvem, der overvåger dem). Har en person i rummet evnen "læse tanker" er denne i stand til at afsløre "aflytterens" identitet uafhængigt af om personen har en højere mental styrke. Evnen "tankeskjold" beskytter selvfølgelig som normalt.

Energi kugle (3 EP pr. niveau) i gang pr. min.

Du kan lave et fysisk angreb, som giver et antal LP i skade svarende til dit niveau i evnen. Du kan også vælge at dele skaden op i flere energi kugler, derved skade flere personer på en gang. Det sker ved, at du efter at have skabt energi kuglen peger på hvert offer og siger ”Energi kugle” plus det antal skade vedkommende får. Man kan også vælge at bruge Energikuglen som "knokdown", dvs. du konverterer 2 LP i skade til "knokdown" i stedet. Dvs. man peger på hvert offer og siger ”Energi kugle” 0 LP i skade fald om" (bruger 2 LP), eller ”Energi kugle” 2 LP i skade fald om" (Bruger 4 LP) (Skaden er altid i kroppen og energi kuglen vil altid være et fysisk angreb, derfor kan den ikke blokeres af "*Tanke skjold*").

Heale (3 EP pr. niveau)

Du kan ved hjælp af mental energi heale et antal LP svarende til det niveau du har i evnen. Du kan kun heale hver legemsdel en gang pr. skade.

Kinetisk skjold (4 EP pr. niveau) i gang pr. min.

Du kan modstå et antal fysiske angreb svarende til det dobbelte af det niveau, du har evnen. Du kan kun blokere angreb som giver fysisk skade, der er mindre eller samme niveau som det du har i evnen. F.eks: Et fysisk angreb, som giver 3 LP i skade kan kun blokeres hvis man har min. niveau 3 i evnen. Hvis den fysiske skade er højere end dit niveau i evnen, modtager du kun det antal skade, der overstiger dit niveau. F.eks. et fysisk angreb som giver 5 LP i skade og dit niveau er 3, kan du kun blokere for de 3 LP, dvs. du modtager 2 LP i skade.

Læse tanker (4 EP pr. niveau)

Med denne evne er du i stand til at læse andre folks tanker medmindre de benytter sig af evnen "tankeskjold" eller har et højere mental styrke end du har niveau i evnen

Lammelse (4 EP pr. niveau)

Med denne evner er du i stand til at lamme komplet. Når du benytter evnen siger du "lammelse niveau x". Alle der har en lavere mental styrke end angriberen bliver lammet i 30 sek.

Tanke skjold (5 EP pr. niveau) i gang pr. min.

Du kan modstå et antal psykiske angreb svarende til det dobbelte niveau du har i evnen. Du kan kun blokere angreb, som har mindre eller samme niveau, som du har i evnen. F.eks. et psykisk angreb på niveau 3 kan kun blokeres hvis man har min. niveau 3 i evnen.

Telepati (5 EP pr. niveau)

Du kan sende en telepatisk besked til andre. Dette kan spilteknisk gøres pr. mobil tlf. eller ved, at du hvisper beskeden til vedkommende. Ingen andre spillere må spille på, de ved vedkommende har fået en besked. For at kunne kommunikere telepatisk, skal begge personer have "*telepati*", eller den samme person skal både have "*telepati*" og "*læse tanker*". I situationen med en person, som nægter at modtage beskeden skal vedkommende som sender have samme eller højere niveau i evnen end offeret har i mental styrke.

GC-Personlig Informations Skema

The Galactic
Concord godkendt

ID-nr:	_____
Navn:	_____
Race:	_____
Fødselsdato:	_____
Hjemssystem:	_____
Beskæftigelse:	_____
GC-Clearance:	_____

The Galactic
Concord godkendt

Kompetencer:	Niveau
<u>Styrke:</u>	
<input type="checkbox"/> Beskyttelse	
<input type="checkbox"/> Bonk	
<input type="checkbox"/> Håndgemæng	_____
<input type="checkbox"/> Kvæle	
<input type="checkbox"/> Nærkampsvåben	
<input type="checkbox"/> Sejhed	_____
<input type="checkbox"/> Udholdenhed	_____
<u>Fokusering:</u>	
<input type="checkbox"/> Afstandsvåben	
<input type="checkbox"/> Backstab	
<input type="checkbox"/> Benytte Fly/Rumskib	
<input type="checkbox"/> Benytte køretøj	
<input type="checkbox"/> Forklædning	
<input type="checkbox"/> Lommetyveri	_____
<u>Diverse:</u>	
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____

Kompetencer:	Niveau
<u>Lærdom:</u>	
<input type="checkbox"/> Benytte computer	
<input type="checkbox"/> Benytte sprængstoffer	_____
<input type="checkbox"/> Computer hacking	_____
<input type="checkbox"/> Computer programmering	_____
<input type="checkbox"/> Førstehjælp	_____
<input type="checkbox"/> Kontakt	_____
<input type="checkbox"/> Medicinal viden	_____
<input type="checkbox"/> Operation	_____
<input type="checkbox"/> Reperation	_____
<input type="checkbox"/> Sygdoms kundskab	_____
<input type="checkbox"/> Viden	_____
<input type="checkbox"/> Vurdere	_____
<u>Mental styrke:</u>	
<input type="checkbox"/> Gade information	_____
<input type="checkbox"/> Overbevisende snak	_____
<u>Psyko kinetiske evner:</u>	
<input type="checkbox"/> Clairvoyance	_____
<input type="checkbox"/> Energi kugle	_____
<input type="checkbox"/> Heale	_____
<input type="checkbox"/> Kinetisk skjold	_____
<input type="checkbox"/> Læse tanker	_____
<input type="checkbox"/> Lammelse	_____
<input type="checkbox"/> Tanke skjold	_____
<input type="checkbox"/> Telepati	_____

GC-Personlig Informations Skema

The Galactic
Concord godkendt

The Galactic
Concord godkendt

Offgame sektion:

Navn: _____
Alder: _____
Adresse: _____
E-mail: _____

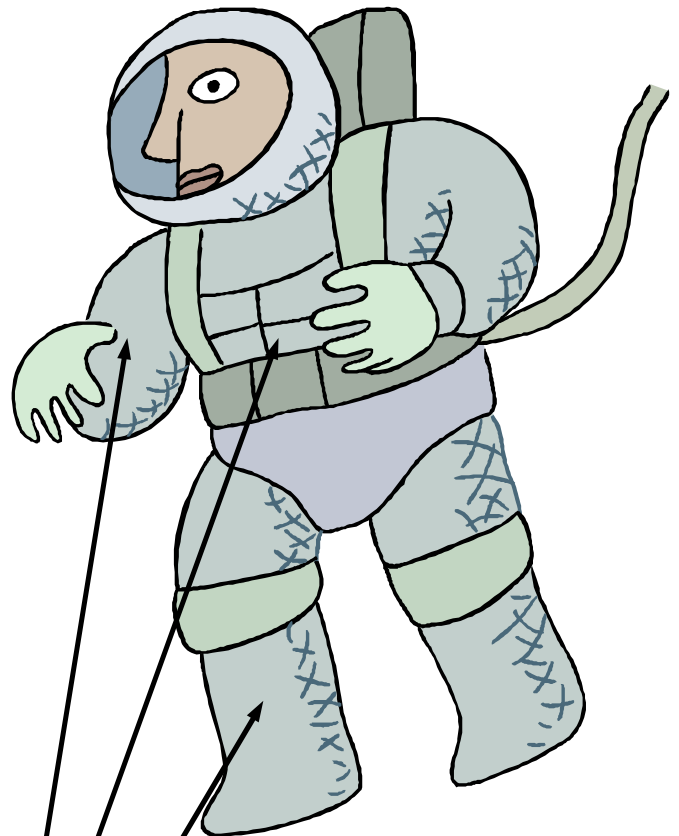
Færdigheds Status:

Styrke: _____ / _____
Fokusering: _____
Lærdom: _____
Mental styrke: _____
Håndgemæng

Evne Status:

Styrke: _____
Fokusering: _____
Lærdom: _____
Mental styrke: _____

Antal EP: _____
Brugt EP: _____



LP Status

Arme: _____
Krop: _____
Ben: _____