

# Projekt Shiva

A central golden sphere, resembling a planet or a celestial body, is surrounded by vibrant, swirling energy trails in shades of orange, yellow, and purple. The background is a dark, starry space with faint blue and purple light streaks.

spillerhåndbogen

# Projekt Shiva

En verden i forfald...

Vi kan ikke redde jorden...

NASA: Vores eneste mulighed er at rejse...

Året 2308; 2 måneders frost i Sahara...

Forsker udtaler: Istid på vej...

BBC: Verden dør...

Ny computerchip udløser affaldskatastrofe...

Filosof: Det er ikke affaldet men os mennesker der er for mange af...

NASA: Plan for relokering af dele af jordens befolkning muligt... Tidshorizont 78 år...

Første koloni på planet XQ2367 en success...

Milliard flugt fra jorden...

Miljøorganisation: NASA udleder mere affald end nogen, red jorden i stedet...

## Forord:

De følgende regler bygger over TSER (Tordenild Simpel Effektiv Realisme) konceptet som er skabt for at lave en kombination mellem KMSKM (Kan Man Så Kan Man) princippet og de mange varianter af "skill" baserede regel systemer. Det forsøges at skabe et regelsæt der indeholder nogle fysiske forklaringer, skadesafsendelse, skadesmodtagelse samt tekniske regler der giver en idé om hvad man kan skabe uden at skulle bygge, redigere og lignende i virkeligheden. Kort sagt en forklaring på hvordan man tager sig af de problemstillinger som ikke fungerer i et kort scenarie miljø men som ellers ville virke i virkeligheden.

Et helt nyt koncept fra  
Tordenild, Fantasi uden grænser

...en fantasi er uden rammer og skal ikke tæmmes, den skal opleves...

1. udgave, 2. opslag  
© Troels Clausen

Tordenild, Fantasi uden grænser

Inkl. TSER regler og information

## Prolog:

Det var en stille aften i foråret, vinden piftede langs den blanke glasfacade. Det blå lys fra computerskærmen gav genskin i vinduerne, og skyggen fra tastatøren kravlede op på væggen som en autoritær observatør. På skærmen tonede et billede frem, der viste jorden set fra rummet om natten. Pete sukede, det så slet ikke godt ud. Det var langt værre end forventet. De store byer lyste jo mod himlen som åbne brandsår på jordens overflade. Jo mere hans fortvivlede øjne stirrede, jo mere brændte billedet sig fast med radioaktive lyspartikler fra storbyernes indre.

2½ kande kaffe, 134 google søgninger og 97 opslag i miljøstyrelsens arkiver senere lå den nyskrevne rapport på over 140 sider i printeren. Han tog samlingen med i seng, stregede over og skrev til inden han faldt i søvn med lyset, printeren, computeren og TVet tændt.

Solen forsøgte forgæves at skinne om kap med det elektriske lys, for at vække den formastelige syvsover, som ikke havde opdaget at hans elektriske spild forurenede dagen endnu før den var begyndt.

Computeren; den var selvfølgelig ikke sat på strømbesparende funktion, da det ville irritere det stakkels menneske, hvis han i en periode ikke skulle bruge den og derefter skulle vente på den "vågnede op" igen. Kaffemaskinen der holdt kaffen varm, fordi det var for besværligt at hælde det i en termokande.

Sjovt nok havde dette menneske netop lige skrevet rapporten om jorden, der var kvalt i affald.

Sjovt nok ville den færdige rapport på 145 sider, plus et fint kunstlæder indbinding, blive udgivet i 100.000 eksemplarer og læst af endnu flere som printede siderne ud fra nettet. Jordens udgifter for dette, stod der ikke noget om i den smukke rapport, der fratog mennesket ansvaret for jorden og konkluderede, at vi ikke kunne gøre mere og skulle forlade den forkrøblede jord for at finde et nyt sted at bo blandt stjerner på himlen.

## Intro

Den næsten lydløse summende lyd fra motorerne og de mange elektroniske apparater lagde en beroligende stemning over hele situationen. Men rolig vil jeg ikke lige kalde hverken jeg selv eller de folk jeg så omkring mig. Hvem kunne også være rolig, når man var med på Shiva 3, det tredje passager skib med kursen lagt mod QX2367, i QX236 solsystemet også bedre kendt som Odins øje. Astronomerne havde givet den dette navn fordi stjernen, "Odin", var den eneste, der oplyste planeten, der var ingen måne. Det var noget af det man skulle vænne sig til, meget ville ændre sig. Selvfølgelig havde man ikke kunne finde en planet magen til jorden, men d. 7. Planet fra "Odin" havde endnu ikke et navn, blot stedsbetegnelsen QX2367. Selvfølgelig havde Starsurfer været det første rumskib på stedet, og sammen med Chaser havde de udbygget stedet og gjort alt parat. Shiva 1 havde været fyldt med de folk, der skulle overtage de kritiske poster så folkene fra Starsurfer og Chaser kunne fortsætte jagten på andre beboelige systemer. Shiva 2 havde mest været forsyninger, materialer og udstyr. Nu var turen så kommet til Shiva 3, det største af passagerskibene og ud over de knapt 900 passagerer havde de også 13.000 tons last med sig.

Den lyshårede pige i den blå og metallic tætsiddende dragt anviste mig dvalekammer 768. Hun smilede kort og ønskede mig en behagelig rejse, før hun skyndte sig videre for at hjælpe en anden med at finde sin plads. Jeg lod mit hoved glide på skrå og tog mig selv i at betragte hendes figur, da hun gik ned mellem rækken af dvalekamre på dæk 7. Tankerne kunne let flyve af sted på små opdagelsesrejser, men min viden om teknologien bragte mig tilbage til nutiden. Hun havde ikke været andet end en SAU, Simple Artificial Unit. Konstruktøren havde åbenbart ment, de var mere effektive som personale, hvis de lignede almindelige mennesker i stedet for blikdåser på fødder. Det var nu ikke noget dårligt syn, men de havde da vagt en del røre, da de blev introduceret. Mange kvinder mente den kvindelige udgave af SAU var et skævt billede af kvindefiguren. At de, med deres perfekte hud og figur, ville føre til endnu en lang krise periode for unge piger som dengang tilbage i det enogtyvende århundrede. Dengang havde medierne skabt en idé om at alle piger skulle være åleslanke og med ufejlbarlig hud. Det havde udløst en lavine af spiseforstyrrelser, personligheds kriser og børn helt ned til 10-12 års alderen, der gik med makeup og i udfordrende tøj.

Jeg fandt min lille krystal disk med ynglings sange frem og puttede den i dvalekamrets databank. Sådant en krystal lagringsenhed kunne indeholde enorme mængder. Denne her var selvfølgelig kun en privat version, men de nye erhvervsversioner kunne indeholde backups af kæmpe mainframes. De kunne sikker indeholde flere millioner af den nu udgående datastørrelse Gigabyte. Min egen kunne indeholde noget lignende 120 Terabytes (122.880 Gigabyte i nørd omregning).

De var nu slet ikke så tossede de dvalekamre. De sørgede for at man blev holdt fast i søvnstadiet under hele rejsen. Det var ikke ligesom på film, hvor folk lagde sig og faldt i dvale, men mere en computer, der via impulser fastholdt personen i rem søvn. Det var en lang rejse og dvale kamrene var ikke så effektive som på film, man blev stadig ældre, men fordi man blev holdt fast i søvnen og kun indtog minimal føde gennem en sonde, så ville hverken kroppen eller organerne i den blive slidt meget på turen. Det mest underlige var at skulle ligge sig til at sove og vågne op igen, flere år senere. Jeg rystede tankerne af mig og smilede til pigen der var ved at indrette sig i dvalekamret ved siden af mig.

Jeg så en sidste gang ud over hovedstaden fra skibets vinduer før jeg lagde mig i dvalekamret. Lysene fik byen til at skinne, det var ikke til at fatte at det var sidste gang jeg ville se den. De høje glas/metal facader blandet med de gamle beton/glas eller metal konstruktioner prægede det billede jeg så. Efter man havde fundet en ny måde at lave stålaluminiums legeringen S2A6Xv, var den blevet det nyeste hit inden for både byggeri og konstruktion. De havde forvandlet den ellers kedelige stad til et virvar af nye høje og arkitektonisk specielle bygninger. De største bogligkomplekser voksede helt op til kuplen og havde de dyreste lejligheder øverst, hvor der kun var skyerne mellem glastaget og himlen.

## Inkl. TSER regler og information

Efter det store valuta krak for 35 år siden var verden delt i to. De rige som jeg selv, der var så heldige at bo i de store byer, hvor der var frisk luft og man kunne gå udenfor på gaden uden masker til at rense luften. De fattige måtte leve i de mindre byer, der ikke havde en beskyttende kuppel. Selvfølgelig var der dem, der levede det primitive liv ude i den åbne natur, men dem var der ikke mange af tilbage. I dag arbejde robot maskinerne på at dyrke jorden, så der var ikke brug for fysisk arbejdskraft derude medmindre man sværgede til at gøre ting på den besværlige og gammeldags metode. Der var en del af disse såkaldte økologer. De havde taget navnet efter dem der i det 21 århundrede havde valgt at dyrke jorden uden gifte og den slags. Der blev også stadig opfundet flere og flere syntetiske ting, der kunne erstatte de madvarer eller produkter, man havde svære ved at skaffe eller der tog lang tid.

Det gennemsigtige låg på dvalekamret gled lydløst i og musikken fra min krystal disk fyldte mit lille private kammer med lyd. Jeg lukkede øjnene og lod mine tanker vandre og opfinde billeder fra det nye hjem. Roen fyldte mit sind og tankerne fortalte historier om fremtiden.

Langt borte blev lyden af splintrende glas og en skurrende lyd af metal, der krøllede sammen som papir pludselig til en larmende virkelighed. Noget hårdt ramte mig i siden og slyngede mig ud af dvalekassen som sekunder senere blev forvandlet til ubrugelig skrot. Mine øjne nåede at opfatte rædselsudtrykket på ansigtet af pigen ved siden af mig før en metaldør skar midt igennem kroppen på hende som en løssluppen savklinge. Det efterlod hendes kønne ansigt fordrejet i en mellemting mellem stor smerte, forundring og rædsel. Min hjerne ville nok have sagt mig at det så komisk ud havde det ikke været for virkeligheden, der i form af et halvt krøllet dvalekammer ramte mit ene ben og knuste knæet samtidig med det flænsede resterne af benet op. I en skæv bue blev jeg slynget mod skroget, som havde en usund glødende rødlig farve. Den ene skulder der snittede, før jeg som et projektil blev rekureret videre, forbrændte til tredjegradsforbrændinger og dragten jeg havde på smeltede ind i min arm og brystkasse. Jeg skreg igen og igen, men det var som om ragnarok var kommet og det eneste min hjerne kunne sanse var inputtet, der kom fra mine øjne. Enten var mine trommehinder eksploderede eller også havde min hjerne bare klippet forbindelsen til hørecentret. Jeg ramte en del andre genstande, inkl. en anden passager, der havde fået en del af sit dvalekammer, inkorporeret i sin døde krop, før jeg ramte en væg og trillede ned på loftet og lå stille. Med et forsvandt mit visuelle input, om det var blodet, der havde lukket mine øjne eller lyset, der var forsvundet viste jeg ikke. Alt var blot mørkt og døvt omkring mig. Sådan lå jeg i evigheder og kunne ikke røre mig, så kom lyset igen. Denne gang i form af kæmpe elektroniske udladninger fra de iturevne komponenter og elektroniske udstyr. Jeg lå blot der hjælpeløst og så til mens rummet blev forvandlet til et nyt helvede af elektroniske lynkiler. Ud af vinduet jeg var smidt op imod kunne jeg se lysene fra flyets nødkapsler, nogen måtte altså være skudt af sted i tide. Jeg rakte ud efter en manuel udløser til et nødkapsel og trak det iturevne kabel ud af sin holder. Jeg nåede blot at lukke min hånd hårdt om kablet før nødkapslets elektroniske styring eksploderede og alt forsvandt.

Manden åbnede det ødelagte nødkapsel og så derind. Fyren derinde havde ikke overlevet turen. Det så ud som om nødkapslets styringspult var eksploderet og havde fjernet de sidste livsdråber i ham. Stakkels fyr, han var fuldkommen forrevet og forbrændt. Han lod lugen falde i og så sig omkring. Sårede, men levende folk, kravlede ud mellem ligene af deres rejsekammerater. Alt var kaos, hvad var der sket, hvor var de nødlandet? Han tog sig til sin brækkede arm og ledte videre mellem vrage, mennesker, udstyr og bagage. Man kunne se skoven brænde langt væk, måske var andre nødlandet der, eller måske var det bare brændende dele af flyet. Det ville snart blive mørkt og hvad ville denne første nat på en ukendt planet byde på af overraskelser.

## Information:

### Hvad:

**Ingame:** Projekt Shiva handler om jer. En gruppe folk der er udvalgt til at være de første beboere på den første planet i Projekt Shiva, det nye verdensprojekt om at flytte befolkningen ud i rummet. Planeten QX2367 i solsystemet Odins øje. I er blevet nøje udvalgt ud fra jordens befolkning som en repræsentativ gruppe, der skal overtage kontrollen af denne planet. På vej igennem de uendelige rum mod jeres destination går der noget frygteligt galt, i bliver brat flået ud af jeres dvaletilstand for at blive sendt af sted i escape pods mod en tilfældig planet. Mange af de folk i har rejst med overlever det ikke og de få vrugdele af skibet, der er tilbage er spredt ud over det meste af denne planets overflade. Scenariet starter om eftermiddagen, på det tidspunkt, hvor i kommer til bevidsthed midt i dette kaos af døde rejsefælder, vrugdele, bagage og sårede mennesker.

**Offgame:** Projekt Shiva er et Sci-fi Triller scenarie.

- Man kan forvente overraskelser og spænding.
- Man skal forvente det uventede.
- Man skal forvente at man selv skal holde sig i gang spilmæssigt.
- Man kan forvente at der ikke vil være hack'n'slash involveret.
- Man skal i høj grad forvente at man kommer til at spille på personlig baggrundshistorier og op af andre spillere og i mindre grad op af plot personer eller plots direkte.
- Man skal forvente af sig selv og andre 100% ingame spiltid, ellers må man forlade området.

### Hvor:

**Ingame:** I vil befinde jer på en ukendt planet uden viden om hvor i er i forhold til jeres rejserute.

**Offgame:** Det hele vil foregå i Bavn plantage.

### Bagage:

**Ingame:** De få ejendele du har fået lov til at tage med på rejsen vil forhåbentlig være at finde et sted imellem de andre vrugdele.

**Offgame:** Da dette scenarie starter som et crach-site scenarie vil du ikke have mulighed for at have særlig meget medbragt. Inden scenarie start vil mestrene gennemgå alt ingame bagage og vær opmærksom på, at der skal følge en forklaring med de ting du har. Tænk på at dine ejendele vil blive eftersendt i det næste rumskib, så du vil kun have pakket ting du ikke kunne undvære i den korte tid til næste rumskib ankom til QX2367. Har man specielle behov kontakt da en mester.

### Mad:

**Ingame:** Forhåbentligt vil i finde nogle nødrationer blandt vrugdelene.

**Offgame:** Vi ser helst ikke at man medbringer drikke og mad (inkl. slik) til scenariet, da det jo er et crach-site scenarie, hvor rationer vil være et problem. Dette betyder at vi helst ser folk ikke spiser offgame eller i hvert fald gør det ude af syne. Det betyder også at offgame fornødenheder helst skal forklares ingame så meget som muligt for at skabe mindst mulig forvirring. Dog bør alle medbringe vand og en beholder til dette, en drikke dunk eller lign. Har man specielle behov kontakt da en mester.

Inkl. TSER regler og information

**Tid:**

Ingame: Tiden er i en nær fremtid. I tog afsted fra jorden d. 24. Maj 2447. Hvor længe det er siden ved i ikke. Mellem hvert scenarie går der under 24 timer, dvs. når vi slutter kl. 14. vil næste scenarie starte dagen efter kl. ca. 12.

Offgame: Spillet forløber sig fra om lørdagen kl. 12 til søndag kl. 14. Der skal medregnes ekstra ca. 1-2 timer til **fælles** nedpilling om søndagen.

**Pris:**

Ingame: Du har indbetalt 30.000 Federation Dollars for din billet på Shiva 3.

Offgame: Standart scenarie priser for et 24 timers ThyRF scenarie.

**Tilmelding:**

Ingame: Din tilmelding er fundet sted måneder forud for dette.

Offgame: Tilmelding skal ske via [www.thyrf.dk/shiva/](http://www.thyrf.dk/shiva/)

**Karakter:**

Offgame: I tilmeldingssystemet vil være en guide, der skaber dine fysiske færdigheder, dine mentale færdigheder inkl. skole og arbejde. Har du idéer til din baggrundshistorie og karakter er du velkommen til at kontakte os allerede nu på [shiva@thyrf.dk](mailto:shiva@thyrf.dk)

## Fysiske værdier:

Her forsøges det at skabe en hel teknisk karakter og ikke en hel karakter. Kort sagt forsøger vi at skabe en karakter på det tekniske plan, men ikke på det åndelige. Vi vil forklare hvordan din styrke er sat sammen ud fra de ønsker du har sat op omkring din karakter uden at fratage dig retten til at bruge din egen styrke til at løfte ting mm. På samme måde vil vi forklare din Reaktion, Præcision, Vilje, Smertetærskel samt viden.

- Styrke:** Din styrke er den du bruger til at skade andre med i kamp, om det er med slag våben eller i næve kamp.  
Hvis ens styrke skades så man får 0 eller mindre i styrke er man så afkræftet at man kun kan kravle meget langsomt hen over jorden.
- Reaktion:** Din reaktion er din reaktions evne, den forklarer hvor hurtigt du reagerer og bruges til at forklare hvor langt du kan skyde med et våben eller hvor mange angreb du har i næve kamp.  
Hvis ens reaktion skades så man får 0 eller mindre i reaktion er man så sløv, at der kan gå 10-20 sekunder før man reagerer og man taler langsomt og søvndyssende.
- Præcision:** Din præcision er din evne til at være meget præcis med ting, den forklarer hvor præcis du er med dine reaktioner, hvor meget skade du giver med et skydevåben, set ud fra hvor præcis du rammer, samt hvor præcis du slår eller sparker i nævekamp.  
Hvis ens præcision skades så man får 0 eller mindre i præcision kan man ikke se og fokusere særlig godt. Alt uden for 1 meter er umuligt at fokusere på og man er indesluttet i en grå tåge, hvor alt over 1 meter væk flyder ud i hinanden.
- Vilje:** Din vilje er din evne til at stå imod ting, både fysisk og psykisk. Den forklarer hvor modstandsdygtig du er mod psykisk og fysisk tortur eller lidelser.  
Hvis ens vilje skades så man får 0 eller mindre i vilje er man ikke i stand til at tage beslutninger. Man vil virke fjern og zombie lignende og vil være meget modtagelige over for alt hvad andre siger eller gør.
- Smertetærskel:** Din smertetærskel er hvor meget du kan holde til fysisk. Det er en slags barometer for hvor meget skade din krop kan modtage før den bliver hårdt skadet eller du går i koma.  
Hvis ens smertetærskel skades så man får 0 eller mindre i smertetærskel vil man gå i koma og forblive en grønnsag indtil man har fået healet over 0 smertetærskel.

Tallene er som udgangspunkt blot nogle tal der regnes videre på for at beregne dit angrebs skema. Men de er også med for at kunne bruges i spillet. Så hvis der f.eks. står Styrke 3 på en kasse, så skal der en med styrke 3 til at løfte den. Hvis man vil være flere om opgaven, så skal man til sammen have (antal løftere - 1) over det nødvendige. Er man f.eks. 2 om at løfte kassen skal man have 1 over det nødvendige, er man 3 skal man have 2 over det nødvendige osv. Husk det skal være muligt at gøre sammen, f.eks. kan man ikke være 2 om at løfte noget man ikke begge kan holde ved på samme tid.



## Skades skema:

Sådan læser du dit skades skema.

Du vil have 4 enheder: Skrammer, Blødende sår, Dødelige sår og Koma. Under disse vil stå nogle tal som er svarende til det tal du har i smerte tærskel. Hvis du f.eks. har 3 i smertetærskel, så vil der stå 3 under Skrammer, Blødende sår samt Dødelige sår. Det skal forstås således at når du får skade skal du tælle fra venstre mod højre. Hvis du får 5 i skad vil de 3 være skrammer, de næst 2 vil være blødende sår. Hvis du så yderligere kommer til skade og får 2 ekstra i skade vil den ene være blødende sår og den anden være et dødeligt sår, fordi man jo allerede har 3 skrammer og 2 blødende sår.

Bliver man forbundet, opereret eller lign. kan man få healet nogle af de skader, man har fået. Hvis man bliver forbundet vil man f.eks. kort tid efter heale alle sine skrammer, og på længere sigt sine blødende sår. Dødelige sår skal opereres væk, så man kan altså godt gå med en dødelig skade inden i, selvom ens skrammer og blødende sår er væk.

Får man nok skade til at man har brugt alle sine dødelige sår, vil man gå direkte i koma og forblive i koma til man er blevet opereret. Man vil altid være i koma, hvis alle ens dødelige sår er brugt op, også selvom man læger sine skrammer og blødende sår.

### Skades skema

	Skrammer	Blødende sår	Dødelige sår	Koma
Smertetærskel	3	3	3	->
Tilstand				

## Angrebs skema:

Sådan læser du dit angrebs skema.

Du vil have 3 typer af angreb: Skydevåben, Slagvåben, Ubevæbnet. Skydevåben og ubevæbnet angreb siger lidt sig selv. Slagvåben er alle våben, der kan slåes med, det er køller, sværd, knive, øks, spader osv.

Nedenunder har du skade, afstand samt antal angreb. Dette skal læses lidt forskelligt for hver angrebsform.

**Skydevåben:** Vi har valgt ikke at bruge våben, der rent faktisk skyder noget ud, så som prop pistoler eller soft/hardball våben. Det er grunden at de billige pistoler, der skyder med røde plastik kugler er for upræcise og der vil ligge røde kugler overalt og de dyre soft/hardball våben kræver sikkerhedsudstyr. Et skydevåben er derfor blot en attrap som man peger med og siger bang efterfulgt af skaden (som man kan aflæse i sit skema) + våbnets normal skade. Er den man skyder på inden for den afstand, der står i ens angrebskema er vedkommende ramt, ganske simpelt.

**Slagvåben:** Et slagvåben er et normalt live våben, kølle, sværd, kniv osv., der selvfølgelig skal overholde de normale regler i forbindelse med sikkerhed. Et slagvåben slår man selv med. Bliver den man angriber ramt får han den skade (som man kan aflæse i sit skema) + våbnets normal skade.

**Ubevæbnet:** Kæmper man ubevæbnet går man ud fra, at man rammer hver gang. Man giver derfor skaden (som man kan aflæse i sit skema) til den man angriber. Den som har højest Antal angreb i ubevæbnet slår først og slår antallet af de angreb, der står i skemaet. Derefter slår den næste sine antal angreb osv. Hvert angreb giver den skade, man kan finde i skemaet.

Som eksempel: Peter kæmper mod Søren. Peter har 3 i antal angreb mens Søren har 2, Peter har 2 i skade mens søren har 3 i skade. Peter slår først da han har højest antal angreb. Han slår Søren 3

## Inkl. TSER regler og information

gange og giver i alt  $3 \times 2 = 6$  i skade til Søren. Søren slår Peter 2 gange og giver i alt  $2 \times 3 = 6$  i skade. Sådan fortsætter de til den første går i koma.

Man kan vælge at lave en boksekamp, hvor man kun giver blå mærker, i det tilfælde vil den uheldige blive bevidstløs i 10 min efter han har fået nok slag til at gå i koma, men vågne op bag efter og kun have alle sine skrammer udfyldt.

Slå ned: Vil man slå en person bevidstløs skal man ramme vedkommende i baghovedet, med et slagvåben. Personen må ikke have set angrebet eller på anden måde være opmærksom på slaget, dvs. ser personen angrebet i sidste øjeblik og dukker sig, så får denne kun normal skade af slaget og bliver altså ikke slået bevidstløs. Det er ikke styrken, i dette tilfælde med præcisionen af slaget, derfor kræver det at personen er ubevidst om angrebet.

*Angrebs skema:*

	Skydevåben	Slagvåben	Kampsport
Skade	1 (+ våben skade)	1 (+ våben skade)	2
Afstand	20 meter	Personlig	Personlig
Antal angreb	Våben specifikt	Personlig	2

**Normal skade for våben:**

<b>Våbentype:</b>	<b>Skade:</b>	<b>Våbentype:</b>	<b>Skade:</b>	<b>Våbentype:</b>	<b>Skade:</b>
Kniv	2	Pistol	2	Håndgranat	3*
Sværd	4	Pistol (stor kaliber)	3	C4	5*
Kølle	2	Gevær	3	Morter	4*
Jernstang	3	Automatvåben	4	*) Er til ofre i en radius af 30 meter, ikke direkte ramt, da de ville være døde.	
Spyd	3	Skarpskytte riffel	5		

## Uddannelses værdier:

Din viden er din forståelse og evne inden for de 5 videns områder: Teknisk, Medicinsk, Videnskabelig, Mekanisk, Analytisk. De giver en forståelse for, hvor meget viden du har på området set i forhold til de opgaver, der kan gives.

**Teknisk:** Teknisk viden omhandler viden omkring computere, robotter, elektroniske enheder mm. Den dækker både over programmering af software, udvikling og reparationer af hardware, hacking af udstyr mm. Folk der ofte har høj i denne viden er programmører, dataloger, datafagteknikere, server administratorer, specialist elektrikere osv.

For at give en forståelse for, hvad man kan set ud fra sit niveau, så er her en liste:

- Niveau 0: Du er teknisk analfabet
- Niveau 1: Du har en generel forståelse for datalogi og teknik. Du kan bruger det mest normale udstyr uden det store besvær
- Niveau 2: Du kan reparere simpelt udstyr og konfigurere normalt udstyr.
- Niveau 3: Du kan reparere udstyr samt konfigurere og programmere simple programmer.
- Niveau 4: Du er administrator eller programmør for en mindre virksomhed
- Niveau 5-6: Du er i stand til at bygge elektroniske kredse fra bunden, eller har dybdegående egenskaber inden for programmering og hacking.
- Niveau 7-8: Du kan bygge avancerede systemer fra bunden eller er i stand til at programmere styresystemer mm.
- Niveau 9->: Du er godt på vej til at opfinde ægte kunstig intelligens.

**Medicinsk:** Medicinsk viden omhandler viden omkring medicin, behandling af sår, og sygdomme, kirurgi, udvindelse af serum, modgift mm. Folk der ofte har høj i denne viden er læger, sygeplejersker, laboranter.

For at give en forståelse for hvad man kan set ud fra sit niveau, så er her en liste:

- Niveau 0: Du bør ikke lades alene med et glas vitaminer
- Niveau 1: Du har en generel forståelse for medicin.
- Niveau 2: Du kan give simple diagnoser og kan forbinde skrammer og blødende sår.
- Niveau 3: Du kan med det rigtige udstyr undersøge om folk har indre blødninger.
- Niveau 4: Du kan udføre normale operationer, som brækkede knogler mm. Du kan operere dødelige sår samt udvinde serum og lave modgift.
- Niveau 5-6: Du er i stand til at udføre komplicerede operationer og lave avancerede modgift og serum.
- Niveau 7-8: Du kan lave hjerne kirurgi.
- Niveau 9->: Du forstår store dele af den genetiske kode.

## Inkl. TSER regler og information

**Videnskabelig:** Videnskabelig viden omhandler viden inden for videnskab, nærmere betegnet fysik, kemi, dna, kloning, kort sagt alt fra syntetisk mælk, over atomdrevent udstyr, til genetisk manipulation mm. Folk der ofte har høj i denne viden er videnskabsfolk, forskere osv.

For at give en forståelse for, hvad man kan set ud fra sit niveau, så er her en liste:

- Niveau 0: Du burde ikke deltage i fysik timerne, selv i dag, da du er voksen.
- Niveau 1: Du forstår stoffers sammensætning på skole niveau.
- Niveau 2: Du har arbejdet med kemiske sammensætninger i begrænset omfang.
- Niveau 3: Du er med til at opfinde ny medicin.
- Niveau 4: Du er i stand til a lave medicin eller sammensætte avancerede kemiske reaktioner.
- Niveau 5-6: Du er førende inden for kræft forskning.
- Niveau 7-8: Du har skrevet en del afhandlinger og er specialist på flere områder.
- Niveau 9->: Du er godt på vej til at finde den ultimative kur mod AIDS.

**Mekanisk:** Mekanisk viden omhandler viden omkring motorer, simple mekaniske robotter, hydraulik mm. Folk der ofte har høj i denne viden er mekanikere, konstruktører, værktøjsmagere osv.

For at give en forståelse for, hvad man kan set ud fra sit niveau, så er her en liste:

- Niveau 0: Du kan lave uheldelig skade på enhver motor.
- Niveau 1: Du har en generel forståelse for mekanik og kan skifte olie mm.
- Niveau 2: Du kan skille simple motorer ad og samle dem igen.
- Niveau 3: Du har en god forståelse for mekanik og er i stand til at løse de fleste simple opgaver på kendt udstyr.
- Niveau 4: Du kan skille og indstille de fleste motorer uden problemer.
- Niveau 5-6: Du kan lave simple mekaniske dele fra bunden.
- Niveau 7-8: Du er i stand til at konstruere en jet motor.
- Niveau 9->: Du er parat til at designe med rumskibs mekanik.

**Analytisk:** Analytisk viden omhandler analytisk at løse problemer på det mere menneskelige og kulturelle område. Det omhandler forståelse for kulturer, sprog og oldtidskundskaber. Folk der ofte har høj i denne viden er arkæologer, lærere, professorer, sprogforskere osv.

For at give en forståelse for, hvad man kan set ud fra sit niveau, så er her en liste:

- Niveau 0: Hvis du skulle undervise er du i stand til at forklare, hvordan svenskernes udvikling af atombomben gjorde at de vandt anden verdenskrig.
- Niveau 1: Du har lyttet efter i historie timerne i skolen.
- Niveau 2: Du har læst en del og mestre 2-3 sprog
- Niveau 3: Du er i stand til at forstå inskriptioner på gamle bygninger og ting, og kan lidt glemte sprog.
- Niveau 4: Du er på professor niveau inden for historie og har selv skrevet flere afhandlinger.
- Niveau 5-6: Du kan analysere gamle tekster og forstår flere kulturer.
- Niveau 7-8: Hvis du havde tiden til det, kunne du oversætte alle inskriptioner på pyramiderne uden fejl.
- Niveau 9->: Du er kryptogram specialist.