

Generelle Regler for Planeten Yaga

Indhold

- S. 1 Introduktion
- S. 1 Information omkring Crews og Grupperinger
- S. 1 In-game Økonomi
- S. 1 Ammunition
- S. 3 Kamp til Planeten Yaga

Introduktion

Til Planeten Yaga har vi en vision om et spilsystem der læner sig kraftigt op af virkeligheden, derfor har vi også valgt at sige at der til scenariet vil være meget; "Kan du, så kan du". Det betyder, at det som ikke står i regelsættet vil være muligt, hvis du kan det og det giver mening i forhold til settingen i Yaga universet.

Information omkring Crews og Grupperinger

Generelt om Crews:

Alle deltagere skal være medlem af en gruppe. Dette være sig gældende ligegyldigt om man er skibs besætning, kok, handelspersoner eller soldater.

Størrelse på Crews:

En gruppe består af mellem 3 og 8 spillere. Dog hvis man ejer et skib skal crewet være imellem 6-8 spillere.

Der kan søges om dispensation til større eller mindre crews.

Men det er kun gode og reelle grunde, som vil ende i en dispensation.

In-game Økonomi

Møntfoden i universet

Møntfoden i spillet hedder "credits" og er den basis kapital, der handles med. Der kan også handles med andre ting så som; Brandstof, medkit, ammunition, med mere.

Start kapital for de forskellige grupperinger:

Da der er stor forskel på om i er en rig familie af nobles eller et fattigt spacer-crew, vil hver grupperings start kapital være forskelligt.

Ammunition

Begrænset ammunition

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

Der bliver stillet ammunition til rådighed fra spilleledelsens side.

Start ammunition

Der er stor forskel på hvilken mængde af ammunition, de forskellige karakterer har brug for og hvor meget ammunition det giver mening for din karakter at have.

Ammunition kan ikke genbruges, og brugt ammunition skal aflevers ved en GM'er.

Kamp til Planeten Yaga

Skade og Livspoints

Livspoint til sernariet, alle spillere har som standard 4 LP.

Afhængi af hvor man bliver ramt tager det forskellige LP.

Bliver du skudt:

Hovedet 4 LP

Mave/ryg 3 LP

Arme/ben 2 LP

Alle slag-våben giver 1 LP i skade uanset hvor man rammer.

Armor

Der er mulighed for, gennem evner, at kunne bruge armor. Der findes 3 forskellige typer armor, henholdsvis Light Armor, Heavy Armor og hjelm.

Armor til sernariet, blokerer kun skud! Det er altså ikke muligt at blokere skade fra slag angreb.

Light armor. Blokere 1 skud

Heavy armor. Blokere 2 skud

Hjelm. Kan blokere 1 skud i hovedet.

Når dit armor har blokeret det antal skud den kan, fungerer den ikke før den er blevet tilset og repareret af en mekaniker.

Kritisk tilstand

Hvis du ryger ned på 0 LP, går du i "koma", er i en kritisk tilstand og bliver tildelt en permanent skade. Du forbliver i dette stadie indtil du er blevet tilset af en læge. Når eller hvis du er blevet tilset af en læge og kommer op på fødderne igen skal du udskrives fra lægehuset af overlægen og der får du din permanente skade afvide som du skal spille med resten af rollespillet.

Nævekamp

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

Taberen af en nævekamp skal tilses af en læge.(Husk at spil på dette) Bliver der trukket våben under en nævekamp er det meget naturligt at nævekampen stopper.