

Indhold

Tekniske regler	2
Våbenlængde og type.....	2
Spilregler	2
Livspoint (LP).....	2
At brække et legeme.....	2
At gå på 0 LP	3
Rustningsregler og -point:	3
Styrke:.....	3
Evnen vælt:	3
At bære en person:.....	3
Kropsvægt:.....	4
Lærdom.....	4
Mutanter!	4
"Drawbacks"	4
Svindel	5
Evnepoint systemet	5
Kamp evner.....	7
Lærdoms evner	9
Mutant evner:.....	11
Svindels evner	13
Våben:.....	15

Tekniske regler.

Man må selvfølgelig ikke ramme folk i hovedet eller skridtet, og disse angreb vil tælle, som hvis man havde slået ved siden af, og man skal gå offgame sammen med den person man har ramt i hovedet til personen er klar til at spille igen.

Alle våben skal godkendes ved spil start.

Våbenlængde og type.

Et-hånds våben: Er fra jorden og maximum op til navlen

To-hånds våben: Må ikke være højere end dig selv. (Her kan være undtagelser, men det skal godkendes)

Kaste våben: Skal være uden kerne, og må ikke være længere end din underarm. (Dette gælder også granater)

Håndvåben: Er pistoler, Taser-guns, og andre ethånds skydevåben, som er mindre end din underarm + hånd.

Rifler: Er skydevåben, som er for store til at være håndvåben. (Alt fra en AK-47 til en Bazooka)

Spilregler.

Nærkampsvåben og skydevåbens skade kan variere efter hvem der bruger det, og hvilken type våben det er, og det er op til spilleren at sige hans skade når han angriber.

"Mutanter" kan kaste "magier", som kan skade. Mutanter skal dog forklare offeret hvad magiens effekt er (Dette kaldes kommandoord) – Hvis ikke dette sker, skal offeret spille på, at magikeren fejlede sit angreb. Radioaktive steder og gifte kan desuden også give skade – også her skal offeret forklares hvad effekten er.

Og der er gasser alle steder udenfor så hvis du ikke har nogen måde at beskytte dig på tager du 1 skade hvert minut du har indåndet gasser. Man kan selvfølgelig holde vejret en kort distance.

Livspoint (LP)

Alle karakter starter med 4 flydende LP. Det er disse points, som bestemmer hvor meget du kan holde til. Rustninger (RP) kan give dig en ekstra beskyttelse, som bliver lagt til dine LP, men du mister dine RP før dine LP.

Ved gasser går skaden igennem rustning, da det ikke giver mening, at man kan være længere udenfor bare fordi man tager en rustning på. :)

At brække et legeme

Som sagt før har vi flydende LP til "Wasteland", men det er stadig muligt at brække arme og ben, hvis du tager halvdelen af dit maximum LP i skade kun på et legeme; som for eksempel din højre arm. Så brækker den til sidst af alt den skade, som du har fået på kun det ene sted. Brækkede lemmer kan fikses af en med evnen "Lægekundskab"

At gå på 0 LP

Hvis du bliver skudt eller stukket nok gange af et dræbende våben går du på 0 LP. Når det sker så besvimer du og er meget tæt på at dø. Du har ingen måde hvorpå du kan hjælpe dig selv. Du skal have hjælp fra andre for at overleve. Hvis du ligger i 20min uden nogen hjælper dig er du helt død og skal lave en ny karakter.

Hvis du bliver slået nok gange med en kølle eller andet våben, der ikke skaber sår til du går på 0, så besvimer du som før ved dræbende våben, men du tæller som om at du har fået førstehjælpen (se evnen førstehjælp) og dør ikke af skaden. (Hvis du har taget skade af både dræbende og ikke-dræbende, så er et sår fra et dræbende våben nok til at du bløder, og skal bruge førstehjælp for at få LP tilbage naturligt.

Hvis du er i tvivl om det var et dræbende eller ikke-dræbende våben kan du gå ud fra at alle våben er dræbende med mindre at du får andet fortalt af ham som har skadet dig.

Rustningsregler og -point:

Hvis din karakter bærer rustning, kan du få ekstra liv lagt til dine LP. Disse "liv" kaldes rustningspoint (RP). Når du har mistet dine rustningspoint, får du dem tilbage efter en halv time. Hvis du har mistet dine rustningspoint tre gange, mister du dem helt, indtil du får din rustning repareret hos en smed, hvorefter du får dem tilbage.

Styrke:

Styrke er din karakters fysiske råstyrke. Din karakters styrke, afhænger af hvor meget kamp Grund EP din karakter har plus evt. evner, der giver mere styrke.

Kamp Grund EP + Ekstra styrke fra evner = Styrke.

Styrke bruges hvis din karakter kommer i håndgemæng med en anden karakter. I slås og siger så jeres respektive styrke tal. Den der er stærkest, vinder og den anden er så den stærke underlegen. Hvis I har ens styrke tal, kommer der ingen sejrsherre i dette håndgemæng.

Husk, magi, miksturer og artefakter kan forøge din styrke.

Evnen vælt:

Denne evne er lidt speciel, så vi har valgt at gøre ekstra opmærksom på denne.

Hvis du på nogen måde bliver angrebet hvori kommandordet "vælt" indgår, har du to muligheder:

- Den der har bedst spillemæssig effekt er, at du simpelthen lader dig "flyve" gennem luften og vælte.
- Den nemmere løsning kan være praktisk, hvis man har en stor rustning på, eller måske hvis området er for farlig (sten og sådan) eller lignende. Hvis du finder denne mulighed mest praktisk, kan din karakter "miste balancen" og gå tre skridt tilbage.

At bære en person:

Hvis du får brug for at "bære" en person - fx hvis din ven er såret og ikke kan gå – skal du have en højere styrke end hans "Kropsvægt".

Kropsvægt:

Du beregner din kropsvægt således:

Dine fulde LP, Hvis du bærer rustning skal dens RP også lægges til.

LP + eventuel RP (max. LP og RP selvfølgelig) = Kropsvægt.

Lærdom

Er hvor hurtigt din karakter lærer ting, så jo flere points du har i lærdomsfærdigheden, jo hurtigere kan du lære at fikse ting, hacke computere osv.

Mutanter!

Hvis du har mutant evner er du mutant! Lev med det! (resten af din karakters liv). Det kan være forskellige måder du kan være mutant på. Du kan godt være muteret i hjernen uden der er sket synlige forandringer, men du kan også være den ulækre mutant, som man kender dem i så mange film, men "bottom line" er at du er blevet anderledes på grund af en blanding af gasser og radioaktivitet.

"Drawbacks"

Alt efter hvor mange points du har sat i mutantfærdigheden, jo flere "drawbacks" har du. Disse "drawbacks" kan både være fysiske eller psykiske. Du skal have "drawbacks" tilsvarende til din mutant færdighed, eller flere. Der kan også være mulighed for at du kan finde på dine egne "drawbacks", men de skal godkendes.

Ændret fordøjelse (3 points)

Du kan ikke længere tåle at spise grøntsager eller tilberedt mad. Du kan nu kun tåle vand, RÅDT kød og blod, hvis du har "Hugtænder"-evnen kan du klarer dig på det blod du drikker, men et måltid kræver 10 LP i blod. (Som er nok til at "overleve" en dag)

Svag krop (1 point)

Din krop er så svag, at ikke-dræbende våben tæller som dræbende, altså du vil dø af alle våben, hvis du ikke får førstehjælp af andre. (Se skade og Førstehjælp)

Unaturlig øjenfarve (1 point)

Du har muteret en ny unaturlig øjenfarve. (Dette symboliseres med kontaktlinser)

Paranoia (3 point)

Du tror alle, som er interesseret i det du laver, vil prøve at tage det fra dig.

Konstant syg (2 point)

Hvis du ikke får medicin bliver du syg indenfor 4 timer på grund af dit svage immunforsvar. Dette er for det meste kun små sygdomme som forkølelse, men du kan også blive mere syg hvis du ikke får medicin i længere tid.

Mangler et øje (1 point)

Du mangler et øje. Dette øje skal være sminket væk eller dækket af en klap.

Blind (6 points)

Enten er du muteret så dine øjne ikke virker længere eller også er de bare helt forsvundet.

Stum (2 points)

Måske mangler du din tunge eller på anden måde er dit stemmebånd muteret så du ikke længere kan tale.

Døv (4 points)

Måske er dine ører muteret væk eller også mangler der en forbindelse mellem hjernen og dine ører. Dette betyder også at du har svært ved at tale (fordi du ikke kan høre dig selv.) Hvis du har "døv" må du ikke tage "stum" drawbacken.

Ildelugtende (2 points)

Din krop producerer en væske, som gør du lugter rigtig slemt. Dette kan gøres på mange måder. Vi foreslår "hvidløgs olie" vædet i dit kostume. En mester... Nicolaj skal godkende lugten af denne "drawback" :P

2 personligheder (1 eller 4 points)

Din hjerne er muteret, så du har fået plads til en ekstra personlighed, som prøver at bestemme over dig (2 personer i samme krop), hvis denne personlighed er "venlig" eller "ikke-fjendtlig" er det en 1 points "drawback", men hvis denne anden person ikke vil andet en bare at slå alt og alle ihjel er det en 4 points "drawback". Du skal bestemme en ting, som gør at du skifter personlighed. Dette kan være bevidstløshed, frygt, eller noget helt tredje. Snak med en mester om dine 2 personligheder og hvor mange points den tæller for.

Svindel

Hvor meget din person klarer sig på at snyde andre eller finde smuthuller i systemet.

Evnepoint systemet

Dette system kan måske virke en smule indviklet, men hvis man sørger for at læse teksten ordentlig igennem, skulle der ikke være nogen problemer. Hvis du dog stadig ikke kan forstå det, send da en e-mail til os, vi er klar til at hjælpe.

Dette system deler din karakters færdigheder op i følgende fire kategorier:

- Kamp evner
- Lærdoms evner
- Mutant evnen
- Svindel evner

Du inddeler din karakters færdigheder med 10 point, efter hvad du synes er vigtigst.

Du kan dog max have 7 point i én færdighed.

Eksempel:

Vi har valgt, at vores karakter er en er en kløgtig soldat. Det er en god idé, at kigge evnerne igennem først.

Vi har derfor fordelt hans point således (vi kalder disse inddelinger "Evnepoint" eller "EP"):

Kamp Færdighed:	5
Lærdoms færdighed:	3
mutant færdighed:	0
Svindel færdighed:	2

Læg mærke til at ovenstående pointinddeling kaldes "færdigheder".

Alle evner, som du gerne vil, at din karakter besidder, "koster" et vis antal EP. For at du kan "købe" evner, skal du spare EP op. Du kan spare dine EP op i din "EP Bank", og det gøres således:

- Ved dit allerførste scenarie, bliver de point du har i dine færdigheder fordoblet og dette antal tillagt din EP Bank.
- Ved almindeligt scenarie, får du dine færdigheds point tillægget din EP bank.
- Nogle scenarier er dobbelt scenarier, og du får derfor ganget dine "færdigheds point" med to og tillagt dette antal til din EP bank.

Vores kriger har nu været til tre scenarier: Sit første scenarie og to almindelige scenarier, og vi antager han endnu ikke har købt nogle evner til sin karakter.

Hans EP bank har nu følgende værdier:

Kamp EP:	20
mutant EP:	0
Svindel EP:	8
Lærdoms EP:	12

Han kan altså nu købe kamp evner ind for 20 EP, svindel evner ind for 8 EP og lærdoms evner ind for 12 EP.

Bemærk, at det er muligt at købe samme evne flere gange, da der er flere niveauer af samme evne. Det skal dog siges, at man ikke kan købe en evne i niveau tre, før du har købt niveau et og to.

Styrkebonus:

Nogle evner giver en styrkebonus. For hvert niveau du stiger i en evne med styrke bonus får du 1 ekstra point i styrke.

Evnens navn	Evnens pris pr. niveau	Info om evne fx: - Styrke bonus.
Niveau 1: Beskrivelse af evne.		
Niveau 2: Beskrivelse af evne.		

Kamp evner

Bersærker Kamp evne	5 / 15 / 30	- når du går på 0 LP går du bersærk i stedet for at falde om. - når du er bersærk kan du ikke kende forskel på om det er venner eller fjerner du slås med. Du bliver et vildt dyr der bare slår alt ihjel.
Niveau 1: du skal kæmpe vider i 10 sekunder efter du går på 0. Niveau 2: du skal kæmpe vider i 20 sekunder efter du går på 0. Niveau 3: du skal kæmpe vider i 40 sekunder efter du går på 0.		

Skyde våben Kamp evne	5 / 15 / 30	- skuddene fra skydevåben må ikke indeholde kerne
Niveau 1: Du må bruge skydevåben Niveau 2: Du giver +1 skade med skydevåben Niveau 3: Du giver +1 skade med skydevåben		

Kaste våben Kamp evne	5 / 15 / 30	- Disse våben må ikke indeholde kerne. - Styrkebonus. - denne evner gælder alle kaste våben også granater.
Niveau 1: Du kan kaste med dine våben. Niveau 2: Du giver + 1 i skade med kaste våben. Niveau 3: Du giver + 2 i skade med kaste våben.		

Våbenbrug Kamp evne	1 / 4 / 6 / 8	- Styrkebonus.
Niveau 1: Du kan bruge simple våben som knive. Niveau 2: Du kan bruge et-hånds våben. Niveau 3: Du kan bruge to-hånds våben. Niveau 4: Du kan bruge to et-hånds våben.		

Et-hånds specialist Kamp evne	20 / 30	- kræver niveau 2 "Våbenbrug".
Niveau 1: Du giver + 1 skade med dit et-hånds våben (kræver 20 i styrke). Niveau 2: Du giver + 2 skade med dit et-håndsvåben (kræver 30 i styrke).		

To-hånds specialist Kamp evne	15 / 30	- Kræver niveau 3 "Våbenbrug".
Niveau 1: Du skader + 1 i LP med dit to-hånds våben (kræver 20 i styrke). Niveau 2: Du skader + 2 LP med dit to-hånds våben og kan benytte evnen "Vælt" (kræver 30 i styrke).		

Udholdenhed Kamp evne	2 / 4 / 6 / 8 / 10 / 10 etc.	
Niveau 1: Du får + 1 LP Niveau 2: Du får + 1 LP Niveau 3: Du får + 1 LP Niveau 4: etc.		

Mere styrke Kamp evne	1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 5 etc.	
Niveau 1: Du får + 1 styrke Niveau 2: Du får + 1 styrke Niveau 3: Du får + 1 styrke Niveau 4: etc.		

Skjold Kamp evne	4 / 12	- Styrkebonus.
Niveau 1: Du kan nu bruge et skjold med målene 90 x 60 cm Niveau 2: Du kan nu bruge et skjold uden nogen maksimale mål. (dog ikke større end dig selv.)		

Rustning Kamp evne	4/10/15	- Styrke bonus.
Niveau 1: Du kan nu bruge rustning. Niveau 2: Du får nu 50% mere RP af din rustning Niveau 3: Du får du 100% mere RP af din rustning		

Fælder Kamp evne	10	- en fælde skal mærkes med en rød seddel hvor der står hvad fælden gør. - snak med en mester om hvad din fælde gør (skade osv.) efter du har lavet den.
Niveau 1: Du kan nu lave fælder.		

Lærdoms evner

Førstehjælp Lærdoms evne	4	<ul style="list-style-type: none">- førstehjælp gør at en skadet person heldbrede naturligt, (1 LP pr 15min)- du kan ikke få LP tilbage hvis du ikke har fået førstehjælp.- du kan bruge førstehjælp på dig selv hvis du ikke er på 0.- hvis du tager skade efter du har fået førstehjælp skal der en ny førstehjælp til før du får LP tilbage igen.
Niveau 1: Du kan give førstehjælp med bandager eller lignende.		

Læge kundskab Lærdoms evne	8/16	<ul style="list-style-type: none">- Læge kundskab kræver ”værktøj” beregnet til det man skal lave.
Niveau 1: Du kan ”fikse” brækkede legemer med det rigtige udstyr.		
Niveau 2: du kan blande medicin og gifte, af diverse kemiske stoffer		

Smedearbejde Lærdoms evne	4 / 6 / 8 / 20	<ul style="list-style-type: none">- Du skal selv sørge for værktøj (hammer, tang, eventuelt svejser osv.).- Styrkebonus.- du skal bruge enheder for at lave ting fra bunden, disse enheder kan fås med minearbejder, eller handel.-snak med en mester når du vil bruge denne evne til at lave ting
Niveau 1: Smede småting (fx lås) og reparere rustninger og slag våben. Og andet simpelt smedearbejde.		
Niveau 2: Smede våben.		
Niveau 3: Smede rustning.		
Niveau 4: Smede med Livs kraft, du kan nu tilføje lifts kraft (du skal bruge en hjælper vis du ikke selv har mutant evner) til dit det du laver.		

Teknik Lærdoms evne	4 / 8 / 12/20	<ul style="list-style-type: none">- du skal bruge enheder for at lave ting fra bunden, disse enheder kan fås af en ”ufornel ressource genbruger”, eller handel.-snak med en mester når du vil bruge denne evne til at lave ting
Niveau 1: Du kan samle simple computer ting, og reparere hånd våben, computer og andre tekniske ting.		
Niveau 2: Du kan lave en simple computer ting fra bunden, og reparer rifler		
Niveau 3: Du kan lave komplekse computer ting fra bunden og lave skyde våben fra bunden.		
Niveau 4: Du kan lave ting med livs kraft, du kan nu tilføje livs kraft (du skal bruge en hjælper vis du ikke selv har mutant evner) til dit det du laver.		

Programmering Lærdoms evne	4 / 8 / 12	
Niveau 1: Du kan lave samle simple programmer.		
Niveau 2: Du kan lave komplekse programmer og hacke simple programmer.		
Niveau 3: Du kan hacke selv det mest komplekse program.		

Håndværk Lærdoms evne	4 / 8 / 12	<ul style="list-style-type: none">- du skal bruge enheder for at kunne bygge bygninger, disse enheder kan fås med minearbejder, skovhygger, eller handel-snak med en mester når du vil bruge denne evne til at lave ting
Niveau 1: Du kan bygge simple huse, buer og lignende.		
Niveau 2: Du kan bygge støre huse og værksteder og lignende.		
Niveau 3: Du kan bygge borge.		

Minearbejde Lærdoms evne	2 / 4 / 6 / 8 / 10	- Arbejdet skal foretages ved en mine. - Der skal arbejdes med en hakke. - Det er forskelligt hvad minearbejdes gevinst er. Det er op til en mester, som du kontakter, når du har arbejdet et stykke "malm" færdig.
Niveau 1: Et minearbejde tager 30 min. Niveau 2: Et minearbejde tager 25 min. Niveau 3: Et minearbejde tager 20 min. Niveau 4: Et minearbejde tager 15 min. Niveau 5: Et minearbejde tager 10 min.		

Skovhugning Lærdoms evne	2 / 4 / 6 / 8 / 10	- Der skal arbejdes ved et område med bestemt gode træer (disse steder er markeret). - Der skal "hugges" med en "økse". - Kontakt en mester, når arbejdet er færdigt og du får dine træenheder.
Niveau 1: Skovhugningen tager 25 min. Niveau 2: Skovhugningen tager 20 min. Niveau 3: Skovhugningen tager 15 min. Niveau 4: Skovhugningen tager 10 min. Niveau 5: Skovhugningen tager 5 min.		

Handel Lærdoms evne	4 / 8	- Du får en værdiliste over ting.
Niveau 1: Du er officielt handlende. Niveau 2: Du kan genkende falskneri ved at studere et objekt i 30 sekunder se om det er forfalsket (spørg mester eller ejeren).		

Mutant evner:

Mutant trance mutant evne	5/10/15	- Du kan gå i en trance hvor du helbreder hurtigere - Denne evne kan godt helbrede skade, som er kommet af at bruge mutant evner
Niveau 1: du får 1 LP pr. 5min du er i trance Niveau 2: du får 2 LP pr. 5min du er i trance Niveau 2: du får 3 LP pr. 5min du er i trance		

Håndspåleggelse mutant evne	3/6/12/16	- Du kan bruge din livs kraft til at helbrede andre. - Du tager 1 skade når du bruger denne evne. - Evnen kan ikke bruges på sig selv - Du kan ikke helbrede skade som er kommet af at bruge mutant evner. - Du kan ikke helbrede LP, som du har drukket med "Hugtænder" evnen. (eller en anden har drukket)
Niveau 1: du kan give en anden 1 LP tilbage Niveau 2: du kan give en anden 2 LP tilbage Niveau 3: du kan give en anden 3 LP tilbage Niveau 4: du kan give en anden 4 LP tilbage		

Energi kugle mutant evne	3/6/12/16	- Du tager selv halvdelen af kuglens skade når du bruger denne evne. - Du skal koncentrere dig om den hånd som du vil lave energi kuglen i, i 3sekunder hvorefter du skal lade som om du kaster den.
Niveau 1: du en kugle af energi som giver 2 skade til den du kaster den på. Niveau 2: du en kugle af energi som giver 4 skade til den du kaster den på. Niveau 3: du en kugle af energi som giver 6 skade til den du kaster den på. Niveau 4: du en kugle af energi som giver 8 skade til den du kaster den på. + kuglen vælter ofret.		

Usynlighed mutant evne	10/20/30	- Du kan gøre dig selv usynlig. Dette betyder at du skal tage begge dine hænder på hovedet, og lige så snart du fjerner dem bliver du synlig igen. - Du tager 1 skade når du starter din usynlighed og mere skade efter hvor længe du er usynlig (se niveauer)
Niveau 1: du tager 1 skade for vært minut du er usynlig Niveau 2: du tager 1 skade for vært 5 minut du er usynlig. Niveau 3: du tager nu kun 1 skade for vært 20 minut du er usynlig.		

Telepati mutant evne	5/15/30	- Du tager 1 skade når du bruger telepati for niveau 1 og 2. - Du kan bruge telepati så længe du er ved bevidsthed. - Du må godt bruge en mobil (offgame) til at sende dit telepati
Niveau 1: du kan sende en følelse Niveau 2: du kan sende en kort sætning (maks. 15 ord) Niveau 3: du kan nu læse folks tanker i stedet for at lade dem høre dine. Du kan faktisk lede efter lige den information du vil, det gør du ved at lægge begge dine hænder på personens hoved og siger "tankelæse" (du tager selv 2 skade pr. spørgsmål du stiller)		

Klør mutant evne	5/15/30	- Du får klør (skal godkendes lige som alle andre våben.) Disse klør er nu en del af dig og kan ikke lige fjernes igen uden du får hugget armen af. - Du kan vælge at du kun får en klo eller 2 klør når du tager denne evne.
<p>Niveau 1: du får klør som giver 2 skade</p> <p>Niveau 2: dine klør giver nu 3 skade, og er giftige: giften lammer den legemes del som du rammer i 5 minutter, det tager dine klør 5 minutter for at producerer ny gift til et angreb mere</p> <p>Niveau 3: dine klør giver nu 4 skade og giften lammer hele personen i 5 minutter, det tager stadig dine klør 5 minutter om at lave ny gift.</p>		

Hugtænder mutant evne	3/6/9	- du får hugtænder som skal være en del af dit kostume. - ofret for dit bid skal enten ikke vide du angriber dem bag fra eller være bundet eller fanget på anden hvis - du lægger din hånd på ofrets skuldre og siger lammelse, hvor efter du kan fortælle dem at du bider dem, og drikker deres blod. - alle LP du drikker fra ofret får du selv, dette kan også helbrede LP mistet ved brug af mutant evner. (Du kan ikke overstige dit max. LP)
<p>Niveau 1: du drikker 1 LP pr. 15 sekund du drikker fra personen.</p> <p>Niveau 2: du drikker 1 LP pr. 10 sekund du drikker fra personen.</p> <p>Niveau 3: du drikker 1 LP pr. 5 sekund du drikker fra personen.</p>		

Skæld/mutant hud mutant evne	5/10/20	- Du får skæld eller mutant hud. Kostumet eller sminken skal godkendes, lige som normale rustninger. Og skal være tilsvarende til det niveau du har evnen i. - Du kan ikke bruge rustning hvis du tager denne evne.
<p>Niveau 1: du får 3 RP som regenererer 1 RP pr. 30 minut, (i stedet for normalt at rustninger skal repareres for at få RP tilbage)</p> <p>Niveau 2: du får 7 RP som regenererer 1 RP pr. 15 minut</p> <p>Niveau 3: du får 15 RP som regenererer 1 RP pr. 5 minut.</p>		

Tilvænnning "bedre navn skal findes" mutant evne	5/15	- Du muterer forsvar mod de nye elementer i verden.
<p>Niveau 1: du tager ikke skade af gasserne uden for. Og kan gå uden maske uden for.</p> <p>Niveau 2: du bliver immun for radioaktivitet.</p>		

Forstærket lugtesans mutant evne	10	- Du kan fornemme hvis der er nogen i nærheden, også hvis de er "gemt" eller "usynlige".
<p>Niveau 1: du kan lugte vis der er nogen i nærheden, du ved ikke hvor de er men at der er nogen, det kan godt være svært at hvide hvis den gemte/usynlige er tæt på ikke gemte/usynlige.</p>		

Svindels evner

Lommetyveri Svindels evne	2 / 4 / 6 / 8 etc. (max niveau 7)	- Tyveriet gøres ved at lægge hånden på offerets taske, pung eller lignende i et hvis antal sekunder. - Hvis offeret opdager det, kan tyveriet ikke udføres. - Hvis tyveriet gennemføres, skal du bede offgame om det du ville stjæle.
<p>Niveau 1: Tyveriet tager dig 15 sekunder. Niveau 2: Tyveriet tager dig 12 sekunder. Niveau 3: Tyveriet tager dig 10 sekunder. Niveau 4: Tyveriet tager dig 8 sekunder. Niveau 5: Tyveriet tager dig 6 sekunder. Niveau 6: Tyveriet tager dig 4 sekunder. Niveau 7: Tyveriet tager dig 3 sekunder.</p>		

Smugleri Svindels evne	10	- Kræver evnen "Handel". - Du skal kontakte en mester hvis du vil bruge denne evne. - dette er en af de eneste måder at handle med UCW
Niveau 1: Du kan smugle ulovlige ting ind i landet.		

"uformel ressource genbruger" Svindels evne	2 / 4 / 6 / 8 / 10	- Der skal arbejdes ved et område med teknologisk affald (disse steder er markeret). - Kontakt en mester, når arbejdet er færdigt og du får dine teknikheder.
<p>Niveau 1: det tager 30 minutter for dig at finde teknik nok til en teknikenhed. Niveau 2: det tager 25 minutter for dig at finde teknik nok til en teknikenhed. Niveau 3: det tager 20 minutter for dig at finde teknik nok til en teknikenhed. Niveau 4: det tager 15 minutter for dig at finde teknik nok til en teknikenhed. Niveau 5: det tager 10 minutter for dig at finde teknik nok til en teknikenhed.</p>		

Bonk Svindels evne	8	- Evnen kræver "Våbenbrug" niveau 1. - Bonk skal udføres med en rollespils kølle, sten eller lignende. (som skal godkendes til det) - ofret for dit bonk skal enten ikke vide du angriber dem bag fra eller være bundet eller fanger på anden hvis
Niveau 1: Du kan slå folk bevidstløs i 10 minutter.		

Snigmord Svindels evne	10	- Evnen kræver "Våbenbrug" niveau 1. Eller "klør" niveau 1 - Snigmordet skal udføres med en kniv/dolk/klør. - ofret for dit snigmord skal enten ikke vide du angriber dem bag fra eller være bundet eller fanger på anden hvis
Niveau 1: Du kan snigmyrde ved at lægge en kniv på offerets hals eller skulder. Personen må ikke have set din bevægelse.		

Skjul Svindels evne	10/20	- du skal lægge dine hænder over hovedet før at være gemt. - du må ikke stå åben lyst, det skal ligne du er gemt lidt.
<p>Niveau 1: Du kan ikke bevæge dig, mens du er i denne tilstand. Niveau 2: du kan kravle langsomt, mens du er i denne tilstand.</p>		

Åbne låse Svindels evne	12	- Det står på låsen hvor lang tid det tager.
Niveau 1: Du kan nu åbne almindelige låse.		

Opdage fælder Svindels evne	12	- Teknisk vil du kunne se fælder på sedler, hvorpå der står også hvad fældens effekt er.
Niveau 1: Du kan nu se fælder, før du går i dem.		

Kvæle Svindels evne	4 / 8	- Du skal lægge hænder på offerets skylder og sige "kvæle + styrke (din styrke + 10)". - Hvis offerets styrke er større end din +10, tvinger han/hun sig fri.
Niveau 1: Du kan få dit offer til besvime ved at kvæle det i 15 sekunder. Niveau 2: Du kan få dit offer til at miste sine LP ved at kvæle det i 30 sekunder.		

Tortur Svindels evne	12	- Du skal have "værktøj" for at bruge denne evne. - ofret for din tortur skal være fanget og ved bevidsthed for at din tortur kan virke. - det er vigtigt at i begge rolle spiller torturen og at i begge syns det er sjovt.
Niveau 1: du skal torturerer dit ofre i 1 minut, efter den tid tager dit ofre 2 skade, og du må stille personen 1 spørgsmål som han/hun skal svare sandt på, du kan blive ved lige til dit ofre dør af torturen.		

Våben:

Her er nogen standard "stats" på nogle våben, hvis du er i tvivl om hvad dit våben skader så kontakt en mester

<u>Jernstang</u>	1 skade	ikke-dræbende
<u>Stunner (jernstang med strøm)</u>	2 skade	ikke-dræbende
<u>kniv</u>	1 skade	dræbende
<u>sværd</u>	2 skade	dræbende
<u>økser</u>	2 skade	dræbende
<u>pistol</u>	1 skade	dræbende
<u>riffel</u>	2 skade	dræbende
<u>håndgranat</u>	3 skade (til alle inden for 2 meter af den, som bliver ramt af den	
<u>eller der</u>	hvor den springer) dræbende	