



Boek 1 - Basisregels

23-03-2018

A thousand stories in a microcosm of actions where we all matter.

Inhoudsopgave

Welkom!

Wat voor evenement is Frontier?

Setting

Het Interplanetair Collectief

Het ICC Bastion op Eos

Facties

Aquila Republiek

Dugo Imperium

Ekanesh Theocratie

Pendzal Clans

Sona Meritocratie

Algemene Regels

Bekende Calls

Orga calls

Regeltechnische calls.

Termen binnen de Telepsychica

Personages bouwen

Wat mag ik IC meenemen?

Vaardigheden

Facties en vaardigheden

Kopen van vaardigheden

Ballistiek

Melee

Bescherming

Wilskracht

Conditie

Behendigheid

Ingenieur

Informatica

Gewondenhulp

Geneeskunde

Telepsychica

Informatie-analyse

Politicologie

Economie

Geologie

Chemie

Welkom!

Hallo allemaal,

Dit is het basisboek voor Frontier. Hier in vind je een korte uitleg van de setting, personage-creatie en de basisregels. Dit is alles wat je nodig hebt om een startend personage te bouwen en te spelen op Frontier. Voordat je echter direct het boek in duikt vinden we het belangrijk om aan te geven wat ons idee is voor Frontier en het uitgangspunt voor de regels.

Als organisatie vinden we dat het spel centraal staat - alle onderdelen van het evenement staan in dienst van het spel en daarom hebben we de volgende uitgangspunten:

- Integriteit: ga zorgvuldig om met je personage, je medespelers en iedereen's spullen. Hoewel rivaliteit tussen personen, groepen en facties een onderdeel van het spel is blijft het een evenement waarbij de grote vijand van buiten komt, en niet vanuit je medespelers.
- Lekker doorspelen: het evenement is er op gericht om zo veel mogelijk te kunnen uitspelen zonder het spel te onderbreken. Er is ruimte voor de spelers om in beperkte mate onderling te beslissen wat er met een situatie gaat gebeuren: Dan is er geen noodzaak voor spelleiding, calls of regels.
- Eerlijkheid: we gaan niet naast je staan om bij te houden hoeveel stims je verbruikt hebt en hoeveel granaten je nog over hebt; dit is aan jezelf.
- Maak er wat moois van: we hebben er bewust voor gekozen om dingen zoals uitspeeltijden voor repareren, bouwen, opereren en genezen grotendeels als advies en leidraad mee te geven. Dit is geen verplichting. We vinden het belangrijker dat het mooi wordt uitgespeeld dan dat de stopwatch erbij gepakt moet worden.
- Physreps: we zijn altijd gezegend met spelers die een hoop mooie en werkende physreps meenemen, van prachtig gemodde nerfs tot volledig ingame laptops. Dit zien we ook graag, dus ga netjes om met elkaars bezittingen. In principe loont het nooit om dingen IC te stelen. Mochten er omstandigheden zijn dat je dit wel IC doet, zorg dan dat de spelleiding er zo snel mogelijk van afweet en dat de physrep terug gaat naar de speler in kwestie. Zo voorkomen we problemen.

Wat voor evenement is Frontier?

In het kort: Frontier is een sci-fi PVE-evenement met positiespel.

Dat houdt in dat de vijf facties van de Frontier setting elkaar naar het leven staan. Op de thuiswerelden wordt flink politiek bedreven om de andere partijen een hak te zetten. Maar Frontier speelt zich af op het Bastion, op de verre planeet Eos. Deze planeet ligt ver af van de machtscentra van de facties in onbekend gebied. Daar is de eerste prioriteit om te overleven. De meeste inwoners van het Bastion hebben besloten de buitenaardse wezens samen het hoofd te bieden. De vraag is echter hoe goed dat werkt, want de oude vetes en ruzies zijn nooit ver weg.

Op ons evenement werken de spelers dus voor het grootste deel samen. Bij het opzetten van deze kolonie is iedereen nodig. Formeel is de kolonie opgericht door het Interplanetair Collectief (een toekomstige nazaat van de VN), waarbij iedere factie een bijdrage levert. Elke facties levert materiaal, mensen, expertise of financiën. Toch is het aan iedere thuiswereld gelegen dat hun factie het beste uit de verf komt: het Bastion heeft een gezamenlijke missie, maar iedere factie wil wel als eerste finishen.

Op het evenement bestaan er vier plotstijlen, ook wel (plot)lagen genoemd: militair, politiek-economisch, research & religie en factioneel. De plotstijlen hebben uiteraard flinke invloed op elkaar en scheidslijnen zijn niet altijd gemakkelijk te maken of te zien. Hierdoor kunnen verschillende spelers een totaal verschillend evenementen beleven, en dat is iets waar we dan ook actief naar streven.

Militair

Eos heeft logischerwijs een flinke militaire aanwezigheid. Het is immers een eenzaam Bastion op de grens van een onbekend gebied. Er wordt flexibiliteit van militairen gevraagd: faciliteiten zijn minimaal, bewaking is moeilijk en er is altijd het spanningsveld tussen vrijheid en veiligheid. Bovendien is veel van de planeet is onbekend, en in handen van een buitenaardse vijand met geavanceerde wapens en telepsychische krachten. Deze laag gaat over alles wat te maken heeft met het militair zijn. Je kunt dan denken aan: gevechtssituaties, verkenning, koloniebewaking, militaire politie en missies, maar ook douane, medische zaken, militaire onderscheidingen, strategische operaties en de militaire top.

PvE: Geen spanning?

'Player-versus-Environment' lijkt minder "edgy" of "spannend" dan spelers die opgejut worden om andere spelers af te maken.

In tegenstelling tot wat je zou verwachten zijn er op Frontier meerdere personages overleden, zowel door spelkeuzes als in gevechten. Er is wel een belangrijk verschil met PvP: Veel meer impact!

Juist doordat het evenement het overlijden van personages niet actief nastreeft is de dood van deze personages veel meer impactvol geweest, dan wanneer PvP wordt aangemoedigd.

In een PvP setting is de dood onderdeel van zowel het spelletje als het verwachtingspatroon van de spelers. In een PvE setting is de dood van een personage onbedoeld, onverwacht en daardoor tragisch.

Politiek-Economisch

Diplomaat zijn op Eos is een vloek en een zegen. De wereld ligt ver van alles en communicatie met thuis gaat soms moeizaam. Aan de andere kant zijn alle facties vertegenwoordigd, en er gaat veel media aandacht van uit. Ook is er de uitdaging van de bestaande volkeren op Eos. Wat moeten we ermee doen? Vreedzame integratie lijkt moeilijk omdat ze hebben gestreden voor de vijand. Aan de andere kant is genocide ook een onaanvaardbare optie.

Degenen met zakelijk inzicht zien veel risico's en kansen op Eos. Naast het feit dat het Bastion veel nodig heeft om te kunnen functioneren of zelfs uit te breiden kent de planeet ook unieke natuurlijke grondstoffen en is er ook veel interesse naar het exploiteren van buitenaardse technologie. De politiek-economische laag kent vele gezichten.

Deze laag gaat over kolonie & thuiswereld-politiek, journalistiek, handel, industrie, (kolonie) wetgeving en politie.

Research & Religie

Op Eos leefde er lang geleden een buitenaards ras dat door iets of iemand is uitgeroeid. Terugggevonden geschriften zijn met veel moeite vertaald en spreken van een vijand die plots kwam en genadeloos toesloeg. Na de buitenaardse invasie van de menselijke werelden is dit extra relevant geworden. Er wordt naarstig verkend, gegraven, geanalyseerd en gediscussieerd. Ook zijn er duidelijk aanwijzingen dat dit alles te maken heeft met het geloof van Mair: De buitenaardse wezens lijken een ongewone vijandschap richting de Ekanesh te hebben. Dit alles lijkt onderdeel van een groter plaatje wat eeuwen of zelfs millennia oud is.

Ook is er de nodige buitenaardse technologie die is buitgemaakt en moet worden onderzocht. Er is al voldoende verzameld om alle wetenschappers van de kernwerelden een decennium bezig te houden, maar dit is irrelevant als het menselijk ras het niet overleefd. Daarom richt onderzoek op Eos zich op direct toepasbare resultaten en zijn de onderzoekers bijna roekeloos altijd op zoek naar nieuwe dingen.

Deze laag gaat over het verzamelen en analyseren van de informatie om ons heen. Van onderzoek naar ziektes onder de lokale bevolking van Eos tot de telepsychische kernbommen die onschadelijk zijn gemaakt. Research & Religie zorgt voor de informatie die we nodig hebben om onszelf te beschermen.

Factioneel

De Aquila en de Dugo hebben meerdere vernietigende oorlogen tegen elkaar gevochten. De Ekanesh waren ooit Aquila tot ze religie vonden. De Pendzal en de Sona waren in het verleden onderdeel van de Aquila en de Dugo: door schimmige deals, kleine oorlogjes, bittere rebellie en onafhankelijkheids-verklaringen zijn ze eigen facties geworden. Daarnaast heeft elke factie wel zijn eigen politieke partijen, adellijke families, grote corporaties en andere belanghebbenden. Iedereen wil aan de touwtjes trekken.

Deze laag gaat over de wrijving en overeenstemming, geïnitieerd vanuit de verschillende facties, met elk hun eigen agenda en belang. Sommige leden van de facties kunnen elkaar niet luchten of zien, terwijl andere juist heel goed samen gaan. Al deze zaken hebben positieve en negatieve invloeden op de kolonie en de relatie met de thuiswerelden.

Setting

Er was eens een planeet genaamd Tebras. Ze was de bakermat van het menselijk ras, dat na eeuwen van wetenschappelijke ontwikkeling op het punt stond de eerste stappen in het grotere universum te nemen. Verdeeld over twee grote machten, de Aquila en de Dugo, kende de planeet relatieve vrede en een hoge standaard van leven. De eerste paar kolonies waren net gesticht, en het zag er naar uit dat Tebras de kroonwereld zou worden van een groot interplanetair rijk.

Het einde kwam onverwacht.

De lokale ster die volgens wetenschappers nog millennia zou schijnen destabiliseerde en begon enorme hoeveelheden straling af te geven. In bijzonder weinig tijd werden er grote schepen gebouwd om te ontsnappen, maar zelfs met al deze moeite was er simpelweg tijd te kort. De Aquila en de Dugo waren slechts in staat met een handjevol schepen en overlevenden Tebras te verlaten. Tot op de dag van vandaag is Tebras ontoegankelijk - de zon lijkt zich te hebben gestabiliseerd, maar de straling is nog altijd vele malen meer dan een levend wezen zou kunnen verdragen. De mortuarium-planeet Tebras was een feit.

Een nieuw begin - 1 ~ 10 NT

Op de kolonies aangekomen vormde zich een "Raad van Recht" om het overleven van het menselijke ras te garanderen. Vanaf dat moment begint de Nieuwe Tijd (NT), de huidige jaartelling. De geschiedenis er voor wordt door de voorvaderen van de huidige facties niet meer als relevant gezien, en om onbekende redenen grotendeels gewist. De Aquila en de Dugo herbouwen hun machtsposities op de inmiddels gevestigde kolonies, en beginnen met het koloniseren van nieuwe stelsels. De Raad van Recht valt uit elkaar naarmate beide facties meer en meer hun eigen weg gaan.

De Uitbreidingsoorlog en de Pendzal - 20 ~ 28 NT

Hoewel eerst de Republiek en het Imperium verscheidene kolonies delen komt er meer en meer wrevel, en een serie kleine conflicten lopen uit in een gewapende strijd om de planeet Cabatu. In wat de Uitbreidingsoorlog wordt genoemd komt er een scherpe scheiding tussen de twee grote facties, en ontstaat er een derde factie die van beiden niets moet hebben - de Onafhankelijken. Zij krijgen het voor elkaar tijdens de vredesonderhandelingen erkend te worden, en gaan verder als derde factie - de Pendzal Clans.

De opkomst van de Sona - 42 ~ 45 NT

Tijdens de Uitbreidingsoorlog weten een serie machtige corporaties door ongekende samenwerking een conglomeraat te bouwen die aan zowel de Aquila als de Dugo grote sommen geld uitleent. In de decennia na de oorlog ondervinden beide facties dat het moeilijk is om deze bedragen terug te betalen, en de Dugo betalen in 42 NT in een gewaagde zet al hun schulden af door de conglomeratie S.O.N.A. een planeet te geven, en

alle door dit bedrijf gerunde instellingen binnen hun territorium te vervangen door staatsbedrijven. De Aquila volgen dit voorbeeld in 45 NT na een periode van politieke onstabieleit om ook van de schulden af te zijn. Hiermee zijn de Sona de vierde factie in het bekende universum.

Het virus en de redding door de Ekanesh - 83 ~ 87 NT

In 83 NT keert een Pendzal verkenningschip terug van een routine-missie. Kort daar op beginnen echter de Pendzal ziek te worden en te overlijden - er blijkt een zeer dodelijk virus te hebben meegelift en door de lange incubatie-tijd heeft het zich inmiddels verspreid over gebieden van alle facties. Met name de Sona worden hard geraakt wanneer alle facties vrijwillige quarantaine afkondigen: de handel die hun levensader is droogt op en er komen grote tekorten op hun planeten. Er breekt een burgeroorlog uit terwijl andere facties koortsachtig werken aan een oplossing.

In 87 NT verschijnt er een oud schip in een baan om Accipiter, de Aquila thuiswereld. De bemanning zijn afstammelingen van een wetenschappelijke expeditie die verloren was gewaand in de periferie, en ze noemen zichzelf de Ekanesh. Ze geven aan bekend te zijn met het virus dat zich inmiddels overal heeft verspreid en bieden hun expertise aan in ruil voor het erkennen van hun factie en geloof - de godin Maïr. De Ekanesh hebben dankzij deze godin de gave van telepsychica ontwikkelt, en deze blijkt opgewassen tegen het virus. De Aquila zenden Ekanesh 'priesters' naar alle facties om de ziekte te bestrijden, en binnen het jaar is de plaag ten einde. Miljoenen overlevenden bekeren zich naar het geloof van de Ekanesh, en het wordt zelfs de officiële Aquila staatsreligie. Zo ver gaan de andere facties niet, maar ze erkennen de Ekanesh wel als de vijfde factie.

Wij zijn niet alleen - 164 ~ 172 NT

Na bijna een eeuw rust komt er een einde aan de relatieve vrede - er verschijnt een onbekend en agressief buitenaards ras dat onmiddellijk aanvalt. Met name de nieuwe Aquila kolonies moeten het ontgelden, al ontspringen de kolonies van andere facties de dans niet. Gedurende zeven jaar is het oorlog - er verschijnen ineens vreemde schepen in de baan van een planeet, en deze richten zonder communicatie of provocatie vreselijke vernietigingen aan. Alle facties mobiliseren, maar zelfs al zijn verdedigers er op tijd worden de onbekende schepen slechts met zware verliezen teruggedreven. En dan is het ineens over.

Het wordt nooit duidelijk waar ze vandaan kwamen en wat hun motivaties waren, maar de aanvallen stoppen ineens. Alle facties hebben zware verliezen geleden, en als gevolg van de strijd beginnen moeizame gesprekken om tot een vorm van samenwerking te komen mocht het nog eens gebeuren. De Aquila en de Pendzal maken stappen om nader samen te werken, maar de Dugo breken al snel de gesprekken af.

De Grote Oorlog - 174 ~ 183 NT

Wanneer de Aquila Republiek en de Pendzal Clans een formeel samenwerkingspact sluiten ziet het Dugo Imperium daar een forse bedreiging in. Ze lijken omringt door vijanden en verklaren aan beide facties de oorlog. De strijd die volgt is de grootste die tot op heden ooit is gevoerd in het bekende universum, en aanvankelijk boeken de goed voorbereide Dugo sterke terreinwinst op zowel de Aquila als de Pendzal. Er wordt er zelfs gestreden nabij

Accipiter als een Dugo vloot door de blokkade om het stelsel heen breekt. Het duurt echter niet lang voordat de Aquila en Pendzal ook volledig gemobiliseerd zijn en vanaf dat moment ondervinden de Dugo vastberaden verzet.

Alle partijen verwachten dat de oorlog snel over is, maar de strijd sleept zich jaren voort in grote en kleine slagen. Langzaam aan verliezen de Dugo hun terreinwinst, maar de Aquila en Pendzal moeten hard vechten voor elke maan, planeet en sterrenstelsel die ze terug veroveren. Wapens die tot dan toe een ongehoorde hoeveelheid vernietiging in staat zijn worden in de laatste fase van de strijd routineus ingezet, en verliezen aan beide zijden lopen op tot duizenden schepen en miljoenen levens met zware schade aan stations, planeten en steden.

Vernietiging op die schaal schokt zelfs de meest patriotische burgers en afstandelijke adel, en dit dwingt uiteindelijk de partijen om tot een staakt-het-vuren te komen en met elkaar om de tafel te gaan zitten. In 183 NT wordt de vrede getekend met het expliciete doel om te voorkomen dat een zo grote strijd ooit nog eens uitbreekt - hier wordt het grondwerk gelegd voor een nieuwe "Raad van Recht" met deelname van alle Facties.

Het Interplanetair Collectief - 215 NT

Het duurt nog enkele decennia voordat de facties eruit zijn, en het blijkt in de praktijk moeilijk om de verschillende regeringsvormen effectief met elkaar te laten samenwerken. In 215 NT begint het Interplanetair Collectief echter goed te functioneren als blijkt dat alle facties ook veel baat hebben bij de uitwisseling van cultuur, kennis en handel naast het belangrijkste doel om de mensheid te beschermen tegen het buitenaardse ras. Portaal-technologie, ontwikkelt in 208 NT, verbindt de planeten met elkaar en helpt in figuurlijke zin met het bouwen van bruggen tussen de facties.

Project Eos en de start van de oorlog - 236 ~ nu

In 236 NT start het Interplanetair Collectief met het project om definitief te onderzoeken waar het buitenaardse ras vandaan kwam. Na berekeningen van enkele van de beste wetenschappers die de facties te bieden hebben wordt de planeet Eos gekozen als mogelijke springplank om dit ras te onderzoeken en hopelijk vreedzaam contact te leggen. Er wordt ook een aanzienlijke militaire nadruk op de missie geplaatst voor wanneer het contact minder dan vreedzaam verloopt.

In 238 is de eerste verkenningsmissie een feit en wordt er een portaal gebouwd op de locatie waarvan is bepaald dat deze een goede basis voor een kolonie zou vormen, om in 239 te worden opgevolgd met de eerste kolonisten. Daar aangekomen ontstaat er snel conflict met daar al aanwezige mensen die onder controle blijken van een buitenaardse intelligentie genaamd Ink'nakal. Dit wezen wordt na een strijd van een maand verslagen door toegestroomde versterkingen, maar niet voordat de eerste lichter kolonisten bijna allemaal zijn gesneuveld. Er wordt ook contact gelegd met andere buitenaardse wezens die blijken voor deze zelfde Ink'nakal te werken, en van hen wordt voor het eerst de naam geleerd van de buitenaardse agressors: de Khomar.

Met het verslaan van Ink'nakal vallen de Khomar opnieuw aan, op dezelfde manier als in 164 NT: er verschijnen honderden schepen boven de kolonies. Nu is echter het Interplanetair Collectief op de aanval voorbereid, en met veel fanfare verklaren alle facties op 2 december 239 NT de oorlog aan de Khomar. Gedurende die nacht wordt er boven alle kolonies in de periferie zwaar gevochten, maar de vijand wordt staande gehouden en zelfs teruggedreven van de meeste planeten. Eos wordt een deel van de frontlinie in deze strijd, de meest vooruitgeschoven buitenpost en speerpunt van het menselijk ras.

Het Interplanetair Collectief



Het Interplanetair Collectief (of ICC) is het samenwerkingsverband tussen alle menselijke facties in het Eos universum. De eerste stap was het Aquila-Pendzal bondgenootschap in 164 NT in respons op de aanvallen van de buitenaardse wezens. Na de Grote Oorlog van 174 tot 183 NT sloten alle facties zich aan bij het prille samenwerkingsverband met als belangrijkste doel het voorkomen van toekomstig gewapend conflict tussen de aangesloten facties.

Het oprichten van het ICC duurde ondanks het heldere doel zeer lang - alle facties hadden zo hun eigen voorwaarden voor deelname. Hierdoor is het ICC zeer bureaucratisch en bewegen beslissingen langzaam door de hiërarchie. Desalniettemin is het een goed overlegplatform en zijn er sinds de oprichting in 215 NT al een aantal grote successen geboekt. Niet de minste hiervan is het Interplanetaire Portaal-netwerk die instantane communicatie en reizen binnen het ICC mogelijk maakt. Naast toegenomen deling van inzichten en cultuur is het zo veel beter mogelijk om onenigheid weg te nemen voor dat dit conflicten worden.

Het ICC is echter verre van perfect. Met name de bureaucratie - waar zelfs Aquilanen over klagen - zorgt ervoor dat de organisatie effectieve slagkracht mist om snel te kunnen inspelen op veranderende omstandigheden. Ook moet het altijd strijden tegen de perceptie dat de ene factie er beter af komt dan anderen, zelfs al is het onderliggende idee prima. Dit leidt tot constante rechtvaardiging dat allen gelijkwaardig worden behandeld, en kost veel tijd, monitoring en papierwerk.

Nu het duidelijk lijkt dat er op korte termijn geen dialoog op gang komt tussen de buitenaardse wezens en de mensheid is het doel van de ICC opnieuw verandert, een besef wat nog maar traag door dringt in de organisatie. Hoewel het effectief de verschillende legers en vlootbevelhebbers in contact met elkaar bracht tijdens het uitbreken van de crisis is het moeilijk doorpakken nu de directe dreiging weg is. De toekomst van het ICC hangt af van hoe doelgericht het kan zijn en blijven in het coördineren van acties tegen de buitenaardse vijand.

Het ICC Bastion op Eos

De faciliteiten van het Eos project bestaat uit de voormalige basis van het bedrijf Ecoform en de aanliggende gebouwen. Hernoemd naar 'het Bastion' is het complex relatief veilig gezien het feit dat de hele planeet nog steeds een conflictzone is. In principe heeft het alle faciliteiten die de inwoners nodig hebben om te overleven op de planeet: naast slaapzalen, kookfaciliteiten en een vergaderkamer is er ook een portaal, hospitaal en werkruimtes. Het versterkte dak biedt ook ruimte aan voor shuttlepads en een serie verouderde maar werkende zonnepanelen.



Minstens net zo belangrijk is dat het Bastion is ook thuis voor de leden van de Eos Expeditie. Aangezien ze net hun intrek hebben genomen is het nog wat onpersoonlijk maar langzaam aan maken ze de ruimtes zichzelf eigen. Een plek waar het gezien de primitieve staat van de rest van de planeet relatief goed toeven is zeker ten opzichte van de faciliteiten zoals die aan het begin van de expeditie beschikbaar waren.

Hoewel het Bastion goed is toegerust voor alle basisbehoeften ontbreekt het nog aan slagkracht en weerbaarheid voor de strijd die komen gaat. Het complex zal een combinatie moeten gaan vormen van een legerbasis en onderzoekscentrum met de aanwezige expertise en binnen beschikbare ruimte. Het succes van het project hangt af van doeltreffende oplossingen wat betreft de lokale bevolking, het lot van het buitenaardse ras dat Eos ooit thuis noemde en het ontfutselen van de geheimen van de buitenaardse technologie die al is buitgemaakt. Er is nog aardig wat werk voor de boeg.

Facties

In het Eos universum is de mensheid verdeeld over vijfendertig grote planeten die allen geheel of gedeeltelijk het klimaat van verloren Tebras benaderen - ook leven er veel mensen op de bijna ontelbare buitenposten in de tussenliggende sterrenstelsels. Naar schatting van het ICC is in het afgelopen decennium de menselijke populatie over de achthonderd miljard gegaan. Niet slecht voor een ras dat 250 jaar geleden met uitsterven was bedreigd na de vernietiging van hun eenzame thuiswereld Tebras.

De mensheid is verdeeld in vijf interstellaire grootmachten, de Facties. Elk van deze facties regeert op geheel eigen manier, veelal op ideologische grondslag. Hoewel er om deze redenen onderling veel is gestreden zijn er nu al een paar generaties geen grote conflicten geweest. Mede door de oprichting van het Interplanetair Collectief wordt er gehoopt dat dit zo blijft.

Ondanks dat vrij reizen tussen de planeten van de verschillende facties gemakkelijker is dan ooit en er nu samenwerking is houden ze stevig vast aan hun eigen identiteit. Het lijkt onwaarschijnlijk dat deze verdeling snel zal verdwijnen.

Aquila Republiek

De Republiek is een van de twee grote facties binnen het Interplanetair Collectief, en hun geschiedenis gaat terug tot de tijd voor Tebras. Ze worden geleid door een democratisch gekozen president en een regering gestoeld op de klassieke drie-poot van een parlementair systeem met één belangrijke uitzondering: alleen degenen die minimaal vijf jaar hebben gediend in het leger mogen zichzelf Civitas - staatsburgers - noemen en stemmen in verkiezingen.



Dit grondbeginsel heeft er toe geleid dat het leger centraal staat binnen de maatschappij van de Republiek. Naast stemrecht en politieke carrières is het ook onofficieel zo dat hoge posities in het bedrijfsleven alleen zijn weggelegd voor Civitas, zij die hebben gediend. Degenen die er voor kiezen om niet in het leger te gaan staan bekend als het Mulum, en hoewel zij theoretisch gezien dezelfde standaard van leven genieten als alle andere Aquilanen worden ze beschouwd als tweederangs burgers. Dit levert al lange tijd spanningen en onrust op.

Aquilanen zijn efficiënt en bureaucratisch ingesteld, twee schijnbare tegenstellingen die gezien de militaire achtergrond van de meeste leidinggevenden goed te verenigen zijn. Complimenten en accolades worden verleend aan hele groepen, afdelingen, secties en bedrijven in plaats van individuen, en er wordt veel nadruk gelegd op het groepsproces van samen tot een oplossing komen met een leidinggevende die uiteindelijk de knoop moet doorhakken. Kleding is veelal simpel en praktisch met als uitzondering uitgaan en feesten, waar Aquilanen zich zeer kleurig en uitbundig kleden als contrast. Omdat hun dagelijks leven over het algemeen geregimenteerd en gedisciplineerd is zijn de Aquila in hun vrije tijd enthousiast beoefenaars van extreme sporten.

Wat betreft wetenschap en technologie lopen de Aquilanen in de pas met de andere facties, met name op de gebieden van medische technologie, persoonlijke bescherming, data-opslag en surveillance. Zaken zoals speculeren, beursgangen en obligaties worden gezien als een tijdverdrijf wat mogelijk de Republiek kan schaden, en wordt daarmee door de meesten genegeerd - hierdoor is de Aquilaanse economie stabiel maar gooit zelden hoge ogen. Andere facties zien de Republiek hierdoor vooral als een afzetmarkt in plaats van handelspartner.

De Aquilaanse kolonisten op Eos hebben een sterk militair component - de meesten van hen hebben hun Civitas-schap verdient in de Legioenen of dienen nog steeds. Het Interplanetair Collectief heeft de leiding over de Eos missie aanvankelijk aan de Republiek gegeven. Hierdoor heeft Sergeant-Majoor Tiberius Quartus de kolonie in de eerste periode geleid als militair gouverneur ondersteunt door het Conclaaf - vertegenwoordigers uit elke factie. Sinds de overdracht van het Bastion naar een civiele regering worden de Aquila vertegenwoordigt door Decimus Galerius, een gepensioneerde vloot-officier.

Regeringsvorm: Parlementaire Democratie

Uiterlijk: het militaire contingent draagt hun uniform op de kolonie. Aquilaanse burgers kleden zijn vaak uniform-achtig en praktisch, maar voegen hier de nodige kleur aan toe om het onderscheid te kunnen maken met hun militaire factiegenoten.

Achtergrond: veel Aquilanen hebben een militaire achtergrond, maar er zijn ook voldoende leden van die factie die hun militaire carrière vooral hebben gezien als een pad naar burgerschap of nooit in het leger hebben gediend.

Factiespecialiteit: de traditionele houding van de Republiek heeft er voor gezorgd dat er een sterk gevoel bestaat van burgerlijke dienstbaarheid. Verder worden burgers geacht voor hun eigen veiligheid te kunnen zorgen onder onverwachte omstandigheden. Ze zijn hierdoor sterk in Gewondenhelp en Bescherming.

Factiezwakheid: aangezien veel van de industriële capaciteit van de Aquila primair zonder winstbejag wordt gedraaid in dienst van het leger is algemene economische besef in de Republiek vrij treurig te noemen. Aquilanen zijn zwak in Economie.

Dugo Imperium

Het Keizerrijk van de Dugo is een aristocratische militaristische maatschappij die enorm veel waarde hecht aan traditie, loyaliteit, discipline en persoonlijke eer door prestatie en succes. Van ieder lid van deze samenleving wordt verwacht dat hij of zij het uiterste van zichzelf geeft, zonder zijn of haar meerderen daarbij in twijfel te trekken. Consistent slagen in deze opgaven kan zelfs het laagste uitschot aanzien en roem opleveren binnen de gelederen van de Dugo. Falen wordt echter net zo onverbiddelijk afgestraft. Net als de Aquila kennen de Dugo hun oorsprong op de verloren thuisplaneet Tebras, en zijn ze de tweede grote factie binnen het Interplanetair Collectief.



Ze worden al eeuwen geleid door de Keizerlijke familie, gevolgd door adellijke families in volgorde van hun familiebanden en relatie met deze Keizer. Pas daarna volgen de rest van de Dugo in een eeuwige hiërarchische dans van glorie, eer, falen en schaamte. Wat de Dugo het meest verweten wordt is de beperkte aandacht voor de individuele vrijheid en de enorme druk die het legt op zijn onderdanen. De redenering van de Dugo is echter dat enkel zij die bereid zijn er voor te werken en alles willen geven van zichzelf boven de massa uit kunnen - en zullen - stijgen en daarmee de sociale ladder kunnen beklimmen. Ze kennen een klein elite bestuur onder de Keizer waar het voor een normale burger vrijwel onmogelijk is om in te komen, maar dit geeft het Keizerrijk een doeltreffende en eenduidige regering met veel beslissingskracht.

Dugo zijn gedisciplineerd en gehoorzaam. Gewend van jonge leeftijd om op elke mogelijke manier te worden geëvalueerd en beoordeeld verwachten ze niets minder dan het beste van zichzelf en hun medemens. Op topniveau is het zaak om uit te blinken zonder daarmee hun leidinggevendenden voorbij te streven, tot het moment komt om zelf die leidinggevende te worden. Dit gedachtengoed is te vinden op alle niveau's van de Dugo maatschappij, maar met name binnen adellijke kringen waar de strijd om invloed en prestige ook wel 'de slangenkuil' wordt genoemd. Kledij en 'vrije tijd' zijn slechts componenten om ook mee uit te blinken en zijn het beste te beschrijven als vorm-volgt-functie.

De Dugo zijn van oudsher leidend in technologische ontwikkeling, al is de voorsprong in de afgelopen decennia veelal ingehaald door andere facties behalve in gebieden zoals oorlogs-schepen en portaal-technologie. De economie is een van de weinige plekken waar Dugo een vorm van sociale mobiliteit uit kunnen halen, en is daarmee verbazend robuust en dynamisch voor zo een sterk hiërarchische maatschappij.

De Dugo op Eos zijn verdeeld over een aanzienlijk militair contingent en een flink aantal specialisten van de adellijke families in medische en economische zaken. Sinds de overdracht naar een civiele regering geeft Gouverneur Halina Agati Iskandu leiding aan de kolonie, en wordt zij binnen het Conclaf ondersteunt door Pandac Catambay.

Regeringsvorm: Keizerlijke Autocratie

Uiterlijk: Er is een duidelijk verschil tussen de Asul en de Sibilyan kleding. De Asul dragen victoriaans geïnspireerde kleding, vaak sterk individueel. De Sibilyan dragen vaak zeer futuristische, strakke kledij. Militaire eenheden dragen uiteraard nog wel een uniform.

Achtergrond: hoewel de Dugo militaristisch zijn ingesteld domineert dit minder hun samenleving dan de Aquila. Dugo zijn wel vrijwel universeel sterk gedisciplineerd en beheerst maar dit stamt meer uit persoonlijke overtuiging en eergevoel dan opgelegde discipline van bovenaf.

Factiespecialiteit: met hun nadruk op persoonlijke eer en conflicten beslechten met hun Salita (erewapen) zijn de Dugo sterk in Wilskracht en Melee.

Factiezwakheid: om culturele redenen staat eerste hulp bij ongelukken in laag aanzien bij de Dugo, en hierdoor zijn ze zwak in Gewondenhelp.

Ekanesh Theocratie

Maïr is de levende Godin van de wereld Dzar. Onder de leiding van door Maïr aangewezen Matriarch leiden haar gelovigen, de Ekanesh, een leven van respect voor Maïr, de natuur en de medemens. De samenleving wordt geleid door priesters en de Ekanesh hebben tot doel om welvaart te bevorderen zonder dat hiervoor natuur of mens wordt uitgebuit. De industrie van de Ekanesh is gespecialiseerd in milieuvriendelijke oplossingen en met name de bio-industrie kan meekomen interstellair niveau.



Maar het belangrijkste dat de Ekanesh voortbrengen is het geloof en de kracht van Maïr. De priesters van Maïr worden door haar beloond met speciale gaven die Telepsychica worden genoemd. Deze gaven stellen de priesters in staat om kleine wonderen te verrichten die nog niet door de wetenschap zijn verklaard.

Ontstaan uit de nakomelingen van een verloren gewaande Aquila expeditie keerden zij terug bij de facties met het vermogen om hun geestelijke krachten te gebruiken om de wereld om zich heen te beïnvloeden, en gebruikten deze vaardigheid om een verwoestende plaag een halt toe te roepen. Hierdoor bevinden zich gelovigen in Maïr bij alle facties, met name de Aquila. Het zijn echter de Ekanesh die Haar gekozen volk zijn en de zegening van Telepsychica ontvangen op hun thuiswereld Dzar.

Ekanesh zijn doorgaans rustige, beheerste individuen. Ze dienen boven al hun Godin en verlenen hun diensten aan alle andere facties, waar ze over het algemeen vrij kunnen reizen. Het prediken van hun religie vindt niet overal altijd vruchtbare grond, maar een goed opgeleide en neutrale adviseur is zelden onwelkom. Er is soms een tweedeling tussen de Ekanesh die zich willen integreren in de andere facties om zo het woord te verspreiden en degenen die traditioneel naast de facties willen blijven staan om zo te dienen als adviseur, onderhandelaar en mediator. De traditionalisten bevinden zich veelal op Dzar, de Ekanesh thuiswereld, terwijl de progressieve Ekanesh veel rondreizen en zich mengen in de samenlevingen van de andere facties als kundig sprekers, lifecoaches, kunstenaars en spiritueel adviseurs.

Ekanesh zijn wat betreft technologie afhankelijk van andere facties, maar dit wordt ruimschoots gecompenseerd door de unieke discipline van Telepsychica, het vermogen om de wereld om hun heen te beïnvloeden met mentale krachten. Deze krachten interfereren met specifieke soorten moderne technologie maar niet met biotechnologie, waar de Ekanesh dan ook zeer bedreven in zijn. Wat betreft economie importeren de Ekanesh veel simpele gebruiksgoederen voor zover ze er behoefte aan hebben, en exporteren zowel kennis als hun unieke vaardigheden.

De op Eos aanwezige Ekanesh zijn een kleine groep experts onder leiding van Fabor Dareh. Ze zijn vrijwel allen sterke beoefenaars in de Telepsychica, en houden met enige regelmaat missen voor de gelovigen op Eos - dit zijn primair Aquila, maar mondjesmaat sluiten zich

gelovigen aan van andere facties. Hun krachten zijn buitengewoon effectief gebleken tegen de Khomar die nu het voortbestaan van de mensheid aan het bedreigen is, en als zodanig staan ze ondanks het feit dat ze een kleine factie zijn op de frontlinie in deze strijd.

Regeringsvorm: Matriarchische Theocratie

Uiterlijk: veel van de traditionele Ekanesh kleden zich in lange kleding van natuurlijke vezels zonder felle kleuren. Met name de Ekanesh die veel reizen en tijd besteden onder andere facties kleden zich als buitengewoon stijlvolle leden van die facties.

Achtergrond: Naast een flink percentage Ekanesh die zeer vaardig zijn met Telepsychica hebben ze vaak een academische achtergrond, met name biotechnologie. Daarnaast zijn er ook veel Ekanesh actief in entertainment en consulting.

Factiespecialiteit: het zijn van een Ekanesh draait volledig om het woord van Mair en het gebruik van de unieke vaardigheid Telepsychica. Zij hebben hierdoor geen specialiteiten.

Factiezwakheid: Ekanesh cultuur heeft geen vuurwapentraditie en vertrouwen hun verdediging toe aan de Aquila. Hierdoor zijn ze zwak in Ballistiek.

Penzal Clans

Hoewel de Penzal formeel een factie zijn is het praktischer om ze te zien als een losse federatie van Clans. Er is wel een vorm van leiderschap, maar dit is eerder een vertegenwoordiging dan een regering. Ze zijn ontstaan uit onafhankelijken die kort na de vernietiging van Tebras zowel de Aquila als de Dugo wilden verlaten, en dragen dit gedachtegoed nog steeds met zich mee. De vrijheid om zelf je lot te mogen bepalen is het gidsende principe van de Penzal, en ondanks het feit dat de factie al ruim twee eeuwen bestaat blijft het hierdoor een flexibele mentaliteit houden.



In de praktijk betekent het dat er weinig centrale autoriteit is, en afspraken beter met individuele Penzal Clans kunnen worden gemaakt dan met de regering zelf. Wat betreft aantallen en invloed staan de Penzal in het midden: aanzienlijk kleiner dan de Aquila en Dugo, aanzienlijk talrijker dan de Sona en Ekanesh. Hierdoor zijn ze informeel een soort brug tussen de facties, een positie waar de Penzal graag in zitten omdat er flink wat aan te verdienen valt. Kritiek op de Penzal is er vooral in de vorm dat er weinig peil op ze te trekken valt: met sommige Clans valt beter te praten dan andere, en het is soms moeilijk ze van elkaar te onderscheiden. Andere facties noemen ze hierdoor grillig en inconsequent, maar de Penzal zijn trots op hun levensfilosofie en houding die een ieder in zijn waarde laat.

Penzal zijn dynamisch, veelzijdig en creatief. Doorgaans gewend om hun eigen boontjes te doppen zijn ze zeer praktisch ingesteld en brengen meer ondernemers, mijnwerkers en ingenieurs voort dan wetenschappers en politici. Dit varieert natuurlijk sterk van Clan naar Clan omdat iedereen andere uitdagingen kent, maar voor zover er een cultuur is die alle Penzal delen is dat er één van minder lullen en meer aanpakken. Ze denken graag om problemen heen en zijn zo in staat om obstakels te omzeilen die de grotere facties hindert.

Wat betreft technologie lopen de Penzal in pas met andere facties, al zijn ze met name in portaal-theorie zeer geavanceerd. Ook importeren ze veel technologie van andere facties om deze vervolgens sterk te verbeteren. Vaak zijn ze in staat beter de praktische applicaties van nieuwe patenten te zien dan de originele uitvinders, en dit levert ze een aardige som geld op als de deze patenten relatief goedkoop op de kop te tikken zijn. Een combinatie van goed lopende mijnbouw, aanzienlijke productiefaciliteiten en een groot handelsnetwerk zorgen ervoor dat Penzal hun reputatie als praktische doeners hoog houden.

De Penzal op Eos fluctueren in aantallen en aanwezigheid, maar hebben sterk bijgedragen aan de kolonie in met name het werkende houden van het portaal en het onderzoeken van buitenaardse technologie die is buitgemaakt. Er is een aanzienlijke gewapende aanwezigheid, maar deze functioneert zoals meer als een militia en is vooral defensief

gericht. Ook zijn er aardig wat medische experts en ingenieurs meegekomen, en zijn als zodanig vitaal in de ondersteuning van het Bastion op de langere termijn. Hun vertegenwoordiger in het Conclaaf is Katharina Cher, een shuttlepiloot die met een combinatie van stevige taal en diplomatie de Pendzal verenigd en effectief houdt.

Regeringsvorm: Directe Democratie

Uiterlijk: Pendzal kleding zich zeer praktisch en divers met een oog op hun planeet van herkomst en gekozen beroep.

Achtergrond: Wat er dan ook nodig is. Pendzal neigen naar praktische en industriële carrières, maar door hun diversiteit staat het Pendzal vrij om eender welke achtergrond te kiezen.

Factiespecialiteit: Pendzal planeten liggen aan de grenzen van de bekende gebieden - hierdoor heeft de factie een aangeboren talent om in moeilijke omstandigheden te kunnen overleven. Ze staan ook bekend om hun vermogen om technologie langer werkend te houden dan andere facties voor mogelijk houden. Hierdoor zijn ze sterk in Conditie en Ingenieur.

Factiezwakheid: Pendzal staan niet bekend om hun beleefde voorkomen en zijn als inwoners van de grensplaneten nogal op zichzelf. Ze zijn hierdoor zwak in Informatie-analyse.

Sona Meritocratie

De Sona zijn ontstaan uit grote corporaties, en draagt hier de nalatenschap nog van mee. Je wordt als Sona beoordeeld op je manier van handelen en hoeveel dit voor opbrengt. Hiervan krijg je respect, prestige en rijkdom. De Sona zijn hun economie, en dit is dan ook een belangrijke rol voor hen binnen het Interplanetair Collectief. Sona zijn genieën als het aankomt op handel en logistiek.



Sona hebben hun onafhankelijkheid 'gekocht' in wat zij De Grote Deal noemen. Zowel de Aquila als de Dugo hadden zich na de Scheuringsoorlog zo in de schulden gestoken dat ze geen andere keuze zagen dan te voldoen aan het verzoek van de corporaties om aan hen planeten af te staan als afbetaling. Op deze planeten werd het grondwerk van de Sona gelegd rond de principes van de corporaties en hun idee van een werkende maatschappij. De eerste iteratie van dit systeem bleek last te hebben van wat kleine opstartproblemen zoals extreme inkomensongelijkheid, maar met een aantal correcties is er inmiddels een goed werkende samenleving ontstaan op de Sona planeten waar handel, inzicht en een ondernemende geest zeer in aanzien staan. Het grootste succes van de Sona is het universeel geaccepteerd krijgen van hun munteenheid, de Sonuur. De munt vertegenwoordigt een vaste hoeveelheid energie en daarmee wordt de waarde gekoppeld aan een goed dat altijd door iedereen nodig gaat zijn. Alle facties betalen hier mee, en dit maakt intergalactische handel niet alleen mogelijk maar ook praktisch en winstgevend.

De Sona opvoeding is gebouwd rond het principe van gecontroleerd risico nemen. Hubris bestaat niet, het is immers gerechtvaardigd zelfvertrouwen... tot dat het mis gaat. Volwassen zijn binnen de Sona draait dus ook om het kunnen voorzien in je eigen levensonderhoud, en mocht het dan een keer fout gaan is dat een indicatie dat iemand nog niet klaar is voor eigen verantwoordelijkheid. Zo kan het zijn dat een Sona weer onder de bescherming of curatele komt te staan van ouders, familieleden of zelfs professionele 'voogden' na een gefaalde carrière om na een aantal jaar weer volwassenheid te verkrijgen door inzet, hard werk en een portie geluk.

Er zijn op Eos voor een periode geen Sona kolonisten geweest. Terwijl de Sona volhielden de Eos kolonie voldoende te hebben gesteund op financiële wijze was er aanhoudende kritiek van de andere facties omdat zij het gevoel hebben dat de Sona wilden delen in de opbrengsten van de Eos missie zonder de gevaar te lopen. Hoewel er binnen het Interplanetair Collectief stevig werd onderhandeld om toch Sona kolonisten op Eos te krijgen was het lang onduidelijk of dit ook ging lukken.

Eind 239 arriveerde er een nieuwe groep Sona, die onmiddellijk aan de slag ging om de achterstand in te halen. Ze hebben zich snel ingezet voor de kolonie als technische en financiële experts, en dragen bij in shuttle-onderhoud, inwinning van grondstoffen en

optimalisatie van het Bastion. Ze worden vertegenwoordigd door Zahra Faizan, een no-nonsense aanpakker die weet wat ze aan haar mede-Sona heeft.

Regeringsvorm: Financiële Meritocratie

Uiterlijk: Sona stammen af van inwoners van woestijngebieden en hebben die kledingstijl aangehouden. Dit varieert van praktische kleding voor werk tot wijde gemakkelijk zittende gewaden voor ontspanning.

Achtergrond: Sona hebben academische, industriële en financiële achtergronden, zo lang er maar een goed belegde boterham mee te verdienen valt. Er zijn ook de nodige Sona die de kost kunnen verdienen als privé-beveiliging.

Factiespecialiteit: de Sona identiteit is ontstaan uit de bedrijfscultuur grote corporaties en hierdoor worden diplomatie, omgangsvormen van andere facties, deals maken en ondernemingsplannen opstellen met de paplepel ingegoten. De Sona zijn hierdoor goed in Informatie-analyse en Economie.

Factiezwakheid: Sona zijn fervent levensgenieters en geloven er in dat als je je iets kan veroorloven dat je er dan vooral aan te goed moet doen - geld uitgeven is immers een teken van hoge status. Primair om dit stukje cultureel verantwoord hedonisme zijn ze zwak in Wilskracht.

Algemene Regels

Onderstaande regels gelden voor alle personages en beschrijven wat iedereen heeft en kan.

Hit points, schade & doodbloeden

In het Frontier universum ben je behoorlijk kwetsbaar. Een startend personage heeft 3 HP (hit points) totaal - dit is niet locationeel. Als je de HP kwijt raakt door schade kan je nog normaal functioneren al is het handig dat je medische hulp zoekt. Raak je alles kwijt (0 HP) ben je zwaar gewond en stervende - zie beneden voor de effecten daarvan.

Een meele "klap" doet 1 schade. Een nerfdart "kogel" doet 2 schade. Een granaat doet 4 schade.

Een onbeschermd persoon bezwijkt in een gevechtssituatie behoorlijk snel. Daarom is het mogelijk met behulp van vaardigheden en specialisaties een aantal AP (armour points) te krijgen van pantser en schilden, en in zeldzame gevallen ook extra HP. Als je schade incasseert gaat dit eerst van de AP af, en daarna pas van de HP.

Er is een maximale hoeveelheid bescherming die je praktisch bij elkaar kunt krijgen - je AP en HP pool mag totaal nooit meer dan 10 zijn, behalve door specialiteiten (of op uitzondering van de spelleiding). Zelfs de zwaarst afgetrainde mensen of de duurste schildgeneratoren kunnen je niet beschermen tegen een flinke hoeveelheid geconcentreerd vuur of een zware explosie.

Wanneer je op 0 komt ben je gewond en stervende - je kan niet onder de 0 HP komen. Je zal neervallen en kan niet meer vechten of andere inspannende dingen doen. Je kan nog wel om hulp roepen of een stim gebruiken op jezelf als je de vaardigheden hebt, maar krijg je nog twee schade raak je bewusteloos. Heb je na totaal 5 minuten nog geen hulp gekregen worden de wonden je fataal en bloed je dood.

Genezen, stims en overdosis

Gelukkig kan je verwondingen op meerdere manieren overleven. Allereerst kan het bloeden worden gestelpt door iemand met *Gewondenhulp* die je dan naar een medische post kan sturen om te worden genezen door een arts met de vaardigheid Geneeskunde. Soms is het een kwestie van schoonmaken en hechten, maar zeker als je zwaar gewond bent geraakt zal er moeten worden geopereerd. Gelukkig zijn met goede zorgen en medische wetenschap de hersteltijden kort...

Het is echter vaak zo dat gewonden vallen op het slagveld, en daarvoor heeft medische technologie voorzien in stims. Een stim is een medische cocktail van bloedstollers, pijnstillers, hormonen en kunstmatige adrenaline die in grote aantallen kunnen worden geproduceerd en gekocht op Eos. Een stim herstelt tijdelijk (tot de volgende maaltijd) 2 HP, maar heeft als nadeel dat het een enorme schok voor het lichaam is. Een gemiddelde persoon kan er maximaal 1 per dag hebben, al kan je dit door training verhogen. Een stim heeft als voordeel dat iemand onmiddellijk weer mobiel en zelfs in staat tot vechten is, en daarom in het veld van levensbelang.

Ga je over je daglimiet stims heen dan heb je een overdosis die door een arts zal moeten behandeld en zelfs fataal kan worden als je niet snel genoeg professionele hulp zoekt - 10 minuten na je overdosis stort je weer in en ben je onmiddellijk stervende. Je kan nog wel

gestabiliseerd worden, maar genezing en volgende stimms hebben geen effect tot na behandeling van de overdosis door een arts die je lichaam doorspoelt en normale functies herstelt.

Tasers

Dit zijn krachtige meele wapens die er specifiek voor ontworpen zijn om iemand uit te schakelen zonder permanente verwondingen. Als je wordt geraakt door een taser ben je direct 2 HP kwijt - deze HP is niet 'weg' en komt binnen 1 minuut terug. Als je echter alleen nog maar deze HP over hebt dan val je bewusteloos neer en kom je na 10 minuten bij of wanneer je wakker gemaakt met een stim. Je kan maar een keer worden getasert - de rest van je HP zal er op de 'ouderwetse' manier moeten worden afgeslagen / geschoten.

Toelages & Onderhoud

Al het materiaal dat de inwoners van Bastion Eos meenemen, importeren of ter plekke bouwen vereist het nodige onderhoud om operationeel te blijven. Het Interplanetair Collectief voorziet Bastion Eos van regelmatige zendingen voedsel, kleding, toiletspullen en dergelijke zaken, en het Bastion zelf heeft ook een mini-factorum om ter plekke zaken te fabriceren wanneer dit nodig is. Hierdoor zijn er praktisch oneindige hoeveelheden verband, basis-medicatie, reserve-onderdelen en munitie beschikbaar op Eos zonder dat er grote voorraadkamers vol liggen met van alles en nog wat.

Alle kolonisten krijgen ook een toelage via het ICC, hun werkgever, - dit is niet zozeer hun salaris maar een bedrag om spullen in te kopen die niet standaard worden geleverd. Hier onder vallen onder andere stimpacks, reparatiekits en explosief materiaal. Op Eos kan er ook naar grondstoffen worden gedolven, maar met de huidige situatie verwacht het ICC niet dat lijf en leden worden geriskeerd als er ook de beschikking is over een portaal.

Iedereen die op Eos aanwezig is kan via Gaia met behulp van zijn of haar toelage kopen wat ze nodig achten om hun taak te vervullen, en het ICC zorgt dat deze op een van twee vaste bezorgmomenten - zaterdagochtend en zondagochtend - worden afgeleverd op het Bastion zonder verzendkosten. Echter, het activeren van een interplanetair portaal is niet goedkoop dus op andere bezorgmomenten leveren is alleen mogelijk in bijzondere gevallen of met het betalen van forse verzendkosten. Alle aanwezigen op Bastion Eos krijgen standaard 40 sonuren toelage op hun rekening gestort.

De toelage is er ook om te zorgen dat het materieel van de kolonisten wordt onderhouden. Reagentia en katalysts raken op, erlenmeyers gaan stuk, gereedschap moet worden onderhouden, filters vervangen, wapens gesmeerd en computers up to date gehouden met de laatste software. Je hier zelf voor zorgen door Onderhoud te regelen op het evenement zelf, of je koopt dit aan het einde van het evenement af bij het ICC voor 40 sonuren die af gaan van je volgende toelage. Het ICC heeft dit systeem ingesteld om te voorkomen dat de specialisten op de frontlinie zonder werkend materieel komen te zitten. Natuurlijk is het ICC nogal bureaucratisch en daarmee minder efficiënt dan als je het zelf kan regelen - reken er maar op dat je dan goedkoper uit bent als het zelf oplost.

Het heeft de voorkeur om onderhoud van materiaal uit te spelen, maar hoe lang je dat doet

en waar mee is aan jezelf. Mocht Bastion Eos ooit voor langere tijd zonder portaal zitten gaan er natuurlijk andere regels gelden, maar dit zijn louter bijzondere gevallen.

XP en leren van vaardigheden

Elk hoofd-evenement dat je personage overleeft levert 8 XP op om uit te geven aan nieuwe vaardigheden of op te sparen voor specialisaties. Specials geven nooit XP - op die manier staat het mensen vrij zo veel of zo weinig picknicks, bijeenkomsten, gala's en missies bij te wonen tussen de evenementen door als logisch voor hun personage terwijl we scheve gezichten of problemen met karakter progressie voorkomen.

Deze XP kan je naar eigen wensen en inzicht uitgeven aan de beschikbare vaardigheden en specialisaties - zie het hoofdstuk vaardigheden en Frontier boek 3 voor meer informatie. Er zijn voor het leren van vaardigheden en specialisaties geen docenten nodig. We moedigen aan om het uit te spelen binnen het spel, maar we gaan er van uit dat met Gaia toegang het gemakkelijk genoeg is om vaardigheden op te pikken, bij te schaven en uit te breiden.

Bekende Calls

Calls zijn uitroepen om een spelsituatie of regel duidelijk te maken aan deelnemers. Als je ze hoort of doel bent van een call dien je hierop correct te reageren.

Orga calls

Tijd-in: het spel is begonnen. Alle tijd-in gebieden zijn spelgebied.

Tijd-uit: het spel is afgelopen.

Tijd-stop: het spel is duidelijk gepauzeerd. Dit is om veiligheid of binnenspelse redenen.

Man down: er is een OC verwonde. Tenzij je degene bent die het de initiële roep hebt gedaan ga je zitten op de grond tot organisatie de verwonding heeft kunnen beoordelen en het spel veilig door kan gaan.

Regeltechnische calls.

Algemeen - bij het roepen van calls ten gevolge van Telepsychica roep je altijd het niveau (Bevries 7!) tenzij het 1 is. Als je een Telepsychica call hoort zonder getal is het altijd niveau 1. Zo weet iemand of Wilskracht het kan blokkeren.

Subdue: schade waar je bewusteloos van raakt - als je meer Subdue schade krijgt dan je HP ben je buiten westen voor 5 min. Kan alleen met handwapens of tasers.

Mass...: de roep die daarna volgt geldt voor iedereen binnen gehoorsafstand.

Earthquake: iedereen binnen 7m valt op de grond tenzij je Balance hebt.

Demper: Als je iemand met telepsychische gaven op de schouder aanraakt, kun je ervoor kiezen om zijn gaven te dempen indien jouw wilskracht hoger is dan die van de ander. Je kan ten allen tijde maar een persoon tegelijk 'dempen'.

Onbedwingbaar: je bent zo behendig dat je niet door een persoon in bedwang kan worden gehouden. Er zijn 2 of meerdere personen hier voor nodig. Als 1 persoon je probeert te bedwingen, geef even subtiel aan dat je deze techniek hebt.

Don't you die on me: Tijdens het gevecht kun je iemand in leven houden, indien je bij die persoon blijft. Zolang jij erbij blijft, dan bloed deze persoon niet meer dood.

Medic motivation: Door een slachtoffer uit de gevechtszone te schreeuwen, coachen, motiveren, kan het slachtoffer zich nog voortbewegen richting de gewondenhulp om verzorging te ontvangen.

Zegening!: een gezegend wapen kan soms vijanden meer pijn doen als ze recht tegenover Mair staan.

Terugslag!: Het doel van de spreuk word 5 meter naar achter geslagen. (Term: Terugslag!)

Bedwinger!: Je kunt mensen met Onbedwingbaar in je eentje vasthouden, of je kunt 2 personen tegelijk vasthouden.

Bevries!: Je kunt je niet bewegen, schade verbreekt dit effect NIET.

Holy Handgranade!:

De granaat die naar je gegooit word negeert alle vormen van AP.

Ketter!: Je staat op 0 HP en begint met doodbloeden. (Als je een speler bent bedenk dan iets leuks wat er met je gebeurt.)

Reflecteer!: Het effect wat je zojuist op een ander persoon hebt gedaan krijg je zelf terug op jou.

Stilstaan!: Je voeten zitten vast aan de grond en je kunt je niet meer verplaatsen. Je armen en torso kunnen nog gewoon bewegen.

Verplaats-[effectnaam]: Alle negatieve effecten die op jou zitten verdwijnen en worden naar iemand anders verplaats.

Verwijder: Er wordt een Telepsychisch effect bij je weggehaald indien het niveau wat genoemd wordt hoger is dan het niveau van de Telepsychische kracht.

Vrede: Je kunt geen vijandige acties meer ondernemen, als je schade krijgt verbreekt het effect.

Zwijg: Je kunt niet praten zolang de persoon die dit effect op jou doet blijft praten.
Specialisatie calls

Head shot!: Jij en je spotter tellen gezamenlijk af vanaf 10, indien je de target in je vizier houdt, mag de spotter OC naar de target toelopen en de vijand gelijk op 0 zetten.

Snap out of it!: Je kan door 10 seconden tegen iemand te praten een lopende Telepsychische kracht verbreken wanneer je Wilskracht gelijk of hoger is aan het niveau van de kracht.

Bliksemafleider!: Je absorbeert een telepsychische kracht die iemand in de buurt incasseert (praatafstand). Je kan deze weerstaan of doorlaten op de gebruikelijke wijze.

Breinbreker!: Door al je krachten te bundelen met een Telepsychica gebruiker (dit mag niet jezelf zijn) ben je 1 x per dag in staat een Telepsychische vaardigheid door elke vorm van verdediging heen te slaan. Dit vereist aanraking.

Termen binnen de Telepsychica

Bedwinger

Je kunt mensen met Onbedwingbaar in je eentje vasthouden, of je kunt 2 personen tegelijk vasthouden.

Bevries

Je kunt je niet bewegen, schade verbreekt dit effect NIET.

Holy Handgranade

De granaat die naar je gegooit wordt negeert alle vormen van AP.

Ketter

Je staat op 0 HP en begint met doodbloeden. (Als je een speler bent bedenk dan iets leuks wat er met je gebeurt.)

Reflecteer

Het effect wat je zojuist op een ander persoon hebt gedaan krijg je zelf terug op jou.

Stilstaan

Je voeten zitten vast aan de grond en je kunt je niet meer verplaatsen. Je armen en torso kunnen nog gewoon bewegen.

Terugslag

Je vliegt 5 meter naar achter en land daar op de grond.

Verplaats-effect

Alle negatieve effecten die op jou zitten verdwijnen en worden naar iemand anders verplaats.

Verwijder

Er word een Telepsychisch effect bij je weggehaald indien het niveau wat genoemd word hoger is dan het niveau van de Telepsychische kracht.

Vrede

Je kunt geen vijandige acties meer ondernemen, als je schade krijgt verbreekt het effect.

Zegening

Het voorwerp is gezegend door de krachten van Mair.

Zwijg

Je kunt niet praten zolang de persoon die dit effect op jou doet blijft praten.

Personages bouwen

Voor het bouwen van een nieuwe personage voor Frontier hebben we een stappengids gemaakt om het voor onze deelnemers gemakkelijk te maken om dit proces te doorlopen. Voor het maken van een nieuw personage heb je alleen de basisregels nodig (dit boek, dus), en de basisregels zijn zo geschreven dat je als beginner geen verkeerde keuzes kan maken - de basisregels zijn breed inzetbaar dus je zal altijd wat te doen hebben. Ook mag elke beginnende speler na het eerste evenement zijn of haar personage wat betreft punten helemaal opnieuw indelen.

We maken ook een Quickstart-Guide beschikbaar van maximaal 1 A4tje met alle dingen die je moet onthouden en omdat Frontier een scifi evenement is kan je gewoon je smartphone of tablet meenemen met een tabblad voor de basisregels PDF.

Je maakt je nieuwe personage als volgt:

1) Lees de setting

Voor de sfeer en de achtergrond van hoe het Frontier universum is gekomen waar het nu is het belangrijk om de setting te lezen. Hopelijk krijg je daar al een paar leuke ideeën van voor je personage.

2) Kies een factie en lees de spelersgids

Hopelijk heb je op basis van de korte beschrijving van de facties in dit boek of op de website al een idee waar je graag je personage zou willen spelen. Lees de spelersgids van je favoriete factie of facties door en maak dan je definitieve keuze.

Sideboard: aansluiten bij bestaande personages

Wij, als organisatie, ondersteunen je graag met aansluiting zoeken bij bestaande personages of groepen. Frontier is een setting die al even loopt: er zijn een hoop groepen en personages met een uitgebreide achtergronden. Deze lenen zich heel goed voor nieuwe personages die familie, vrienden, rivalen of bekenden zijn. Je verdiept hiermee de setting, je eigen personage, en de personages die al langer lopen. Iedereen wint.

3) Concept

Schrijf een kort personageconcept (bij voorkeur een paar paragraafjes, maximaal 1 A4) en stel je vaardigheden samen met 25 punten. Het regelsysteem is zo gebouwd dat je als startend personage geen verkeerde puntenverdelingen kan maken: Alle verdelingen zorgen ervoor dat je bij kunt dragen. Startende personages mogen vaardigheden tot maximaal niveau 5 kopen. Vergeet hierbij niet goed te kijken in welke vaardigheden je gekozen factie sterk en zwak is. Deze vaardigheden zijn goedkoper of duurder. Voor meer informatie, zie het hoofdstuk 'Vaardigheden'.

4) De pitch

Stuur je concept en het personage op naar info@eosfrontier.space - belangrijk hier is ook om aan te geven waarom je personage naar Eos komt of naar Eos is gestuurd. Mocht je in een nieuwe groep spelen is het verstandig de pitch te combineren met een kort concept van je groep met een overzicht van de (toekomstige) groepsleden.. De spelleiding zal je hier op

terugkoppeling geven en mogelijk vragen om je concept of groepsconcept bij te schaven om beter in de setting te passen.

5) Goedgekeurd concept & background check.

Wanneer de spelleiding eenmaal je concept en vaardigheden heeft goedgekeurd werk je concept uit naar een achtergrond van maximaal 1 tot 2 pagina's en stuur dat in. Ook vul je het background check formulier op de website zodat mensen met de juiste vaardigheden je IC kunnen natrekken.

6) Goedgekeurd personage

Tenzij je nog terugkoppeling van de spelleiding krijgt is je personage goedgekeurd. Tot op Frontier!

Wat kan elk personage?

Frontier speelt zich af in de toekomst waar alle facties het nut inzien van een goed getrainde beroepsbevolking van experts. Binnen de setting weten de meeste mensen een beetje van alles, zijn ze vaak heel goed zijn in een specifiek gekozen veld en de rest kunnen ze op zoeken op Gaia, het grote verbindende interplanetaire netwerk. Hou dat in gedachten bij het schrijven van je achtergrond en kiezen van je vaardigheden. Je mag er natuurlijk voor kiezen om in bijzondere omstandigheden hiervan af te wijken - overleg hiervoor met de spelleiding.

Zonder punten in vaardigheden te steken kan je in elk geval:

- De algemene talen spreken.
- Omgaan met commercieel beschikbare technologie.
- Omgaan met het Gaia interplanetaire netwerk.
- Omgaan met persoonlijke communicatieapparatuur.
- Omgaan met normale voer- en vaartuigen.
- Twee slagen of een schot kunnen incasseren zonder bewusteloos te raken.
- Op 0 HP nog om hulp roepen en langzaam weg kruipen
- Handelen in ongereguleerde goederen.
- 1 stim hebben zonder overdosis te krijgen.
- Alle kennis hebben die je kan redelijkerwijs vinden in de spelersgidsen.

In veel gevallen verhogen vaardigheden deze limieten of geven ze extra mogelijkheden, maar het bovenstaande kan je ongeacht vaardigheden altijd.

Wat mag ik IC meenemen?

Je personage zal beginnen met de aankomst op Eos, een nieuw bestaan als kolonist - of het nu gestuurd, toegewezen, vrijwillig of gedwongen is. Hierbij mag je IC de volgende zaken het spel innemen:

- Physreps voor je beroepsvaardigheden zoals gereedschap, laboratoriumspullen, grondboor, drones, medikit en dergelijken.

- Moderne handigheidjes zoals tablets, computers en dergelijken.
- Een pantser en/of krachtveld indien je die vaardigheid hebt.
- Een wapen of wapens indien je de vaardigheden hebt om deze te gebruiken.
- Eventuele Augmentaties (zie boek 2).
- Zoveel als je logisch vind voor je personage van de 'Gratis Goederen' (zie boek 2).

Alle andere zaken die op de Standaard, Gereguleerde, Kolonie of Illegale Goederen lijsten staan kan je niet meenemen en zul je binnen het spel moeten verkrijgen. Dit is bewust breed te interpreteren geschreven om te zorgen dat je de creativiteit hebt om je kostuum(s) en props vorm te geven zoals je zelf wil. Mocht je iets niet zeker weten is het altijd handig om even een mailtje te sturen.

Vaardigheden

Vaardigheden bepalen wat je personage kan op het evenement, en is een combinatie van aanleg, training en beroep. Alle vaardigheden zijn verdeeld in 10 niveaus die een oplopend aantal punten kosten en krachtiger worden naarmate je hogere niveaus hebt. De vaardigheden zijn verdeeld in twee delen: basis vaardigheden op niveau 1 tot en met 5, en specialismes op niveau 6 tot en met 10. De vaardigheden 1 tot en met 5 staan in dit document, de vaardigheden 6 tot en met 10 in boek 3.

De basisvaardigheden vertegenwoordigen een directe lijn van progressie van niveau 1 tot en met 5. Vanaf niveau 6 kun je gaan specialiseren - je hebt een keuze uit meerdere niveau 6 specialisaties. Bijvoorbeeld: De ballistiek boom heeft een directe progressie tot en met niveau 5, en kan een speler daarna kiezen uit meerdere specialisaties zoals Genie of Tacticus.

Basis vaardigheden zijn ten allen tijde nuttig en breed inzetbaar. Het is dus een keuze van een speler om meer 'goedkopere' basisvaardigheden te kopen, zich diep te specialiseren of meerdere specialisaties te trainen. Dit zijn allemaal valide methoden om je personage te op en uit te bouwen. Wel is het zo dat vaardigheden winnen na niveau 5 aan kracht: Dit is het moment waarop je karakter gaat specialiseren. Het designdoel dat de technieken ten alle tijde nuttig en breed inzetbaar zijn, vervalt vanaf hier. Doordat de vaardigheden 'krachtiger maar specialistischer' worden, is het van belang goed na te denken over je specialisatie. Er wordt veel van kolonisten op Eos gevraagd, en dat ze om die reden kennis en kunde oppakken in een wijd scala aan talenten is logisch.

Facties en vaardigheden

Facties hebben op basis van hun culturele positie en unieke uitgangspunten elk positieve en negatieve eigenschappen. Dit wordt vertegenwoordigd dat positieve vaardigheden voor deze factie op het eerste niveau 'gratis' zijn en negatieve vaardigheden duur om het eerste niveau aan te kopen. Dit vertegenwoordigt algemene kennis binnen die cultuur.

Alle leden van de factie krijgen (als ze het willen) het eerste niveau van hun sterke vaardigheden 'gratis' en betalen 5 punten voor het eerste niveau in hun zwakke vaardigheid. Alle bovenliggende niveaus kosten hun gebruikelijke aantal punten.

Telepsychica blijft voor louter Ekanesh-spelers behalve in speciale door de spelleiding bepaalde omstandigheden binnen het spel. De oude restrictie dat Ekanesh geen moderne wapens of voorwerpen mogen gebruiken is vervallen om IC redenen - dit is nu een cultureel standpunt geworden binnen de Ekanesh Theocratie, geen harde voorwaarde voor het gebruik van Telepsychica. Voor meer informatie hierover, zie de Ekanesh Spelersgids.

Kopen van vaardigheden

Niveau 1 van een vaardigheid is 1 punt. Stijgen van niveau 1 naar 2 kost 2 punten, van 2 naar 3 kost 3 punten, etc.

Vaardigheid level	Punten	Vaardigheid level	Punten
1	1	6	21 (+6)
2	3 (+2)	7	28 (+7)
3	6 (+3)	8	36 (+8)
4	10 (+4)	9	45 (+9)
5	15 (+5)	10	55 (+10)

Na elk evenement krijg je 8 xp die je kan verdelen zoals je zelf wilt over vaardigheden die je kan aankopen. Mocht je de vaardigheden IC willen leren staat het je vrij om dit uit te spelen, en we gaan er voor de rest van uit dat met ongelimiteerde Gaia toegang elke vaardigheid goed aan te leren is.

Je mag XP ook sparen om bijvoorbeeld specialisaties aan te kopen, en er is geen limiet aan de hoeveelheid XP die je mag sparen. We zouden het leuk vinden als je het aankopen van specialisaties uitspeelt, maar dit is niet verplicht.

Sideboard: de Respec-regel

In computerspelletjes is het een standaard regel dat je op gezette tijden of met een binnenspel actie je vaardigheden opnieuw mag indelen. Dit wordt vaak aangeboden na patches of grote updates aan het regelsysteem.

Bij Eos hebben we deze regel ook ingevoerd voor startende personages: nadat je je eerste evenement hebt gespeeld mag je met je behaalde XP je volledige personage herbouwen. Wellicht werkt een vaardigheid anders of minder goed dan je bij het bedenken van je personage in gedachten had, of heb je in een onverwachte hoek van het spel iets gevonden wat je heel leuk vind. Je kan altijd even overleggen met de spelleiding over een IC reden als je dat nodig vind. Anders zien we je aangepaste charactersheet gewoon rond de volgende Eos verschijnen.

Ballistiek

Ballistiek is vaardigheid in alle vormen van afstandswapens. Alle wapens die worden gefabriceerd binnen het ICC opereren op basis van dezelfde principes, en door de samenwerking van de afgelopen jaren zijn munitie types ook veelal op elkaar afgestemd. Zonder punten in ballistiek kan je niet omgaan met handvuurwapens. Voor de een deel van de mensen in het Eos universum - zeker zij die op de kernwerelden wonen - is het helemaal niet nodig om met een vuurwapen te kunnen omgaan. In de Periferie draagt echter vrijwel iedereen een wapen bij zich, zeker sinds het uitbreken van de oorlog met de buitenaardse wezens.

Noot: omdat er altijd nieuwe nerf-wapens uitkomen hebben we niet zozeer een lijst per categorie en meer een serie eigenschappen / voorbeelden waardoor je kan bepalen wat voor props voldoen welk niveau van ballistiek. Dit systeem is bewust flexibeler dan het vorige systeem om veel ruimte voor eigen invulling te geven - ga er netjes mee om en raadpleeg bij twijfel de spelleiding. De organisatie en spelleiding behouden zich het recht voor bij nieuwe props of munitie samen met de spelers kritisch te evalueren als blijkt dat deze het regelsysteem disproportioneel belasten.

Level	Vaardigheden
1	<i>Ballistiek beginner</i>
2	<i>Ballistiek amateur</i>
3	<i>Ballistiek professional</i>
4	<i>Ballistiek specialist</i>
5	<i>Ballistiek expert</i>

Ballistiek beginner:

Je hebt je beginnerscursus afgerond en leren omgaan met simpele vuurwapens. Het gaat hierbij om wapens met een klein magazijn. Veel kolonisten hebben op zijn minst een simpel vuurwapen bij zich waar ze bedreven mee zijn.

Wat je mag gebruiken: enkelschots wapens, eventueel met klein intern magazijn (max 3 schoten). Denk aan de Jolt, Firestrike en Triad modellen.

Ballistiek amateur:

Je kan omgaan met semi-automatische pistolen en jachtgeweren, vaak geladen met een intern magazijn. Dit is het niveau van de meeste wetshandhavers, sportschutters, sportjagers en coloniale milities op zitten. Je mag op dit niveau ook archaïsche wapens zoals bogen gebruiken, wat voor sommige facties nog een ceremoniële waarde heeft.

Wat je mag gebruiken: simpele jachtgeweren met of zonder magazijn, revolver. Denk aan de Maverick, Hammershot en Barrel Break.

Ballistiek professional:

Je kan omgaan met semi-automatische wapens met variabele magazijnen, en kent de basis

van standaard explosieven zoals granaten. Vrijwel alle militairen trainen tot minimaal dit niveau ongeacht factie, en vaak zijn prive-beveiligers en huurlingen ook op dit niveau (al dan niet ex-militair).

Wat je mag gebruiken: semi-automatische wapens met 6-18 schots rechte magazijnen (geen drums) en multischot wapens. Denk aan de Recon, Stryfe, Longshot en Sledgefire. Vanaf dit niveau ben je ook in staat om granaten gebruiken.

Ballistiek specialist:

Je kunt omgaan met semi- en volautomatische wapens met grote munitiedrums, en multischots wapens die in staat zijn enorme schade te doen in een enkel salvo. Bijzondere Bijstands Teams, militairen die dienen op de periferie en professionele huurlingen zijn goede voorbeelden.

Wat je mag gebruiken: volautomatisch wapens met magazijnen en magazijndrums tot 25 en grote wapens die veel schoten tegelijk afvuren. Denk aan de Stampede, RapidFire en Diatron.

Ballistiek expert:

Je mag omgaan met elke denkbare vorm van draagbaar vuurwapen, van raketwerpers tot lichte machinegeweren. Dit is het niveau van ervaren veteranen en instructeurs, en je expertise is zo groot dat je anderen mee kunt nemen in de fijne kneepjes van het vak:

Wat je mag gebruiken: the sky is the limit wat betreft draagbare vuurwapens. Denk aan de Vulcans en Rhinos met munitie-drums.

Leren van de meester: Als je fysiek voor iemand anders herlaad, dan mag die persoon de clip gebruiken ongeacht level aan ballistiek, totdat deze leeg is.

Melee

Melee is de vaardigheid die te maken heeft met gebruik van handwapens. Zelfs in een tijdperk van nano-pantsers en persoonlijke krachtvelden zijn vechtsporten populair als ontspanning onder burgers. Ook krijgen vrijwel alle militairen training in hand-tegen-hand gevechten en persoonlijke verdediging. Dit is echter vaak niet meer dan een aanvulling op 'modernere vaardigheden' omdat de meeste conflicten al eeuwen niet meer worden beslecht door stokken en stenen. Hogere specialisaties binnen Melee zijn vrijwel alleen binnen het Dugo Imperium te vinden vanwege de centrale rol van de 'salita', het ere-wapen, binnen hun cultuur.

Level	Vaardigheden
1	<i>Wapenlengte 45 cm</i> <i>Tasers</i> <i>Duelling basics</i> <i>Vuistgevecht</i>
2	<i>Wapenlengte 85 cm</i> <i>Duelling defense</i>
3	<i>Wapenlengte 115 cm</i> <i>Duelling mark</i> <i>Steel wall</i>
4	<i>Wapenlengte 160 cm</i> <i>Duelling feint</i>
5	<i>Wapenlengte 250 cm</i> <i>Duelling master</i>

Tasers:

Tasers zijn een manier om te zorgen dat iemand neergaat zonder direct iemand neer te schieten. Als je wordt geraakt door een taser ben je direct 2 HP kwijt - deze HP is niet 'weg' en komt binnen 1 minuut terug. Als je echter alleen nog maar deze HP over hebt dan val je bewusteloos neer en kom je na 10 minuten bij of wanneer je wakker gemaakt met een stim. Je kan maar een keer worden getasert - de rest van je HP zal er op de 'ouderwetse' manier moeten worden afgeslagen / geschoten.

Duel basics:

Deze techniek is alleen te gebruiken tijdens een duel: Je kunt ervoor kiezen om de flat of the blade te gebruiken, zodat je geen schade doet met je wapen.

Vuistgevecht:

Deze gevechten zijn enkel voor de show en dienen bovenal in samenspraak en met zorg

uitgevoerd te worden! Vooraf spreek je af wie wint, of: Een aantal keer “paper-scissors-rock,” waarbij de hoogste een aantal keer mag verliezen totdat de melee skill gelijk is. (melee 5 tegen melee 6 = melee 6 mag 1 keer verliezen); of; je indien je elkaar vertrouwt maak je er iets leuks van.

Duelling defense:

Deze techniek is alleen te gebruiken tijdens een duel: Je mag voor het duel een ledemaat aangeven die immuun is voor schade totdat er een ander ledemaat geraakt is. Je mag hiermee actief blokkeren. (je moet je tegenstander hiervan op de hoogte stellen, of je wikkelt je arm in met een cloak zodat het voor het zicht duidelijk is.)

Steel wall:

Je mag je melee wapens gebruiken om nerfdarts te blokken. Als je het projectiel weet te raken, doet het noch jou nog je wapen schade.

Duelling mark:

Deze skill is alleen te gebruiken tijdens een duel: Je geeft duidelijk aan welk ledemaat je gaat slaan. Indien je dat specifieke ledemaat raakt, dan kan de ander dit ledemaat niet meer gebruiken om mee aan te vallen.

Duelling feint:

In het begin van het duel krijg je een free hit op je opponent, tenzij de ander ook duelling feint heeft in welk geval er niets gebeurt. (uiteraard overleg je dit van tevoren en speel je het leuk uit hoe die hit er komt. Showmanship for the win!).

Duelling master:

Je mag tijdens het duel een tweede keer duelling defense gebruiken.

Bescherming

Deze vaardigheid beslaat zowel fysieke bepantsering als gegenereerde krachtvelden. Ondanks de enorme vooruitgang die persoonlijke krachtvelden in de afgelopen eeuw hebben doorgemaakt blijven pantsers nog steeds erg populair. Het zijn met name de Aquila die zwaardere vormen van pantser aanvullen of gedeeltelijk vervangen met krachtvelden. Krachtvelden zijn ook populair op plekken waar pantsers onpraktisch of sociaal onwenselijk zijn.

Als je een pantser en een krachtveld draagt gaat het krachtveld eerst stuk voordat het pantser schade gaat nemen.

Een armor is altijd repareerbaar door engineers on base en met een repair kit in the field (armor is daarna stuk en moet vervangen worden). M.a.w. armor is 'gratis repareerbaar' als je terugtrekt nadat het stuk gegaan is. Shielding is niet rechargeable op de basis en is repareerbaar met een energy cell in the field.(shieldgenerator is daarna stuk en moet vervangen worden). Elke keer dat je een shield herstart heb je een nieuwe energy cell nodig.

Level	Vaardigheden
1	<i>AP 1</i> <i>Source-choice</i>
2	<i>AP 2</i> <i>Radiation shield</i> <i>Agile in armor</i>
3	<i>Quick fix</i>
4	<i>AP 3</i> <i>Field projection</i> <i>Bolwerk</i>
5	<i>AP 4</i> <i>Energy dissipation</i>

Source-Choice:

Je mag 1x evenement vaststellen of je je AP vanuit je harnas wilt, of vanuit je krachtveld, of een combinatie van beiden. Wil je deze keuze tijdens het evenement wijzigen, mag dat alleen binnen het bastion tezamen met een ingenieur. Dit kan je uitspelen door middel van het opvoeren van je schildgenerator en/of het aanpassen van je pantser.

Krachtvelden:

Een krachtveldgenerator vormt een beschermende laag over je kleding heen. Dit kost zo'n 8 uur en gebeurt automatisch terwijl je slaapt. Het is onmogelijk om meer dan 1 krachtveldgenerator om te hebben. Elke morgen heeft een krachtveld generator een powercell nodig en werkt vervolgens de gehele dag (die je wel kan uitsparen door het veld uit te laten als je geen bedreiging verwacht, zodra je de powercell aanzet is deze de rest van de dag aan).

Harnas:

Het voordeel van een harnas is dat je geen kosten hoeft te maken, zonder dat je weet dat het nodig is. Een krachtveld aanzetten kost elke dag een powercell, een harnas heeft alleen een repair kit nodig als hij stuk is en kan door een ingenieur gerepareerd worden op het Bastion.

Het centrale idee hiervan, is speler meer vrijheid geven om te kiezen voor volledig pantser of volledig krachtveld, of een combinatie van beiden, zonder dat ze qua schade zwakker worden. Het belangrijkste verschil tussen de twee wordt gegenereerd doordat je verschillende abilities verkrijgt door de verhouding tussen harnas/krachtveld die je neemt.

Quick fix:

Met noodreparaties en reserve-energy mag je 1x op missie buiten een gevecht je volledige AP waarde herstellen. Je hebt hier een repair kit/energy cell voor nodig. Je harnas/krachtveldgenerator is daarna onherstelbaar beschadigd. We verwachten dat er vervanging voor je gecraft wordt.

Radiation shield:

Hiervoor heb je een actieve 2 AP krachtveld nodig. Je mag ten kosten van een extra powercell 5 minuten zware straling buiten houden, of een hele dag lichte (fallout) straling.

Agile in Armor:

Minimaal 2 AP in pantser. Je mag expert taken zoals ingenieur, medische handelingen, chemie, geologie etc in je harnas uitvoeren.

Field projection:

Minimaal 3 ap schild. Je verleent de helft van je schild (naar boven afgerond) aan een ander die je aanraakt. Dit mag stacken met de al aanwezige bescherming tot de maximale cap.

Bolwerk:

Minimaal 3 ap harnas. De eerste granaat inslag doet halve schade. Reset na reparatie.

Energy Dissipation:

Je pakt zolang je 1 AP schild of harnas hebt 1 HP minder schade van tasers.

Wilskracht

Elk niveau wilskracht zorgt ervoor dat je beter beschermd bent tegen telepsychica. Indien je wilskracht gelijk of hoger is dan het effect wat op je gebruikt wordt, mag je ervoor kiezen om dat effect te negeren. Indien 6+ bent, dan telt je hoogste specialisatie niveau.

Level	Vaardigheden
1	Kruipen
2	Bezielen
3	Pijnverbijten
4	Demper
5	Mentale blokkade

Kruipen:

Als je neergaat mag je met wilskracht 1 naast roepen ook nog kruipen. De normale doodbloedregels blijven tellen.

Bezielen:

Door te praten mag je je niveau wilskracht met 1 ander persoon delen. Die persoon krijgt een tijdelijke Wilskracht niveau gelijk aan dat van jou min één indien dat hoger is dan zijn of haar eigen wilskracht, zolang je tegen hem blijft praten, je moet minstens één minuut praten. Alleen de bescherming tegen telepsychica door het hebben van een hoger Wilskracht niveau wordt gedeeld.

Pijnverbijten:

Als je op 0 HP komt, mag jij mag wegstrompelen in plaats van wegkruipen. Krijg je nog een klap/kogel, val je alsnog om en mag je alleen nog maar roepen. Verder heb je tijdens medische handelingen (en eventueel andere roleplay toepasselijke situaties) geen pijnstillers nodig indien je uitspeelt dat je de pijn verbijt.

Demper:

Als je iemand met telepsychische gaven op de schouder aanraakt, kun je ervoor kiezen om zijn gaven te dempen indien jouw wilskracht hoger is dan die van de ander. Je kan ten allen tijde maar een persoon tegelijk 'dempen'.

Mentale blokkade:

1x per evenement mag je een telepsychisch effect ongeacht level weerstaan, mits je een tirade, kata, mantra of een andere manier van uitspelen van 30 seconden afsteekt tegen je opponent. Tijdens de 30 seconden mag je weglopen en verplaatsen maar geen

inspannende offensieve acties ondernemen - je hebt al je concentratie nodig om de aanval te weerstaan.

Conditie

Level	Vaardigheden
1	<i>Doodbloed tijd</i> <i>Medical tolerance</i>
2	<i>Max bionic 1</i>
3	<i>Max bionic 2</i>
4	<i>Max bionic 3</i>
5	<i>Max bionic 4</i> <i>Die hard</i>

Doodbloeden:

Normaal als je op 0 HP komt, bloed je in 5 minuten dood. Per niveau krijg je 1 minuut tijd erbij.

Medical tolerance:

Zonder negatieve effecten mogen er per dag je conditie +1 stimms toegediend worden. Indien je meer stimms geeft aan iemand dan wat hij mag hebben, zie 'overdosis' onder algemene regels.

Bionics:

zie het 'Augmentaties' hoofdstuk in Boek 2.

Die hard:

Als je neergaat (HP staat op 0) mag je gevechtshandelingen uit blijven voeren zolang je bij bewustzijn bent. Je mag je niet verplaatsen met deze techniek, daar zijn wilskracht 1 of 3 voor.

Behendigheid

Level	Vaardigheden
1	<i>Balance</i> <i>Vliegbrevet</i>
2	<i>Bodyguard</i>
3	<i>Melee ambidex</i> <i>Onbedwingbaar</i>
4	<i>Melee/pistool ambidex</i>
5	<i>Pistool/pistool ambidex</i> <i>Boeienkoning</i>

Balance:

Als een effect je tegen de grond zou werpen kan je effect negeren. Je staat dan gewoon 2 seconden onwennig terwijl je je evenwicht behoud, maar je hoeft niet op de grond gaan liggen

Vliegbrevet:

Je mag vliegen in non-combat vliegtuigen. Zie dit als het autorijbewijs van de toekomst.

Bodyguard:

Voor een gevecht stel je iemand aan die je wilt beschermen. Je blijft bij deze persoon tijdens een gevecht. Na een gevecht mag je 1 klap of schot overnemen van die persoon.

Melee ambidex:

Je mag in elke hand een eenhandig melee wapen gebruiken (mits je de melee wapens kunt gebruiken, zie melee).

Onbedwingbaar:

Je bent zo behendig dat je niet door een persoon in bedwang kan worden gehouden. Er zijn 2 of meerdere personen hier voor nodig. Als 1 persoon je probeert te bedwingen, geef even subtiel aan dat je deze techniek hebt.

Melee & pistool ambidex:

Je mag een eenhandig melee wapen en een pistool gebruiken (mits je deze wapens kunt gebruiken, zie melee & ballistiek).

Pistool/pistool ambidex:

Je mag in elke hand een semi-automatisch pistool gebruiken.

Boeienkoning:

Je bent zo lenig in je handen en voeten dat je jezelf kan ontdoen van enige boeien. Je kan je 1 keer per evenement je ontdoen van je boeien (handboeien, touw, tape, tiewraps, eender welke)

Ingenieur

Level	Vaardigheden
1	<i>Hergebruik</i>
2	<i>Crafting</i>
3	<i>Herstellen</i>
4	<i>Noodreparatie</i>
5	<i>Emergency power</i>

Hergebruik:

Je kan oude apparatuur afbreken om de nog bruikbare componenten te recupereren. Om een voorwerp te recyclen moet je minimaal dezelfde level hebben als die je nodig hebt om het voorwerp te maken. Vervolgens krijg je een percentage van de basisgrondstoffen terug. Meld je hiervoor bij de infobalie.

Crafting:

Je beschikt over de nodige kennis om apparatuur/halffabricaten te maken, mits je de nodige grondstoffen hebt. Hogere levels laten je toe meer en betere dingen te maken. Om te zien welke voorwerpen je kan vervaardigen, zie het Frontier Boek 2 - Crafting.

Herstellen:

Je kan een beschadigd apparaat herstellen. Als je het kan maken, kun je het repareren. Dit kan alleen op de kolonie of een andere plek waar je in redelijke rust met een goed verlichte werkbank aan de slag kan. Belangrijk is wel dat je bij het voorwerp kunt. Als het bijvoorbeeld een interne bionic betreft is het verstandig om er een dokter bij te halen...

Noodreparatie:

Je kunt per missie in het veld twee harnassen herstellen met een repair kit. (meestal je eigen harnas en van een van je buddies). Ook mag je 2 krachtveldgeneratoren herstellen met een extra energycell. Zowel de harnassen en krachtveldgeneratoren zijn hierna onherstelbaar beschadigd en kun je weggooien. We verwachten dat er vervangingen gecraft worden.

Emergency Power:

zes keer per dag kan je een apparaat of bionic dat uitgeschakeld is vanwege een gebrek aan Energy Cells voor 2 uur normaal functioneren. Dit werkt niet op krachtveldgeneratoren.

Informatica

In de toekomst is het niet langer een kwestie van het opzoeken van de juiste informatie, maar weten hoe je deze informatie moet vinden en beschermen. Deze vaardigheid houdt zich bezig met het opsporen, verkrijgen en beschermen van informatie, zowel op het Gaia netwerk als prive-terminals. En er zijn zelfs geruchten over de eerste hackers die buitenaardse mainframes hebben gekraakt...

NB Experimentele regels - deze vaardigheid is sterk gekoppeld aan de in ontwikkeling zijnde hacking minigame die nog zal worden getest met zo veel mogelijk hackers.

Level	Vaardigheden
1	<i>IT beginner</i>
2	<i>IT amateur</i>
3	<i>IT professional</i>
4	<i>Netwerkspecialist</i>
5	<i>Security expert</i>

IT beginner:

Je kunt complexe programma's bedienen en daarmee bijvoorbeeld simpele websites bouwen. Ook kun je dingen opzoeken in databases. Hacking: je hebt een hacker login. Je snapt de basics van hacking en kunt simpele passwords hacken als er geen goede beveiliging tegen is. Je kunt sites hacken, maar kunt alleen een specifiek soort Ice hacken (genaamd: Kama).

IT amateur:

Je kunt programmeren en zelf sites bouwen. Hacking: je kunt alle reguliere typen Ice hacken (alles behalve Jagannatha).

IT professional:

Je kunt sites maken die een basale verdediging hebben tegen hackers. Hacking: je kunt sites scannen voorafgaand aan een hack en zo een plan maken voor hoe de site het best te hacken is.

Netwerkspecialist:

Je kunt een (lokaal) netwerk opzetten of een permanente verbinding opzetten met een extern systeem. Hacking: Je hacking netwerk geeft je dagelijks toegang tot hacking scripts, je kunt ieder script 1x per dag gebruiken: Analyze (1x) je kunt een Ice layer vooraf analyseren en de puzzel vooraf oplossen Snoop (1x) je kunt een passcode vault, local core of syscon vooraf analyseren en leren wat er te halen valt. Mask (1x) Je krijgt extra tijd voor een hack (1 minuut)

Security expert:

Je kunt alle reguliere Ice layers inzetten in de verdediging van je eigen sites. Hacking: Je hacking netwerk geeft je dagelijks toegang tot extra scripts: Analyze (3x) - In totaal nu 4 per dag. Snoop (2x) - In totaal nu 3 per dag

Gewondenhulp

Het verschil tussen geneeskunde en gewondenhulp is dat geneeskunde altijd binnen moet gebeuren. Verder zorgt gewondenhulp er nooit voor dat wonden daadwerkelijk permanent genezen zullen worden. Gewondenhulp heeft wel weer het voordeel dat je de vaardigheden kunt gebruiken terwijl je een volledige militaire wapenrusting draagt. Gewondenhulp geeft je geen toegang tot Onderzoek, indien je een onderzoeksproject wilt starten, dan adviseren we je naar een dokter te gaan. Indien je gaat slapen met een wond die alleen gewondenhulp heeft gehad, dan sterf je in de nacht.

Level	Vaardigheden
1	<i>Tactical field care</i> <i>Medicijnen toedienen</i>
2	<i>Don't you die on me</i>
3	<i>Medic motivation</i>
4	<i>Care under fire</i>
5	<i>Strengthen metabolism</i>

Tactical field care:

Je kunt mensen in je eentje stabiliseren in de buitenlucht met drukverbanden, triage en bloedstoppers, zolang er geen gevechtshandelingen meer plaatsvinden.

Medicijnen toedienen:

Je kunt standaard medicijnen toedienen zonder dat de toediening problemen veroorzaakt. Je kan nog wel een overdosis veroorzaken. Je hebt Strengthen Metabolism nodig om stims (steroïde drugs) toe te dienen.

Don't you die on me:

Tijdens het gevecht kun je iemand in leven houden, indien je bij die persoon blijft. Door het bloeden te stelpen geef je hem of haar een kans om het te overleven. Zolang jij erbij blijft, dan bloed deze persoon niet meer dood.

Medic motivation:

Door een slachtoffer uit de gevechtszone te schreeuwen, coachen, motiveren, kan het slachtoffer zich nog voortbewegen richting de gewondenhulp om verzorging te ontvangen.

Care under fire:

je kunt mensen stabiliseren zoals bij Tactical Field Care terwijl er gevechtshandelingen plaatsvinden: Je kunt 'don't you die on me' en 'care under fire' niet tegelijkertijd gebruiken.

Strengthen Metabolism:

Je kunt twee hitpoints 'genezen' door een stim toe te dienen. Deze persoon functioneert effectief tot de volgende maaltijd alsof ze genezen zijn. Deze hitpoints kan hij dus ook weer verliezen. Na de volgende maaltijd loopt de stim af en stort de persoon in. Alle wonden die hij heeft ontvangen tellen op en complicaties zijn te verwachten. Indien je meer stims toedient dan Conditie toelaat, dan ontstaan er complicaties en is er een arts nodig die een overdosis kan behandelen.

Geneeskunde

Geneeskunde moet altijd binnen gebeuren. Verder zijn er altijd minimaal 2 personen nodig om een operatie uit te voeren en een "operatiekamer" (zie vereisten beneden).

Geneeskunde mag niet uitgevoerd worden in harnas (indien je van het slagveld de operatiekamer in gaat, graag uitspelen dat je je handen wast e.d.).

Om te kunnen opereren is een "operatiekamer" nodig. Naast een operatiekamer zijn de standaard benodigdheden nodig (denk aan bloedzakken, anesthesie etc.) - de minimale vereisten voor een operatiekamer zijn:

Een afgesloten ruimte, die stevig genoeg lijkt om een flinke storm te weerstaan. (een partytent met zijwandjes is onvoldoende)

Een tafel / verhoogd operatievlak (bank, bureau, bed, kar kan immers ook) waar iedereen veilig op kan liggen. (zeg 130 KG).

Licht (mag een speler zijn met een zaklamp, maar deze speler moet dan wel de hele operaties bijlichten).

Level	Vaardigheden
1	<i>Beoordeel status</i> <i>Diagnose</i> <i>Drugs toedienen</i>
2	<i>Identificeer medicatie</i> <i>Bloed afnemen</i> <i>Operatieassistent</i>
3	<i>Identificeer bloed</i> <i>Overdosis behandelen</i>
4	<i>Chirurgische operatie</i>
5	<i>Onderdruk symptomen</i> <i>Operatie reductie -1 minuut</i> <i>Bloedzak reductie -1</i>

Beoordeel status:

Je beschikt over genoeg vaardigheid om te zien hoe ernstig iemand gewond is, als het om uitwendige verwondingen gaat. Je weet ook door je kennis, hoe je deze wonden kunt behandelen, of wie je daarvoor nodig hebt. Je rolt hiervoor op de generator.

Voor deze vaardigheid is een Mediscanner of andere "beoordelings"physrep nodig, of je speelt een lichamelijk onderzoek uit gedurende 1 minuut (minimaal)

Diagnose:

Je kan ziekten en giften herkennen. Als je iemand onderzoekt meldt deze welke symptomen hij vertoont. Aan de hand van deze symptomen kan je op een loresheet zien welke ziekte of vergiftiging hij mogelijk heeft en welke medicatie daar tegen kan werken. Per level geneeskunde worden 2 giften en 2 ziektes toegevoegd aan je loresheet. Hoewel deze informatie tussen verschillende geneeskundigen mag worden uitgewisseld, mag enkel de speler met deze informatie op zijn originele loresheet de nodige medicatie toedienen om een ziek iemand te genezen.

Drugs toedienen:

Je kunt standaard drugs toedienen zonder dat dit problemen veroorzaakt. Je kan nog wel een overdosis veroorzaken. Naast stims, kan iemand zijn HP aan drugs per dag veilig toegediend krijgen. Indien je meer dan iemands HP aan drugs toedient overdoseer je de persoon en rol je op de OD-generator. Je hebt Strengthen Metabolism nodig om stims (steroïde drugs) toe te dienen.

Identificeer medicatie:

Je kan door het uitvoeren van een eenvoudige test een medicijn herkennen. Hiervoor krijg je een loresheet met codes. Op deze loresheet staan alle codes van alle drugs, medicatie en anti-giften die je op deze manier kan herkennen. Welke codes je kent is afhankelijk van je level geneeskunde

Bloed afnemen:

Je beschikt over genoeg vaardigheid om bloed af te nemen. Bloed kan alleen afgenomen worden van levende personen. Je kan maximaal 2 bloedzakken per persoon per dag afnemen. Teveel bloed afnemen kan dodelijk zijn. Je hebt kennis van het protocol omtrent bloed afnemen, gereed maken voor donatie en bewaarcondities.

Operatieassistent:

Je mag een chirurgische operatie assisteren. Als je een Chirurg assisteert mogen jullie samen de operatie doen. Je mag echter zelf niet opereren, zelfs niet met nog een tweede Operatie Assistent.

Overdosis behandelen:

Op basis van bloedtransfusie (3 bloedzakken), Medicatie, roleplay (braken, klysma) een overdosis kunnen behandelen

Identificeer bloed:

Je beschikt over de vaardigheid door middel van een eenvoudige sneltest een bloedgroepbepaling te doen. Hierdoor weet je welke bloedgroep een patient heeft, of welke bloedgroep er in een bloedzak zit.

Je weet niet of het bloed vrij is van ziektes, modificatie, antistoffen of giften
Physrep sneltest benodigd.

Chirurgische operatie:

Vanaf niveau 4 kan je een medische operatie uitvoeren op gewonde figuren. Hiervoor heb je minstens of een andere chirurg of operatie assistent nodig. Oftewel een operatie dient met minstens 2 personen uit gevoerd te worden waarbij 1 minstens level 4 en de ander minstens level 2 geneeskunde hebben.

Een operatie dient altijd om iemand terug zijn volledige hitpoints te geven. Als iemand op 0 hitpoints staat moet je een intensieve operatie uitvoeren om hem te genezen. Als je een operatie wilt uitvoeren op iemand die nog een deel van zijn hitpoints heeft, ongeacht hoeveel dit er zijn, volstaat het om een meer standaard 'behandeling' uit te voeren.

Een intensieve operatie duurt zo ongeveer 15 minuten en vereist 8 bloedzakken.

Een standaardoperatie duurt zo ongeveer 10 minuten en vereist 5 bloedzakken.

Meerdere levels in Geneeskunde zorgen ervoor dat je minder tijd en bloedzakken nodig hebt voor een operatie. Genezen spelers dienen zich te beseffen dat als zij genezen zijn, zij niet zonder meer aan allerlei activiteiten kunnen deelnemen. Hoe er rekening mee dat je tot ongeveer een uur na de operatie geen zware activiteiten kan uitvoeren, al zijn er manieren om deze tijd te verminderen.

Let op, bloedzakken die gebruikt worden tijdens een operatie moeten een bloedtype bevatten (A, B, AB of O) dat compatibel is met het bloedtype van de persoon die je opereert. Wanneer je een verkeerde bloedzak gebruikt krijgt de patiënt direct 1 schade. Het bloedtype van je personage wordt bij karaktercreatie bepaald door de spelleiding.

Onderdruk symptomen:

Je kan giften en ziektes 20 minuten vertragen alvorens ze een effect beginnen te hebben op het lichaam.

Telepsychica

Telepsychica en Willskracht

Gelijk of hogere wilskracht kan alle TP-powers blokkeren indien de ontvanger/doelwit dit wenst.

Telepsychica en schade ontvangen

Indien je tijdens een power of het casten ervan schade oploopt, dan stopt dit je power. Schade kan tegen gehouden worden met Mair's Hand e.d..

Ceremonietechniek

Ceremonietechnieken geven kleine non-self-stackable buffs die aan iedereen die participeert aan een ceremonie. Je kunt als speler aan 1 ceremonie per evenement deelnemen, dus is het advies om 1 mis te doen met alle priesters aanwezig die verschillende (en dus stackable) Ceremonietechniek hebben. Iedereen die participeert aan de ceremonie krijgt het effect.

Termen en niveau's

Als je Telepsychica gebruikt dan altijd de Term die erbij staan gevolgd door je niveau Telepsychica. Bijv.: Terugslag! Vijf!.

Level	Vaardigheden
1	Mair's Blessing (Aanraak) (onbeperkt bruikbaar)
2	Mair's Hand (Aanraak) (1x per dagdeel)
3	Mair's Prevention (Aanraak, of Aandachts- & Stembereik voor de Ceremonievariant) (Ceremonie) (1x per dag)
4	Mair's Shout (Aandachts- & Stembereik) (1x per gevecht)
5	Mair's Journey (Zelf) (onbeperkt) (1x per gevecht)

Mair's Blessing:

(Aanraak) (onbeperkt bruikbaar)

Je kunt een voorwerp zegenen met de kracht van Mair. Deze zegeningen worden weergegeven door witte linten met zwarte tribals erop. Iedereen voelt dat een voorwerp gezegend is met de kracht van Mair als ze de linten kunnen zien. Je mag als priester maximaal 5 voorwerpen gezegend hebben tegelijk. Na het volgende gevecht is deze zegening verlopen. Een gezegend wapen kan soms vijanden meer pijn doen als ze recht tegenover Mair staan. (Term: Zegening!)

Mair's Hand:

(Aanraak) (1x per dagdeel)

Het doel van deze power heeft een psychisch schild om zich heen. Dit schild heeft 2 AP. Het

werkt regeltechnisch hetzelfde als een krachtveld, maar zonder de noodzaak voor een frep of energy cell. Mair's Hand blijft actief tot het is vernietigd, of tot de volgende ochtend.

Mair's Prevention :

(Aanraak, of Aandachts- & Stembereik voor de Ceremonievariant) (Ceremonie) (1x per dag)
De eerst volgende ziekte die deelnemers tijdens dit evenement krijgen, wordt automatisch geprobeerd te genezen (1x cure level 1 disease) of te dempen indien niveau 1 te weinig is. Indien reeds zieken zijn als de mis begint, zal de genezing van deze zieken onderdeel moeten zijn van de Ceremonie.

Special: 1x per evenement mag je bij 1 persoon een ziekte genezen ongeacht level. De patient mag IC en OC weigeren, tenzij de patient een Mair-gelovige is.

Mair's Shout:

(Aandachts- & Stembereik) (1x per gevecht)

Je kunt door de woorden van Mair in iemand zijn/haar richting te schreeuwen een stukje laten 'vliegen'. Het doel van de spreuk word 5 meter naar achter geslagen. (Term: Terugslag!)

Mair's Journey:

(Zelf) (onbeperkt) (1x per gevecht)

Je kunt zelf onzichtbaar worden zolang je levensbedreigd wordt in een gevecht, en je kunt buffen, crowdcontrollen (bijv. Mair's Shout) en gewondenhulp gebruiken. Alle kleding, wapens en voorwerpen die je aan hebt of mee draagt worden ook onzichtbaar, maar zaken die je oppakt nadat je onzichtbaar bent geworden, blijven zichtbaar. Mensen kun je niet onzichtbaar maken en je kunt geen explosieven of wapens bij je dragen. Op het moment dat je schade aan iemand toebrengt eindigt de onzichtbaarheid en krijg je 1 schade. Iemand met niveau 7 wilskracht ziet door je onzichtbaarheid heen.

Informatie-analyse

Level	Vaardigheden
1	<i>Ontcijfer</i>
2	<i>Sociological Knowledge</i>
3	<i>Detecteer vervalsing</i>
4	<i>Persattaché</i>
5	<i>Paralegal</i>

Ontcijfer:

Je bent in staat nieuwe talen en moeilijke documenten te ontcijferen. Deze handeling heeft zowel effect op geschreven taal of cijfer-overzichten. Je wordt beter in deze handeling naar mate je meer niveau's in Informatie-analyse neemt - je zal sneller kunnen vertalen en moeilijkere sleutels kunnen ontcijferen. Vraag de SL om een vertaling. Naar gelang je level krijg je een kleiner of groter gedeelte van de vertaling.

Sociological Knowledge:

Tijdens het event kan je extra informatie opvragen over de nieuwsberichten die op het Gaia netwerk verschijnen. Meld je hiervoor bij een SL. Voor elke 2 levels in Informatie-analyse kan je van een extra bericht informatie opvragen, tot een maximaal van 5 berichten.

Detecteer vervalsing:

Je hebt geleerd hoe je vervalsingen moet ontdekken, zolang het een officiële bron heeft. Deze skill gaat over officiële (virtuele) objecten zoals identiteitspapieren, geld, contracten, waardepapieren en dergelijken. Je checkt authenticiteit op basis van niveau: B.V. De authenticiteit van geld & bankrekeningnummer **wel**, maar hoe de persoon aan dat geld gekomen is **niet**. Op niveau 3 heb je alleen kennis over de documenten van je eigen factie plus twee naar keuze. Per niveau Informatie-analyse krijg je kennis over de documenten van een andere factie naar keuze, totdat je op niveau 5 alle documenten van alle facties kent.

Persattaché:

Een bericht (laten) plaatsen is een ding, maar weten hoe deze ontvangen gaat worden is een andere. Vier keer per evenement mag je een opiniepeiling doen om te testen hoe een pers-uiting ontvangen zal worden door een factie naar keuze. Je gaat hiervoor naar de Overlord die je het resultaat geeft.

Paralegal:

Juridisch advies (indekken/coverup): 1 keer per evenement mag je een mailtje te sturen naar de overlord waarin je een situatie juridisch indekt. Hoe meer mensen over 1 situatie mailen, hoe beter jullie de situatie juridisch indekken. Daarnaast mag je wel een rechtszaak aanhangig maken (formeel laten beginnen), maar mag je (nog) geen verdediging voeren.

Politicologie

Belangrijk: Deze vaardigheid werkt alleen op figuranten die uit de kernwerelden komen, tenzij spelers OC onderling overeenkomen dat deze vaardigheden op elkaar te gebruiken zijn. Verder gebruik je deze vaardigheid binnen je factie tot je eventuele specialisatie.

Als je deze skill aankoopt, kies je een aandachtsgebied:

- Militair
- Politiek
- Economie
- Research
- Religie

Per invloedsniveau worden de contacten die je kunt leggen met old space van hogere hiërarchische waarde. BV. niveau 1 beïnvloed je een medewerker (of de algemene database), niveau 5 beïnvloed je middlemanagement niveau 9 beïnvloed je de CEO en niveau 10 beïnvloed je de raad van bestuur.

Level	Vaardigheden
1	<i>Antecedenten-onderzoek</i>
2	<i>Trust me</i>
3	<i>Conversational Topic</i> <i>Political plan</i>
4	<i>Email-introduction</i>
5	<i>Doing a favour</i>

Antecedenten-onderzoek

(aka Is hij wie hij zegt dat hij is?)

4 keer per evenement mag je vragen of iemand binnen je factie of het ICC te vertrouwen is. In principe is dit gelimiteerd tot ja/nee, maar een SL kan overwegen meer informatie geven. Bij Aquila kun je denken aan een NAW-gegevens check. Bij de Sona kun je denken aan zijn kredietwaardigheid opvragen. Bij de Dugo kun je denken aan zijn eer navragen. Bij de Ekanesh kun je denken aan zijn lidmaatschap opvragen bij zijn congregatie. Bij de Pendzal kun je denken aan rondvragen bij zijn clan.

De Dugo noemen deze skill: Tatak checken: Ik check de Tatak om zeker te weten dat hij eer heeft.

Trust me

3 keer per evenement mag je mensen uit je netwerk binnen je factie of het ICC via de mail voor je laten vouchen zodat een oldspace-target je vertrouwd. In eerste instantie is dit vertrouwen broos en laat je alleen weten dat je bent wie je bent. Door dit te herhalen kun je bestaande relaties sterker maken. Deze skill gebruik je vaak samen met andere politieke skills. Uiteraard kan dit niet gebruikt worden op politieke vijanden.

Conversational Topic

2 keer per evenement mag je een figurant OC vragen wat zijn/haar het favoriete gespreksonderwerp is. Indien een figurant zijn/haar conversational topic vergeten is, stem dan voor dat moment met elkaar een nieuwe af. (pak b.v. ICCN films/series, ruimteschepen of een hobby) Op deze wijze kun je gemakkelijk een praatje maken met 2 figuranten waar je toevallig even mee moet wachten in een lift of voor een vergadering.

Political plan

Om politieke doelen te halen, heb je politieke plannen nodig. Met deze skill verkrijg je meta-inzicht welke skillniveau's je nodig hebt om jouw, of je baas haar politieke plan uit te voeren.

Op basis van je meta-inzicht besluit je of je het plan tot uitvoer wil brengen. Je mag maximaal 3 political plans tegelijkertijd hebben. Plannen maken & schrappen altijd in samenspraak met de SL's tussen evenementen. De uitvoering (en hopelijk vervolmaking) van het plan juist wel op het evenement.

Bijvoorbeeld: Annet (Informatie-analyse (militair) 3) wil haar frauderende "big spender" generaal laten degraderen. Alleen de maarschalk kan de generaal degraderen. De overlord ruled dat ze economie 5 (om de fraude te bewijzen) nodig heeft en politicologie (militair) 9 (voor toegang). Annet heeft nu 2 keuzes: 1 ze accepteert het plan en zoekt steun van 2 personen met sociologie (militair) 9 en economie 5. 2) Ze ziet af van haar plan en gaat terug naar de tekentafel. In de politiek zijn er altijd meerdere wegen naar Rome.

Email-introduction

1 keer per evenement kun je aan je netwerk vragen om geïntroduceerd te worden aan iemand in oldspace binnen je factie of het ICC van gelijk of lager niveau. (SL's hebben het recht om de introductie te physreppen door een NPC)

Doing a favour

1 keer per evenement krijg je een gunstverzoek van iemand, als je daar OC om vraagt. Je kunt ervoor kiezen om het iemand te laten zijn die je al kent, of een SL gekozen persoon. Linksom of rechtsom: Iemand zal jou iets vragen om voor hen te doen. Lukt het je, dan kun je een favor terugvragen en mag je deze skill opnieuw gebruiken. Lukt het niet, maar probeerde je het wel, adviseren we je om dat te vertellen: Dan heb je op zn minst het vertrouwen van deze persoon gewonnen.

Economie

De economie van Eos beweegt zich op 4 niveau's

- Gratis goederen
- Standaard goederen
- Gereguleerde goederen
- Kolonie goederen

Gratis goederen: Denk aan munitie, verbandjes, kleding, eten en drinken. Je moet het zelf freppen en spel ermee maken is geheel optioneel. (vind je het leuk om die op maat gemaakte jurk of die 10.000 clips munitie te bestellen, dan kan je met iedere speler met economie 1 spel maken)

Standaard goederen: Deze goederen kunnen gecraft worden, of gekocht worden: Gecraft is altijd goedkoper dan gekocht. Mocht je een situatie tegenkomen waarbij gecraft duurder is dan gekocht: Laat het ons weten, dan kunnen we aanpassingen doen. Deze Deze voorwerpen hebben IC effect: Zie het crafting boek voor de volledige lijst en welke craftingsregels gelden.

Gereguleerde goederen: Dit zijn de goederen die het ICC reguleert en zijn alleen te koop via budget. Zie het craftingboek voor de volledige lijst en hun effecten.

Kolonie goederen: Deze goederen zijn alleen door het conclaaf te kopen. Denk dan aan een nieuwe shuttle, of een satteliet, etc. (freppen van deze goederen altijd in overleg met de organisatie)

Level	Vaardigheden
1	<i>Budgetmacht (100 s)</i>
2	<i>Budgetmacht (200 s)</i> <i>Bedrijfsinformatie bestellen</i>
3	<i>Budgetmacht (300 s)</i> <i>Recruitment</i>
4	<i>Budgetmacht (400 s)</i>
5	<i>Budgetmacht (500 s)</i> <i>Noodtransportkorting</i>

Budgetmacht:

Voorafgaand aan elk evenement mag je 100 sonuren per level toevoegen aan het budget

van 1 van de conclaafleden, of een van de hoofden, of de gouverneur (algemene middelen, aka conclaaf beslist). Als je voorafgaand aan het evenement geen keuze over de mail aan de SL's toestuurt, dan wordt het budget wat je karakter tussen de evenementen door regelt automatisch toegewezen aan het conclaafid van je factie. Voor een uitgebreidere uitleg over budgetsonuren en hoe deze werken: Zie het crafting&economie boek.

Bedrijfsinformatie bestellen:

Voor 1 sonuur mag je de bedrijfsinformatie van 1 bedrijf opvragen, ongeacht de factie. De bedrijfsnaam moet correct aangeleverd worden. Dit is gelimiteerd tot 4 keer per evenement. De termijn van deze aanvragen zal variëren tussen enkele IC minuten (indien de speler/SL deze informatie in het juiste template gezet heeft), tot enkele IC dagen (oftewel het volgende OC evenement).

Recruitment:

Per evenement mag je 1 keer gratis een kernwereld-specialist inhuren ter hoogte van 1-5. Deze specialisten werken alleen remote (zijn niet fysiek aanwezig en worden niet gefrept)

Noodtransportkorting:

Het portaal gebruiken is duur: 100.000 sonuren per keer, of 200.000 sonuren voor een retourtrip. Voor de standaard dagelijkse leveringen vanuit de kernwerelden betaalt het ICC. Deze skill zorgt ervoor dat je per weekend eenmaal 25% korting krijgt op een (retour)noodtransport. Deze bonus is te stacken met andere economen met niveau 5 economie, zodat met 4 personen 1 retourtrip 100% gratis wordt.

Geologie

Deze vaardigheid omvat het herkennen, analyseren en verwerken van gesteenten en metalen. Punten in GEOLOGIE laat toe efficiënter grondstoffen te delven en te verwerken tot bruikbare componenten. Let op! Om met GEOLOGIE grondstoffen te kunnen delven heb je een robot nodig. Dit is een werktuig dat je mag physreppen zoals je wilt. Er zijn geen speltechnische eisen aan hoe deze eruit ziet, maar houd wel een industriële robotdelfer voor ogen. Indien je je robot kwijt raakt zal je er een nieuwe moeten verkrijgen of (laten) bouwen. Om te kunnen prospecten heb je een physrep voor een drillboor nodig.

Level	Vaardigheden
1	<i>Prospect Harvesting robot Bodemanalyse Equipment slot 1</i>
2	<i>Equipment slot 2 Prospect module</i>
3	<i>Equipment slot 3 Secondary robot</i>
4	<i>Equipment slot 4 Knutselaar</i>
5	<i>Equipment slot 5 Finely tuned bots</i>

Prospect:

Je krijgt van de SL een kaart met een algemene indicatie van waar je mineralen zou kunnen vinden. Je speelt dan uit dat je de bodem gaat onderzoeken op zoek naar mineralen. Op drie plaatsen op de kaart mag je een markering zetten van waar je hebt uitgespeeld dat je hebt gezocht. Je gaat hiermee terug naar de SL en deze kan je vertellen of daar mineralen zitten of niet. Je mag deze handeling zo vaak uitvoeren als je levels in geologie hebt.

Harvesting robot:

Geologen krijgen op level 1 een harvesting robot. Deze robot heeft 5 'equipmentslots' en kan niet gehacked worden. Per niveau geologie kan een geoloog een extra slot benutten. De level 1 equipmentslot is altijd een miningdrill.

Per <tijdseenheid> genereert de harvesting robot grondstoffen (rolt op een tabel), die opgehaald moeten worden door de geoloog.

Secondary Robot:

De skills van de geoloog zijn zo ver gegroeid dat hij 2 robots kan onderhouden. Let op dat je voor beide robots een keer moet prospecten om ze aan de praat te houden.

Knutselaar:

Met de grondstoffen die qua waarde equivalent zijn aan de grondstoffen die je nodig zou hebben voor Bevoorrading kun je bots en je drillboor zelf onderhouden.

Finely tuned bots:

Je krijgt +10 de generator-rol, zodat catastrofale resultaten onwaarschijnlijker worden.

Botgear:

Automatische verdediging: Je bot verdedigt zichzelf als er ongeautoriseerde personen je bot open willen maken.

Returning bot: De bot komt uit zichzelf teruggevlogen en levert de grondstoffen op een afgesproken plek af.

Extra mining drill: Twee keer zoveel resources, maar ook 2x rollen op de tabel.

Hardened drill & Aquatics Module: Je kunt hele diepe lagen drillen en je robot is beschermd tegen het grondwater waar hij in 'rondzwemt' op die dieptes.

Prospecting module: Je robot kan nu ook prospecten als hij niet aan het minen is. De robot mag alleen in veilig (speler gecontroleerd) gebied gebruikt worden.

Chemie

Het vakgebied van een chemist is breder dan vele doen vermoeden. Het blijft niet bij het in een potje roeren en een nieuwe stof ontwikkelen.

Het begint bij de basiskennis van flora, fauna en andere grondstoffen waaruit een chemist functionele macromoleculen kan isoleren en extraheren. Naarmate zijn vaardigheid groter wordt zal de chemist efficiënter de macromoleculen Propanisatol, Bolinogeen, Aminoterazine en Inositolprinofaat uit grondstoffen kunnen halen. De voor de hand liggende manier om macromoleculen op eos te verzamelen is door deze uit flora te isoleren/extraheren.

Door het halen van de grondstoffen uit planten word ik vaak vergist met biochemie. Maar aangezien er niet wordt gewerkt aan organismen is dit vaak een misvatting. Kennis van biochemie wordt daarentegen wel veelal gebruikt voor de pharmacie en ontwikkeling van nieuwe medicatie, en hoe dit in werkt op organisme.

Naast het maken van nieuwe medicatie is het analyseren van producten ook iets waar de chemie zich uitermate voor gebruikt kan worden. Door de verschillende manieren van scheiding en type analyses is het mogelijk om nagenoeg alles te identificeren tot op moleculaire schaal.

Level	Vaardigheden
1	<i>Grondstof extractie Synthese</i>
2	<i>Analytische chemie</i>
3	<i>Thin Layer Chromatografie (TLC)</i>
4	<i>Zelf-reparerende polymeren</i>
5	<i>Massa spectrometrie</i>

Grondstof extractie:

Je kan grondstoffen winnen uit de omgeving (e.g. flora, fauna, erts). De snelheid waarmee je de macromoleculen uit de grondstof kan halen hangt af van je niveau. Je mag maximaal grondstoffen winnen van 1 locatie.

Synthese:

Door het combineren van macromoleculen kan de chemist materialen en producten maken. De standaard synthese-routes staan in Frontier Boek 2 - Crafting.

Analytische chemie:

Door verschillende technieken te gebruiken kan de chemist de grondstof onderzoeken en de totale aantal grondstoffen die in deze grondstof kunnen identificeren. Dit is een destructieve test, informatie voor het vernietigen van deze grondstof - door een klein beetje van een eventuele vondst zo te verbruiken kan je efficiëntie winnen.

Thin layer chromatografie (TLC):

Door het gebruik van dunne laag chromatografie zijn resultaten sneller te behalen en dus op twee locaties grondstoffen te kunnen halen.

Zelf-reparerende polymeren:

Door het slimme gebruik van zelf-reparerende polymeren kun je je eigen apparatuur onderhouden. Het equivalent van onderhoud aan grondstoffen (minimaal 20 sonuur) is nodig om deze self-healing polymers te onderhouden.

Massa spectrometrie:

Door de exacte massa en gedrag van de macromoleculen te kennen heb je minder risico op catastrophale reactor run-away reacties. Hierdoor krijg je meer grondstoffen bij extractie.