

## Fertigkeiten

### Arten von Erfolg und Fehlschlag

Eine reguläre Erfolgsprobe bedeutet das man einfach unter seinen Fertigkeitswert samt Boni und Mali würfeln muss, am besten aber so hoch wie möglich innerhalb des Fertigkeitswertes um den Grad des Erfolgs zu bestimmen:

- **Erfolg:** Innerhalb des Fertigkeitswertes
- **Exzellenter Erfolg:** Innerhalb des Fertigkeitswertes aber mindestens 30.
- **Kritischer Erfolg:** Pasch innerhalb des Fertigkeitswertes (11, 22, 33, 44, ...). Eine 00 ist IMMER ein kritischer Erfolg
- **Fehlschlag:** Außerhalb des Fertigkeitswertes
- **Gravierender Fehlschlag:** 30 oder mehr außerhalb des Fertigkeitswertes.
- **Kritischer Fehlschlag:** Pasch außerhalb des Fertigkeitswertes (55, 66, 77, 88, ...). Eine 99 ist IMMER ein kritischer Fehlschlag.

### "Defaulting" bzw. ausweichen von Fertigkeiten

Beherrscht man eine Fertigkeit nicht so ist der Zielwert immer das zugehörige Attribut. In seltenen Fällen kann man auch auf eine Artverwandte Fertigkeit ausweichen, erhält dann aber einen Malus von -30 auf seinen Zielwert.

### "Complementaries" bzw. unterstütz. Fertigkeiten

Es können Zweitfertigkeiten als Hilfe zur ersten Fertigkeit als Hilfe herangezogen werden. Der Bonus für so eine Probe bemisst sich anhand der Stufe der zweiten Fertigkeiten:

+10	01-30
+20	31-60
+30	61+

### "Task Actions" bzw. Aufgaben

Eine solche Fertigkeitsprobe hat einen festen Zeitfaktor bis die Aktion für die man die Probe abgelegt hat abgeschlossen wurde. Für eine Erfolgsrate (MoS) von 10 Punkten wird die Zeit um 10% reduziert. Bei einem Fehlschlag arbeitet der Charakter mindestens 10% der Zeit an der Aktion bevor er realisiert das es nicht gelingt. Der Zeitraum steigert sich um 10% pro 10 Punkte Fehlschlagsrate.

### Spezialisierungen

Eine Spezialisierung gewährt einen Bonus von +10 auf eine spezielle Sparte einer Fertigkeit. Jede Fertigkeit kann nur eine Spezialisierung haben und die Fertigkeit muss mindestens Stufe 30 sein. (Kosten: 5CP/5RP)

### Mehr Zeit lassen/Schneller Handeln

Man kann sich für eine Probe, oft Task Actions, mehr oder weniger Zeit lassen.

Pro Minute die man sich extra Zeit nimmt erhält der Charakter einen Bonus von +10 (Maximum +60).

Man kann aber auch den Zeitraum um 10% reduzieren, erhält aber einen Malus von -10 (Maximum -60).

### Was ist MoF?

MoF ist die Abkürzung für "*Margin of Failure*" was in etwa mit Fehlschlagsrate übersetzt werden kann.

In den Regeln wird es als Maß für das Fehlschlagen einer Probe verwendet um Zweiteffekte zu aktivieren. Ein MoF von 10 heißt dass das der Effekt ab 10 Punkte über dem Fertigkeitswert aktiviert wird.

Hat der Charakter einen Fertigkeitswert von 50 und würfelt nun eine 60 so ist der MoF 10 da er 10 Punkte über seinen Fertigkeitswert ist. Der MoF kann variabel vom Spielleiter bestimmt werden wird aber normalerweise in 10er Schritten gemessen.

Ein MoF von 30 ist immer ein gravierender Fehlschlag.

### Was ist MoS?

MoS bedeutet "*Margin of Success*" und kann mit Erfolgsrate übersetzt werden.

Dieser kann neben den Fertigkeitswert als zweiter Zielwert genommen werden den der Charakter übertreffen muss aber noch unterhalb seines Fertigkeitswert bleibt.

Würfelt man Beispielsweise mindestens eine 30 und ist damit immer noch unter seinem Fertigkeitswert so hat man einen MoS von 30 vollzogen und einen Exzellenten Erfolg erzielt.

## Kampfablauf und Optionen

Kampf wird in Kampfunden gemessen. Eine Kampfunde hat bis zu 4 Phasen. In einer Phase können verschiedene Aktionen gemacht werden:

- **Automatic Actions:** Können beliebig oft gemacht werden und laufen neben her.
- **Quick Actions:** Mindestens 3 Quick Actions pro Phase sofern keine andere Aktion ausgeführt wird. Mindestens 1 Quick Action wenn auch eine Complex Action ausgeführt wurde.
- **Complex Actions:** Immer nur eine pro Phase.

### Aktionen im Kampf

Es folgen einige Beispiele von Aktionen die man im Kampf machen kann.

#### Zielen [Quick Action ODER Complex Action]

Für eine Quick Action erhält er einen Bonus vom +10 für eine Complex Action erhält er +30.

#### Nachladen [Complex Action]

Nur spezielle Vorbereitungen gewähren dem Charakter eine Quick Action zum Nachladen.

#### Gezielter Schuss [Complex Action]

Der Charakter erhält einen -10 Malus auf seine Probe und muss einen **Exzellenten Erfolg** schaffen. Ein gezielter Schuss kann folgende Auswirkungen haben:

- **Panzerung umgehen:** Mittels des gezielten Schusses kann man Panzerung umgehen was dafür sorgt das diese keine oder eine geminderte Wirkung entfaltet.
- **Entwaffnen:** Bei gelingen der Probe erhält das Ziel die Hälfte des Schadens (Panzerung wie üblich) und muss eine SOMx3 -30 Probe machen. Misslingt ihm die Probe so wurde er entwaffnet.

#### Sturmangriff [Complex Action]

Angreifen während man rennt. Man erhält -10 auf seine Angriffsprobe und einen 1W10 extra Schaden.

#### Feuermodi [Complex Action]

- **Single Shot (SS):** Die Waffe feuert nur einen Schuss ab.
- **Semi-Automatic (SA):** Zwei Schuss pro  
Bei Strahlenwaffen kann der Angreifer sich entscheiden konzentriertes Feuer auf ein Ziel zu geben und seinen zweiten Schuss aufzugeben um den Schadenswert des ersten Schusses zu verdoppeln. Dies muss aber vor dem Fertigkeitwurf bestimmt werden. Er kann bei einer Strahlenwaffe auch einen +10 Bonus auf seinen zweiten Schuss bekommen wenn er das gleiche Ziel angreift.
- **Burst Fire (BF):** Es werden normalerweise zwei Burst (2 mal drei Schuss) pro Complex Action abgefeuert.  
Sollte der Angreifer eine Strahlenwaffe haben und sich entscheiden beide Bursts für das gleiche Ziel zu verwenden so erhält er einen Bonus von +10 auf die Fertigungsprobe oder +1W10 Schaden.
- **Full Automatic (FA):** Volles Automatisches Feuer. Es können bis zu drei Ziele getroffen werden. Bei konzentrierten Feuer einer Strahlenwaffe auf ein Ziel erhält der Schütze entweder einen Bonus von +30 oder +3W10 Schadensbonus. Es werden 10 Schuss verbraucht.

#### Granate zurückwerfen [Complex Action]

**Ref+Coo+Coo** um die Granate zu fangen, danach wird eine Werfen-Probe gemacht um die Granate in der gleichen Runde wegzuworfen.

#### Auf die Granate werfen [Complex Action]

**Ref+Coo+Wil** um sich auf die Granate zu werfen. Der Charakter erhält 1W10 extra Schaden von der Granate, absorbiert aber Panzerung+10 Schaden für jede andere Person innerhalb des Explosionsradius.

#### Verteidigung [Automatic Action]

Vor jedem Treffer macht jeder Charakter eine Ausweichenprobe. Im Nahkampf muss der Charakter sich entscheiden ob er blockt/pariert oder ausweicht. Blocken und parieren tut er mit der entsprechenden Nahkampffertigkeit und ausweichen tut er nur mit der Ausweichen Fertigkeit (Fray).

Im Fernkampf kann der Charakter immer nur die Hälfte seiner Ausweichenfertigkeit (abgerundet) verwendet.

In beiden Fällen (Nah- und Fernkampf) handelt es sich um vergleichende Proben.

#### Volle Verteidigung [Complex Action]

Innerhalb seiner Complex Action macht der Charakter nichts und erhält auf seiner verteidigungsprobe einen Bonus von +30

### **Kampfoptionen**

#### Nahkampf: Mehrere Ziele

Man kann im Nahkampf versuchen mehrere Ziele in der gleichen Complex Action zu treffen. Der Angreifer erleidet einen Malus von -20 pro zusätzliches Ziel (bei drei Zielen -60).

#### Fernkampf: Mehrere Ziele

Ein zusätzliches Ziel im Fernkampf gibt auf die Folgeprobe einen Malus von -20. Beispielsweise erhält bei einem Semi-Automatic Schuss das erste Ziel keinen Malus und beim zweiten Ziel wird der ein Malus von -20 angewendet. Die Ziele müssen sich in wenigen Metern Abstand befinden.

#### Reichweitenbonus: Nahkampf

Sollte ein Charakter eine erhöhte Reichweite aufgrund seiner Waffe haben so erhält er einen Bonus von +10 auf seine Proben.

#### Schockschaden

Bei einem Angriff mit Schockschaden muss der Charakter eine Probe gegen seine **Durability+Energiepanzerung** ablegen (wichtig ist das die aktuelle Durability genommen wird die bereits durch Schaden reduziert wurde).

Schlägt die Probe fehl so ist der Charakter für mindestens 3 Kampfrunden Handlungsunfähig oder MoF 10 je nachdem was höher ist.

Danach erhält der Charakter einen Malus von -30 auf seine Proben. Der Malus wird mit -10 pro 10 Minuten abgebaut.

#### Nahkampf: Festhalten

Es wird eine vergleichende Probe mit den jeweiligen Nahkampffertigkeiten gemacht. Hat der

Angreifer ein MoS in Höhe der Durability dann hat er dieses im "Schwitzkasten".

Um sich aus der Umklammerung zu befreien muss der Charakter entweder eine vergleichende Probe gegen den Angreifer gegen seine Nahkampffertigkeit ablegen oder gegen SOMx3, der Charakter der sich in der Umklammerung befindet erhält einen Malus von -30.

#### Nahkampf: Extra Waffen

Wenn ein Charakter zwei Waffen im Nahkampf verwenden will so erhält er einen Schadensbonus von +1W10. Der Bonus wird nicht angewendet wenn er mehr als ein Ziel pro Complex Action angreift. Er erhält ebenso einen Bonus von +10 wenn er sich mit mehr als einer Waffe im Nahkampf verteidigt.

#### Fernkampf: Extra Waffen

Der Charakter erhält einen Malus von -20 auf seine zweite ungelernete Hand. Dieser Malus kann mit der Gabe Beidhändigkeit gestrichen werden.

### **Erfolge im Kampf**

Die verschiedenen Grade des Erfolgs bei einer Fertigungsprobe im Kampf haben auch Auswirkungen auf den Schaden:

- Gravierender Erfolg (30+): Dieser gewährt einen Bonus von +5 auf den Schaden.
- Gravierender Erfolg (60+): Dieser gewährt einen Bonus von +10 auf den Schaden.
- Kritischer Erfolg: Der Schadenswurf ignoriert die Rüstung des Ziels.

## Das Mesh

### Qualität der Mesh-Ausrüstung

- 30 Defekte Geräte, veraltete Software die nicht mehr unterstützt wird
- 20 Fehlerhafte Geräte, Technologie vor dem Fall
- 10 Geräte schlechter Qualität, nicht geupdatete Software
- +/-0 Standard
- +10 Geräte und Software von hoher Qualität
- +20 Geräte und Software der nächsten Generation
- +30 Neu entwickelte Geräte, State-Of-The-Art

### Datennebel

-10 bis -30 Malus aufgrund einer zu hohen Datendichte. Extrem viele AR Objekte die wie ein Nebel auf die Sicht (Wahrnehmung) des Charakters wirken.

### Datensuche

- Allgemeine Daten: Sollten immer direkt und ohne Probe zur Verfügung stehen.
- Detaillierte Informationen: -30 bis +30
- Daten analysieren: Datensuche+Zweitfertigkeit

### Mesh-Handlungen

#### Verfolgung/Entdecken/Untersuchen

- Versteckte drahtlose Verbindung suchen
  - Computer -30
  - Bei Gegenmaßnahmen Computer -30 vergleichende Probe
- Physische Verfolgung
  - Normalerweise keine Probe da die meisten ihre Standortdaten nicht verheimlichen
    - Suchen anhand der Mesh-ID: Datensuche (-30 bei privaten Modus)
    - Suchen anhand der biometrischen Daten: Datensuche-Probe
- Digitale Aktivitäten Untersuchen

- Bei leichten Zielen oder Zielen die ihre Spuren nicht versuchen zu verwischen reicht eine einfache Datensuche-Probe
- Suchen über die Mesh-ID: Datensuche -"Task-Action", Zeit 1 Stunde
- Sniffing [Sniffer Programm]
  - Datenverkehr abfangen und untersuchen: Infosec-Probe
  - Suchen anhand der Mesh-ID: Datensuche-Probe (Netzwerke müssen vorher gehackt werden)

### Hacking von Computersystemen

#### Die Firewall überwinden

Task Action von 10 Minuten mittels **Infosec/Hacking**; -20 für Security; Account -30 für Admin Account; Sich länger Zeit lassen; +1 Minute = +10 auf die Probe

#### Überwinden der aktiven Überwachung

Vergleichende **Infosec/Hacking** Probe; zusätzlich zur Firewall [Optional]

Anhand der Erfolg der Probe wird ermittelt welchen Status der Charakter innerhalb des Systems hat:

#### **Hidden (Unsichtbar)**

Exzellenter Erfolg (30+ MoF)

Gewährt Zugriff als auch einen Bonus von +30 auf alle Proben innerhalb des Systems

#### **Covert (Verborgen)**

Erfolg

Gewährt regulären Zugriff

#### **Spotted (Entdeckt)**

*Nur durch Fehltritt möglich*

Das System weiß das etwas nicht stimmt, konnte den Charakter aber noch nicht als Übeltäter identifizieren. -10 auf alle Proben, es wird passiver Alarm ausgelöst.

#### **Locked (Erfasst)**

*Erfolg bei einer **Brute-Force-Attacke** (+30 Bonus für Brute-Force-Attacke, Dauer 1 Minute)*

Das System hat den Charakter identifiziert und wird nun versuchen ihn auszusperrern oder anderweitig zu Schaden. -20 auf alle Proben, es wird aktiver Alarm ausgelöst.

Der Status kann sich durch das Fehlschlagen von Proben mit einem *MoF von 30+* um eines herabgesetzt, bei einem kritischen Fehlschlag wird er direkt auf Locked gesetzt. Charaktere mit einem Locked Status können ihren Status nicht verbessern.

Der Charakter kann seinen Status durch eine Infosec/Hacking-Probe verbessern. Die Probe muss einen MoS von 30+ aufweisen dann wird sein Status um eins nach oben korrigiert. Ist er schon *Spotted* dann ist dies eine vergleichende Probe.

### Das System unterwandern

Nachdem der Charakter sich erfolgreich in das System gehackt hat kann er dieses versuchen zu steuern.

Normalerweise wird dies mit einer **Infosec/Hacking** Probe gemacht (einfache Erfolgsprobe keine vergleichende Probe). Es wird keine Probe verlangt wenn der Account den der Charakter erlangt hat über die entsprechenden Rechte verfügt.

Erst wenn der Account nicht über die nötigen Rechte verfügt muss eine Probe erfolgen. Beispielsweise ein Benutzer Account möchte die Lebenserhaltung der Station abschalten erfordert eine solche Probe, der Admin bräuchte das nicht. Allerdings kann dies vom System entdeckt werden. Ein kritischer Fehlschlag lässt den Charakter sofort entdecken während ein gravierender Fehlschlag (MoF 30) nur den Status um eins herabsetzt (von Covert zu Spotted beispielsweise).

## Charakterentwicklung

Im folgenden werden die Kosten für die Steigerung des Charakters aufgelistet:

1 Moxie	15 RP
1 Attributspunkt (Aptitude)	10 RP
1 PSI Sleight	5 RP
1 Spezialisierung (mind. 30)	5 RP
1 Fertigkeitsspunkt (bis 60)	1 RP
1 Fertigkeitsspunkt (ab 61+)	2 RP

Steigert man ein Attribut so werden auch gleichzeitig alle verbundenen Fertigkeiten zum Attribut gesteigert.

Pro Fertigkeit die mit dem verbundenen Attribut über 60 ist muss ein extra RP ausgegeben werden um das Attribut zu steigern.

Um bestehende Fertigkeiten zu steigern muss der Charakter die Fertigkeit erfolgreich angewendet haben oder hat einen Lehrer bzw. muss ähnliche Mittel nutzen.

Das Steigern der Fertigkeit dauert etwas weniger als eine Woche pro Fertigkeitsspunkt, wobei eine Fertigkeit pro Monat nicht mehr als um 5 Punkte gesteigert werden darf.

Um eine neue Fertigkeit zu lernen muss der Charakter diese irgendwie im Spiel erlernt haben. Dies kann entweder durch einen Lehrer oder durch andere Hilfsmittel geschehen.

Nach einer Woche erlernt der Charakter die neue Fertigkeit, wobei auch hier wieder der reguläre Zeitraum von etwa einer Woche pro zusätzlicher Fertigkeitsspunkt beachtet werden muss.

Um eine Spezialisierung zu erlernen muss die Fertigkeit mindestens auf Stufe 30 sein und diese zu erlernen dauert ca. 1 Monat.

Der Charakter darf maximal 1 Spezialisierung pro Fertigkeit haben.

PSI Sleights können nur durch Training und praktische Anwendung erlernt werden und es dauert ebenfalls einen Monat bis der Charakter diese voll erlernt hat.