

# STRID OCH BATTLES

## STRID

### ÖVERTAG

**Fullträff:** +1T10 skadeverkan. Kan bara väljas innan du slår skadeverkan.

**Penetration:** Anfallet får #Pen+1.

**Bra läge:** Din eller en aibos init höjs med +10.

**Trängd:** Ett av dina mål tappar init med -10.

**Flush:** Tvinga foo att fly till en angränsande zon.

**Avväpnad:** Du slår eller skjuter foos vapen (eller eqip) ur hens händer.

**Panik:** Foo måste slå ett stresslag mot 20.

### PRIMÄRHANDLINGAR

PRIMÄRHANDLING	SKADA	AMMO	INIT	ANFALL	BESKRIVNING
<b>AVSTÅND</b>					
Flinga	Normal	1	+0	+0	Basic anfall.
Sikta	Normal	1	-5	-4	Sikta på kroppsdel mot 1 foo.
Bursta	+1 extraskada	2	-5	+2	Skjut extra mycket mot 1 foo.
Gunkkake	Normal	2/foo	-5	-6	Skjut mot en hel zon.
<b>NÄRSTRID</b>					
Slåss	Normal	-	+0	+0	Slå 1 foo.
Mätta	Normal	-	-5	+0	Sikta på kroppsdel mot 1 foo.
Amok	+1 extraskada	-	-5	+0	Slå 1 foo extra mycket.
Avväpna	Ingen	-	-5	-4	Slå bort 1 foos vapen.
Grappla	Ingen	-	-5	-4	Håll fast och sänk init på 1 foo.
<b>KONTROLL</b>					
Överblicka	Ingen	-	Höj	-	Slå #Initiativ mot 20 för att höja init.
Poona	+2T10	-	0	+4	Fånga eller poona foos på init = 0.
<b>ÖVRIGT</b>					
Söka	Ingen	-	-5	-	Hitta faror.
Leecha	Ingen	-	-5	-	Leecha stack.
Distrahera	Ingen	-	-5	-	Sänk foos init.
Övrig handling	Ingen	-	-5	-	Ej stridrelaterad handling.
Sjappa	Ingen	-	0	-	Fly striden.
Ninja	Ingen	-	0	-	Sänk din synlighet.
Pass	Ingen	-	0	-	Gör nada.

### MANÖVRAR

MANÖVER	INIT	BESKRIVNING
Aktivera	-5	Aktivera en sploit eller daemon.
Komba	-15	Utför en extra primärhandling.
Kräma	-5	Ta skön kräm.
Ladda om	-5	Ladda om en flinga.
Lyfta	-5	Plocka eqip eller dra vapen.
Omgruppera	-5	Byt zon.
Reboota	-5	Starta om #Buggad eqip.
Täcka	-5	Ge en aibo +3 init.

### AVSTÅNDSANFALL

#### FLINGA

**Ammo:** 1 **Skada:** Normal **Init:** +0 **Anfall:** ±0

Ett enkelt anfall för att skjuta mot en foo eller för att kasta en granat mot en zon.

#### SIKTA

**Ammo:** 1 **Skada:** Normal **Init:** -5 **Anfall:** -4

Anfall en person och sikta på en kroppsdel.

#### BURSTA

**Ammo:** 2 **Skada:** +1 extraskada **Init:** -5 **Anfall:** +2

Skjut multipla skottsallvar mot en foo.

### GUNKKAKE

**Ammo:** 2/mål **Skada:** Normal **Init:** -5 **Anfall:** -6

Välj en zon och hur mycket ammo du spenderar. Slå ett anfallsslag och alla peeps i zonen slår varsitt försvarsslag. Om fler peeps än din gunkkake kan träffa slår #Misslyckat med sina försvarsslag, träffas de som slog lägst.

### NÄRSTRIDSANFALL

#### SLÅSS

**Skada:** Normal **Init:** ±0 **Anfall:** ±0

Slå anfallsslag mot en foo

#### MÄTTA

**Skada:** Normal **Init:** -5 **Anfall:** ±0

Anfall en person och sikta på en kroppsdel.

#### AMOK

**Skada:** +1 extraskada **Init:** -5 **Anfall:** ±0

Anfall en foo med lite extra mycket våld.

#### AVVÄPNA

**Skada:** Normal skada **Init:** -5 **Anfall:** -4

Slå ett anfallsslag mot ett mål. Om det blir #Lyckat slår du ett skadeslag siktat mot armen och foo tappar det hen håller i händerna.

#### GRAPPLA

**Skada:** Ingen **Init:** -5 **Anfall:** -4

Anfall en foo. Vid träff tappar foo 10 init och är fasthållen fram till din nästa primärhandling, eller tills din init går ned till 0. Om anfallet missar tappar foo fortfarande 5 init som vid vanliga närstridsanfall.

När foo är fasthållen kan hen inte utföra några manövrar och får -4 på sina primärhandlingar. Kan slå motståndsslag med #Primal för att komma loss.

### KONTROLL

#### ÖVERBLICKA

**Kräver init:** ≤ 20

Slå ditt #Initiativ mot 20 och höj init enligt resultatet. Du kan inte #Överblicka om din init redan är högre än 20.

| #IZonen: #Initiativ plus dubbla summan från tärningsslaget

| #Lyckat: #Initiativ plus summan från tärningsslaget

| #Misslyckat: Summan från tärningsslaget

| #Fuckup: 1

#### POONA

**Kräver:** foos init = 0

Poona foo och ge hen chansen att ge sig. Om hen inte ger sig får du +4 på anfallsslaget, +2T10 skadeverkan och anfallet kostar ingen init (oavsett anfallstyp).

### ÖVRIGT

#### SÖKA

**Init:** -5

Slå med #Instinkt mot en svårighetsgrad om du letar efter statiska faror och motståndsslag om du letar efter en foo. +4 på slaget om du väljer att bara söka i en specifik zon.

#### DISTRAMERA

**Init:** -5

Slå passande attribut mot foos #Hardcore för att distramera henom. Om du slår #Lyckat tappar foo 5 init. #Fuckup och #IZonen ger övertag som normalt.

## ÖVRIG HANDLING

### Init: -5

Utför en ej stridsrelaterad handling.

## SJAPPA

Spendera din primärhandling på att **#Sjappa**. När det är din tur nästa runda lämnar du striden, förutsatt att ingen har stoppat dig.

## NINJA

Slå **#Flex** mot foos högsta **#Sens**. Om **#Lyckat** sänks din synlighet ett steg. Du kan inte **#Ninja** om du har foos i din zon.

## PASS

Du gör inget den här handlingen.

## MANÖVRAR

### KOMBA

#### Init: -15

Utför **#Komba** efter din primärhandling för att utföra en till primärhandling.

### KRÄMA

#### Init: -5

Ta en kräm och slå krämslag med **#Tripp** mot 20.

### LADDA OM

#### Init: -5

Du laddar om ett av dina vapen.

### LYFTA

#### Init: -5

Du greppar eqip eller drar ett vapen från zonen, dig själv eller en aibo.

### OMGRUPPERA

#### Init: -5

Du springer, hoppar eller kastar dig in i en angränsande zon.

### REBOOTA

#### Init: -5

Du fixar eqip som är **#Buggad**.

### TÄCKA

#### Init: -5

Höj init med +3 på en aibo som är i samma zon som du.

## MODIFIKATIONER TILL ATT NINJA

OMBEIVNING ELLER EQIP	MODIFIKATION
Ninjans signatur*	-Sign
Regnigt	+4
Rökigt eller mörkt	+4
Långt bort, minst 200 meter eller <b>#Offsite</b>	+4
För varje vägg/våningsplan mellan er	+4
<b>#AktivKamo+x</b>	+x

\* Endast om sökaren har en **#Scanner**

## VANLIGA VAPEN

VAPEN	SKADEVERKAN	TAGGAR
Närstrid	2T10	
Cybrad närstrid	3T10	
Kniv	3T10	<b>#Seigo</b>
Batong	2T10+4	
Monomolvajer	5T10	<b>#Pen+5 #Seigo</b>
Liten pistol (9mm)	4T10	<b>#Pointblank</b>
Stor pistol (.44 magnum)	5T10	<b>#Pointblank</b>
SMG (11 mm)	4T10+4	<b>#Pointblank</b>
Automatkarbin (6,8 LSAT)	6T10	<b>#Pen+1 #Zoom</b>
Handgranat	3T10	<b>#Boom+2</b>

## BATTLES

### KONTROLL

#### BATTLA MONDE

**0 kontroll:** Totalt misslyckande. Monde får 3 bomber.

**1 kontroll:** Misslyckande. Monde får 2 bomber.

**2 kontroll:** Hårfin seger. Du vinner men monde får 1 bomb.

**3 kontroll:** God seger. Du får 1 bomb.

**4 kontroll:** Äger hårt. Du får 2 bomber.

**≥5 kontroll:** Viral seger. Du får 3 bomber.

#### BATTLA PEEPS

**1 kontroll skillnad:** Du uppnår ditt mål men foo får 1 bomb.

**2-3 kontroll skillnad:** Seger! Du får 1 bomb.

**4 kontroll skillnad:** Tung seger. Du får 2 bomber.

**≥5 kontroll skillnad:** Viral seger. Du får 3 bomber.

### BOMBER

**Lead:** Du har fått en lead på foo. Leaden kan du aktivera i framtiden för att få +8 på ett slag där det är rimligt att den kan hjälpa till.

**Rush!:** Alla deltagare på din sida återfår 1 flow!

**Loota:** Med en bomb kan du loota 1 eqip eller kontanter värda upp till 1000 €, med två bomber upp till 10000 €, med tre bomber upp till 100000 €, osv.

**Sarga:** Foo lider ett traumaslag på **5T10**. Om multipla sargad väljs, slå ett traumaslag per bomb.

**Ganka:** Om du startar en strid direkt efter att battlen är över kan du välja att ganka, vilket fungerar exakt som ett överraskningsanfall.

**Psyka:** För en bomb, slå ett stresslag med **#Hardcore** mot 24, för två bomber slå ett stresslag mot 28, för tre bomber slå ett stresslag mot 32 och så vidare.

**Drev:** För en bomb får du ett litet hot efter dig (typ 2 secos eller ett par hundra peeps på Lagren), för två bomber får du ett medelstort hot (typ 5 secos eller ett par tusen peeps på Lagren), för tre bomber får du ett tungt hot (typ 10 secos eller tiotusentals normhatande peeps på Lagren varav vissa dyker upp vid ditt hem eller arbete), och så vidare.

**Lajkad:** Kryssa +1 **#Gainz** till **#Nätverka** per bomb.

### Samarbete

Vid samarbete väljer ni en som slår slaget. Alla övriga som har en applicerbar edge för slaget ger +1 bonus till den som slår.

# SKADOR & HACKING

## SKADOR

### TRAUMAN

**#12h:** Kryssa förvärringen **#12h**.

**#1h:** Kryssa alla förvärringar ned till och med **#1h**.

**#10min:** Kryssa alla förvärringar ned till och med **#10min**.

**#1r:** Kryssa alla förvärringar ned till och med **#1r**.

**#Smärta:** Kryssa neuro-tillståndet **#Smärta**. Gäller tills vidare.

**#Uppfuckad:** Kryssa alla neuro till och med **#Uppfuckad**. Suddas när scenen tar slut.

**#Utslagen:** Kryssa alla neuro till och med **#Utslagen**. Suddas när scenen tar slut.

**#Meltad:** Kryssa alla neuro till och med **#Meltad** på din profil och välj ett hjärntrauma.

**#Dödlig:** Om du slår **#Misslyckat** på chockslaget från den här skadan är det BB Habibi, du dör omedelbart. Kryssa då alla chockrutor till och med död samt motsvarande neuro.

**#Fubar:** Du har blivit av med en hel kroppsdel. Efter akutvård fylls kroppsdelen alla boxar i helt och hela kroppsdelen räknas som felläkt, även om akutvårdsslaget lyckades.

**#Handikappad:** Anteckna kroppsdelen som **#Handikappad**. Gäller tills vidare.

**#InteBonga:** Notera **#InteBonga** bland dina jenkem. Flera **#InteBonga** stackar inte. Gäller tills vidare.

**#OMG:** Skadan är inte joli att titta på och ännu värre att uppleva. Slå ett stresslag mot 24.

### VANLIG #PANSAR

#PANSAR	EXEMPEL
1	Lätt bil, motorcykel
2	Tung bil, lätt bepansrad hunter-killer
3	Lätt skottsäker bil, bepansrad hunter-killer
4	Tungt skottsäker bil
5	Bepansrad militär bil
6	Tungt bepansrad militär bil
7	Lätt APC
8	APC

### VANLIG #STRUKT

#STRUKT	EXEMPEL
1	Motorcykel, liten robohund, liten drönare
2	Vanlig bil, vektorjet, liten båt
3	Större bil, skåpbil, normal fiskebåt
4	Terrängbil, spindel tank
5	Pansarvagn

### VANLIGT #SKYDD

SKYDDSBONUS	MATERIAL/EQIP
+1	Tegel, tunn plåt, bildörr, skottsäker t-shirt eller skjorta
+2	Innervägg, bene skottsäker skjorta
+3	Tjockare plåt, container, kevlarväst
+4	Skottsäkert glas, stridsrustning
+5	Förstärkt skottsäkert glas, tung kroppsplåt
+6	Yttervägg, typ betongvägg
+8	3 cm stål

## HACKING

Leecha: Slå **#Cortex** mot 20.

### LEECHA

TILLGÄNGLIG STACK	LEECHA	BONUSSTACK
Mycket stor stack.	+8	+8
Stor stack.	+4	+4
Normal stack.	±0	±0
Liten stack.	-4	-4
Mycket liten stack.	-8	-8
Varje nivå av QRTN.	-1	-1
Offgrid eller annan plats helt utan lageraccess.		Omöjligt

### QRTN

QRTN NIVÅ	AVDRAG PÅ LEECH-SLAG OCH STACK FRÅN LEECH	EFFEKT I ÖVRIGT	HUR VIRREN PÅVERKAS
0-2	0 till -2	Ingen effekt.	Ingen märkbar effekt.
3-5	-3 till -5	-2 på alla slag som kräver virraccess. -1 autotärning från lager.	Virren börjar lagga lite, vissa lager kan inte uppdatera.
6-9	-6 till -9	-4 på alla slag som kräver virraccess. -2 autotärningar från lager.	Massivt virrslag, Nätövervakare uppmärksammar eventet.
10+	-10 eller mer	-8 på alla slag som kräver virraccess. Inga autotärningar från lager.	Lagerstorm. Alla devices i närheten buggar eller stänger ned. Secos skickas ut inom 1T10 minuter för att undersöka.

Breacha: Slå **#Cortex** mot eqipens IS.

### BREACHA

OMSTÄNDIGHET	BESKRIVNING	EFFEKT
Stack-boost	Spendera extra stack för bonus på att breacha.	+2 per 5 stack
Avstånd	För varje cell får du ett -4 avdrag till breach-slaget.	-4 per cell bort
Störningar	Dålig länk, trasig eqip eller störsändningar.	-2 till -8
Begränsade rättigheter	Du har basic rättigheter till eqipen.	+2
Fysisk access	Du kan koppla in en kabel, komma åt reset-knappar och strömtillförsel.	+4
Debugaccess	Direkt fysisk access och möjlighet att ta isär eqipen. Kräver <b>#DebugKit</b> samt kunskaper.	+8
Redan hackad/har adminrättigheter	Du har en aktiv exploit på eqipen eller har adminrättigheter.	+8
<b>#Bakdörr</b>	<b>#Bakdörr</b> för denna typ av eqip.	+8

### IS

NIVÅ	TYPISK EQIP	IS
Mycket låg	Köksutrustning, billig pod, leksak, medeltida elektronik.	12
Låg	Eqip med <b>#LoQ</b> , enklare elektroniskt lås, budget-eqip, gamla eller osäkrade server-shards.	16
Medel	Eqip med <b>#MidQ</b> , avancerat elektroniskt lås, säker pod, enklare deck, normalt vapen, normal cybernetik, kontorslokaler, mindre datacenter.	24
Hög	Eqip med <b>#HiQ</b> , dyrt deck, modern bil, dyr cybernetik, uppstyrd datacenter, larmsystem.	32
Mycket hög	<b>#Säkrad</b> eqip, megaföretagens lagernoder, militära autoner som tanks och bombplan.	40
Extrem*	Stora datacenter med extrem säkerhet typ tillhörande Samsundai eller Europa.	≥48

\* Kan endast hackas med Hack-op