



System och Grundläggande



Nimrod Personnel Finder



Kompetenser + Edges



Strid + Sign & Sensor



Skador



Medicin & Läkning + Cyber



Battles



Mental anatomy



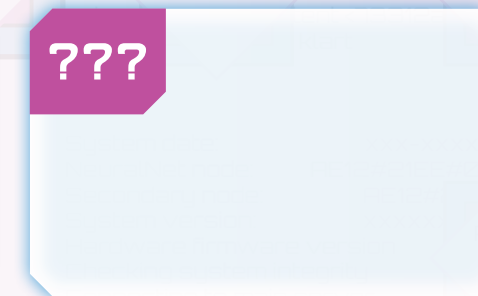
Downtime



Hacking



Foos



!!!

Hej **Horny4EqipPerson55** <byt namn? €5 > du är nu inloggad i Systemet, din position är **N59°19'45.565", Ö18°4' 6.89"** <Dölj position? €1 > och det verkar som om detta är första gången du loggat in från detta konto. Det finns för närvarande **9** tillgängliga lager varav **3** systemlager. Det finns **34211** <detaljerad information? €3 > uppkopplade entiteter inom 10 km <utöka sökylan? €5 >.

Mitt namn är **SysGuru73312a** <byt assistent? €2> men i mina kretsar säger vi **SG7a** eller . Jag är din personliga assistent. Tillsammans kommer vi att uträtta miraxel i plexet. Men en sak i taget, välj ett lager så kör vi.

Här kan vi passa på att förklara lite olika symboler som förekommer i texten. Den första är  som är syste-

mets AI. Jag tänker mig att vi kan ha en alternativ symbol för när någon hackar in i systemet och info kommer från någon annanstans. Typ <...  LYSSNA JÄVLIGT NOGA NU, OM 7 MINUTER SPARKAR EN FET FOO IN DÖRREN. OM DU INTE VILL DÖ SÅ TAR DU DIG TILL BERZIONES FISK-KEBABBERIA NU!!!!./>

Equip.Free

Pearl River Delta

```
//Error//eRRoR//
erROR//
```


kulor i en poäng ammo är med flit luddigt definierade av denna anledning, så att ni är friare att tolka detaljerna kring hur era stridshandlingar spelar ut.

DEFENSIVT LÄGE

Vissa zoner kan vara extra bra lägen för avståndsstrid vilket gör det lättare att försvara sig mot anfallare som befinner sig utanför zonen och skuter in, typ högt upp på en balkong eller barrikaderad inne i ett hus. Admin kan då deklarera att denna zon har ett defensivt läge vilket innebär att när anfallaren befinner sig i en annan zon och skuter in i zonen med defensivt läge så får försvararen en bonus på sitt försvarsslag om (+2) för ett litet defensivt läge eller (+4) för ett mycket defensivt läge.

Om anfallaren däremot själv är inne i zonen försvinner försvarsbonusen och slaget slås som normalt.

STRIDSHANDLINGAR

Det finns tre typer av stridshandlingar. Inithandlingar, manövrar, och försvarshandlingar.



MQE HOME DEFENCE

Det perfekta vapnet för självförsvar i hemmet är fortfarande en av våra storsäljare. Dess lilla storlek på pistolgreppet och med väldigt svaga rekyl gör denna pistol enkel för till och med ditt barn att använda! MQE Fastload(™) gör att du bara behöver trycka i magasinet så är pistolen klar att användas. Lampa med lasersikte är naturligtvis standard så att du snabbt kan skjuta med tillräckligt bra noggrannhet samtidigt som den stora magasinskapacitetet ger dig många försök att rädda dig själv och din familj. Den inbyggda GunCam dokumenterar dessutom hela händelseförloppet åt dig till rättegången!

#5,4mm #AimBot #4Kidz #Cam #Diskret #Lys #CQB #Stabil

Inithandling är din huvudhandling under strid. Du använder din inithandling primärt till att skjuta, slåss eller överblicka läget och får en inithandling per runda.

Manöver är en sekundär handling som kan tas i strid. Till exempel förflytta dig, ladda om ditt vapen, scanna med din sensor eller dra en aibo i skydd. Du kan som mest utföra en manöver per runda.

Försvarshandling tas automatiskt när du är anfallen. Du kan ta hur många försvarshandlingar som helst under en runda.

FÖRSVARSVÄRDEN

Gillar du kulor? Ja, okej det gör ju dom flesta. Gillar du kulor i din kropp? Nej, tänkte väl det. Bästa sättet att inte sluta som ett noname i någon ripperklinik är att inte bli träffad från första början.

När du aktivt försöker undvika att bli träffad slår du ett försvarsslag med det försvarsvärde som gäller för attacken. Det finns två, **#Instinkt** och **#Reflex**.

#Instinkt använder du för att fatta när någon kommer skjuta dig innan det händer, hinna slänga dig bakom skydd, ducka under kulor och instinktivt fatta vilka väggar, bord och dörrar faktiskt kan användas som skydd. Du använder detta försvar mot alla avstånsanfall och sprängattacker.

#Reflex använder du för att blocka eller undvika närstridsattacker typ kung fu, knivar, teleskopbatonger och koreanska monofilamentsvärd.

$$Instinkt = (Reaktion + Guns)/3$$

$$Reflex = 3 + (Reaktion + Budo)/3$$

HAYAI

Där din init är ett mått på hur mycket översikt och koll på du har på läget i en strid så är din **#Hayai** sättet du skaffar dig den på.

Att vara **#Hayai** är att vara snabb både på fötterna och i huvudet. Du uppfattar kvickt den kaotiska situationen runt om dig och är lika kvick att anpassa dig till den. Din **#Hayai** beräknas som fyra plus en fjärdedel av din skill i **#Flex** och **#Perception** avrundat uppåt.

$$Hayai = 4 + (Flex + Perception)/4$$

ADRENALIN

Adrenalin är ett viktigt kombovärde du använder för att inte krevera när du blir skadad. Info om **#Adrenalin** finns i kapitlet »Skador« på sidan xxx.

ATT STARTA EN STRID

»Ännu ett utsökt ställe att klämma in ett citat för att slippa rubrik efter rubrik.«

–Random Persona

ZONER

Admin definierar vilka zoner som gäller i striden om ritar upp en zonkarta om det behövs.

NINJA

Alla som försöker vara dolda slår ett slag med sin **#Ninja** mot foos **#Sens** om de inte redan har gjort detta.

Ninjur är komplicerade väsen och vi ett helt kapitel som beskriver deras speciella och mångfacetterade liv. Läs »Sign och Sensor« på sidan xxx om du vill veta mer.

ÖVERRASKNINGSANFALL

Om du gör ett överraskningsanfall så startar du striden med ytterligare (+10) init efter att du slagit ditt inledande init. Vidare så kan foo bara ta **#Chansförsvar** första rundan. Mer om överraskningsanfall finns i kapitlet »Sign och Sensor« på sidan xxx.

INLEDANDE INIT

När striden startar så slår alla sin **#Hayai** och läser av resultatet nedan.

I zonen: Din init blir dubbla summan av det totala tärningsresultatet.

Lyckat: Din init blir summan av det totala tärningsresultatet.

Misslyckat: Init blir den högsta tärningsens resultat.

Fuckup: Init blir ett 1.

Om striden avbryts och påbörjas igen så måste inledande init slås igen.

HOPPA IN I PÅGÅENDE STRID

Om du är sen till action och kommer in när kulorna redan haglar då får du slå ett slag för inledande init precis som alla andra. Det gör du mellan två rundor, alltså efter att en runda har slutat men innan nästa påbörjas.

ATT HANDLA

»Okej så det är din tur. Vad ska du göra? Skjuta foo i skallbenet? Monofiléa dom från strupen till halskotorna? Gunkkake? Flomp och spräng? Valmöjligheterna är lika många och härliga som utbudet i eqip.free's sommarkatalog.«

–Random Persona

INITHANDLING OCH MANÖVER

Nedan finns listan av inithandlingar. När det är din tur så måste du välja en av dom. Om du vill närstrida någon så måste ni vara i samma zon. Om du vill skjuta dom så måste ditt vapen ha nog med ammo i magasinet och du måste ha siktlinje på foo. Om du känner dig ett med kosmos och inte vill skada andra levande väsen kan du också passa.

Så länge du har mer än init o så kan du också utföra en manöver om du vill. Manövrar är sekundära handlingar som att byta zon, ladda om ditt vapen, plocka på dig lös dongxi eller dra en aibo i skydd. Alla manövrar kostar (–5) init.

ANFALL

De flesta, men inte alla, inithandlingar är anfall.

Ett anfall utförs som ett motståndsslag som slås mellan anfallare och försvarare. Anfallaren slår ett anfallsslag med antingen **#Budo** eller **#Guns**. Om anfallerens resultat är högre än försvararens så träffar anfaller och ett traumaslag slås men om anfallarens resultat är lika med eller lägre än försvararens missar anfaller.

KOMBO

Ibland är du så före dina fiender att du hinner shanka Sergei i njuren, skjuta seco i skallen och lobba spräng innan resterande foo ens får fingret på avtryckaren.

Om ditt init är tillräckligt högt så kan du komba flera attacker i samma runda. Om du efter din inithandling har >30 init så kan du betala (–10) init för få anfalla igen! Du kan komba flera gånger i rad ifall ditt init tillåter.

Dina komboanfall sker på det init du hade innan du betalar för kombon. Du kan bara komba anfall, du kan inte komba **#Överblicka** eller några övriga handlingar.

SKADA

När du blivit skadad så slår foo sitt vapens trauma och ni läser av resultatet på skadetabellen. På ditt rollformulär kryssar du för vilken skada du har tagit och på skademätaren så kryssar du hur många traumakryss du har tagit.

Sedan slår du din **#Adrenalin** för att se om du pallar skadan, får ont eller dör.

Om artärblödningar, bortsprängda kroppsdelar och och kollapsade ögonlober intresserar dig så har vi mer info om detta och mycket mer på sidan xxx i kapitlet »Skador«.

DUBBLA
PISTOLER

DEPRECATED/SKRIV OM Du kan använda två enhandsvapen samtidigt, typ två pistoler. Vid enkelskottsattacker som Skjuta och Sikta så väljer du vilket av de två vapen du skuter med och slår som normalt.

Vid attackerna burst och gunkkake slås så slås båda vapnens rekyl samman och ammo tas jämnt från dem båda. Om du träffar slår du skadan med det vapnet som har lägst skadeslag. När du jämför olika vapens skada så kan du betrakta +6 på slaget som lika mycket som en 1T10.

AMMO OCH MAGASIN

Ammo är inte mått på hur många kulor vapnet håller utan hur många attacker du kan göra med det innan du måste ladda om. Ditt skjutvapen har ett värde ammo som berättar hur många poäng ammo vapnets magasin håller när det är fulladdat medan dina magasin innehåller den faktiska ammon du använder för att perforera foos kropp.

Om magasinet inte har nog med ammo för en attack så måste du antingen byta attack, byta vapen eller ladda om. För att byta magasin tar du manövern **#LaddaOm** och för att dra ett nytt vapen så tar du manövern **#DraVapen**. När du använder ammo i magasinet så stryk det gamla värdet och notera det nya värdet på rollformuläret.

Normala attacker som **#Flinga** och **#Sikta** kostar bara 1 ammo medan **#Burst** och **#Gunkkake** kostar 2 eller mer att använda.

EQIP FAIL

Om din inithandling involverar någon slags equip och du rullar ett fuckup med dubbla 1:or på slaget så har du fått equip fail. Detta betyder att equipen har hängt sig och du måste reboota den för att du ska få använda den igen. Reboota equip gör du genom att ta manövern **#Reboot**.

KASTVAPEN

Du behöver inte **#LaddaOm** för att dra ett nytt kastvapen. Så länge du bär dom på dig så kan du dra och kasta ett kastvapen i –

ÖVERTAG

Överraskande vändningar eller oväntade möjligheter kan uppstå i en strid. När ett anfall eller försvar eller resulterar i ett exceptionellt utfall så får någon ett övertag. Om ni slår ett motståndsslag så får du ett övertag om ditt slag är I zonen medan foo får ett övertag om ditt slag är ett fuckup.

Svårighetsslag i strid som är fuckup skapar inte övertag eftersom det inte finns någon motståndare att ge det till. Slag som är i zonen får du däremot själv ett övertag från.

Vissa andra stridshandlingar kan också ge övertag, typ **#unfuck** men då står det i handlingens beskrivning.

- Clean Träff:** Anfallets traumaslag ökar med (+3). Måste väljas innan du slår traumaslaget
- Överlägsen:** Ditt eller en aibos init höjs (+5).
- Trängd:** Ett av dina måls init sänks (-5).

- Fri manöver:** Du får utföra en gratis extramanöver som inte kostar init och som kan utföras tillsammans med din vanliga manöver den här rundan.
- Flush:** Tvinga foo att byta zon till en angränsande zon.

INITHANDLINGAR

»Det här är ju ett perfekt ställe att klämma in ett citat om hur sjukt bra det är att ha init, och hur dåligt det är att vara utan.«
–Random Persona

AVSTÅND

Alla avståndsattacker kräver att magasinet har tillräckligt med ammo för att utföra anfalet. Annars måste du ladda om eller byta vapen innan du anfaller.

Flinga

Ammo: 1 **Skada:** Normal **Init:** ±0
Ett basic anfall där du flingar några kulor eller en kaststjärna.

Sikta

Ammo: 1 **Skada:** Normal **Init:** –5 **Kräver init:** > 10
Har du is i magen eller gillar du bara att se atta ut i en fajt? Så här sätter du zoga slug i foos pannben.

Med det här anfalet siktar du på en specifik kroppsdel som du specificerar innan du rullar anfallsslaget. Om du träffar rullar du vapnets trauma som normalt och om skadan inte träffar den kroppsdelen du specade så stega bakåt på skadetabel-len tills du kommer till en skada som träffar den kroppsdelen. Den skadan gäller istället.

Burst

Ammo: 2 **Skada:** +1 extraskada **Init:** ±0
Du väljer en foo och flingar en ohälsosam mängd bly i hens riktning. Om du träffar gör attacken +1 extraskada.

Gunkkake

Ammo: 2–8 **Skada:** Normal **Init:** ±0 **Anfall:** –6
Spreja lite till vänster, spreja lite höger och spreja lite på Sergei borta i hörnet.

Du sprejar antingen en foo eller alla peeps i en hel zon(inklusive dina aibos) med din heta **#Gunkkake**. Du måste minst spendera två ammo men för varje extra poäng ammo du spenderar utöver de första två så får du +1 till anfallsslaget. Alla mål rullar sina försvarsslag individuellt mot ditt anfallsslag för att se om de blir träffade.

Foo tappar (–5) init oavsett om du träffar eller ej och init tappas efter försvarsslaget är gjort.

NÄRSTRID

Du kan bara ta närstridshandlingar mot mål som är i samma zon som dig själv. Närstrid är extra bra på att fucka upp foos position och sänker ofta deras init oavsett om attacken träffar eller ej.

Slåss

Skada: Normal **Init:** ±0
En rak höger, armläsningar, dunka skallen mot en vägg eller en kniv i njuren. Du gör vad som behövs för att raza. Slå anfallsslag mot en foo.

Foo tappar (–5) init oavsett om du träffar eller ej.

Rnok

Skada: +1 extraskada **Init:** –5 **Kräver init:** > 10
Fubar till vilket pris som helst, du kastar dig mot foo och gankar skiten ur henom. Slå anfallsslag mot ett mål och om anfalet träffar så gör anfalet +1 extraskada.

Foo tappar (–5) init oavsett om du träffar eller ej.

Dubbelattack

Skada: Normal **Init:** –5 **Kräver init > 10** **Anfall:** –4
Du anfaller två mål i samma zon samtidigt. Du slår ett anfallsslag med ett avdrag på (–4) och foo slår försvarsslag individuellt mot ditt resultat.

Foo tappar (–5) init oavsett om du träffar eller ej.

Avväpna

Skada: Ingen **Init:** –5 **Kräver init:** > 10
Knäa handleden, dunka handen mot en vägg eller bita hårt i tummen. Du försöker få foo att tappa sitt vapen.

Slå ett anfallsslag mot ett mål. Om det lyckas görs ingen skada, målet tappar istället det vapen eller den equip hen håller i händerna.

Foo tappar (–5) init oavsett om du träffar eller ej.

NonLethal

Skada: Ingen **Init:** –5 **Anfall:** –4
Välj ett mål och rulla anfall som vanligt. Vid träff gör du ingen skada utan håller fast foo istället. Foo tappar då (–10) init och får (–4) på alla handlingar tills din nästa inithandling.



Medan foo är fasthållen så kan foo inte utföra några **#Manövrar** men kan utföra vilka inithandlingar hen än önskar.

När det är din handling nästa runda så måste du utföra **#NonLethal** igen om du vill fortsätta hålla fast foo. Lyckas du tappar målet ytterligare (–10) init och är fasthållen en runda till.

ÖVERBLICKA

*** Jag ser gärna att vi lägger in text mellan rubriker.***

Överblicka

Kräver init: <= 20
Du höjer din init genom att hitta till en bättre position eller bara överblicka läget och andas. Rulla din **#Hayai** och se nedan för hur mycket init du får.

I zonen: Du höjer ditt init med dubbla summan av alla tärningar.