

# Spezial Skills

Starker Nahkampf

Schwerer Fernkampf

## Resistenz

**Bastion** - Permanente Augmentation des Oberkörpers. | Erlaubt weitere Augmentationen als Module im Slot für Oberkörper. | Wird sich in der eigenen Runde nicht bewegt, kann sich bis zur nächsten Runde mit Bastion statt Resistenz verteidigt werden. Rüstwerte werden verdoppelt und der gesamte Schaden wird in Energiekosten umgewandelt. ( $Bastion > G \text{ Schaden} - S - 2R = E \text{ Schaden}$ )

## Bedrohen

Schneller Nahkampf

Leichter Fernkampf

Athletik

Heimlichkeit

Überreden

Manipulieren

Schauspielern

Kunst

# Biologie

# Chemie

# Technik

# Logik

# Mentale Resistenz

**Routine geladen** - Es können eine vom Erfolgsgrad abhängige Anzahl an Skillwurf-Aktionen genannt werden, welche ausgeführt werden müssen, bevor der Android durch einen mentalen Angriff oder einen Hack erfolgreich angegriffen werden kann. Bis zum Ende der Routine schlagen diese automatisch fehl. Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig. Soll eine andere Skillwurf-Aktion ausgeführt werden, muss die Routine mit einer Aktion unterbrochen werden, die das System auf den Normalzustand zurücksetzt. Der Anwender erhält temporäres Karma in Höhe des zweifachen Erfolgsgrads. (Routine geladen + W F > W Anzahl Aktionen + 2W K)

# Empathie

# Wahrnehmung

# Nachforschung

---

Revision #8

Created 19 January 2022 13:23:10 by Bolthier

Updated 28 May 2022 17:56:09 by Bolthier