Es werden insg. 400 Fertigkeitspunkte, folglich nur noch **FP**, auf Unterkategorien der 3 Kategorien ‚Wissen‘, ‚Handeln‘ und ‚Interagieren‘ beliebig aufgeteilt.

Dabei können Unterkategorien ‚erfunden‘ werden auf die diese **FP** verteilt werden. Werte über 100 sind in keiner Unterkategorie erlaubt. Um zu beschreiben, wie gut jemand im Allgemeinen in einer Kategorie ist, werden alle Punkte einer Kategorie zusammenaddiert und durch 10 geteilt (Nachkomma wird aufgerundet).

Sollte eine Unterkategorie über oder gleich 80 **FP** enthalten, so erhält man zusätzlich +10 Punkte in dieser Kategorie sog. Kategoriepunkte, folglich nur noch **KP**. Wird eine spezielle Unterkategorie für einen Aufgabe benötigt die beim Spieler aber nicht existiert, so können verwandte Unterkategorien verwendet werden oder im realen Maße auch die allg. **KP** einer Kategorie. (Unrealistisch wäre den allg. Wert von Handeln auf eine Entschärfung einer Bombe zu würfeln).

Kritische Erfolge und Misserfolge treten dann ein, wenn man unterhalb bzw. oberhalb der Kritischen Schwelle, folglich nur noch **KS**, würfelt. Somit ist die **KS** ein zweischneidiges Schwert. Die Kritische Schwelle liegt anfangs bei 10, was 10% der jeweiligen Unterkategorie sind (Nachkommastellen werden aufgerundet).

Bsp.

|  |  |
| --- | --- |
| Kritische Schwelle | 10 (10%) |
| Punkte in Unterkategorie | 80 |
| Kritischer Erfolg | 80 \* 10% = 8  Kritisch mit <= 8 |
| Kritischer Misserfolg | 100 – 80 = 20  20 \* 10% = 2  100 – 2 = 98  Kritisch mit >= 98 |

Die **KS** kann zusätzlich gesteigert werden indem für jeden Punkt über 10 weitere 5 **FP** investiert werden.

Bsp.

Anstieg um 1 Punkt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KS derzeit | KS danach | Berechnung | Pro Punkt |
| 10 | 11 | 11 - 10 = 1 | 1 \* 5 = 5 |
| 15 | 16 | 16 - 10 = 6 | 6 \* 5 = 30 |
| 20 | 21 | 21 – 10 = 11 | 11 \* 5 = 55 |

Vereinfacht für größeren Anstieg:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KS derzeit | KS danach | Berechnung | Punkte insg. |
| 10 | 15 | 15 – 10 = 5  (5² + 5) / 2 | 15 \* 5 = 75 |
| 15 | 20 | 20 – 10 = 10  15 – 10 = 5  ((10² + 10) / 2) –  ((5² + 5) / 2) | 55 – 15 = 40  40 \* 5 = 200 |
| 10 | 100 | 100 – 10 = 90  (90² + 90) / 2 | 4095 \* 5 =  20475 FP :P |

Zusätzlich zum normalen Verteilen der **FP** können diese auch verwendet werden um Fertigkeiten und Sondereigenschaften zu erwerben (Zum Beispiel eine besondere Begabung oder Besondere Sinne). Diese Punkte werden aber keiner Kategorie zugeordnet. Dazu können auch Nachteile definiert werden, die weitere **FP** gewähren.

Eine Ähnliche Formel kann auch für die Lebenspunkte, folglich nur noch **LP**, angewendet werden. Der Standardwert für die **LP** beträgt 100. Möchte man diesen weiter steigern, kann man pro Punkt der 100 überschreitet 2 **FP** investieren.

Bsp.

Anstieg um 1 Punkt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LP derzeit | LP danach | Berechnung | Pro Punkt |
| 100 | 101 | 101 - 100 = 1 | 1 \* 2 = 2 |
| 110 | 111 | 111 - 100 = 11 | 11 \* 2 = 22 |
| 120 | 121 | 121 – 100 = 21 | 21 \* 2 = 42 |

Für mehrere Punkte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LP derzeit | LP danach | Berechnung | Punkte insg. |
| 100 | 110 | 110 – 100 = 10  (10² + 10) / 2 | 55 \* 2 = 110 |
| 100 | 120 | 120 - 100 = 20  (20² + 20) / 2 | 210 \* 2 = 420 |
| 110 | 150 | 150 - 100 = 50  110 – 100 = 10  ((50² + 50) / 2) –  ((10² + 10) / 2) | 1275 – 55 = 1220  1220 \* 2 = 2440 |

Agisni. Eine Welt voller technologischem Fortschritt und einer starken Spaltung der Gesellschaften. Die Erfolgreichen schwimmen im Geld während die anderen ums nackte Überleben kämpfen… Jeden Tag.

Die Städte genießen im oberen Teil eine enorme technologische Entwicklung doch im unteren Teil der Stadt finden sich mehr und mehr Menschen wieder die keinen Ausweg mehr sehen.

Das Leben wird bestimmt durch das s.g. Lebensband. Diese haben 3 verschiedene Stati, Grün für Freiheit, Rot für Lebensdienst und Grau für Tod.

Wobei es sich bei Lebensdienst nur um eine offiziell von der Regierung genehmigte Art der Versklavung handelt.

Doch außerhalb der Städte ist auch kein Schutz zu finden. Die Umgebung ist rau und ungemütlich. Hin und wieder treten toxische Geysire an die Oberfläche die durch die dicken Schutzböden der Stadt nicht durchdringen können. Deswegen ist ein Leben im Ödland ohne geschützten Boden dem Tod gleichzusetzen.

Die Raumfahrt ist ein stetiger Begleiter des Alltags und eine der großen Einnahmequellen der Geschäftsleute. Oftmals werden Asteroiden versteigert um das ‚Räumrecht‘ also das Abernte Recht zu erhalten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***[Riesenkakerlake]*** | | |
| *Lebenspunkte* | *60* | |
| *Größe* | *0,5 Meter* | |
| *! Biss* | *2W6* | *Chance 65* |
| *# Besonderheiten* | | |
| *-* | | |
| *# Vorkommen* | | |
| *Moderige und verschmutze Umgebungen* | | |
| *# Aussehen* | | |
| *Kakerlake in riesig* | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***[Nautilus] – Kleiner Assassinen Roboter*** | | |
| *Lebenspunkte* | *35* | |
| *Größe* | *0,8 Meter* | |
| *! Kreissäge* | *4W6* | *Chance 75* |
| *# Besonderheiten* | | |
| *Kann immer nur auf ein Ziel programmiert werden und versucht dieses aufzuspüren. Ist dies gelungen wird das Ziel terminiert. Jegliche Lebensform die sich zwischen dem Ziel und dem Roboter stellt wird als feindlich interpretiert. Wurde das Ziel terminiert, zerstört sich der Roboter mit einer Explosion selbst.* | | |
| *# Vorkommen* | | |
| *Überall* | | |
| *# Aussehen* | | |
| *Kleiner und Flinker Schweberoboter mit einer extrem Gefährlichen Kreissäge* | | |