

Technik RP (NEU)

Liste von Regeln und Systemen für die Interaktion mit Technik in Aktiv und Passiv-RP

Image not found or type unknown

- [Reparatur und Sabotage](#)
 - [Zugriff auf Systeme](#)
 - [Hacking](#)
 - [Funks Abhören](#)
 - [Sprengstoff Entschärfen](#)
-
1. Zum Reparieren von Fahrzeugen und Objekten benötigt ein Charakter ein Werkzeug im Inventar, dass in der Lage ist, das Fahrzeug zu reparieren:
 1. Es sind mindestens **2 PassivRP Nachrichten** notwendig pro Reparaturversuch.
 2. Es darf **3-mal gerollt** werden, um den geforderten Rollwert zu erreichen.
 2. Sind alle 3 Rollergebnisse niedriger als der Rollwert, dann ist der Reparaturversuch fehlgeschlagen:
 1. Es kann ein weiterer Reparaturversuch gestartet werden, aber der **Rollwert erhöht sich** für alle in der aktiven RP-Situation um **10**. (Meist bis zum Mapchange)
 3. Ist eins der Rollergebnisse höher oder gleich dem Rollwert, dann ist die Reparatur erfolgreich:
 1. Das Reparaturziel kann mit dem relevanten Tool repariert werden.
 4. Bei Reparatur von Rüstungen oder bei Sabotage sind PassivRP und Roll optional.

Rollwerte (Reparatur)

1. Der zum Reparieren notwendige Rollwert ist abhängig von der Fraktion des Technikers

Fraktion	Rollwerte
Militärangehöriger	40
Zivilist	60

1. Systeme sind unter anderem:
 1. Steuersysteme, Computer, Datenbanken
 2. Türen, Keycardscanner, Kraftfeldemitter
 3. Fahrzeuge
 4. Droiden
 5. Lager
2. Zugang zu Systemen wird über **Besitz, Fraktionszugehörigkeit, Keycards, Sicherheitslevel und Vertraulichkeitsstufen** geregelt.
 1. Ergänzende Details der Zugangsart (Wie kann man darauf zugreifen) und Zugangsberechtigungen (Wer kann darauf zugreifen) können von den Einheitsleitern der für ein System zugeteilten Einheiten im **Einheitsbeitrag** festgelegt werden.
3. Objekte wie das **“Datapad Doors”, “Keycardcracker”, “Logging Tool”** und andere Objekte, die auf ein System zugreifen, dürfen **nur mit Zugang** zum System benutzt werden.
 1. Dies bezieht sich auch auf den Zugriff auf Datenbanken und anderen digitalen System über Konsolen, Datapads und anderen Zugriffsmethoden.
 2. Ausnahme: Siehe: “Hacking”
4. Zugang ist Charakter gebunden und kann nicht durch den Diebstahl von Ausrüstung an andere Charaktere übertragen werden.

1. Ausnahme: **Gestohlene Keycards erteilen Zugang** auf die Systeme des Besitzers.
1. Zugriff auf **Systeme ohne Zugang** ist nur möglich, wenn das System vorher **gehackt** wurde.
 1. Charaktere haben die Fähigkeit zu hacken, wenn sie in ihrem Kit das **"Datapad Doors"** und den **"Keypadcracker"** haben.
 2. Jedi mit der Fähigkeit "Macht Öffnen" dürfen ebenfalls versuchen, Türen und Keypads zu hacken.
 1. Jedi erhalten keinen Rollbonus auf Hacking.
 3. Eventleiter+ können Ausnahmen für Eventcharaktere erlauben.
2. Für einen Hackversuch ist es nötig, Verbindung mit dem System aufzubauen.
 1. Es sind mindestens **4 PassivRP Nachrichten** notwendig pro Hackversuch
 2. Es darf **3-mal gerollt** werden, um den geforderten Rollwert zu erreichen.
3. Sind alle 3 Rollerergebnisse niedriger als der Rollwert, dann ist der Hackversuch fehlgeschlagen:
 1. Der Hackende muss via **/git** die Nutzer des Systems informieren, dass es einen **erfolglosen Hackversuch** auf ihr System gab.
 2. Es kann ein weiterer Hackversuch gestartet werden, aber der **Rollwert erhöht sich** für alle in der aktiven RP-Situation um **10**. (Meist bis zum Mapchange)
4. Ist eins der Rollerergebnisse höher oder gleich dem Rollwert, dann ist der Hack erfolgreich:
 1. Der Hackende erhält Zugriff auf das gehackte System, bis die relevante RP Situation zu Ende ist. (Meist bis zum Mapchange)

Rollwerte (Hacking):

1. Der Rollwert eines Systems ist bestimmt durch den niedrigsten Rollwert von dem System zugeordneten Fraktionen.
2. Eventleiter können bei Events Rollwerte für Eventfraktionen um +/- 10 modifizieren.
 1. Dies muss vom Eventleiter vorher klargemacht werden und muss nicht vom Hackenden angefragt werden.
3. Die Holocronkammer des Jedi Ordens kann nur als Jedi mit der Fähigkeit "Macht Öffnen" gehackt werden.
4. Alle im Shop verfügbaren Fahrzeuge gelten als "Sonstige" für den Rollwert.

Fraktion	Rollwerte
Sonstige	40
Crimson Dawn, Huttenkartell, Pyke Syndikat, Kopfgeldjäger, Verbrecher und Söldner (Event)	50
Senat, Regierungen, Staat	60
Militärfraktion, Jedi Orden	70
Spezialeinheiten	80

1. Nur Mitglieder des **RIS oder NIS** (Navy) können Funks abhören.
 1. Die Systeme des RIS und NIS zeichnen den gesamten Funkverkehr auf.
 2. Ohne weitere Schritte können **nur Sender und Empfänger** ausgelesen werden.
 3. Eventleiter+ können Ausnahmen für Eventcharaktere erlauben.
2. Um den Inhalt der Nachricht zu lesen, muss sie vorher entschlüsselt werden.
 1. Funks, die entweder von oder an einen **Comlink des republikanischen Militärs** gesendet oder empfangen werden, **entschlüsselt** die Systeme des RIS und NIS **automatisch**.
 2. Interne Funks innerhalb des Jedi Ordens werden nicht automatisch entschlüsselt.
 3. Interne Funks innerhalb eines RC Squads werden nicht automatisch entschlüsselt.

3. Um einen aufgezeichneten Funk zu entschlüsseln, wird der Funk einfach nach Hacking Regeln "gehackt".
 1. Die Benachrichtigung bei Fehlschlag fällt weg.
4. Ist ein Funk entschlüsselt, sind für die aktuelle RP-Situation alle **weiteren Funks desselben Senders entschlüsselt**. (Meist bis zum Mapchange)
5. Es dürfen "echte / OOC" Verschlüsselungen genutzt werden, um Metagaming zu verhindern.
 1. Entschlüsselte Funks müssen auf Anfrage in Klartext an den Hackenden übergeben werden.

1. Charaktere haben die Fähigkeit, Sprengstoff zu entschärfen, wenn sie in ihrem Kit einen fernzündbaren Sprengstoff haben.
 1. Der Bombenleger kann den Sprengstoff einfach deaktivieren.
 2. Eventleiter+ können Ausnahmen für Eventcharaktere erlauben.
2. Sprengstoff kann mehrere Zünder haben, die zuerst identifiziert werden müssen:
 1. Es ist mindestens **1 PassivRP Nachricht** notwendig pro Identifizierungsversuch.
 2. Es darf **3-mal gerollt** werden, um den geforderten Rollwert zu erreichen.
3. Sind alle 3 Rollergebnisse niedriger als der Rollwert, dann ist der Identifizierungsversuch fehlgeschlagen:
 1. Es kann ein weiterer Identifizierungsversuch gestartet werden, aber der Rollwert erhöht sich für alle in der aktiven RP-Situation um 10. (Meist bis zum Mapchange)
4. Ist eins der Rollergebnisse höher oder gleich dem Rollwert, dann ist die Identifizierung erfolgreich.
 1. Die Art und Anzahl der Zünder muss vom Bombenleger OOC mitgeteilt werden. (Bei keiner Antwort: 1 Zünder)
5. Nun folgt die Entschärfung pro Zünder des Sprengstoffes:
 1. Es sind mindestens **4 PassivRP Nachrichten** notwendig pro Entschärfungsversuch.
 2. Es darf **3-mal gerollt** werden, um den geforderten Rollwert zu erreichen.
6. Sind alle 3 Rollergebnisse niedriger als der Rollwert, dann ist der Entschärfungsversuch fehlgeschlagen **und der Sprengstoff explodiert**.
7. Ist eins der Rollergebnisse höher oder gleich dem Rollwert, dann ist die Entschärfung des Zünders erfolgreich.
 1. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Zünder entschärft sind.
 2. Das Entschärfungsziel kann mit dem relevanten Tool entschärft werden.

Rollwerte (Sprengstoff):

1. Eventleiter können bei Events Rollwerte für Event-Sprengstoff um +/- 10 modifizieren.
 1. Dies muss vom Eventleiter vorher klargemacht werden und muss nicht vom Entschärfenden angefragt werden.

Handlung	Rollwerte
Identifizierungsversuch	50
Entschärfung	65