

IZ2.0 Generierung & Settingregeln

Sonstiges

- *Fierce Hybrid* enthält Talent **Kampfkünstler** für die Vorraumsetzungen anderer Talente.

Generierung

- **Konzept**
- **Rasse** wählen (S. TODO)
- 5 Punkte auf **Attribute**
- 20 Punkte auf **Fertigkeiten**
 - 1 pro Skill auf W4 freischalten (mit automatischer erster Spezialierung)
 - 1 pro Skill um einen Würfel \leq Attribut steigern
 - 2 pro Skill um einen Würfel $>$ Attribut steigern
 - 1 pro Spealisierung
- **Talente** und **Handicaps** wählen
- **Beruf** wählen
- **Startgeld** ausgeben
- **Kontakte** festlegen und ausgestalten

Fertigkeiten (mit Spezialisierungen)

Vorschläge für Spezialisierungen nach IZ 2.0:

Geschicklichkeit (Agility)

- **Fahren**: Auto(4-rädrig), Luftkissenboote, JUMP-Bike, Motorrad, LKW, Kettenfahrzeug
- **Heimlichkeit**: Verkleiden, Verstecken, Taschenspielereien, Schleichen
- **Kämpfen**: Axt, Klingenwaffen, Stumpf, Cyberwaffen, Martial-Arts-Stil (z.b. Judo, Karate, ...), Stangenwaffen
- **Pilotieren**: Golemech, Hubschrauber, Flugzeug, Raumschiff, VTOL
- **Reiten**: nach Tier
- **Schießen**: Bogen, Pistole, SMG, Gewehre, autom. Gewehre, Fahrzeugwaffen, Energiewaffen, Schwere Waffen
- **Schlösser knacken**: Fallen entschärfen, elektronisch, mechanisch
- **Schwimmen**: Seen, Ozean, Tauchen
- **Seefahrt**: Motorboote, Segelschiffe, Unterseeboote
- **Werfen**: Pfeile, Granaten, Messer, Speer

Verstand (Smarts)

- **Glücksspiel**: je nach Spiel.
- **Heilen**: erste Hilfe, Cyberchirurgie, Chirurgie
- **Hacking**: hyper combat, firewall penetration, intrusion detection, hyper object control, hyper object editing, run program, trace
- **Nachforschung**: DataNet, Bibliothek und Archiv, Zeitung und News
- **Provokieren**: verplappern provozieren, Streit provozieren, unauffällig

- **Reparieren:** Rüstung, Kybernetik, Elektronik, Mechanik, Gebäude, Waffen
- **Spuren lesen:** Tiere, Menschen, Fahrzeuge, DataNet
- **Überleben:** Meer, Arktis, Wüste, Wald, Dschungel, Gebirge, Weltraum, Stadt, o.ä.
- **Umhören** (Streetwise): Region/Gebiet (z.B.: Konzernzone, Ganggebiet, ...)
- **Wahrnehmung:** Gehört, Körpersprache, Durchsuchen, Sicht
- **Wissen** *Fachgebiet* z.B.: Als, Strategie/Taktik, Konzerne, Kybernetik, Sprengstoffe¹⁾, Globales DataNet, Stadtteil/Gebiet, Politik, Programmierung²⁾

Willenskraft (Spirit)

- **Überreden:** Bluff, Diplomatie, Bequatschen, Verführen, Deeskalation
- **Einschüchtern:** Verhör, Körpersprache, Psychospielchen

Konstitution (Vigor)

- **Athletik:** Klettern, Springen, Rennen, Sport(speziell), Schwimmen, Schwerelosigkeit, Fahrradfahren

Variabel

- **Psionik**³⁾: Freek, Peek, Zeek

Stärke (Strength)

- **Klettern** (Climbing): Bergsteigen, Abseilen, Rope⁴⁾

¹⁾ , ²⁾

IZ2.0 Sonderregeln

³⁾

Willenskraft, Verstand

⁴⁾

wie soll man das übersetzen??

From:
<https://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**



Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sw:iz_generierung&rev=1591781057

Last update: **10.06.2020 09:24**