

IZ2.0 Generierung & Settingregeln

Sonstiges

- *Fierce Hybrid* enthält Talent *Kampfkünstler* für die Vorraumssetzungen anderer Talente.
 - Alle *pro Monat* oder *pro Session* Kosten werden **pro Aufstieg** verrechnet.
 - Schlangenaugen: Patzer können per Bennie neu geworfen werden (wie vanilla).
-

Generierung

- **Konzept**
 - **Rasse** wählen (S. TODO)
 - 5 Punkte auf **Attribute**
 - 20 Punkte auf **Fertigkeiten** (15¹)
 - 1 pro Skill auf W4 freischalten (mit automatischer erster Spezialisierung)
 - 1 pro Skill um einen Würfel \leq **Attribut** steigern
 - 2 pro Skill um einen Würfel $>$ **Attribut** steigern
 - 1 pro Spezialisierung
 - **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, Taschenspielerereien, 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, Code Cracking
- **Provozieren:** verplappern provotzieren, 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, Sprengstoffe²⁾, Globales DataNet, Stadteil/Gebiet, Politik, Programmierung³⁾

Willenskraft (Spirit)

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

Konstitution (Vigor)

- **Athletik**⁴⁾: Klettern, Springen, Rennen, Sport(speziell), Schwimmen, Schwerelosigkeit, Fahrradfahren

Variabel

- **Psionik**⁵⁾: Freek, Peek, Zeek

Stärke (Strength)

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

¹⁾

Ohne Spezialisierungen

²⁾ ³⁾

IZ2.0 Sonderregeln

⁴⁾

oder skills: Schwimmen, Klettern

⁵⁾

Willenskraft, Verstand

From:

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

Permanent link:

https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1547748643

Last update: **10.06.2020 09:24**

