

# IZ2.0 Generierung & Settingregeln

## FAQ

- *Fierce Hybrid* enthält Talent *Kampfkünstler* für die Vorraumssetzungen anderer Talente.
- Alle *pro Monat* oder *pro Session* kosten werden **pro Aufstieg** verrechnet.

- Hypercombat ist für:



---

## Generierung

- **Konzept**
- **Rasse** wählen (S. TODO)
- 5 Punkte auf **Attribute**
- 15 Punkte auf **Fertigkeiten** (20<sup>1)</sup>
  - 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, Sprengstoffe<sup>2)</sup>, Globales DataNet, Stadteil/Gebiet, Politik, Programmierung<sup>3)</sup>

## Willenskraft (Spirit)

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

## Konstitution (Vigor)

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

## Stärke (Strength)

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

## Variabel

- **Psionik**<sup>5)</sup>: Freek, Peek, Zeek

<sup>1)</sup>

Mit Spezialisierungsregeln

<sup>2)</sup> , <sup>3)</sup>

IZ2.0 Sonderregeln

<sup>4)</sup>

oder skills: Schwimmen, Klettern

<sup>5)</sup>

Willenskraft, Verstand

From:

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

Permanent link:

[https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz\\_generierung&rev=1548065291](https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1548065291)

Last update: **10.06.2020 09:24**

