

- [Addons](#)
- [Cheatsheet](#)

## IZ2.0 Generierung & Settingregeln

### Gemischtes

- *Fierce Hybrid* enthält Talent *Kampfkünstler* für die Vorraumsetzungen 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>11</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

### Setting Rules Anpassung

#### Cost of Living & Occupations

- Occupations geben **keine Bonus Credits**, sondern finanzieren direkt einen entsprechenden Lebensstil (siehe Tabelle)
- Jeder Character mit einem Lebensstandard über *Modest* muss einen zusätzlichen schweren Nachteil wählen, der widerspiegelt warum er sein Leben nicht einfach genießt...
- Für jeden Monat in dem ein Run mit den beruflichen Aufgaben konkurriert, muss der Character eine Wurf auf ein zum Beruf passendes Talent ablegen (je -2 pro Zeile Abweichung vom Stil laut Tabelle)
  - *Crit Fail* das Runnerleben hat ein weiteres Opfer gefunden...,
  - *Fail* finanziertes Lebensstil sinkt um eine Stufe, der Rest muss aus

- eigener Tasche bezahlt werden,
- *Erfolg*: der Lebensstil kann vollständig über die Occupation finanziert werden
- *Steigerung*: der über die Occupation bezahlte Lebensstil kann um eine Stufe erhöht werden

| Lifestyle                    | Occupation  |
|------------------------------|---|
| 1 <b>Destitute</b>           | Obdachloer  |
| 2 <b>Poor</b>                | Bartender, Escort, Gangleader, Pizzabote, Boxenluder, Taxifahrer, Virtual Racer, Bedienung,   |
| 3 <b>Modest</b>              | Con Artist, Jump Bike Racer, Undercover Cop,  |
| 4 <b>Moderately Well off</b> | Agent, Bodyguard, Clinc Doc, Crime Boss, Gear Head, Info Broker, Media Icon, Streifenpolizist, Privatdetektiv, Programmierer, Schmuggler, |
| 5 <b>Wealthy</b>             | Kopfgeldjäger, Copro Exec, Fixer, Street Cleaner  |
| 6 <b>Filthy Rich</b>         |   |

## 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, 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, Stadtteil/Gebiet, Politik, Programmierung<sup>3)</sup>
- **Hyper Combat**

## 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=1748173697](https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1748173697)

Last update: **25.05.2025 11:48**

