

- [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** (20¹⁾)
 - 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 *Modest* oder darüber muss einen **zusätzlichen schweren Nachteil** wählen, der widerspiegelt warum er sein Leben nicht einfach genießt... (alternativ setzte den Lebensstil auf *Poor*, der job bringt halt doch nicht so viel weil...)
- Jede Stufe bringt einen Würfel um (nicht alltägliche) Alltagsausgaben zu bezahlen
- 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 Runnnerleben hat ein weiteres Opfer gefunden... (
- *Fail* finanzierter 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
-	Destitute	Obdachlsoer
W4	Poor	Bartender, Escort, Gangleader, Pizzabote, Boxenluder, Taxifahrer, Virtual Racer, Undercover Cop, Bedienung,
W6	Modest	Con Artist, Jump Bike Racer, Bodyguard, Clinc Doc, Gear Head, Streifenpolizist, Privatdetektiv, Kopfgeldjäger, Street Cleaner
W8	Moderately Well off	Agent, Info Broker, Media Icon, Programmierer, Schmuggler, Fixer
W10	Wealthy	Copro Exec, Crime Boss,
W12	Filthy Rich	

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⁾
- **Hyper Combat**

Willenskraft (Spirit)

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

Konstitution (Vigor)

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

Stärke (Strength)

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

Variabel

- **Psionik**⁵⁾: Freek, Peek, Zeek

¹⁾

Mit Spezialisierungsregeln

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=1748174511

Last update: **25.05.2025 12:01**

