

- [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 *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...)
- Für jeden Monat in dem ein Run **mit den beruflichen Aufgaben konkurriert**, muss der Character einene 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, Undercover Cop, Bedienung,
3	<b>Modest</b>	Con Artist, Jump Bike Racer, Bodyguard, Clinc Doc, Gear Head, Streifenpolizist, Privatdetektiv, Kopfgeldjäger, Street Cleaner
4	<b>Moderately Well off</b>	Agent, Info Broker, Media Icon, Programmierer, Schmuggler, Fixer
5	<b>Wealthy</b>	Copro Exec, Crime Boss,
6	<b>Filthy Rich</b>	

## Fertigkeiten (mit Spezialisierungen)

Fähigkeiten und Vorschläge für Spezialisierungen nach IZ 2.0 (update für SWADE):

### Geschicklichkeit (Agility)

- **Athletik**: Klettern, Springen, Rennen, Sport(speziell), Schwimmen, Schwerelosigkeit, Fahrradfahren
- **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
- **Gaunereien**: Fallen entschärfen, elektronisch, mechanisch
- **Seefahrt**: Motorboote, Segelschiffe, Unterseeboote

### Verstand (Smarts)

- **Geisteswissenschaften**: Kunst, Literatur, Soziologie, etc.
- **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
- **Naturwissenschaften:** Physik, Chemie, etc.
- **Provozieren:** verplappern provotzieren, Streit provozieren, unauffällig
- **Reparieren:** Rüstung, Kybernetik, Elektronik, Mechanik, Gebäude, Waffen
- **Elektronik:**
- **Sprache:** ...
- **Überleben:** Meer, Arktis, Wüste, Wald, Dschungel, Gebirge, Weltraum, Stadt, o.ä.
- **Streetwise**<sup>2)</sup>: Region/Gebiet (z.B.: Konzernzone, Ganggebiet, ...), Warenerwerb, Personen, Tatorte
- **Wahrnehmung:** Gehört, Körpersprache, Durchsuchen, Sicht
- **Allgemeinwissen** *Fachgebiet* z.B.: Als, Strategie/Taktik, Konzerne, Kybernetik, Sprengstoffe<sup>3)</sup>, Globales DataNet, Stadtteil/Gebiet, Politik, Programmierung<sup>4)</sup>
- **Hyper Combat**

## Willenskraft (Spirit)

- **Überreden:** Bluff, Diplomatie, Bequatschen, Verführen, Deeskalation
- **Einschüchtern:** Verhör, Körpersprache, Psychospielchen
- **Performance:** Musik, Schauspiel, Magie,...

## Variabel

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

<sup>1)</sup>

Mit Spezialisierungsregeln

<sup>2)</sup>

In SWADE eigentlich nicht mehr drin. Fehlt dann aber irgendwie

<sup>3)</sup>, <sup>4)</sup>

IZ2.0 Sonderregeln

<sup>5)</sup>

Willenskraft, Verstand

From:

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

Permanent link:

[https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz\\_generierung&rev=1748528801](https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1748528801)

Last update: **29.05.2025 14:26**

