

- [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** (20¹¹)
 - 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	Destitute	Obdachloer
2	Poor	Bartender, Escort, Gangleader, Pizzabote, Boxenluder, Taxifahrer, Virtual Racer, Undercover Cop, Bedienung,
3	Modest	Con Artist, Jump Bike Racer, Bodyguard, Clinc Doc, Gear Head, Streifenpolizist, Privatdetektiv, Kopfgeldjäger, Street Cleaner
4	Moderately Well off	Agent, Info Broker, Media Icon, Programmierer, Schmuggler, Fixer
5	Wealthy	Copro Exec, Crime Boss,
6	Filthy Rich	

Fertigkeiten (mit Spezialisierungen)

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

Geschicklichkeit (Agility)

- **Athletik²⁾**: 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
- **Werfen**: Pfeile, Granaten, Messer, Speer

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 provozieren, Streit provozieren, unauffällig
- **Reparieren:** Rüstung, Kybernetik, Elektronik, Mechanik, Gebäude, Waffen
- **Elektronik:**
- **Spuren lesen:** Tiere, Menschen, Fahrzeuge, DataNet
- **Überleben:** Meer, Arktis, Wüste, Wald, Dschungel, Gebirge, Weltraum, Stadt, o.ä.
- **Umhören**³⁾ (Streetwise): Region/Gebiet (z.B.: Konzernzone, Ganggebiet, ...)
- **Wahrnehmung:** Gehört, Körpersprache, Durchsuchen, Sicht
- **Allgemeinwissen Fachgebiet** z.B.: Als, Strategie/Taktik, Konzerne, Kybernetik, Sprengstoffe⁴⁾, Globales DataNet, Stadteil/Gebiet, Politik, Programmierung⁵⁾
- **Hyper Combat**

Willenskraft (Spirit)

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

Variabel

- **Psionik**⁶⁾: Freek, Peek, Zeek

¹⁾

Mit Spezialisierungsregeln

²⁾

oder skills: Schwimmen, Klettern

³⁾

In *SWADE* eigentlich nicht mehr drin. Fehlt dann aber irgendwie

⁴⁾, ⁵⁾

IZ2.0 Sonderregeln

⁶⁾

Willenskraft, Verstand

From:

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

Permanent link:

https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1748528510

Last update: **29.05.2025 14:21**

