

- 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 Spezialierung)
  - 1 pro Skill um einen Würfel ≤ Attribut steigern
  - 2 pro Skill um einen Würfel > Attribut steigern
  - 1 pro Spezialisierung
- **Talente** und **Handicaps** wählen
- **Beruf** wählen
- **Startgeld** ausgeben (siehe Tabelle unten)
- **Kontakte** festlegen und ausgestalten

### Setting Rules Anpassung

#### Cost of Living & Occupations

- Occupations geben **keine Bonus Credits**, sondern finanzieren direkt einen entsprechenden Lebensstil (siehe Tabelle) sowie das frei Verfügbare **Startgeld und Geld zum kaufen von Cyberware** (siehe Tabelle).
- Jeder Character mit einem Lebensstandard **Modest** oder darüber muss einen **zustätzlichen (schweren) Nachteil** (schwer für alle über **Modest**) wählen, der wiederspiegelt warum er sein Leben nicht einfach genießt... (alternativ setze den Lebenstil 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 einen 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... (
- *Fall* finanziert 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	€
<b>1 Destitute</b>	Obdachloer	5k/-
<b>2 Poor</b>	Bartender, Escort, Gangleader, Pizzabote, Boxenluder, Taxifahrer, Virtual Racer, Undercover Cop, Bedienung,	10k/5k
<b>3 Modest</b>	Con Artist, Jump Bike Racer, Bodyguard, Clin Doc, Gear Head, Streifenpolizist, Privatdetektiv, Kopfgeldjäger, Street Cleaner	20k/10k
<b>4 Moderately Well off</b>	Agent, Info Broker, Media Icon, Programmierer, Schmuggler, Fixer	40k/30k
<b>5 Wealthy</b>	Copro Exec, Crime Boss,	90k/50k
<b>6 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-rädig), 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 provozieren, Streit provozieren, unauffällig
- **Reparieren:** Rüstung, Kybernetik, Elektronik, Mechanik, Gebäude, Waffen
- **Elektronik:**
- **Sprache:** ...
- **Überleben:** Jagen, Suprensuche, Gebiet: Meer, Arktis, Wüste, Wald, Dschungel, Gebirge, Weltraum, Stadt, o.ä.
- **Umhören**<sup>2)</sup> (Streetwise): 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
- **Einschütern:** 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://www.greifenfeuer.de/> - Greifenfeuer.Brett

Permanent link:

[https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz\\_generierung&rev=1752067353](https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_generierung&rev=1752067353)

Last update: 09.07.2025 13:22

