

Charaktererschaffung - Hauptlinie

3.1.1 Konzept

Arbeiter, Außenseiter,
B-Promi, Ermittler,
Intellektueller,
Jugendlicher, Krimineller,
Nachtschwärmer, Profi,
Rentner, Reporter,
Rumtreiber, Söldner,
Staatsdiener, Unterhalter

3.1.2 Wesen und Gehabe

Abweichler, Adrenalin
Junkie, Architekt, Autokrat,
Büßer, Dirigent, Egoist,
Einzelgänger, Enthusiast,
Fanatiker, Fürsorger,
Griesgram, Hochstapler,
Intrigant, Kavalier,
Klatschmaul, Konformist,
Lebemann, Märtyrer,
Masochist, Nesthäkchen,
Oberlehrer, Opportunist,
Perfektionist, Rebell,
Richter, Schelm,
Stehaufmännchen,
Traditionalist, Visionär,
Wetteiferer

3.4 Vor- und Nachteile

Max 3 Nachteile

+23 Tollpatsch
+22 Fragiler Körper
+21 Querschnittsgelähmt
+20 Wunder Punkt
+19 Pazifist
+18 Schlafwandler
+17 Schmerzanfällig
+16 Stumm
+15 Epileptiker
+15 Verfolgt
+14 Alt (min. 60)
+14 Auf Bewährung
+13 Begriffsstutzig
+13 Schlechte Reflexe
+12 Psi-Anfällig
+12 Permanente Wunde
+11 Verlorener Sinn
+11 Allergie
+10 Lahm (SCH / 4)
+10 Ehrenkodex
+9 Deformiert
+9 Analphabet
+8 schlechte Regeneration
+8 Ungeduldig

+7 Entstellt
+7 Aufbrausend
+7 Rachsüchtig
+7 Kann nicht lügen
+6 Gezeichnet
+6 Letzte Worte
+6 Triebgesteuert
+6 Bedingte Magie
+6 Amnesie
+5 Zwei linke Hände
+5 Drogenabhängig
+5 Dunkles Geheimnis
+5 Zwangsstörung
+5 Sprachstörung
+5 Phobie
+4 Untalentiert
+4 Kurzatmig
+4 Schüchtern
+4 Weichherzig
+4 Tierfeind
+4 Narrenzunge
+3 Einäugig/Einohrig
+3 Klein
+3 Doppelgänger
+3 Alpträume
+3 Langschläfer
+2 Basisattribut unter 5
+2 Sinn unter 5
+1 Sinn unter 10
-2 Taktgefühl
-2 Grüner Daumen
-2 Saloon Trick
-2 Orientierungssinn
-3 Gute Reflexe I
-3 Persönliche Waffe
-3 Rechenkünstler
-3 Zeitgefühl
-3 Katzenhafte Balance
-3 Schlangenmensch
-4 Unwiderstehlich
-4 Keine Blutung
-4 Kurzschräfer
-4 Konzentriert
-5 Schmerzunempfindlich
-5 Gefahrensinn
-5 Photogr. Gedächtnis
-6 Gute Reflexe II
-6 Langlebig
-6 Resistent
-7 Talent
-7 Berserker
-7 Mentale Stabilität
-8 Beidhändigkeit
-8 Gut ausgerüstet
-8 Eiserner Wille
-9 Wahre Liebe
-9 Riese

-9 Lernfähig
-10 Alterslos
-10 Kein Schlaf nötig
-11 Zusätzlicher Sinn
-12 Gute Reflexe III
-13 Zielgenau
-14 Formwandler
-15 Drittes Auge
-16 Glückspilz

3.5 Charakterpunkte

130 Punkte auf Basisattribute, Sinneswerte (1/3) und Vorteile verteilen (Nachteile geben Bonuspunkte)
Werte über 20 kosten doppelt, Min 3, Max 25.

3.6 Basisattribute

Hälfte auf ein oder zwei Grundfertigkeiten verteilen (die anderen bleiben 0):
STR → Hkr, Skr, Ksp
GES → Ggw, Koo, Gen
REX → Rea, Spt, Tim
KON → Vit, Zäh, Knd
IKT → Apf, Ged, Amk
CHA → Prz, Efv, Ses
PSI → Wkr, Fok, Gsp, Dim

3.8 Prioritäten setzen

W	K	S	G	P	Klasse
0	0	1	2	2	Cybermagier
0	1	0	2	2	Dim.-Ing.
0	0	2	1	2	Evangelist
0	1	1	1	2	Schamane
0	2	0	1	2	Adept
1	1	0	1	2	Schatten
1	1	0	2	1	Thaumaturg
0	1	2	2	1	Freimaurer
0	2	1	2	1	Druide
0	2	2	1	1	Schausteller
0	2	2	2	0	Experte
1	1	2	1	1	Suchender
1	2	1	2	0	Globetrotter
1	2	2	1	0	Seefahrer
1	1	2	2	0	Handl.-Reis.
1	2	0	1	1	Hexenjäger
2	1	0	1	1	Lohn-Magier
2	1	0	2	0	Agent
2	1	1	1	0	Sicherheitsb.
2	1	2	0	0	Ordnungshüter
2	2	0	1	0	Legionär
2	2	1	0	0	Soldat

3.10 Vernetzungen

24 Punkte
Max. 8 pro Vernetzung

3.9 Fertigkeiten lernen

20 GLP, 20 ALP, keine
GLP auf Grundfertigkeiten
GLP Prio 0 Prio 1 Prio 2
1 3+2 5-1 7
2 5-2 7 10
3 6 9-2 12+1
4 7 10 14+1
5 8-2 11+2 16-1
Min. Dimension (Dim) 1

3.11 Anfangsausrüstung

Normale Kleidung, Campingkit, gelernte Waffen, Basisausrüstung für jede gelernte Fertigkeit (bei Geschützen, Fahrzeugen und Anlagen: Lizenz). Implantate gibt es auf Hauptlinie noch nicht. Weitere Ausrüstung hängt von den Finanzmitteln ab.

3.7 abgeleitete Werte

CYB = Vit + 15 - Efv - Gsp
GST = Prz + Apf + Wkr
SBO = Ksp/2 - 2
TRK = Hkr/2 + 3
GTK = Wkr/2 + 3
BEW = Skr + Ggw + Rea

Pro BK zu berechnen:

BEW -20% pro BK
INI = (BEW + Rea)/3 - BK
SCH = BEW/2 + Skr + 20 - BK*2

TP = KON + Knd

SP = KON + Knd

PP = PSI

GP = GST

3.12.1 Aussehen festlegen

Haupthand wählen, Rasse, Geschlecht, Alter, Größe, Gewicht, Haar-, Haut- und Augenfarbe, Besonderheiten, Kleidung, Frisur, Schmuck ...

3.12.2 Hintergrund

Werdegang
Vernetzungen
Vor- und Nachteile
Fertigkeiten

3.12.3 Name festlegen

Fertigkeiten Spezialisierungen

Waffen

Spezialisiert (incl. TL) auf den Typ der Waffe aus der Anfangsausrüstung

Geschütze

Ballista / Katapult
Kanone
Abwehrsysteme
Energiegeschütze
Fahrzeuggeschütze
Lafetten

Körperlich

Akrobatik

Balancieren
Null-g-Bewegung
Tauchen
Turnen
Winden

Anzüge

Kampfpanzer
Nanoanzug
Raumanzug
Rüstung
Schutzanzug
Taucheranzug

Fahrzeuge

Boote
Fuhrwerke
Grav-Fahrzeuge
Kettenfahrzeuge
Kraftfahrzeuge
Segeln

Fingerfertigkeit

Fangen
Feinarbeit
Stehlen
Tricks
Waffe ziehen

Heimlichkeit

Ablenkung
Beschatten
Schleichen
Verbergen

Kraftsport

Heben
Klettern
Kugelstoßen
Rudern
Schmieden

Leichtathletik

Laufen
Schwimmen
Springen
Werfen

Reiten

Tierart

Pilot

Bodenfzg.
Flugzeuge
Hohe-g-Belastung
Raumfzg.
Wasserfzg.

Straßensport

Fahrrad
Hoverboard
Rollschuhe
Skateboard

Sportfluggeräte

Ballon fahren
Drachen fliegen
Fallschirm springen
Kitesurfen
Paragliding
Raketenrucksack

Waffenloser Kampf

Ausweichen
Grifftechnik
Schlagtechnik
Wurftechnik

Wintersport

Schlitten
Schlittschuh
Ski
Snowboard

Sozial

Hauswirtschaft

Eventmanagement
Kochen
Logistik
Packen
Ressourcenplanung

Handwerk

Holz/Papier
Leder/Stoff
Metall
Schlösser
Seilkunst
Stein/Ton/Glas

Kultur (S)

Verbreitungsraum

Meditation

Entspannung
Psi-Regeneration
Selbst-Findung
Team-Magie

Milieu (S)

Gemeinschaft

Ökologie

Flora
Fauna
Klima
Nahrung
Umwelttechnik

Psi-Widerstand

Artefakte (Wkr)
Außerweltliches (Dim)
Entladungen (Fok)
Manipulationen (Gsp)

Psychologie

Einschätzen
Manipulieren
Massenphänomene
Therapie
Verhören
Xenopsychologie

Rhetorik

Argumentieren
Befehlen
Marketing
Überreden
Verhandeln
Verführen

Spiele

Pokerface
Rätsel
Schummeln
Stochastik
Strategie
Taktik

Sprachen (S)

Sprache

...

Zeichensprache
Gebärdensprache
Linguistik
Lippenlesen

Theater

Musizieren
Schauspiel
Show
Singen
Stimme nachahmen
Tanzen

Verwaltung

Archiv
Erfassung
Planung
Recht

Geistig

Astrowissenschaft

Astrologie
Astronomie
Dimensionskunde
Mathematik
Navigation
Physik

Elektronik

Feinelektronik
Geräte
Netzwerke
Zünder

Erdwissenschaft

Evolutionsbiologie
Geologie
Hydrologie
Meteorologie
Vulkanologie

Forensik

Laboranalyse
Spuren verwischen
Tatort Analyse
Tier Spuren

Geisteswissenschaft

Archäologie
Ethik
Historik
Kunst
Philosophie
Theologie

Informatik

Anwendungen
Algorithmen
Entwicklung
Hacken
Hardware

Ingenieur

Anlagen
Autonome Systeme
Bauwerke
Fahrzeuge
Sprengtechnik
Waffensysteme

Kontrollzentrum

Anlagen
Autonome Systeme
Bodenfzg.
Raumfzg.
Wasserfzg.

Medizin

Biotechnologie
Erste Hilfe
Facharzt
Notfallmedizin
Pflege
Xenomedizin

Pharmazie

Anästhesie
Chemie
Giftkunde
Kräuterkunde
Mikrobiologie

Psionik

New Age
Okkultismus
Psi-Technik
Spruchentwicklung

Schriften (S)

Schrift
...
Kalligraphie
Stenographie
Fälschen

Sozialwissenschaft

Jura
Medien
Ökonomie
Pädagogik
Politik
Soziologie

Psi

Bewegung

Kraftfelder
Telekinese
Teleportation

Destruktion

Angleichen
Erregung
Impuls
Zerfall

Elemente

Dirigieren
Hitze
Kälte
Übergänge

Essenz

Geister
Wahnsinn
Zeit

Kontrolle

Beherrschen
Kopieren
Verändern

Materie

Formen
Kombinieren
Umwandeln

Muster

Fluchen & Segnen
Subroutinen
Verständnis

Natur

Leben
Verwandlung
Umwelt

Regeneration

Auszehrung
Gift
Verletzungen

Selbst

Anpassung
Bewegung
Geist
Regeneration

Telepathie

Empathie
Halluzination
Kommunikation

Wahrnehmung

Makrokosmos
Mesokosmos
Mikrokosmos