

Charaktererschaffung - Hauptlinie

v0.9.9

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

3.2 Basisattribute

Die Werte 3, 6, 9, 11, 13, 15 und 17 auf die Attribute verteilen.

3.3 Sinneswerte

Die Werte 3, 9, 15 und 21 auf die Sinne verteilen.

3.4 Vor- und Nachteile

Max 3 Nachteile
+23 Tollpatsch

+22 Fragiler Körper
+21 Querschnittsgelähmt
+20 Wunder Punkt
+19 Pazifist
+18 Schlafwandler
+17 Schmerz anfällig
+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 Taktgefühl
-2 Grüner Daumen
-2 Saloon Trick
-2 Orientierungssinn
-3 Gute Reflexe I
-3 Persönliche Waffe
-3 Rechenkünstler
-3 Zeitgefühl
-3 Katzenhafte Balance
-3 Schlangemensch
-4 Unwiderstehlich
-4 Keine Blutung
-4 Kurzschläfer
-4 Konzentriert
-5 Schmerz unempfindlich
-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

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

3.6 Grundfertigkeiten

Die Attribute verteilen:
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
Mindestens Dim 2.

3.8 Vernetzungen

24 Punkte
Max. 8 pro Vernetzung

3.9 Prioritäten setzen

WKSGP Klasse
0 0 1 2 2 Cybermagier
0 1 0 2 2 Dimensions-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.-Reisend.
1 2 0 1 1 Hexenjäger
2 1 0 1 1 Lohn-Magier
2 1 0 2 0 Agent
2 1 1 1 0 Sicherheitsber.
2 1 2 0 0 Ordnungshüter
2 2 0 1 0 Legionär
2 2 1 0 0 Soldat

3.10 Fertigkeiten lernen

20 GLP, 20 ALP

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

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. Für weitere Ausrüstung 2000€ + 5*Finanzmittel.

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

v0.9.9

<p>Waffen</p> <p>Spezialisiert (incl. TL) auf den Typ der Waffe aus der Anfangsausrüstung</p> <p>Geschütze</p> <p>Abwehrsysteme Energiegeschütze Fahrzeuggeschütze Lenkwaffen Projektilgeschütze</p> <hr/> <p>Körperlich</p> <p>Akrobatik</p> <p>Balancieren Null-g-Bewegung Tauchen Turnen Winden</p> <p>Anzüge</p> <p>Kampfpanzer Nanoanzug Raumanzug Rüstung Schutzanzug Taucheranzug</p> <p>Fahrzeuge</p> <p>Boote Fuhrwerke Grav-Fahrzeuge Kettenfahrzeuge Kraftfahrzeuge Segeln</p>	<p>Fingerfertigkeit</p> <p>Fangen Feinarbeit Stehlen Tricks Waffe ziehen</p> <p>Heimlichkeit</p> <p>Ablenkung Beschatten Schleichen Verbergen</p> <p>Kraftsport</p> <p>Heben Klettern Kugelstoßen Rudern Schmieden</p> <p>Leichtathletik</p> <p>Ballsport Laufen Schwimmen Springen Werfen</p> <p>Pilot</p> <p>Bodenfzg. Flugzeuge Hohe-g-Belastung Raumfzg. Wasserfzg.</p> <p>Straßensport</p> <p>Fahrrad Hoverboard Rollschuhe Skateboard</p>	<p>Reiten</p> <p>Tierart</p> <p>Sportfluggeräte</p> <p>Ballon fahren Drachen fliegen Fallschirm springen Kitesurfen Paragliding Raketenrucksack</p> <p>Waffenloser Kampf</p> <p>Ausweichen Grifftechnik Schlagtechnik Wurftechnik</p> <p>Wintersport</p> <p>Schlitten Schlittschuh Ski Snowboard</p> <hr/> <p>Sozial</p> <p>Handwerk</p> <p>Feinmechanik Holz/Papier Leder/Stoff Metall Seilkunst Stein/Ton/Glas</p> <p>Hauswirtschaft</p> <p>Eventmanagement Kochen Logistik Packen Ressourcenplanung</p>	<p>Kultur (S)</p> <p>Verbreitungsraum</p> <p>Meditation</p> <p>Entspannung Psi-Regeneration Seelenreise Selbst-Findung Team-Magie</p> <p>Milieu (S)</p> <p>Gemeinschaft</p> <p>Ökologie</p> <p>Fauna Flora Klima Nahrung Umwelttechnik</p> <p>Psi-Widerstand</p> <p>Artefakte Außerweltliches Entladungen Manipulationen</p> <p>Psychologie</p> <p>Einschätzen Manipulieren Massenphänomene Therapie Verhören Xenopsychologie</p> <p>Rhetorik</p> <p>Argumentieren Befehlen Marketing Überreden Verhandeln Verführen</p>	<p>Spiele</p> <p>Pokerface Rätsel Schummeln Stochastik Strategie Taktik</p> <p>Sprachen (S)</p> <p>Sprache ... Zeichensprache Gebärdensprache Linguistik Lippenlesen</p> <p>Theater</p> <p>Musizieren Schauspiel Show Singen Stimme nachahmen Tanzen</p> <p>Verwaltung</p> <p>Archiv Erfassung Planung Recht</p> <hr/> <p>Geistig</p> <p>Astrowissenschaft</p> <p>Astrologie Astronomie Dimensionskunde Mathematik Navigation Physik</p>	<p>Elektronik</p> <p>Feinelektronik Geräte Netzwerke Zünder</p> <p>Erdwissenschaft</p> <p>Evolutionsbiologie Geologie Hydrologie Meteorologie Vulkanologie</p> <p>Forensik</p> <p>Laboranalyse Obduktion Spuren verwischen Tatort Analyse Tier Spuren</p> <p>Geisteswissenschaft</p> <p>Archäologie Ethik Historik Kunst Philosophie Theologie</p> <p>Informatik</p> <p>Anwendungen Algorithmen Entwicklung Hacken Hardware</p> <p>Ingenieur</p> <p>Anlagen Autonome Systeme Bauwerke</p>	<p>Fahrzeuge Sprengtechnik Waffensysteme</p> <p>Kontrollzentrum</p> <p>Anlagen Autonome Systeme Bodenfzg. Raumfzg. Wasserfzg.</p> <p>Medizin</p> <p>Biotechnologie Erste Hilfe Facharzt Notfallmedizin Pflege Xenomedizin</p> <p>Pharmazie</p> <p>Anästhesie Chemie Giftkunde Kräuterkunde Mikrobiologie</p> <p>Psionik</p> <p>New Age Okkultismus Psi-Technik Spruchentwicklung</p> <p>Schriften (S)</p> <p>Schrift ... Kalligraphie Stenographie Fälschen</p>	<p>Sozialwissenschaft</p> <p>Jura Medien Ökonomie Pädagogik Politik Soziologie</p> <hr/> <p>Psi</p> <p>Bewegung</p> <p>Kraftfelder Teilchenbewegung Telekinese Teleportation</p> <p>Destruktion</p> <p>Angleichen Erregung Impuls Zerfall</p> <p>Elemente</p> <p>Dirigieren Hitze Kälte Übergänge</p> <p>Essenz</p> <p>Bindungen Geister Zeit</p> <p>Kontrolle</p> <p>Beherrschen Hypnose Tauschen</p>	<p>Materie</p> <p>Formen Transferieren Umwandeln</p> <p>Muster</p> <p>Fluchen & Segnen Subroutinen Verständnis</p> <p>Natur</p> <p>Leben Verwandlung Umwelt</p> <p>Regeneration</p> <p>Einklang Fremdkörper Verletzungen</p> <p>Selbst</p> <p>Anpassung Bewegung Geist Regeneration</p> <p>Telepathie</p> <p>Empathie Halluzination Kommunikation</p> <p>Wahrnehmung</p> <p>Makrokosmos Mesokosmos Mikrokosmos</p>
---	---	---	---	--	---	--	---	---