

# CHECKLISTE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Für Basisattribute **STR, GES, BEW, KON, CYB, BIL, CHA, PSI** achtmal mit 2<sup>↑</sup>3[w] würfeln und Ergebnisse verteilen. Modifikationen für Nichtmenschen beachten. **Charakterpunkte** sind die Gesamtpunkte aller Basisattribute.

Sinneswerte **SEH, HRV, GER, GSM, TST, INT** in dieser Reihenfolge jeweils mit [2w] würfeln oder auf den Festwert 11 legen. Modifikationen für Nichtmenschen beachten.

**SBO** und **TRK** anhand der **STR** des Charakters aus unterer Tabelle ermitteln.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
2	3	-1[w-1]
3..4	3,5	0[w-1]
5..7	4	0
8..14	5	0
15..17	6	0
18..19	6,5	+1[w]
20	7	+1[w+1]
21	7,5	+1[w+1]
22	8	+1[w+1]
23	8,5	+2[w+1]
24	9	+2[w+1]
25	9,5	+2[w+1]
26	10	+2[w+2]
27	10,5	+2[w+2]
28	11	+2[w+2]
29	11,5	+3[w+2]
30	12	+3[w+2]

**AP** entsprechen der **KON**, werden aber noch um die Stufe in der Fertigkeit *Ausdauer* erhöht. **PP** entsprechen **PSI**. Auf dem Kampfdatenblatt in der Tabelle *Verletzungsauswirkungen* die unteren Kästchen ausmalen, bis die restliche Anzahl der **KON** des Charakters entspricht.

In der Beweglichkeitstabelle die **BEW** anhand der angegebenen Berechnungen eintragen. Durch den Einbau von Cyberware kann sich dieser Wert jedoch noch ändern.

Belastung und Beweglichkeit		
Kategorie	Belastung	Beweglichkeit
0	Last ≤ TRK/2	100% Bew
1	Last ≤ TRK	Bew -1
2	Last ≤ TRK × 2	75% Bew
3	Last ≤ TRK × 3	50% Bew
4	Last ≤ TRK × 4	0
5	Last ≤ TRK × 5	-2

Für **REA** und **SCH** ebenso verfahren wie für Beweglichkeit. Die Fertigungsstufe in *Laufen* wird ohne Bonus oder Spezialisierung eingerechnet. Modifikationen für Nichtmenschen beachten. Beide Werte können sich durch den Einbau von Cyberware oder durch angeborene Fertigkeiten noch ändern.

LK	Reaktion	Schnelligkeit
0	Bew/5+6+CW	Bew/2+30+CW+Laufen
1	90%	90%
2	80%	80%
3	60%	70%
4	40%	60%
5	20%	50%
6	10%	40%

Es dürfen nun **acht** Prioritätspunkte auf die sechs Fertigungsbereiche **Körperlich, Waffen, Fahrzeug, Geistig, Sozial, Psi** verteilt werden. Die Psi-Priorität liegt anfangs bei -1, alle anderen bei 0.

Priorität	Kosten für Psi	Kosten für Andere
0	1	0
1	2	1
2	3	2
3	5	4

Jeder Charakter hat **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von *Fertigkeiten* und *Psi-Sprüchen*

oder den Erwerb von *Geld* genutzt werden können. Charaktere mit niedriger Charakterpunktzahl erhalten pro **Charakterpunkt** unter **110** einen **Zusatz-LP** mehr. Nur mit Zusatz-LP können, neben den normalen Möglichkeiten, *mehr Geld* oder *Boni auf angeborene Fertigkeiten* erworben werden.

**Erlernen von Fertigkeiten:** Um eine Stufe in einer Fertigkeit zu erlernen, müssen LP in Höhe der neuen Stufe vergeben werden (ab Stufe 11 doppelte Kosten). Es muß stufenweise gelernt werden. Die Fertigkeit *Ausdauer* kostet pro Stufe nur einen LP, ab Stufe 11 zwei LP.

Stufe	Kosten	Stufe	Kosten
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

**Auswirkungen der Priorität:** Jeder vergebene LP wird durch die Priorität des Bereiches modifiziert.

Priorität	Lernpunkte
-1	n.a.
0	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP

**Erlernen von Psi-Sprüchen:** Charaktere mit mindestens Psi-Priorität 0 können Spruchprozente für LP kaufen. Diese LP werden nicht modifiziert.

Spruchprozente	LP-Kosten	Bedingung
100% auf 90%	2 ALP	Psi-Theorie 1
90% auf 80%	4 ALP	Psi-Theorie 4
80% auf 70%	6 ALP	Psi-Theorie 9

**Sonderfälle:** Jeder Charakter darf eine *Sonderfertigkeit* wählen, in der er eine kostenlose Stufen-erhöhung um eins erhält. *Allgemeine* (mindestens Priorität 1), *Verteilte* (Bessere Priorität zweier Bereiche) und *Komplexe* (Durchschnittspriorität zweier Bereiche) Fertigkeiten beachten. **Spezialisierungen** innerhalb von Fertigkeiten sind ab **Stufe 3** erlaubt, bei *Medizin* und *Waffenlosen Kampf* bereits zu Beginn vorgeschrieben.

**Fertigkeitennetz:** Eine Nachbarfertigkeit (direkte Verbindung durch Linie zwischen den Fertigkeiten) nimmt automatisch eine sich aus der höheren Stufe ergebende Fertigungsstufe an, ohne daß dafür LP vergeben werden müssen.

Stufe	Nachbarfertig.	Stufe	Nachbarfertig.
1	0	7	5
2	1	8	6
3	1	9	7
4	2	10	8
5	3	11	9
6	4	...	...

**Bonus:** Für zahlreiche Fertigkeiten werden Boni bzw. Mali aufgrund hoher bzw. niedriger Basisattribute vergeben. Bei Bonusangaben mit einem Attribut und vier Werten erhält der Charakter -2, wenn sein Attribut nicht den ersten Wert übertrifft; -1, wenn der zweite Wert nicht übertrifft wird; +1, wenn der dritte Wert erreicht wird und +2, wenn sogar der vierte Wert erreicht wird. Bei Bonusangaben mit zwei Attributen zu je zwei Werten wird jeweils -1 vergeben, wenn der erste Wert nicht übertroffen wird oder +1, wenn der zweite Wert erreicht wird.

Charaktere haben entweder eine rassenspezifische **angeborene Fertigkeit** oder dürfen mit [2w] würfeln. Anschließend kann durch Auswahl einer negativen eine positive Fertigkeit erworben werden. Mit

*Zusatz-LP* kann eine dieser Möglichkeiten modifiziert werden.

Kosten an Zusatzlernpunkten	Modifikation
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4
...	...

## Liste der positiven angeborenen Fertigkeiten

Wurf	Fertigkeit
20	Unsterbliche Seele Gute Reflexe III Verbesserte Sinne +25
19	Verbesserte Psi-Auswirkungen Keine Blutung Verbesserte Sinne +21
18	Schmerzunempfindlichkeit Psi-Widerstand Verbesserte Sinne +18
17	Beidhändigkeit Chamäleon Verbesserte Sinne +16
16	Gute Reflexe II Natürliche Rüstung Verbesserte Sinne +14
15	Psi-Überladungsschutz Natürliche Waffen Verbesserte Sinne +12
14	Durchhaltevermögen Winterschlaf Verbesserte Sinne +10
13	Orientierungssinn Schlangemensch Verbesserte Sinne +8
12	Gute Reflexe I Explosive Schnelligkeit Verbesserte Sinne +6
11	Bauchredner Stimmenimitator Verbesserte Sinne +4
10	Dreidimensionales Verständnis Didaktik Kurzschläfer Verbesserte Sinne +2

## Liste der negativen angeborenen Fertigkeiten

Wurf	Fertigkeit	Wert
8	Mangelnde Konzentration	11
7	Verwundbarer Punkt	13
6	Tageszyklus Überladungsanfälligkeit	15
5	Schlechte Reflexe Glasknochen	17
4	Psi-Anfälligkeit Schmerzempfindlichkeit	18
3	Bluter	19
2	Epileptiker Tolpatsch	20

**Geld:** Jeder Charakter erhält (Soziale Priorität + 1) × 10 + **CHA** in **KCR**. Es können nun LP in weiteres **KCR** umgewandelt werden. Jeder Zusatz-LP kann in 20 **KCR** umgewandelt werden.

LP	Geld
1	50 KCR
2...3	je 40 KCR
4...6	je 30 KCR
7...10	je 20 KCR
11+	je 10 KCR

Der Charakter kann **Cyberware** und **Ausrüstung** mit **Geld** erwerben. Gewisse Ausrüstung kann „gestellt“ werden. Hintergrund, Beruf, Freunde und Bekannte können definiert werden.

Das Aussehen des Charakters wird festgelegt: Geschlecht, Größe, Gewicht, Haar- und Hautfarbe sowie Rechts- oder Linkshändigkeit.