



Hilfe zur Charaktererschaffung

-----> Schritte 1 – 6 <-----

Schritt 1:

Festlegen der Startstufe durch den SL (und die Spieler?)

(1 - X)

(GB S. 30)

Schritt 2:

Wahl der Spezies

+ ggf. der Art (optional)

(GB S. 20 - 30)

Geschichte (GB S. 16)

Corporation (Corp) (GB S. 21 / S. 203) = Agent / Geschäftsmann / Profi

Kaltoraner (GBS. 23 / S. 212) = Gründer / Pionier / Dunkler Krieger

Legion (GB S. 25 / S. 228) = Nomade / Experte / Söldner

Nephilim (GB S. 27 / S. 242) = Reinblut / Hybrid / Abgesandte

Die Vergessenen (P-A S.) =

Palantor (P-A S.) =

Twi-Far (P-A S.) =

Zhou (P-A S.) =

Verteilen der Speziespunkte

Sprachen: Corp + Speziesprache (GB S. 36 - 37)

Schritt 3:

Verteilen der 18 Attributpunkte auf die 6 Attribute, 0 - 5 Punkte (im Durchschnitt 2)

(GB S. 34)

Stärke: Belastung, Ausdauer und Behinderung

Reflexe: Verteidigung

Bewegung: Felder im Taktischen Kampf auf dem Brett, Laufgeschwindigkeit

Fokus: ggf. Psionik, Erholung

Intelligenz: Kampfreihenfolge, Wissen

Wahrnehmung: ggf. Heimlichkeit und Verteidigung gegen Heimlichkeit

Schicksal = Stufe + 2



Schritt 4:

Geübte Fertigkeiten auswählen

3 Bereiche:

Primärfertigkeiten = 6 zur Auswahl

- - - - > (Alltagsfertigkeiten (GB S. 43) / Professionelle Fertigkeiten (GB S. 48))

Persönliche Kampffertigkeiten (GB S. 52) = 2 zur Auswahl

Fahrzeugsystemfertigkeiten (GB S. 53) = 2 zur Auswahl

Geübte Fertigkeiten erhalten immer + 1 (der vergebene Punkt zählt nicht als Punkt) / alle Anderen (ungeübte) sind - 2

Die Schwierigkeiten eines Wurfes reichen bei den Angaben von 8-20, wobei 10 die Standardschwierigkeit darstellt.

Schritt 5:

Verteilen der Eigenschaften (GB S. 341)

1 Eigenschaft a Stufe für:

1 Eigenschaft a Allgemeines oder

1 Eigenschaft a Attribut oder

1 Eigenschaft a Fertigkeit oder

2 Eigenschaften a Kampffertigkeit (nur eine a Stufe wählbar) oder

2 Eigenschaften a Fahrzeugfertigkeit (nur eine a Stufe wählbar) oder

= Pro Stufe kann man einmal eine Eigenschaft kostenlos ändern, wenn man diese nicht mehr benötigt (Zurücksetzen)

Schritt 5.1:

Vorteile und Nachteile: (GB S. 60 + 76) Liste (GB S. 343)

Diese werden im Spiel erspielt (z.b.: durch aktuellen Einfluss) und sind kostenlos oder werden vom SL festgelegt.

Schritt 6:

Zuweisen von Ressourcen und Einfluss, Freizeitpunkte werden ausgegeben.

(Punkt der mitunter am längsten dauert)

(Stufe + 2)

Stufe + 2 = 3 Ressourcen = Für Ausrüstung (Kleidung, Waffen und Co.) (GB S. 54)

Stufe + 2 = 3 Einfluss = Wird auch für das Raumschiff benötigt (GB S. 54)

Stufe + 2 = 3 Freizeitpunkte = Für Freizeitwürfe und Ausrüstungsvorgaben (GB S. 64).

- „Bekleidung“ kostet nichts und hat 8 Slots, + 1 Konversation und Panzerung 0 (GB S. 366).

Freizeitwürfe dürfen bei der Erschaffung nur bis 14t gewählt werden.

!!! Es darf nur ein (!) Bedarfsgegenstand (GB S. 368) mitgenommen werden. !!!

Ausrüstung:

Waffen: (GB S. 358)

Bedarfsgegenstände: (GB S. 368)

Waffenkulturliste: (GB S. 347)

Sonstige Gegenstände und Dienste: (GB S. 370)

Kleidung: (GB S. 366)

Psyonic: (GB S. 278)

Legende:

GB = Grundbuch

P-A = Protagonisten-Archiv