

# Erschaffung von Spielerfiguren

## Basiseigenschaften

<b>Akonen</b>	$Pp = TPp - [TPp/10]$
<b>Aras</b>	$St = TSt - [TSt/5]$ , $Gs = TGs + [(100-TGs)/10]$ , $Gw = TGw - [TGw/10]$ , $Ko = TKo - [TKo/10]$ , $In = TIn + [(100-TIn)/3]$
<b>Arkoniden</b>	$Pp = TPp - [TPp/10]$
<b>Báalols</b>	$Ko = TKo + [(100-TKo)/10]$ , $Pp = TPp + [(100-TPp)/5]$
<b>Jülziish</b>	$Ko = TKo + [(100-TKo)/5]$ , $Pp = TPp - [TPp/10]$
<b>Kartanin</b>	$Gs = TGs - [TGs/10]$ , $Gw = TGw + [(100-TGw)/3]$ , $Ko = TKo + [(100-TKo)/10]$
<b>Mehandor</b>	$St = TSt + [(100-TSt)/3]$ , $Gs = TGs - [TGs/10]$ , $Gw = TGw - [TGw/10]$ , $Ko = TKo + [(100-TKo)/10]$ , $Pp = TPp - [TPp/10]$
<b>Topsider</b>	$St = TSt + [(100-TSt)/5]$ , $Ko = TKo + [(100-TKo)/3]$ , $In = TIn - [TIn/5]$ , $Pp = TPp - [TPp/5]$

**Aussehen (Au) = W%**

### Körpergröße

Akonen	wie Terraner
Aras	<b><math>2W6 + [St/10] + 190</math> cm</b>
Arkoniden	wie Terraner <b>+10 cm</b>
Báalols	wie Terraner
Jülziish, Männer	<b><math>2W20 + [St/10] + 165</math> cm</b>
Frauen	<b><math>2W20 + [St/10] + 150</math> cm</b>
Kartanin	<b><math>2W20 + [St/10] + 155</math> cm</b>
Mehandor	wie Terraner <b>+30 cm</b>
Terraner, Männer	<b><math>2W20 + [St/10] + 155</math> cm</b>
Frauen	<b><math>2W20 + [St/10] + 145</math> cm</b>
Topsider	<b><math>2W20 + [St/10] + 150</math> cm</b>

### Gewicht

Akonen	wie Terraner
Aras	<b><math>2W6 + [St/10] + Körpergröße - 130</math> kg</b>
Arkoniden	wie Terraner
Báalols	wie Terraner
Jülziish	wie Terraner <b>-5 kg</b>
Kartanin, Männer:	<b><math>4W6 + [St/5] + Körpergröße - 120</math> kg</b>
Frauen:	<b><math>4W6 + [St/10] + Körpergröße - 130</math> kg</b>
Mehandor	wie Terraner <b>+10 kg</b>
Terraner, Männer:	<b><math>4W6 + [St/10] + Körpergröße - 120</math> kg</b>
Frauen:	<b><math>4W6 + [St/10] + Körpergröße - 124</math> kg</b>
Topsider	<b><math>3W6 + [St/10] + Körpergröße - 124</math> kg</b>

-----

Technisches Verständnis und soziale Kompetenz dürfen nie höher als **Intelligenz +20** sein.

**Reaktionswert:**  $RW = 1W20 + 20 + 3 \times ([Gw/10] + [In/10])$

**persönliche Ausstrahlung:**  $pA = W\% - 30 + 3 \times ([In/10] + [Au/10])$

**Selbstbeherrschung:**  $Sb = W\% - 30 + 3 \times ([In/10] + [sK/10])$

<b>Akonen</b>	$RW = TRW + [(100-TRW)/10]$
<b>Aras</b>	wie Terraner
<b>Arkoniden</b>	$pA = TpA + [(100-TpA)/10]$
<b>Báalol</b>	$tV = TtV - [TtV/5]$ , $pA = TpA + [(100-TpA)/10]$
<b>Jülziish</b>	$RW = TRW + [(100-TRW)/3]$
<b>Kartanin</b>	$tV = TtV - [TtV/10]$ , $RW = TRW + [(100-TRW)/5]$ , $Sb = TSb - [TSb/10]$
<b>Mehandor</b>	$sK = TsK + [(100-TsK)/10]$ , $Sb = TSb - [TSb/5]$
<b>Topsider</b>	$tV = TtV - [TtV/10]$ , $sK = TsK - [TsK/5]$ , $RW = TRW + [(100-TRW)/5]$ *

\*: Topsider sind agil und reaktionsschnell, werden aber als Abkömmlinge von Reptilien in deutlich kalter Umgebung träge und langsam. Daher erhalten sie bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt einen Zuschlag von +30 auf alle PW:RW, wenn sie keine heizbaren Schutzanzüge tragen.

<b>LP und AP in Abhängigkeit von Volk und Beruf</b>		
<b>Volk</b>	<b>Lebenspunkte-Ausgangswert</b>	<b>Volksbonus für Ausdauer</b>
Akonen	4	0
Aras	2	-4
Arkoniden	4	+2
Báalols	4	0
Jülziish	5	-2
Kartanin	5	+2
Mehandor	6	+4
Terraner	4	0
Topsider	6	+2

**Berufsbonus für Ausdauer (jeweils +4)**

- Agent: Spion
- Entdecker: Großwildjäger
- Ermittler: Polizist
- Forscher: Wissenschaftsoffizier
- Gesetzloser: Aktivist, Pirat, Straßenkämpfer
- Glücksritter: Hasardeur
- Künstler: Unterhaltungskünstler
- Raumfahrer: Kadett, Patrouillenpilot, Risikopilot, Taktischer Offizier
- Söldner: alle Berufe

**Schadensbonus:**  $SchB = [St/20] + [Gs/30] - 3$

**Ausdauerbonus:**  $AusB = [Ko/10] + [St/20] + \text{Volksbonus} + \text{Berufsbonus}$

**Bewegungsweite:**  $B = 4W3 + 16$

**Lebenspunkte –Maximum:**  $LP = 1W6 + LP\text{-Ausgangswert des Volkes} + [Ko/10]$

**Ausdauerpunkte-Maximum:**  $AP = 1W6 + 1 + AusB$

**Resistenz =  $[Ko/10]$**

Arkoniden, Mehendor, Topsider: **Resistenz =  $[Ko/10] + 1$**

<b>Angriffsbonus (AnB):</b>	Gs 1-5:	-2	Gs 81-95:	+1
	Gs 6-20:	-1	Gs 96-100:	+2
	Gs 21-80:	0		

<b>Verteidigungsbonus (VeB):</b>	Gw 1-5:	-2	Gw 81-95:	+1
	Gw 6-20:	-1	Gw 96-100:	+2
	Gw 21-80:	0		

**Abwehr, Ausweichen +11 + VeB**

**Raufen:**  $+[(St+Gw)/20] + AnB$

Mehendor, Topsider:  $+[(St+Gw)/20] + AnB + 1$

	<b>Menschen</b>	<b>Jülziish</b>	<b>Kartanin</b>	<b>Topsider</b>
<b>Hören</b>	+8	+10*	+10	+8
<b>Sehen</b>	+8	+8*	+10	+8
<b>Schmecken</b>	+8	+8	+8	+10
<b>Riechen</b>	+8	+6	+10	+8
<b>Tasten</b>	+8	+10	+8	+10
<b>Sechster Sinn</b>	Pp/20	Pp/20	Pp/20	Pp/20

\* Jeder Jülziish kann auch im Ultraschallbereich sprechen und hören. Durch ihre vier Augen verfügen Jülziish außerdem über Rundumsicht.

Achtung: Selbst bei kompletten Spieldaten werden Sinnesdaten nur dann angegeben, wenn sie nicht den Standardwert +8 haben!