

Basiseigenschaften:

Stärke
Geschicklichkeit
Gewandtheit
Konstitution
Intelligenz
Psipotenzial

Variante eins:

pro Wert zwei W% werfen, den höheren Wert behalten

Variante zwei:

Neunmal W% werfen, die drei niedrigsten herausnehmen, den Rest frei verteilen

Bei einer abschließenden Gesamtpunktzahl von 340 oder weniger darf neu gewürfelt werden

Die Werte werden nach rechtsstehender Tabelle modifiziert



Akonen

$Pp = Tpp - [Tpp/10]$

Aras

$St = TSt - [TSt/5]$

$Gs = TGs + [(100 - TGs)/10]$

$Gw = TGw - [TGw/10]$

$Ko = TKo - [TKo/10]$

$In = TIn + [(100 - TIn)/3]$

Arkoniden

$Pp = Tpp - [Tpp/10]$

Báalols

$Ko = TKo + [(100 - TKo)/10]$

$Pp = Tpp + [(100 - Tpp)/5]$

Jülziish

$Ko = TKo + [(100 - TKo)/5]$

$Pp = Tpp - [Tpp/10]$

Kartanin

$Gs = TGs - [TGs/10]$

$Gw = TGw + [(100 - TGw)/3]$

$Ko = TKo + [(100 - TKo)/10]$

Mehandor

$St = TSt + [(100 - TSt)/3]$

$Gs = TGs - [TGs/10]$

$Gw = TGw - [TGw/10]$

$Ko = TKo + [(100 - TKo)/10]$

$Pp = Tpp - [Tpp/10]$

Topsider

$St = TSt + [(100 - TSt)/5]$

$Ko = TKo + [(100 - TKo)/3]$

$In = TIn - [TIn/5]$

$Pp = Tpp - [Tpp/5]$

Aussehen = W%

Körpergröße

Akonen = Terraner

Aras = $2W6 + [St/10] + 190$ cm

Arkoniden = Terraner + 10 cm

Báalols = Terraner

Jülziish, Männer = $2W20 + [St/10] + 165$ cm

Frauen = $2W20 + [St/10] + 150$ cm

Kartanin = $2W20 + [St/10] + 155$ cm

Mehandor = Terraner + 30 cm

Terraner, Männer = $2W20 + [St/10] + 155$ cm

Frauen = $2W20 + [St/10] + 145$ cm

Topsider = $2W20 + [St/10] + 150$ cm

Gewicht

Akonen = Terraner

Aras = $2W6 + [St/10] + \text{Körpergröße} - 130$ kg

Arkoniden = Terraner

Báalols = Terraner

Jülziish = Terraner - 5 kg

Kartanin, Männer = $4W6 + [St/5] + \text{Körpergröße} - 120$ kg

Frauen = $4W6 + [St/10] + \text{Körpergröße} - 130$ kg

Mehandor = Terraner + 10 kg

Terraner, Männer = $4W6 + [St/10] + \text{Körpergröße} - 120$ kg

Frauen = $4W6 + [St/10] + \text{Körpergröße} - 124$ kg

Topsider = $3W6 + [St/10] + \text{Körpergröße} - 124$ kg

Händigkeit:

Wurf mit 1W20

01-15 Rechtshänder

16-19 Linkshänder

20 Beidhändig

technisches Verständnis und

soziale Kompetenz

Zweimal mit W% würfeln und die Ergebnisse zuordnen. Werte über In+20 müssen neu gewürfelt werden.

Reaktionswert $1W20 + 20 + 3x ([Gw/10] + [In/10])$

persönliche Ausstrahlung $W\% - 30 + 3x ([In/10] + [Au/10])$

Selbstbeherrschung $W\% - 30 + 3x ([In/10] + [sK/10])$

Schadensbonus $[St/20] + [Gs/30] - 3$

Ausdauerbonus $[Ko/10] + [Gs/20] + \text{Volksbonus} + \text{Berufsbonus}$

Bewegungsweite $4W3 + 16$

Berufsbonus jeweils +4

Agent: Spion

Entdecker: Großwildjäger

Forscher: Wissenschaftsoffizier

Gesetzloser: Aktivist, Pirat, Straßenkämpfer

Glücksritter: Hasardeur

Künstler: Unterhaltungskünstler

Raumfahrer: Kadett, Patrouillenpilot, Risikopilot, Taktischer Offizier

Söldner: alle Berufe

Modifikationen nach Volk

Akonen $RW = TRW + [(100 - TRW)/10]$

Aras wie Terraner

Arkoniden $pA = TpA + [(100 - TpA)/10]$

Báalols $tV = TtV - [TtV/5]$

$pA = TpA + [(100 - TpA)/10]$

Jülziish $RW = TRW + f(100 - TRW)/3]$

Kartanin $tV = TtV - [TtV/10]$

$RW = TRW + [(100 - TRW)/5]$

$Sb = TSb - [TSb/10]$

Mehandor $sK = TsK + [(100 - TsK)/10]$

$Sb = TSb - [TSb/5]$

Topsider $tV = TtV - [TtV/10]$

$sK = TsK - [TsK/5]$

$RW = TRW + [(100 - TRW)/5] *$

*: 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.

CHARAKTER GENERIERUNG



LP und AP in Abhängigkeit vom Volk

Volk	Lebenspunkte- Ausgangswert	Volksbonus für Ausdauer
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

Lebenspunkte 1W6 + Volkswert + [Ko/10]
Ausdauerpunkte 1W6 + 1 + AusB
Resistenz [Ko/10]
 Resistenz für Arkoniden, Mehandor, Topsider +1

Raufen

+ ([St+Gw]/20) + AnB

Mehandor und Topsider erhalten
zusätzlich noch ein +1

Angriffs- und Verteidigungsbonus

Gs 1-5	-2
Gs 6-20	-1
Gs 21-80	0
Gs 81-95	+1
Gs 96-100	+2

Die Sinne

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

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

Abkürzungen

AnB	Angriffsbonus
AP	Ausdauerpunkte
Au	Aussehen
AusB	Ausdauerbonus
Gs	Geschicklichkeit
Gw	Gewandheit
In	Intelligenz
Ko	Konstitution
LP	Lebenspunkte
pA	persönliche Ausstrahlung
Pp	Psipotential
RW	Reaktionswert
Sb	Selbstbeherrschung
SchB	Schadensbonus
sK	soziale Kompetenz
St	Stärke
tV	technisches Verständnis
VeB	Verteidigungsbonus
W	Würfel