

QUICKWORLDS

DAS SCHNELLE ROLLENSPIELSYSTEM

SC-Datenblatt

Name : Alter :
Spitzname : Geschlecht :
Beruf : Rang :

Haare : Rasse :
Augen : Herkunft :
Haut : Status :
Größe : Gewicht :

ATTRIBUTE

Stärke [STR]: Intelligenz [INT]:
Geschick [GES]: Willenskraft [WIL]:
Wahrnehmung [WAH]: Aussehen [AUS]:

SKILLS

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

AUSRÜSTUNG und BESITZ

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

LP ____ : [0000000000] Notizen:
XP ____ : [0000000000]

PF:[] Bionik :
Geldbesitz in Credit:

Charakter-Erschaffung

Name, Alter, Beruf, Spitzname, Haare, Augen, Haut, Rasse, Herkunft, Geschlecht, Rang frei wählbar, bzw. in Absprache mit dem GM.

Status = Entwicklungsstand der Rasse: R=Rückständig, D=Durchschnitt, F=Fortgeschritten.

Attribute:

3W10+3 zusammen addieren. Aus dem Pool die Punkte frei auf die Attribute verteilen. Kein Attribut darf Null betragen, nur eines darf fünf betragen.

Skills:

Die Summe der frei verteilbaren Skillpunkte ergibt sich aus Attribut-Pool + Alter + 10/20/30 (für Status R/D/F) + 1W10. Nur ein Skill darf fünf betragen, nur drei dürfen vier betragen, nur sechs dürfen drei betragen, Rest frei wählbar.

Ausrüstung und Besitz:

Da jeder Charakter vor Beginn des Spiels 10000,- Credit besitzt, darf er diese auch ausgeben. Der GM kann zusätzliche Ausrüstung je nach Abenteuer oder Hintergrundgeschichte des Charakters zulassen.

LP = siehe Kapitel DER KAMPF Ankreuzen!

XP = 10 Ankreuzen!

PF : Panzerungs-Faktor Eintragen!

Bionik Alle Elemente aufführen!

Notizen Wissenswertes über den SC, wie z.B. Freunde und Feinde, Kontakte

Erfahrung und Verbesserung

Pro erfüllten Auftrag: 1-3 Skill-Punkte (je nach Güte des Erfolgs)

Pro erfüllter Kampagne o. schweren Auftrag: 1 Attribut-Punkt

Pro Auftrag beliebig viel Geld (GM entscheidet)

Der GM kann das Erhöhen der Skills durch "studieren" gegen Bares erlauben, dann gilt: pro Skill-Punkt: 1 Monat Studium und 1000,- Credit.

Wird die Stärke gesteigert, erhöht sich der LP-Wert ebenfalls, wird ein Körpergewicht von 120 kg überschritten, so gibt es ebenfalls +1 LP.

Ein Attribut darf erst gesteigert werden, wenn alle anderen auf +/-1 des Niveaus des zu steigernden Attributes sind. Eine Differenz von mehr als 1 Attributpunkt darf nach der Charakter-Erschaffung nur vorübergehend bei einem einzigen Attribut entstehen, bis der Charakter auf die übrigen Attribute weiterentwickeln konnte!

Spiele mit Technik-Variation

Durch den stetigen Umgang mit F-Technik kann ein SC mit Status D den Status F erhalten (nur wenn er hauptsächlich mit F-Technologie arbeitet (das heißt darauf Würfelt). Da der maximale Mod bei +/-2 liegt, können F-Status Charaktere keine R-Technik benutzen, ohne den Skill: Antike Technik

Ferner können sie D-Technik nur mit einem Mod von -2 verwenden.

R-Status Charaktere können keine F-Technik verwenden und D-Technik nur mit einem Mod von -2.

D-Status Charaktere können R- und F-Technik mit jeweils einem Mod von -2 benutzen.

Pro Technik Status Unterschied gibt es also einen Mod von -2. Da dieses der maximale Mod ist, kann die Differenz zwischen benutzter Technik und Status nie größer als ein Level sein.

Der GM kann auch weitere Technik-Stadien erstellen. Charaktere von niedrigem Status haben nur keine Möglichkeit durch so etwas wie einen Skill: Futuristische Technik einen Tech-Status zu beherrschen der mehr als einen Level über dem ihren ist, da sie einfach nicht in der Lage sind, sich auch nur vorzustellen wie die Technik dann aussehen oder gar funktionieren könnte.