



andere Lebewesen

Mit dem nachfolgenden Kapitel können nach Belieben eigene Wesen erschaffen werden. Hierzu wird zuerst eine TV-S-Basis gewählt, woraus die Grundkosten resultieren. Alle nachfolgenden Abschnitte erlauben eine Veränderung des normalen Wesens. Jede dieser Modifizierungen besitzt eine Prozentzahl. Am Ende werden alle gewählten Prozentzahlen zusammenaddiert und mit den Grundkosten multipliziert. Das Ergebnis sind die tatsächlichen Kosten des selbst erschaffenen Wesens. Zu beachten ist, dass die Pt.-Kosten des Wesen nie unter 10 % seiner Grundkosten fallen, auch wenn mehr als 90 % Reduktion zusammenkommen. Die letztendlichen Pt.-Kosten werden stets aufgerundet.

Mit diesen Regeln für andere Lebewesen können die bereits bestehenden Spielfiguren nicht modifiziert werden.

T-V-S-Basis / Pt.-Grundkosten

Die Basis einer Eigenkreation bildet stets der TV-S-Wert. Er bestimmt auch wie groß die Figur sein sollte (Basis und Höhe), wie groß ihre Tk ist, was ihr Gw. ist und wiviel es kostet, ihr eine Spezialausbildung zu geben.

TV-S-Wert	Pt.	Basis	Höhe	Tk	Gw.	Spezial	Größe
4-2-1	5	10mm	12mm	40	30	x 0,7	sehr kl. (-2)
5-3-2	6	15mm	15mm	60	40	x 0,8	klein (-1)
6-4-3	8	20mm	18mm	80	60	x 0,9	"
7-5-3	10	20mm	20mm	90	70	x 1,0	"
8-6-4	12	20mm	25mm	100	80	x 1,0	normal (0)
9-7-5	15	25mm	28mm	110	90	x 1,0	"
10-8-6	18	25mm	30mm	120	100	x 1,1	"
11-9-7	22	25mm	32mm	130	110	x 1,2	"
12-10-8	26	25mm	35mm	150	130	x 1,5	"
13-11-9	30	30mm	40mm	170	150	x 1,7	groß (+1)
14-12-10	40	30mm	45mm	200	200	x 2,0	"
15-13-11	50	30mm	50mm	230	250	x 2,2	"
16-14-12	65	30mm	55mm	260	300	x 2,5	"
17-15-13	80	40mm	60mm	300	350	x 3,0	s. gr. (+2)
18-16-14	100	40mm	70mm	350	400	x 3,5	"
19-17-15	125	40mm	85mm	400	450	x 4,0	"
20-18-16	150	50mm	100mm	500	500	x 5,0	riesig (+3)

Grundkostenmodifikator

Die oben angegebenen Grundkosten gelten für Schützen einer Gruppe (mind. 3 inkl. Gruppenführer). Wenn ein Wesen nur NK-Fähigkeit haben soll (Kämpfer), werden die Grundkosten halbiert. Wenn das Wesen überhaupt nicht angreifen soll (z. B. Reittier mit Marsch-Befehl), dann werden die Grundkosten sogar geviertelt.

Wenn es eine Einzelfigur (mit eigenen Befehlen) sein soll, verdoppeln sich die Grundkosten.

Das heißt, dass die im Folgenden angegebenen Prozentzahlen auch auf diese halbierten, bzw. verdoppelten Grundkosten angewendet werden.

Bewegung

Die Bewegungsbasis für humanoide Wesen, die normal groß oder größer sind, ist 15 cm in einer Bewegungsaktion. Kleine Wesen haben eine Bewegungsweite von 2/3 und sehr kleine Wesen sogar nur die Hälfte davon. Für jede Erhöhung der Bewegungsbasis um 10 % steigen die Pt.-Kosten um 20 %. Für jede Reduzierung um 20 % werden die Pt.-Kosten um 10 % weniger.

Es ist durchaus möglich, die Bewegung des Wesens auf 0 zu setzen (-50 % Pt.-Kosten). In diesem Fall ist das Wesen eine Pflanze.

Fernkampf

Der Fk-TW ist normalerweise 4. Für jeden +1 Bonus steigen die Grundkosten um 20 %. Für jeden -1 Malus sinken sie um 5 %.

Diese Modifikationen können natürlich nur auf Wesen angewendet werden, die fernkampffähig sind.

Ein Wesen kann eine natürliche Waffe bekommen (z. B. ein Feuerspeiender Drache mit schwerem Flammenwerfer; ein Troll mit Säurewerfer oder ein Riesenskorpion mit vergiftetem Kurzsword). Eine natürliche Waffe kostet 20 % (^) mehr wie eine normale Waffe. Ihr Gw. belastet die Figur allerdings nicht. Es wird verdoppelt und zum eigenen Gw. der Figur hinzugezählt. Das kann dazu führen, daß die Figur größer wird.

Nahkampf

Der NK-TW ist normalerweise 4. Für jeden +1 Bonus steigen die Grundkosten um 10 %. Für jeden -1 Malus sinken sie um 5 %.

Zu beachten ist, dass Wesen durch ihre Größe schon einen Modifikator auf NK-TW und Schaden bekommen.

z: B. sehr groß (+2) bedeutet +2 auf den NK-TW gegen normale Figuren und 3W6 Schaden.

kleines Wesen	W3
normales Wesen	W6
großes Wesen	2W6
sehr großes Wesen	3W6
riesiges Wesen	4W6

folgende Modifikatoren können angewendet werden:

W3	-5 %
+ 1 mehr	+5 %
W6 mehr	+10 %

Für 20 % zusätzlich kann ein Wesen einen weiteren NK-Angriff bekommen. Dieser hat jedoch keine Boni, sofern sie nicht extra gekauft werden.



sonstige Modifikationen

die Prozentwerte der folgenden Modifikationen werden auf die Grundkosten (100%) der Figur hinzu- oder davon abgerechnet. Eine unbewaffnete Figur darf allerdings niemals weniger als 5 Pt. kosten.

- Befehl ändern +1 +10 %
Das Wesen hat +1 auf den Befehlsänderungswurf
- Befehl ändern +2 +15 %
Das Wesen hat +2 auf den Befehlsänderungswurf
- Befehl ändern (automatisch) +25 %
Das Wesen braucht keinen Befehlsänderungswurf
- Fehlender Befehl (mehrmals möglich) -1 %
Das Wesen kennt einen der Befehle nicht.
- Initiative +1/+2/+3 +100 %/+160 %/+200 %
Das Wesen hat einen Bonus auf den Initiative-Wurf
- Initiative -1/-2/-3 -10 %/ -15 %/ -20 %
Das Wesen hat einen Abzug auf den Initiative-Wurf
- Fliegen I (kurz) +50 %
Wesen kann mit seiner Marsch-Bewegungsweite fliegen als hätte es Sprungdüsen.
- Fliegen II (dauerhaft) +100 %
Wesen kann dauerhaft in der Luft bleiben.
- Tauchen I (1 Runde) +10 %
Wesen kann während seiner eigenen Aktionsphase vollständig unter Wasser sein.
- Tauchen II (2 Runden) +20 %
Wesen kann während seiner eigenen Aktionsphase ins Wasser hineingehen und dort bleiben bis zur nächsten Aktionsphase.
- Tauchen III (unbegrenzt) +25 %
Wesen kann vollständig unter Wasser bleiben.
- Klettern +20 %
Das Wesen kann sich an senkrechten Wänden normal bewegen. (aufwärts halbierte Bewegung)
- Unfähigkeit zu klettern -5 %
Das Wesen kann keine Hindernisse überwinden.
- Unempfindlichkeit gegen Feuer +20 %
W6 weniger Schaden durch Feuer, Laser und Plasma
- Empfindlichkeit gegen Feuer -10 %
W6 mehr Schaden durch Feuer, Laser und Plasma
- Immunität gegen Feuer +50 %
kein Schaden durch Feuer, Laser und Plasma
- Unempfindlichkeit, Empfindlichkeit oder Immunität gegen Gas und Säure (wie Feuer)
- Unempfindlichkeit gegen Schusswaffen +50 %
W6 weniger Schaden durch alle Projektilwaffen
- Unempfindlichkeit gegen Explosionen +25 %
W6 weniger Schaden durch Sprenggranaten, -raketen und Explosivwerfer.
- Psi-Immunität +20 %
Das Wesen kann durch Psi-Fähigkeiten nicht beeinflusst werden.

- Regeneration I (passiv) +25 %
eine Verletzung heilt, wenn das Wesen eine Aktionsphase (2 Aktionen) lang nichts tut.
- Regeneration II (automatisch) +50 %
eine Verletzung heilt zu Beginn jeder Aktionsphase
- Regeneration III (vollständig) +100 %
Tod wird zu Verletzung oder Verletzung heilt zu Beginn jeder Aktionsphase. Nur Feuer, Säure, Laser und Plasma gibt dauerhaften Schaden
- Vampir +25 %
Verletzung heilt, durch den Konsum einer natürlichen, toten Kreatur (1 Aktion)
- Schock +1 +15 %
Wesen wird erst einen Punkt höher geschockt
- Schock +2 25 %
Das Wesen wird erst zwei Punkte höher geschockt.
- Schockerholung +1/+2/+3 +10 %/+20 %/+30 %
Bonus beim Schockerholungswurf.
- Unempfindlichkeit gegen Schock +50 %
Automatischer Erfolg beim Schockerholungswurf.
- Immunität gegen Schock +100 %
Das Wesen wird niemals geschockt.
- Eiserne Konstitution +75 %
1. Verletzung: -33% Bewegung, -1 auf TW
2. Verletzung: -66% Bewegung, -2 auf TW
Das Wesen stirbt erst bei der 3. Verletzung
- Eiserner Lebenswille +75 %
Jedes T-Ergebnis zählt immer nur als V-Ergebnis.
- Größer als normal -5 % Das Wesen wird durch eine größere Figur repräsentiert, deren Basengröße und Höhe für ein Wesen einer Klasse größer gilt.
(z. B. groß statt normal - Nur einmal kaufbar!)
- Kleiner als normal +25 % Das Wesen wird durch eine kleinere Figur repräsentiert, deren Basengröße und Höhe für ein Wesen einer Klasse kleiner gilt
(z. B. klein statt normal - Nur einmal kaufbar!)
- Tier -10 %
Das Wesen kann keine Ausrüstung, Waffen oder Spezialausbildung benutzen. Tiere haben niemals Unterführer oder Anführer (nur Gruppenführer)
- Röntgenblick +20 %
Das Wesen kann durch feste Materie (z. B. Wände und andere Deckung) hindurchschauen und sieht die eventuell dahinter stehenden Figuren.

LEVEL

1 & 2