

1.02

TWORZENIE
POSTACI

Imię, przeszłość i majątek

Wybierz imię dla swojej postaci oraz jej przeszłość, która informuje o wiedzy i umiejętnościach wynikających z doświadczenia życiowego bohatera.

Rzuć **1k3** i pomnóż przez **1000** - to początkowa ilość kredytów (C), które posiada Twoja postać.

Poziomy zdolności

Postacie graczy posiadają trzy współczynniki opisujące zdolności:

◆ **Ciało (CIA)** - ogół cech fizycznych: budowa, wytrzymałość, zwinność, zręczność, refleks

◆ **Psychika (PSY)** - ogół cech mentalnych i socjalnych: inteligencja, wiedza, siła woli, empatia, kontakty

◆ **Interfejs (INT)** - cechy związane z wykorzystaniem technologii: umiejętności operowania w Infosferze, odporność na cyberatak, poziom integracji z cybermodyfikacjami.

Podczas tworzenia postaci, gracz powinien rzucić **3k6** kolejno dla każdej zdolności. Po wykonaniu wszystkich rzutów można wymienić wartości pomiędzy dwoma wybranymi zdolnościami.

Przykład: Miko rzuca na CIA swojej postaci i uzyskuje wyniki 2, 4, 6, dające w sumie 12. Następne dwa rzuty dają 9 dla PSY oraz 13 dla INT. Miko decyduje się na wymianę 12 z 9, a zatem jej postać ma 9 CIA, 12 PSY i 13 INT.

Ochrona przed trafieniem

Rzuć **1k6** aby określić początkową wartość atrybutu "Ochrona przed trafieniem" (OCHR), który reprezentuje umiejętność unikania obrażeń w walce. OCHR nie opisuje zdrowia ani wytrzymałości postaci; postaci nie tracą też tego współczynnika na zbyt długi czas (patrz **Leczenie**).

Wypożyczenie

Postacie mają w sumie **4 miejsca** na ekwipunek, przy czym każde z nich opisuje konkretną lokalizację:

◆ **2 miejsca - ręce postaci**, czyli to co bohater aktualnie trzyma - broń, narzędzia itp.

◆ **2 miejsca - ciało postaci** - dowolne miejsce typu plecy, pas, klatka piersiowa. Mogą służyć do zamocowania innego pojemnika np. plecaka lub torby.

Większość przedmiotów zajmuje jedno miejsce a małe przedmioty mogą być pakowane razem.

Przedmioty **nieporęczne** zajmują dwa miejsca i są zazwyczaj dwuręczne lub niewygodne do noszenia.

Torby, plecaki, wózki mogą zwiększać ilość miejsc na ekwipunek, to samo dotyczy również cybermodyfikacji. Przedmioty reprezentujące pojemniki mocowane do ciała postaci lub wymagające użycia ręki zajmują miejsce w ekwipunku.

Postać nie może nosić więcej przedmiotów niż pozwala na to łączna ilość miejsc ekwipunku.

Cybermodyfikacje startowe: każdy gracz może wybrać **do 2 cybermodyfikacji za darmo**, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć **30 000 C**.