

Zero Space Original (Deutsch)

Die deutsche Übersetzung der Originaldateien durch mich - ich gebe keine Gewähr auf die Übersetzung.

- [Credits](#)
- [Zero Space : Einführung](#)
- [Zero Space : Das Szenario](#)
- [Zero Space : Charaktererstellung](#)
- [Zero Space : Attribute](#)
- [Zero Space : Fähigkeiten](#)
- [Zero Space : Außerirdische und ihre Eigenschaften](#)
- [Zero Space : Gaben](#)
- [Zero Space : Esoterische Orden](#)
- [Zero Space : Ausrüstung](#)
- [Zero Space : Aktionen](#)
- [Zero Space : Raumschiffe](#)
- [Zero Space : Ressourcen für Spielleiter](#)
- [Zero Space : Charakterblätter](#)

Credits

Spieldesign und Story: Brandon Blackmoor

Design: Ian Stead (Frontbild), NASA (Frontbild)

Tester: Leslie Danneberger, Lloyd Montgomery, Craig Smith, Kieron Torres, Donal von Griffyn

Übersetzung: Maik Rodenbeck

Vielen Dank an Steve Stone, Dale Russell, Shawn McCarthy, Phill Ash, Robert J. Grady, die Kalos Comics Community auf Facebook und die Kalos Comics Community auf Google+, für die Hilfe und Unterstützung.

ZeroSpace ist ein Spiel mit dem Kalos Mechanismus.

Zero Space : Einführung

zerospace

nomen

Der Gravitationsmittelpunkt einer Lorentz Mannigfaltigkeit.

Was ist dieses Spiel?

ZeroSpace ist ein Weltraum Fantasy Rollenspiel, welches in einem gewaltigen interstellaren Imperium bevölkert von tausenden seltsamen und bewundernswerten aliens. ZeroSpace ist lediglich im losesten Sinne als "Science Fiction" zu klassifizieren. Jede wissenschaftliche Basis für Waffen, Fahrzeuge oder Lebewesen dient lediglich dazu einen anschein von Richtigkeit für das Universum zu wecken.

Das Spiel selbst ist sehr locker und spieler sollen sich ermutigt fühlen, die initiative zu ergreifen anstatt nur abzuwarten welche ereignisse ihnen in den Weg geworfen werden. Sie sind ebenfalls dazu ermutigt, ihr umfeld mitzugestalten und sich kreativ einzubringen, anstatt nur passiv zu schlucken was ihnen vorgesetzt wird.

Was ist ein Rollenspiel?

Jedes Rollenspiel hat einen Abschnitt an seinem Anfang, der versucht zu Erklären, was zum Teufel überhaupt ein Rollenspiel ist. ZeroSpace bildet dabei keine Ausnahme. Also fangen wir an! So einfach wie es klingt, es gibt zwei Elemente die Rollenspiele von dingen unterscheidet, die keine Rollenspiele sind: das ausfüllen von Rollen und damit ein damit verknüpftes Spiel.

Zuerst beinhaltet ein Rollenspiel das Spielen von Rollen. Generell bedeutet das in eine Persönlichkeit oder einen Charakter zu schlüpfen und Entscheidungen aus dieser Position heraus zu treffen. Wichtig: Einen Charakter an sich zu haben macht ein Spiel noch nicht zu einem Rollenspiel. Der Hund in Monopoly und ein Blutelf in WoW sind beides Charaktere, aber weder das eine noch das andere sind strikt gesehen Rollenspiel. Sicherlich kann man diese Rollen spielen, wenn man die betreffenden Spiele spielt, aber das Spielen dieser Rollen ist nicht ein direkter Aspekt dieser Spiele. Es ist weder möglich als Hund aus dem Gefängnis in Monopoly entlassen zu werden, weil man einen besonders bemitleidenswerten Hundeblick machen kann, noch ist es normal, bei WoW einen Kultisten durch einen Freien Dialog davon zu überzeugen den Spieler Friedlich seines weges ziehen zu lassen. Falls ein Spiel es nicht zulässt eine Situation durch eine nicht vorgefertigte, frei Improvisierte Lösung (wie unwahrscheinlich diese auch sein mag) zu einem Ende zu bringen,

handelt es sich nicht um ein Rollenspiel

Zweitens ist ein Rollenspiel ein Spiel. Rollenspiele sind Spiele die manchmal mit Improvisationstheater zu vergleichen sind und es gibt Ähnlichkeiten. Aber Improvisationstheater ist kein Spiel. Wie kann man feststellen, ob etwas ein Spiel ist? Spiele haben Regeln, die Dinge wie Auseinandersetzungen zwischen Spielern regeln und bestimmen, ob etwas, was ein Spieler tut, erfolgreich ist oder nicht. Improvisationstheater ist Spaßig, aber es gibt keine solchen Regeln, es handelt sich um eine Show in der alles erfunden ist und Punkte keine Bedeutung haben, wie es Drew Carey in "Whose Line is it Anyway?" beschreibt. Es ist Spaßig, aber kein Spiel, und somit kein Rollenspiel.

ZeroSpace hat mehr Regeln als einige Spiele aber weniger als andere, und ein wichtiger Anteil an der Lösung von Problemen ist es Entscheidungen zu treffen die der gespielte Charakter in dieser Situation treffen würde. Vielleicht ist die Entscheidung nicht die vorteilhafteste, aber wenn es sich um das handelt, was der Charakter tun würde, und wenn man Spaß am Spiel hat, dann handelt man korrekt, denn das ist worum es in ZeroSpace geht.

Falls jemand mehr darüber lesen möchte wer Rollenspiele spielt, und warum, dem sei folgender Artikel ans Herz gelegt: [The Escapist -- The Five Ws of RPGs.](#)

Die Spieler

In einem Rollenspiel, übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Spielercharakters (Player Charakter - PC). Die Charaktere der Spieler sind imaginäre Personen die die imaginäre Welt von ZeroSpace bevölkern

In vielen Weisen ist der Spieler wie ein Schauspieler zu verstehen, der seine eigene Rolle aussucht, schreibt und gestaltet während das gespielte Stück Form annimmt und voranschreitet. Der Spielleiter bereitet die Bühne und erschafft die Welt, aber die Geschichte wird von den Spielercharakteren bestimmt.

Der Spielleiter

Der Spielleiter (Game Moderator / Game Master / GM) erschafft die Geschichte und die Welt und spielt alles was die Spielercharaktere in ihrem Abenteuer antreffen. Diese Wesen werden Nicht-Spieler Charaktere (NPCs) genannt. Die Spieler helfen dabei ihr Abenteuer zu gestalten, in dem sie auf die Herausforderungen, vor die sie der GM stellt reagieren und ihre eigenen Ziele verfolgen. Dies schafft einen dynamischen und kreativen Prozess, der eine Geschichte erschafft, die von allen gemeinsam geschrieben wurde.

Grundlegende Regeln

Ein Rollenspiel basiert auf Kooperation. Die Spieler (zu denen der GM zählt) befinden sich nicht in einem Wettstreit. Das Ziel ist es nicht den mächtigsten Charakter zu haben oder jeden Kampf zu gewinnen. Das Ziel eines Rollenspiels ist es gemeinsam interessante Geschichten zu erzählen und jeden Mitspieler zu unterhalten. Wir hoffen, dass du die Art Spieler bist, die es freut, gemeinsam mit Freunden Charaktere und Geschichten zu erschaffen.

Verwende den Gesunden Menschenverstand

Der Wichtigste Tipp den wir geben können ist es den gesunden Menschenverstand anzuwenden. Falls etwas in den Regeln, gegen deine Auffassung wie etwas funktionieren sollte fundamental verstößt, dann wende es nicht an. Wenn die Regeln etwas sinnloses zulassen oder etwas normales verbieten, dann wende sie nicht an. Sei bitte nicht die Art von Spieler, die auf die Regeln beharren auch wenn es gegen den gesunden Menschenverstand verstößt!

Verwende die Regeln nicht, solange du sie nicht brauchst!

Tatsächlich ist es möglich unterhaltsame und erfüllende Spielerunden zu verbringen, ohne überhaupt auf die Regeln Bezug zu nehmen. Die Geschehnisse zu umschreiben und gemeinsam ein Vorgehen festzulegen ist meistens eine bessere Lösung als alles nachzuschlagen und zu versuchen dem Regelwerk eine Antwort abzurufen.

Vermeide Diskussionen über die Regeln

Es liegt in der Natur jeglicher Aktivität des Menschen, dass es unterschiedliche Ansichten gibt. Wir haben versucht die Regeln für ZeroSpace so klar und eindeutig wie möglich zu gestalten, aber auch wir können nicht alles. Früher oder später wird es Differenzen in der Auslegung der Regeln geben. Das ist nicht falsch oder schlimm, und Diskussionen und Einigungen sind ein wichtiger Prozess. ABER: Alles zu seiner Zeit. Der Zeitpunkt für Diskussionen über Regeln ist vor oder nach einer Spielrunde, oder zwischen diesen aber nicht während des Spiels. Falls eine Diskussion über die Auslegung einer Regel mehr als eine Minute in Anspruch nehmen würde, sollte der Spielleiter eine Entscheidung fällen und die Diskussion vertagen. Der GM sollte sich dabei freundlich aber bestimmt verhalten, auch wenn das vielleicht einem Mitspieler nicht passt.

Respektiere das Genre und seine Konventionen

ZeroSpace ist ein Weltraum Fantasy Game, und als solches gibt es gewisse Konventionen was das Genre betrifft. Genre Konventionen sind durch Robert McKee definiert als "Spezifische Umstände, Rollen, Ereignisse und Werte, die ein Genre und seine Unterklassen definieren"

Als beispiel: Es gibt keine Regeln dafür, das ein Schiff keinen Treibstoff mehr hat, oder ein Blaster wieder aufgeladen werden muss. Es ist nun nicht so, das der Treibstoff von Raumschiffen nie zur Neige geht oder die Energiezelle eines Blasters immer voll ist. Dies ist natürlich nicht der Fall, und wenn ein Spielercharakter bewusst seinen Blaster durch dauerfeuer entlädt, dann ist das nicht unerwartet, aber es ist anzunehmen das dies nicht passiert, wenn es keinen guten Grund dafür gibt. Im Normalfall betanken die Spieler ihr Schiff automatisch und laden in Ruhepausen die Energiereserven ihrer Waffen auf oder füllen Munition und Rationen nach.

Eine andere Konvention in Zero Space ist, das die Hauptcharaktere fast nie sterben werden, und wenn dann nur weil es für die Dramaturgie des moments wichtig und unerlässlich ist, während die Namenlosen massen der Nichtspielercharaktere nach wenigen treffen zu boden gehen, ohen das tiefer auf ihr schicksal eingegangen wird.

Die Grundlegenden Mechaniken

Würfeln

Charaktere haben Nummerische werte, um bestimmen zu können was sie können. Wenn ein Charakter etwas versucht, und das Ergebnis steht in irgendeiner Form in Zweifel, sei es durch Widerstand oder durch den Zufall, dann wird dies Durch würfeln ermittelt. Dazu wirft der Spieler zwei Seschsseitige Würfes (2w6) und addiert das ergebnis zum zugehörigen Aktionswert (AV - ActionValue). Dieser wert wird mit einem wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad (DV - DifficultyValue) verglichen.

$$2w6 + AV \text{ vs. } 2w6 + DV$$

Falls der Wurf des Spielers höher oder Gleich dem Vergleichswert ist, ist der versuch erfolgreich. Es ist dabei nicht sinnvoll für banalitäten zu würfeln. Ebenso ist es sinnvoll eine Würfelprobe zu vermeiden, wenn es keine Sinnvollen konsequenzen für ein Scheitern und kein hindernis eines Erneuten versuchs gibt. Denn irgendwann würde es der Charakter schaffen.

Attribute

Jeder Charakter hat Sechs Attribute, die seine Grundlegeneden Physischen und Mentalen fähigkeiten beschreiben.

- **Kraft:** Physische Stärke, Nahkampffähigkeiten und Physische Ausdauer
- **Geschick:** Koordination, Fernkamf und Flexibilität
- **Intelligenz:** Die Fähigkeit fakten zu erfassen, schlussfolgerungen zu ziehen und Probleme zu lösen

- **Wille:** Überzeugung, die eigene Persönlichkeit (Charisma) und Empatie für die motivation anderer
- **Macht:** Übernatürliche Fähigkeiten, Psychisches Potential und die Stärke von Robotern
- **Ausdauer:** Die Fähigkeit körperlich und mental stress auszuhalten

Vergleiche das Kapitel zum Thema Attribute.

Fähigkeiten

Fähigkeiten erlauben es einem Charakter seine Attribute auf ein Spezifisches Problem oder Aufgabengebiet anzuwenden. Fähigkeiten kosten jeweils einen Charakterpunkt, bei der erstellung eines Charakters, und besondere erfahrung in einem Gebiet kostet einen Weiteren Punkt. Spezialisierung in einem Gebiet verleihen Charakteren bei Proben einen zusätzlichen Würfel in hinblick auf diese Fähigkeit.

Wenn ein Charakter auf eine Fähigkeit würfelt wird der Aktionswert zum Würfelwert addiert. Falls der Charakter die Fähigkeit hat, entspricht der Aktionswert dem Korrespondierenden Attribut des Charakters plus dem Ausrüstungswert, falls nicht entspricht der Aktionswert lediglich dem Ausrüstungswert des Charakters, falls vorhanden. Das Korrespondierende Attribut ist in der Regel bei den Fähigkeiten angegeben.

Vergleich das Kapitel zum Thema Fähigkeiten

Runden

Im Zweifel sind ergebnisse abzurunden.

Aktionspunkte

Jeder Spieler beginnt eine Spielrunde mit einem Aktionspunkt. Ein Spieler kann Aktionspunkte verdienen, wenn sie etwas besonders interessantes oder unterhaltendes tun, wenn eine der Komplikationen ihres Charakters zu ernsthaften problemen Führt oder wenn wenn der Spielleiter das ergebniss einer Probe Ignoriert um dinge interessanter zu gestalten. Aktionspunkte können verwendet werden, um das Spiel zu verändern, zum Beispiel um einen bonus in einem Kampf zu erhalten.

Vergleich das Kapitel über Aktionen.

Glossar

Aktionswert (AV)

Das Relevante Attribut eines Charakters, modifiziert durch ausrüstung und Spezielle Fähigkeiten

Konzil für Interstellaren Handel

Hunderte von Konzernen, geleitet durch das Direktorium

Geschick

Koordination, Fernkampf und Flexibilität

Gewaltmarsch

Basisbewegung x 6

Angriffsbonus

Verwende einen Zusätzlichen Würfel, wenn du angreifst (Anderer name für den Bonuswürfel)

Angriffsmalus

Verwende einen Würfel weniger, wenn du angreifst (Anderer für den Strafwürfel)

Angriffswurf

2w6+AV, verglichen mit dem Ziel um den Erfolg zu bestimmen

Angriffswert

Anderer Name für Aktionswert, das Relevante Attribut für einen Angriff plus Modifikatoren

Attribute

Die Sechs Grundeigenschaften eines Charakters: Kraft, Geschick, Intelligenz, Wille, Macht und Ausdauer

Basisbewegung

Normale bewegung über den Boden, abhängig von den Attributen eines Charakters

Grundwert

Der Wert eines Attributes eines Charakters, wenn er durch nicht eingeschränkt ist

Bonuswürfel

Verwende für eine Probe einen zusätzlichen Würfel

Kraft

Physische Stärke, Nahkampffähigkeiten und Physische Ausdauer

Charakterpunkte

Verwendet um Attribute, Fähigkeiten und Gaben für Charaktere zu erwerben

Verteidigungsbonus

Verwende einen Zusätzlichen würfel wenn du dich Verteidigst (Bonuswürfel)

Verteidigungsmalus

Verwende einen Würfel weniger wenn du dich Verteidigst (Strafwürfel)

Schwierigkeitsgrad(DV), mit Widerstand

Das Relevante Attribut des Gegenrs -> 2w6+DV = Wert der Probe

Schwierigkeitsgrad(DV, ohne Widerstand

Moderat: 3, Beachtlich: 6, Extrem: 9 Unmöglich: 12 -> 2w6+DV = Wert der Probe

Das Direktorium

Die Leitung des Konzils für Interstellaren Handel

Das Dominion

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Doppelbewegung

Basisbewegung x 2

Ausdauer

Die Fähigkeit körperlich und mental stress auszuhalten

Spezialisierung

Besondere Befähigung die einen Bonuswürfel verleiht

Spielleiter (GM)

Der Spieler der die Geschichte anleitet und alle NPCs steuert. Zuständig für entscheidungen im Konfliktfall

Gabe

Eine Besondere Fähigkeit, die ein Mensch haben kann, aber die die meisten Menschen nicht haben

Der Göttliche Schatten

Unsterblicher Herrscher über das Dominion

Imperium

Beschreibt meistens das Neue Imperium, selten ist auch das Alte Imperium gemeint

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Eine Totalitäre Theokratie, beherrscht durch die Priester des Göttlichen Schattens

InterSeK/ Interstellares Sicherheits Kommando / ISK

Eine Unabhängige Polizeiorganisation, gegründet durch Mitglieder der Planetaren Union

Liga der Unabhängigen Welten

Looser zusammenschluss von unabhängigen Sonnensystemen, die versuchen ihre souveränität zu wahren

Erfolgsgrad

Die Menge die eine Probe das Ziel übertroffen hat

Das Neue Imperium

Ein Vereintes Imperium von tausenden besiedelten welten

Nichtspielercharaktere (NPC/NSC)

Fiktionale Charaktere, die vom GM kontrolliert werden

Altes Imperium

Eine Ehemalige, Transgalaktische Zivilisation mit millionen von bewohnten welten, Vorgänger des Neuen Imperiums

Strafwürfel

Verwende einen Würfel weniger in einer Probe

Planetare Union

Eine lockere allianz von tausenden bewohnten welten an den Rändern des Imperiums

Spieler

Eine Real Existierende Person, die das Spiel Spielt (You just lost the game)

Spielercharakter (PC / SC)

Ein Fiktionaler Charakter der von einem Spieler kontrolliert wird.

Aktionspunkt

Kann verwendet werden um die Spielwelt zu verändern oder vorteile zu erhalten

Macht

Übernatürliche Fähigkeiten, Psychisches Potential und die Stärke von Robotern

Wille

Überzeugung, die eigene Persönlichkeit (Charisma) und Empatie für die motivation anderer

Intelligenz

Die Fähigkeit fakten zu erfassen, schlussfolgerungen zu ziehen und Probleme zu lösen

Rennen

Basisbewegung x 2, andere bezeichnung für Doppelbewegung

Intelligent

Fähig dinge Wahrzunehmen, probleme zu lösen, sich selbst zu erkennen und die Zukunft zu antizipieren. Ein Intelligentes Wesen ist eine Person.

Fähigkeitsprobe

2w6+AV, verglichen mit dem Zielwert um den Erfolg festzustellen

Sprint

Basisbewegung x 6 , andere Bezeichnung für Gewaltmarsch

Erfolg

Ein Wurf, der den Zielwert erreicht oder der ihn übertrifft

Zielwert

Wert den ein Spieler mindestens Erreichen muss um eine Probe zu bestehen

Union

Die Planetare Union

Gehen

Anderer Name für Basisbewegung, Attributsabhängig

ZeroSpace

Der Gravitationsmittelpunkt einer Lorentz Mannigfaltigkeit. (Die Blase beim Warpflug)

Zero Space : Das Szenario

Die Vergangenheit

Das Alte Imperium

Für Jahrtausende war das Alte Imperium (damals einfach als "das Imperium" bekannt) das Zentrum des Zivilisierten Universums. Auf dem Höhepunkt seiner Entwicklung umfasste das Imperium mehrere Millionen an bewohnten Welten. Die Geschichte lehrt uns, dass dies Goldene Zeiten waren. Lebenserwartungen wurden in Jahrhunderten gemessen, Krankheit und Verletzungen waren faktisch unbekannt und wenn sie auftauchten schnell und effizient geheilt. Alle materiellen Wünsche wurden erfüllt und körperliche Arbeit höchstens ein Zeitvertreib und keine Notwendigkeit.

Drei Schlüsseltechnologien erlaubten dem Alten Imperium zu seiner damaligen Größe und Einheit anzuwachsen: Elektrogravitation, Warpantriebe und Transerische Tore.

Die Entdeckung der Elektrogravitation veränderte die Gesellschaft wie es seinerzeit die Entdeckung des Elektromagnetismus tat. Innerhalb einer Generation waren elektrogravitative Geräte Alltag. Von Gravitationsplattformen, die Reisen in den Weltraum sicher, komfortabel und gesundheitlich unbedenklich machten, über kinetische Dämpfungsschilde, die kinetische Waffen faktisch nutzlos machten, bis hin zu Gravitativen Generatoren, die saubere Energie lieferten, veränderte die Elektrogravitation die Landschaft der Technologie quasi über Nacht.

Negative Energiedichten und Lorentz Mannigfaltigkeiten wurden Jahrhunderte vor der Elektrogravitation entdeckt, doch nur durch die Elektrogravitation war es möglich, Triebwerke zu entwickeln, die auf der Lorentzmannigfaltigkeit basierten, und welche auch als Warpantrieb bekannt sind. Diese Triebwerke platzieren ein Fahrzeug in einem Gravitationsfeld, welches den Raum vor dem Fahrzeug zusammenfaltet und hinter ihm streckt. Da sich das Fahrzeug selbst dabei, relativ zu seinem Bezugssystem nicht bewegt, erlaubt diese Technologie etwas, was wie überlichtschnelle Fortbewegung erscheint. Die Zeit, die es benötigt eine Strecke zurückzulegen, nimmt dabei logarithmisch zu, während die Distanz linear anwächst. So dauert es vielleicht einige Stunden eine Strecke zwischen zwei Sternensystemen zurückzulegen, während es von einer Seite der Galaxis zur anderen nur einige Tage und von einer Galaxis zur nächsten nur einen Monat dauert. Die Reise mit einem Warpantrieb entfernt dabei ein Fahrzeug nicht aus dem bekannten Universum, aber durch die Beschaffenheit der Lorentzmannigfaltigkeit (oder Warp Blase, wie sie von Raumfahrern genannt wird) ist es dem Fahrzeug für die Dauer seiner Reise nicht möglich mit der Außenwelt zu kommunizieren oder diese wahrzunehmen.

Die größte technische Entwicklung des alten Imperiums war jedoch zweifelsfrei das Transeprische Tor. Ein Transeprisches Tor ist eine Anordnung Quantenverschränkter Partikel, die ihren Zustand mit einer Gegenstation teilen. Dies erlaubte quasi instantane Kommunikation über beliebige Strecken möglich unter erlaubten es, Planeten und Computersysteme zu einem gewaltigen Netzwerk zu verbinden. Ironischerweise war diese Technologie, welche einer der Grundsteine des Imperiums war, auch der Grund für seinen Niedergang. Es war das Transeprische Tor welches die Systemdämmerung ermöglichte.

Der Niedergang des Alten Imperiums

Geschichtsbücher schreiben, dass die Systemdämmerung vom verwobenen Netzwerk der Computersysteme der Kernwelten des Alten Imperiums ausging. Mit dem Fortgang der Jahrhunderte wurde mehr und mehr des Alltäglichen Lebens automatisiert, bis sogar die Erinnerung an eine Zeit, in der das biologische Leben nicht von den Automaten abhing verblasst war. Jeder Lebensbereich war durch intelligente Systeme gesteuert, die durch andere, frühere intelligente Systeme entwickelt wurden und dies über mehrere Iterationen und mehr als tausend Jahre lang.

Dann eines Tages, ohne Vorwarnung, schalteten sich alle Systeme, welche Essen, Luft und Klima regeln ab. Raumschiffe bliesen ihre interne Atmosphäre ins All und in den Kernwelten begannen ganze Planetenbevölkerungen durch Hunger, Durst und Umwelteinflüsse zu sterben. Die Systemdämmerung war eingetreten.

In Panik zerstörten die Teile des alten Imperiums, welche noch nicht betroffen waren alle Systeme die mit der instantanen Kommunikation zusammenhingen und überluden die Transeprischen Tore in der Hoffnung der Systemdämmerung etwas entgegenzusetzen. Interplanetare Kommunikation kam zum Erliegen und sogar auf dem Planetaren Level brachen die Netzwerke zusammen und Kommunikation ging einen Weg zurück in die Steinzeit.

Das Universum verstummte.

Aus der Asche

Hundert Jahre nach der Systemdämmerung und dem Fall des alten Imperiums begannen die Welten des alten Imperiums die intergalaktische Zivilisation wieder aufzubauen. Einige Welten zogen es vor von den anderen abgeschnitten zu bleiben, aber die meisten organisierten sich neu in intergalaktischen Republiken.

Da die Reisezeiten mithilfe von Warpantrieben logarithmisch sind, kann man sich die meisten dieser neuen intergalaktischen Zivilisationen nicht als einen zusammenhängenden Einfluss und Herrschaftsbereich vorstellen. Eine Karte des neuen Imperiums beispielsweise würde wie ein Flickenteppich an Gebieten und Einflussblasen verstreut über mehrere Galaxien aussehen. Ähnlich wäre es mit der Union, welche eine deutlich kleinere Anzahl an Einflusssphären auf der Karte darstellen würde, von denen einige an die des Imperiums grenzen, die meisten aber isoliert im

Unerforschten Bereich des Universums liegen. Die Große Ausnahme bildet das Dominion, es breitet sich methodisch aus und bildet ein nahezu kontinuierliches Einflussgebiet. Alle diese Erforschten, besiedelten und miteinander in Kontakt stehenden Regionen werden als "Zivilisierte Gegenden" bezeichnet, ein verschwindend kleiner Anteil am Gesamtuniversum.

Die Gegenwart

Das Neue Imperium

Im Jahrtausend seit dem Fall des alten Imperiums, hat sich das neue Imperium (jetzt auch meistens einfach als "das Imperium bezeichnet) erneut im Universum ausgebreitet, die Fragmente des alten Imperiums wieder vereindend. Das Imperium umfasst Zehntausende von Bewohnten Welten und hat bedeutenden Einfluss über tausende weitere.

Im Imperium herrscht eine lockere Form des Feudalismus vor. Jedes erweiterte Sternensystem (in der Regel eine bewohnte Welt und mehrere Außenposten im System oder in der Nähe, so wie die brauchbaren Ressourcen im Einflussbereich) wird von einem Imperialen Gouverneur regiert. Jeder Gouverneur ist dem Imperator theoretisch direkt rechenschaft schuldig, in der Praxis jedoch wird der Großteil der täglich anfallenden Arbeit von der Imperialen Bürokratie abgewickelt. Jeder Welt unter einem Imperialen Gouverneur steht es frei sich selbst eine Form von Regierung zu geben, ein Militär für die Regionale Sicherheit zu unterhalten und geringere Dinge, wie Lokale Handelsverträge selbstständig auszuhandeln. In jedem Fall geht Imperiales Recht immer über Lokales Recht, doch in der Regel interessiert es die Bürokratie nicht, wenn es sich um Geringfügige Übertretungen handelt, die nicht das Wohl und die Sicherheit des Imperiums als Ganzes gefährden. Sollte dies einmal der Fall sein, ist die Antwort des Imperiums in der Regel schnell und durch absolute Militärische Macht geprägt.

Welten, welche nicht direkt dem Imperium unterstehen, aber die eine regelmäßige Interaktion mit Imperialen Welten haben, werden als Randwelten bezeichnet. Diese Randwelten erhalten oft ihrer Autonomie im Gegenzug zur Erlaubnis für das Imperium dort Militär- oder Handelsposten zu erreichen. Bis sich ein Strategisch oder Ökonomisch signifikanter Wert erweist, ist das Imperium in der Regel bereit diesen Status beizubehalten.

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Für tausende von Jahren hat ein Unsterblicher Tyrann ein totalitäres theokratisches Imperium beherrscht: Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens (oft auch einfach als das Dominion bezeichnet). Das Dominion wird von einer Priesterbürokratie beherrscht, mit Dem Göttlichen Schatten als Gott und spirituellem Anführer. Die Gesellschaft des Dominions ist extrem konservativ,

mit drakonischen strafen für die die sich der Traditionellen rolle ihrer Rasse, Sozialen Klasse oder ihres geschlechtes widersetzen wollen. Der konservativismus erstrecktsich jedoch nicht auf Technologischen Fortschritt, solange die Technologie dem willen des Göttlichen Schattens dient. Automation, Cybernetische anpassung und Genmanipulation sind alltäglich, werden aber benutzt um die Kontrolle des Dominions auszuweiten anstatt dem Individuum zugute zu kommen. Verbrecher, Mutanten und Heretiker werden einer genetischen und neuralen umprogrammierung unterzogen, was sie zu fanatischen Dienern des Dominions und der Priesterschaft macht.

Die Systemdämmerung war ein gewaltiger Vorteil für das Dominion, welches lange durch das Alte Imperium im Zaum gehalten wurde. Im gegensatz zu den Welten des alten Imperiums war die Kommunikation zwischen den Welten des Dominions streng kontrolliert und eingeschränkt, und das Leben auf den Welten des Dominions war kein automatisiertes Paradies. Das alte Imperium wurde durch die Zerstörung des Transeprischen Netzwerk verwüstet, aber das Dominion gelangte zu neuer Stärke. Nach dem Niedergang, hatten die ehemaligen welten des Imperiums probleme ihre Bevölkerung zu ernähren und die Ordnugn aufrecht zu halten, was sie zu einfachen Opfern der Fanatischen Kräfte des Dominons machte. Langsam aber Sicher begann sich das Dominion auszubreiten, und als das neue Imperium schließlich und endlich entstanden war, hatte sich das Dominon von einer unwichtigen störung zu einer erheblichen Macht entwickelt. Das neue Imperium zog die zrückhaltung einer aggressiven Strategie vor und einigte sich mit dem Dominion auf ein Abkommen, die gegenseitigen Grenzen zu respektieren und Friedlich zu Koexistieren.

Doch das Dominion breites sich weiter aus, ein System nach dem anderen ihrer Doktrin unterwerfend.

Die Planetare Union

Was heute als die Planetare Union bekannt ist, begann als lockere Allianz einiger hundert bewohnter welten an den Grenzen des Imperialen einflussbereiches. Nach einem ausgedehnten Krieg mit beachtlichen Materialschlachten einigten sich das Imperium und die Union auf ein Abkommen, nach Welchem das Imperium die unabhängigkeit der Union anerkennt. Heute behaupten tausende von Welten zur Union zu gehören, auch wenn es noch immer eine Kleine Macht im Vergleich zum Imperium darstellt.

Die Regierung der Union ist eine Konföderation von hunderten Mitgliedsstaaten, von denen jeder die Direkte kontrolle über ihre eigenen Welten und kolonien haben, und von denen einige tatsächlich signifikante Interplanetare Zivilisationen sind. Im Prinzip ist jedes mitglied der Union dazu verpflichtet die Union als ganzes zu verteidigen und eine gemeinsame Währung und gemeinsame Regeln zu verwenden. Praktisch gesehen wird dieses abkommen jedoch häufiger ignoriert, als das es eingehalten wird.

Das Interstellare Sicherheitskommando

Einer der größ´ten erfolge der Union war die schaffung der unabhängigen Polizei Organisation, die auch als das Inerstellare Sicherheitskommando (auch als ISK oder InterSek bezeichnet wird). Das

ISK wird durch die mitglieder der Union finanziert und ausgerüstet, aber es unterliegt nicht der kontrolle irgendeines einzelnen Mitgliedsstaates. Das ISK unterhält seine eigene Flotte, eigene Raumstationen, Gerichte und Gefängnisse.

Die Liga unabhängiger Welten

Einige regionale Regierungen widersetzen sich dem Einfluss durch das Imperium und die Union, aber sie erkennen die Vorteile von Gemeinsamem vorgehen. Diese Regierungen haben die Liga der unabhängigen Welten gegründet. Ihr einziger zweck ist es die unabhängigkeit ihrer Mitglieder zu warhen. Im gegensatz zum Imperium, der Union und sogar dem Direktorium hat die Liga keine eigene Flotte oder Polizei, jede militärische Aktion wird durch die Flotten der Mitglieder durchgeführt, falls sie davon überzeugt werden können ihre ressourcen der Aktion beizusteutern.

Konzerne

Eine der Mächtigsten Organisationen die aus dem alten Imperium entstanden sind ist das Konzil für Interstellaren handel. Das Konzil ist eine Organisation hunderter Interstellarer Konzerne, geführt durch die Repräsentanten der mächtigsten dieser Konzerne, dem Direktorium. Die Hauptaufgabe des Konzils ist es eine vereinigte Position gegen den Einfluss von Planetarischen und Interplanetarischen Regierungen darzustellen. Zusätzlich zur Lobbyarbeit bei den Regierungen und dem Verhandeln von Verträgen zwischen den Konzernen und Regierungen, dient das Konzil auch als Schiedsrichter bei meinungsverschiedenheiten zwischen den Konzernen. Das Konzil ist im Großen und ganzen erfolgreich: die macht der Konzerne unterliegt nur geringen Beschränkungen durch Regionale gesetze und offene Kämpfe zwischen Konzernen sind eine Seltenheit.

Dante Laboratorien

Die Dante Laboratorien sind ein großes Konglomerat für Forschung im Medizin und Pharma bereich. Ihre Produktionsstätten für Pharmazeutische Produkte und Alltagsgegenstände und ihre Tochterfirmen haben sich auf die erforschung, entwicklung, herstellung und den Verkauf von Pharmazeutischen Produkten, Medizinischen Geräten und Gesundheitsprodukten spezialisiert. Im Portfolie des Konzerns finden sich auch innovative Biotherapien und Pharmaprodukte in verschiedenen beriechen wie Onkologie, Neurologie, Immuntherapie und Nanotechnologie.

Black Sun Industries

Black Sun Industries ist eine Holding, die sich auf den Zivilen Markt fokussiert hat. Black Sun Industries selbst beschäftigt nur sehr wenige Personen direkt und seine hauptanlagen liegen im bereich von Markenrechten, Patenten und Wissensmustern. Black Sun ist allerdings der Mehrheiteigner einer Vielzahl anderer Konzerne (oft auch durch weitere Zwischenschritte) im bereich der Beförderungs, Recycling, Unterhaltungs, Spiel und Bauunternehmen.

d'Anconia Technologies

d'Anconia Technologies ist eine führende Kraft im Interstellaren Handel, die organische und robotische Arbeit gnadenlos ausbeutet, um das Maximum an Ressourcen für den geringsten Preis zu erhalten. Das Haupttätigkeitsfeld der Firma liegt im Bereich der Geologischen und Biologischen Massenextraktion, aber sie haben auch eine Linie von Androiden im Angebot, die besonders gute Facharbeiter abgeben.

Farnsworth-Yutani

Farnsworth-Yutani stellt die meisten der Generatoren für Lorentzmannigfaltigkeiten her (auch bekannt als Warpantriebe), die in kommerzieller und privater Beförderung eingesetzt werden. Sie haben in ihrem Marktsegment viele Konkurrenten, doch Farnsworth-Yutani ist größer als die zwei nachfolgenden Konkurrenten zusammen.

Koninklijke Hoogovens

Koninklijke Hoogovens (oft nur "Hoogovens" genannt) betreibt eine Vielzahl von Minienkolonien, welche den Großteil des Einkommens des Konzerns erzeugen. In der Bemühung Energiequellen für seine Kolonien zu finden, entwickelte Koninklijke Hoogovens fortgeschrittene Kraftwerke für viele verschiedene Umwelten, in denen sich die Minen befinden. Daher stellt Hoogovens nun auch eine Vielzahl von Produkten im Bereich der Energieerzeugung, vom zivilen Elektrogravitationsgenerator, die alles mögliche antreiben bis hin zu hybriden Fusions-Singularitäts-Energieeinheiten für militärische Großkampfschiffe her.

Kosaten Gruppe

Die Kosaten Gruppe ist vorwiegend als Hersteller für AirSpeeder, Schweres Gerät, Luft- und Raumfahrt und Verteidigungs Ausrüstung sowie kommerzielle Raumschiffe bekannt. Sie stellt auch industrielle Andien und Antriebe her.

Lastimar

Lastimar ist der größte Hersteller für genetisch manipuliertes Saatgut im zivilisierten Raum und der führende Hersteller für Herbizide und Pestizide. In den letzten Jahren hat Lastimar neuentwicklungen in Neurotoxinen, die nur gegen bestimmte Spezies wirken, und genetisch modifiziertem Nutzvieh vorgestellt.

Das Malrechnen Syndikat

Das Malrechnen Syndikat (formell als "Malrechnen Bruderschaft für Auftragsarbeiter" bekannt) hatte seit der Gründung des Direktoriums einen Sitz in diesem. Wie die meisten Konzerne im Direktorium hat das Syndikat hunderte Welten unter seiner Kontrolle und hat Einfluss im Imperium, in der Union und im Dominion. Durch Lobbyarbeit und exklusive Verträge kontrolliert das Malrechnen Syndikat jede Art von Arbeit, die man sich vorstellen kann. Auf vielen Welten werden die Beziehungen zu seinen Auftragsnehmern als außerhalb der lokalen Gesetze betrachtet. Fortschrittlichere Stimmen in der Union hegen Pläne, das Syndikat im Bereich der Union unter den Anti-Sklaverei Statuten zu verbeiten, aber die Lobbyisten des Syndikates konnten das erfolgreich

verhindern.

Nexus-McLellan

Nexus-McLellan produziert und vertreibt cybernetische implantate auf der Basis von picotechnologie und stellt Gesundheits Informations und Steuerungsdienste zur verfügung. Nexus-McLellan ist ein marktführer im bereich der cbernetik, insbesondere in den Anwendungsfeldern Militär und Polizei.

Qianfu Corp

Qianfu Corp ist ein vielfältig tätiger Konzern in den bereichen des Minenbaus, der Agrartechnologie, der Kommunikationstechnologie und der Transporttechnologie. Qianfu Corb betreibt eine große anzahl an Hypernet Knotenpunkten im bereich der Union und des Imperiums. Der Name wird "Scheinfoo" ausgesprochen.

Netzwerk für Rückholung und Ruhigstellung

Das Netzwerk für Rückholung und Ruhigstellung (oft kurs als NRR bezeichnet) war ursprünglich eine Abteilung des Malrechnen Syndikats, der Malrechnen Sicherheitsabteilung untergeordnet. Die Abteilung für Rückholungen wie sie damals genannt wurde, war erfolgreich und Profitabel genug, um sich aus dem Syndikat Freizukaufen. Das Syndikat selbst hat diesen verlust nie verziehen, und wenn es keinen so Starken widerstand von seiten des Syndikates geben würde, hätte die NRR längst einen Sitz im Direktorium erhalten.

Agenten der NRR sind lizenzierte und überwachte Profis, die bestimmte aufträge im Zivilisierten Raum und darüber hinaus durchführen. Sie haben im Rahmen ihrer Aufträge fast unbeschränkte freiheiten, eingeschlossen dem Anwenden von gewalt, können aber nichts an Lokalen Gesetzen und ihrer anwendung ändern. Agenten der NRR sind sehr konkurrenzbedacht, halten sich aber stets an den Simplen Kodex, das der Auftrag über allem steht. Das bedeuten, das unabhängig mit welchen Bandagen der wettstreit zwischen Agenten ausgetragen wird, dies niemals einen Auftrag gefährden darf. Die Strafen für den Verstoß gegen diese Regel sind als Drakonisch anzusehen.

Um die NRR so politisch neutral wie möglich zu halten, verbieten die Regeln der NRR sich in Politische oder Militärische vorgänge einzumischen oder Selbst solche vorgänge ins rollen zu bringen. Der Ruf der NRR ist derart gut und Professionell, das sowohl das Imperium als auch die Union es zulassen das Agenten in ihren Hoheitsgebieten operieren. Abkommen zwischen der NRR und Lokalen Regierungen verhindern, das lokale Gesetzeshüter sich in die Erfüllung von Aufträgen einmischen, aber Agenten können auch keine unterstützung von Lokalen Behörden erwarten.

Seicosys

Seicosys ist der führende Hersteller im bereich von Persönlich angepasstem genetischem Material und ist die quelle für die Genetischen Designs einer großen anzahl von anderen Konzernen. Es gibt gerüchte, das die Technologie im bereich der Genmanipulation durch Seicosys die Grenzen des Gesetzlich erlaubten in den Bereichen des Imperiums und der Union überschreitet. Seicosys

widerspricht diesen Gerüchten nicht ausdrücklich.

Shenzhen

Shenzen ist eine Holding die ihre Anteile hauptsächlich im Bereich von Versicherungen, Banken und Finanzdienstleistungen hat. Durch ihre Tochterfirmen ist Shenzhen die größte Bank im zivilisierten Raum.

Stromberg Gruppe

Die Stromberg Gruppe ist eine Holding im Bereich der Versicherung und Schadensreduzierung und im Transportwesen. Die Stromberg Gruppe verfügt über die größte private Flotte an Frachtraumschiffen die bekannt ist.

Konzernwelten

Für jede Welt, die zum Imperium, der Union, der Liga oder eine der tausenden kleineren Föderationen gehört, gibt es eine Welt, die von einem Konzern kontrolliert wird. Wesen auf diesen Welten können im Luxus oder in menschenunwürdigen Verhältnissen leben, abhängig davon, welchen Wert sie für ihren Konzern darstellen und wie effizient der Konzern die Welt führt. Welten nahe Bereichen der Galaktischen Zivilisation tendieren dazu, vergleichbar mit ihren traditionell geführten Nachbarn zu sein, während weiter Abseits liegende Konzernwelten Strafkolonien nicht unähnlich sind. Eine Sache ist jedoch überall gleich: Wer auf diesen Welten lebt hat keinerlei Einfluss auf die Regierung seiner Welt und ihr Leben hängt völlig davon ab welchen Wert sie vom den Planeten kontrollierenden Konzern beigemessen bekommen.

Verlorene Welten

Jede Welt die nach der Systemdämmerung zurück zur intergalaktischen Gemeinschaft gefunden hat, hat tausende Gegenstände, die noch nicht wiederentdeckt wurden. Diese Welten gelten als verlorene Welten, auch wenn dieser Name sich auf die Bereiche des Imperiums konzentriert. Aus Sicht dieser Welten ist es das alte Imperium, welches verloren gegangen ist.

Die Systemdämmerung

Auch wenn die Nachfolgeorganisationen des alten Imperiums sich in vielen Dingen uneinig sind, so sind sie alle der Ansicht, dass niemand jemals die Technologie der Transprischen Tore wiederentdecken darf, oder versuchen darf etwas Ähnliches zu konstruieren. Die Strafen für einen Verstoß gegen diese Regel variieren. In Regionen die vom Syndikat kontrolliert werden, werden Straftäter enteignet und entrechtet und zu körperlicher Arbeit verdammt. In der Union Reichen die Strafen von Lohnsklaverei über Gefängnisstrafen bis hin zur Hinrichtung, abhängig von der Welt auf der es passiert ist. Im neuen Imperium werden die Straftäter euthanasiert und ihr Körper als

Organspenden und grundstock für Medizin verwendet.

Die Systemdämmerung besteht noch immer und Welten auf denen sie auftritt werden auf Karten besonders markiert, sollte das Schiff das eine solche Welt entdeckte die entdeckung überleben.

Technologie

Was keine Teleporter?

Es gibt einige Standarts im Bereich der Science Fiction, die im Universum von ZeroSpace zu fehlen scheinen. Zum beispiel gibt es wurmlöcher, aber sie sind instabil, kurzlebig und potentiell tödlich. Teleportation auf individueller Basis ist soweit bekannt unmöglich. Genau wie es zwar möglich ist das Bewusstsein zu kopieren, nicht aber es zu transferieren, weder zu einem Anderen Wesen, noch in einen Computer. Und während es Fabrikatoren und Nanodrucker gibt, sind sie nicht in der lage beliebige Strukturen aus dem nichts entstehen zu lassen. Auch die fähigkeit der Zeitreise fällt völlig raus. Auch wenn solche Technologien nicht vorhanden sind, könnte sie jemand erfinden oder in den Ruinen einer Vergessenen Zivilisation entdeckt werden. Jeder der Soetwas findet, würde aber wohl die Aufmerksamkeit einiger sehr mächtiger wesen auf sich ziehen.

Technologie in ZeroSpace ist weitestgehend Statisch. Die Intergalaktische Zivilisation ist tausende Jahre alt und fast alles was sich erfinden lässt wurde auch erfunden. Fähige Ingenieure müssen diese dinge Bauen, Modifizieren und Warten können aber sie sind im grunde künstler und keine Erfinder. Wahre erfindungen und entdeckungen sind sehr selten. Und ob sich diese Technologie dann verbreitet hängt vom Reichtum der Zivilisation und der Ziele ab.

Androiden

Auf reichen Welten mit fortschrittlichen zivilisationen erledigen Androiden die meisten Aufgaben, die intensive untersuchung und analysen erfordern, während nicht intelligente Automaten die Aufgaben erledigen, die für Biologische wesen zu gefährlich, unangenehm oder langweilig sind. Reiche militaristische Zivilisationen verwenden Androiden und Roboter auch, um ihre Kriege zu führen. Auf weniger reichen Welten oder Welten mit ungleich verteiltem Reichtum fallen solche aufgaben den unterpriviligereten Biologischen Lebensformen zu, während die Androiden und Roboter dazu da sind den reichen und mächtigen zu dienen.

Kommunikation

Kommunikation auf Kurzen strecken - etwa innerhalb eines einzelnen Sonnensystems - ist eine Generell verfügbare Technologie. Mobile Kommunikationsgeräte, nadelkopfgroße Transmitter Implantate und ähnliche dinge sind Weit verbreitet und einfach zu erhalten. Verschlüsselung ist

gang und gebe, auch wenn Regionale Autoritäten ihre hintertüren haben. Aus diesem grund kann die meiste Kommunikation als Privat betrachtet werden, zumindest bis jemand mit entsprechender macht und befugnis etwas anderes meint. Implantate unter der Haut sind meistens auf die übertragung von Ton beschränkt, während die Größeren Mobilen geräte in der regel über vidioübertragung und sogar Hologrammtransmitter verfügen. Bilder die ein Komlink zeigt, sind verändert um sie als solche erkennbar zu machen, doch dies ist eine Soziale konvention, keine technische.

Kommunikation auf Lange sterecken - zum beispiel zwischen verschiedenen Sonnensystemen - ist weniger verlässlich. Diese Kommunikation ist nur möglich wenn der Empfangsort dem Sender bekannt ist (mit etwa $1,5 \times 10^8$ km - also 1AE genauigkeit). Das Signal verschlechtert sich, je größer die Distanz und je häufiger die Hindernisse wie Sterne etc sind. Damit ist eine Verzögerungsfreie interstellare Kommunikation nicht immer möglich.

Computer

Computer sind gewöhlich im Universum von ZeroSpace, in der hinsicht, das die meisten Personen sie nicht einmal wirklich wahrnehmen, es sei denn sie sind defekt.

Die am weitesten verbreitete Interaktion ist dabei Intuitiv und automatisch, benutzer denken nicht einmal darüber nach. Genau wie wir nicht über den elektischen Strom nachdenken der unsere Lampen zum leuchten bringt, denken die Lebewesen in ZeroSpace nicht über die Computer nach, die Ihre Luft reinigen, ihr essen kochen und ihre Termine managen.

Wenn jemand mit einem Computer Interagiert, dann meistens in der Form eines Mobilen terminals, kurz Mobils . Ein Mobil ist etwa so groß wie ein heutiges Smartphone, aber faktisch unzerstörbar und viel sicherer unter der verwendung mehrer Biometrischer scanner um die Identität des Nutzers festzustellen. Im Ausgeschalteten zustand ähneln sie einem Durchsichtigen stück Plastik. Die Sicherheitsfunktionen sind nicht unüberwindbar, aber gut genug, das die meisten nie darüber nachdenken das es die möglichkeit gibt, das jemand auf ihre daten zugreifen könnte. Die Accounts auf die über das Mobil zugegriffen wird sind nicht an das Gerät gebunden sondern ein simpler zugang zum Datenspeicher im Hypernet. Mobile nehmen in etwa den stellenwert ein, den ein Kugelschreiber heute einnimmt, ein einfacher, ersetzbarer, weit verbreiteter gebrauchsgegenstand.

Wenn ein Ort sehr abgelegen oder sehr mobil ist, wie beispielsweise ein Raumschiff, oder aber wenn dort sensible daten erzeugt werden wie zum beispiel in der Forschung, dann gibt es auch Eigenständige Systeme ohne zugang zum Hypernet. Diese Computer haben Interfaces und Monitore um sie zu Manipulieren. Die meisten dieser Systeme vefügen über ein Sprachinterface, mit eigener einstellbarer persönlichkeit die verschiedenen Leveln an genauigkeit, humor und anderen dingen angepasst werden kann.

Ectypes und Echoes

Ectypes und Echos sind kopien des Bewusstseins organischer wesen. Ein Ectype ist eine Kopie, welche in organischer materie, typischerweise (aber nicht immer) einem clon des originals, reproduziert wurde. Ein Echo ist eine digitale kopie eines Bewusstseins, typischerweise in einer Virtuellen Realität aufbewahrt. Auch wenn das Endprodukt verschieden ist, ist der vorgang in der Erschaffung sehr ähnlich. Das Hirn des Originals wird gescannt und das Neurochemische Abbild (oder Engram) wird als Datei gespeichert. Die Erstellung eines Engrams ist ein schmerzfreier, aber Zeitaufwändiger und sehr Teurer prozess. Trotz dieser kosten, benutzen einige sehr Narzistische Individuen Ectyoen um eine art Serieller Unsterblichkeit zu erlangen und kopien zu erstellen die das Eigene Ableben überdauern und die besitztümer des Vorgängers Erben.

Im Zivilisierten Raum ist der legale Status von Ectypen der selbe wie der jedes Anderen Organischen wesens: Sie können wie Eigentum behandelt werden oder auch nicht, den jeweiligen gesetzen entsprechend. Der Stauts von Echos ist da variabler. Auf den meisten welten werden sie wie Androiden behandelt. Die Gesetze zur erstellung und erhaltung von Ectypen und Echos folgen typischerweise den gesetzen zur erstellung von Androiden mit einer Künstlichen Inelligenz mit bewusstsein. Auf welten auf denen ihnen die gleichen Rechte wie anderen lebewesen zugestanden werden, ist ihre herstellung strikt regementiert oder sogar verboten, während sie auf welten, auf denen Künstliches Lebensformen als besitztümer betrachtet werden wenig bis gar nicht reguliert wird.

Energie

In der Galaxie gibt es zwei hauptsächliche Energiequellen die im Zivilisierten Raum verwendet werden: Elektrogravitonische Energiezellen (meistens nur Zellen oder Energiezellen genannt) und hybride Fusions-Singularitäts Reaktoren (meistens als Generatoren bezeichnet)

Energiezellen sind klein und beständig, weswegen sie in einer breiten Palette von Anwenderprodukten verbaut sind. Alles von Androiden über Blaster bis hin zu Mobils wird durch kleine Energiezellen betrieben. Energiezellen sind sehr sicher, im falle einer beschädigung endet einfach die Energieproduktion.

Fusions-Singularitäts Reaktoren sind zu groß und erzeugen zu viel Abwärme um sie in Mobilen geräten zu verwenden, aber sie erzeugen auch bedeutend mehr Energie pro Größeneinheit als eine Vergleichbare Zelle. Sie werden für Hochenergieintensive anwendungen wie Waffen und Antriebe von Raumschiffen eingesetzt. Die Reaktoren sind ein Risiko wenn sie beschädigt werden, doch in der Regel haben sie eine Reihe von Sicherheitsmechanismen. Der Selbstzerstörungsmechanismus einiger Raumschiffe funktioniert indem diese Mechanismen umgangen und der Reaktor überladen wird.

Fabrikatoren

Ein Fabrikator ist ein Gerät, das Komplexe gegenstände aus seinen Grundsubstanzen herstellt. Die Grundsubstanzen liegen meistens in Flüssiger oder in Pulverform vor, und müssen regelmäßig

nachgefüllt werden. Fabrikatoren für Allgemeine Güter haben in der Regel Speicher für Metal, Keramik und Polymerstaub, während Spezielle Fabrikatoren Substanzen verwenden die auf ihre Aufgabe abgestimmt sind. Medizinische Fabrikatoren verwenden zum Beispiel Proteine, Kalzium Phosphor und andere, während Fabrikatoren für Essen Kohlenhydrate, Proteine, Salze und andere Zutaten enthalten. Fabrikatoren sind im gesamten Zivilen Raum verbreitet.

Das Hypernet

Theoretisch ist das Hypernet ein Informationssystem, welches alle Welten in der Union, dem Imperium und darüber hinaus verbindet. Praktisch werden Hypernet Daten von System zu System über spezielle Hypernet Transmitter in einer Art "peer to peer" Protokoll übertragen. Jede Größere Macht kontrolliert und filtert die ankommenden Daten für ihren Gebrauch, was bedeutet, dass das Hypernet auf einer Welt des Imperiums ein ganz anderes sein kann als das auf einer des Syndikats. Tatsächlich gibt es keine zwei Welten im gesamten Universum mit dem exakt gleichen Hypernet.

Generell können Raumschiffe auf das Lokale Hypernet zugreifen solange sie sich in etwa einer Astronomischen Einheit (ca. $1,5 \times 10^8$ km) einer zivilisierten Welt aufhalten.

Trotz der nahezu Universellen Erreichbarkeit des Hypernets kann es manchmal nützlich sein Daten in physischen Medien zu übertragen. Hierzu gibt es Speicherkarten, die etwa die Abmessung einer Briefmarke haben und etwa einen Petabyte an Daten beinhalten können. Genug für eine Wesensmatrix eines Androidens oder um ein Engramm zu speichern.

Medizin

Die Qualität der verfügbaren Gesundheitsleistungen in ZeroSpace hängt weitestgehend vom persönlichen Reichtum des Patienten ab. Auf Welten mit fortgeschrittener Zivilisation wurden die meisten Krankheiten durch genetische Manipulation ausgeremmt, während Klone und Proteinfabriken eine Genesung von nahezu jeder Verletzung ermöglichen. Auf ärmeren Welten oder Welten mit sehr ungleich verteiltem Reichtum, können Krankheiten und Verletzungen dagegen noch immer zum Leben gehören und schon leichte Verletzungen können signifikante Folgen haben. Cybernetische Prothesen existieren, sind aber in Reichen Gesellschaften eher selten, warum sollte man schließlich einen mechanischen Arm oder ein Synthetisches Auge haben, wenn ein zum Körper passendes Organisches Transplantat innerhalb weniger Stunden erstellt werden kann?

Kriegsführung

Weil die automatisierten Elektrogravitationen Massedämpfer die meisten Projektilwaffen obsolet gemacht haben sind Kämpfe in ZeroSpace meistens auf persönlicher Ebene. Sämtliche Kämpfe, sogar Raumschlachten, finden in Sichtweite zueinander statt.

Während die ersten Salven von Militärischen Raumschiffen normalerweise auf eine Reichweite von einigen Dutzend Kilometern abgefeuert werden (was zwar wie eine Große Strecke erscheinen mag, aber in Weltraummaßstäben nichts ist) findet die eigentliche Schlacht in bereichen zwischen einem und 10 Kilometern entfernung statt. Kleinere Schiffe kämpfen dabei in der Regel gegen Schlachtschiffe im 10 KM bereich und gegen andere Jäger im Kilometerbereich.

Gesellschaft

Währung

Ursprünglich war die Imperiale Prole, auch "Glück" genannt, die standardwährung des alten Imperiums, und die Währung wurde direkt durch die Imperialen Schatzmeister kontrolliert. In den Jahrhunderten seither haben sich neue Währungen etabliert, kontrolliert durch Regionale Autoritäten oder gemeinsam entwickelte Algorithmen.

Charactere in ZeroSpace müssen sich darüber allerdings keine Sorgen machen. Im gesamten Zivilisierten Raum, ist jede allgemein anerkannte Cryptowährung akzeotiert. Wie sie heißt ist dabei egal.

Praktisch gesehen ist währung lediglich eine Spezifische form von Daten, die frei übertragen werden können. Wie alle anderen daten können auch die Währungseinheiten auf Speicherkarten Transportiert werden. Die Währung können vielleicht gestohlen werden, aber Fälschungen sind durch die Cryptonatur ausgeschlossen.

Sprache

Universe (eine künstliche Sprache, entwickelt vor tausenden Jahren) ist die offizielle Sprache des Imperiums, und ist im ganzen Zivilisierten Raum verbreitet. Jedes Wesen kann diese Sprache verstehen, aber nicht jedes ist physisch dazu in der lage sie zu sprechen.

Jede Spezies hat eine oder mehr eigene Sprachen, die sie sich untereinander verständigen. Einige Alienzivilisationen haben hunderte eingeborene Sprachen. Niemand bis auf Androiden würde auch nur versuchen mehr als ein Paar der Gewöhnlichsten aller Sprachen zu lernen.

Ausgenommen ungewöhnlicher umstände kann davon ausgegangen werden, das Spielercharaktere Universe sprechen können und alle anderen Sprachen die sie mit begründung gelernt haben könnten.

Zero Space :

Charaktererstellung

Einen Charakter für ZeroSpace zu erstellen sollte lediglich 15 Minuten dauern, sobald man etwas Erfahrung mit dem Vorgehen hat. Der Schwierigste Teil ist es sich einen Hintergrund für seinen Charakter auszudenken und festzulegen, wie der Charakter so tickt. In diesem Kapitel wollen wir ein paar Anregungen und Vorschläge festhalten, um dir dabei zu helfen, und dir eine Checkliste der Schritte zur Verfügung stellen, die du am Besten folgen würdest. Die Reihenfolge ist dabei nicht so wichtig, folge dabei am besten deinen eigenen Vorlieben.

Es liegt an dir, einen Charakter zu erstellen, der mit den anderen Spielercharakteren zusammen unterwegs sein kann und der sich am Spiel sinnvoll beteiligen kann. Realismus muss in ZeroSpace, wie in vielen Spielen, hinter das Argument der Spielbarkeit zurück treten. Der Charakter kann der faszinierendste und detaillierteste Charakter sein, der je geschrieben wurde, falls er dir oder anderen den Spaß am Spiel in irgendeiner Weise nimmt, hast du keinen guten Charakter erstellt.

Glücklicherweise ist das Erstellen eines Charakters ein relativ einfacher Vorgang, und was beim ersten Mal nicht klappt, kann im zweiten um so besser sein. Es ist möglich, einen lustigen und interessanten Charakter, der mit den anderen Charakteren zusammenarbeiten kann und auf lange Sicht viel mehr Spaß im Spiel generiert, als einen Charakter zu erstellen, der vielleicht eine brillante Kreation ist, aber das Spiel stört.

Bevor du anfängst

Das Ziel von ZeroSpace ist es dir zu helfen, zusammen mit Freunden Spaß zu haben. Falls möglich, triff dich mit allen Spielern und erstellt eure Charaktere gemeinsam. So könnt ihr es vermeiden, dass mehrere Spieler einen Charakter spielen, der in die gleiche Richtung unterwegs ist. Es macht normalerweise mehr Spaß, wenn jeder Charakter seine eigene Rolle und Spezialisierung hat.

Manchmal kann es schwierig sein, einen Grund zu finden, warum Charaktere gemeinsam unterwegs sein sollten. Warum sollte ein grüblerischer Einzelgänger, der es mag, einzelgängerisch zu grübeln, je einer Mannschaft gemeinschaftsliebender Weltraumvagabunden beitreten? Es kann hilfreich sein, einen Grund für die Gemeinschaft zu finden, bevor das Spiel beginnt, eventuell durch vorherige Bekanntschaften unter den Charakteren. Das kann etwas simples sein, wie ein gemeinsamer Kampf gegen Kopfgeldjäger oder ein ausgegebenes Essen. Falls jeder Charakter eine Verbindung mit mindestens einem anderen hat, ist es einfacher, die Kennenlernphase zu überwinden.

Checkliste für Charaktere

Wir haben ergründet, dass es am einfachsten ist, wenn du einen Charakter nach den folgenden Schritten erstellst. Die Reihenfolge ist dabei lediglich ein Vorschlag, fühl dich frei sie zu variieren und Lücken später auszufüllen.

- Archetypen: Was ist die grundlegende Identität deines Charakters?
- Hintergrund: Was ist die Geschichte und der Hintergrund des Charakters?
- Motivation: Was motiviert deinen Charakter, warum steht er morgens auf?
- Probleme: Was hindert deinen Charakter daran sein gesamtes Potential zu entfalten?

Wenn du diese wichtigen Teile deines Charakters geklärt hast, kannst du damit anfangen dir Attribute, Fähigkeiten, Alien Eigenschaften, Gaben und Esoterische Kräfte von deinen Charakterpunkten zu kaufen, die zu deinem Charakter passen.

- Attribute: Was sind die grundlegenden mentalen und physischen Eigenschaften deines Charakters?
- Fähigkeiten: Was kann dein Charakter?
- Alien: Ist dein Charakter eventuell gar kein Mensch?
- Gaben: Was setzt deinen Charakter von anderen Lebewesen ab und macht ihn besonders?
- Esoterische Kräfte: Welche Kräfte hat dein Charakter die ihn von normalen Menschen unterscheiden?

Archetypen

Wenn man einen Charakter erstellt, kann es hilfreich sein einen Archetypen als Inspiration zu haben. Viele bekannte Charaktere vereinen mehrere Archetypen auf sich ("Alien Krieger Handwerker, Mystischer Ritter, Schlitzohriger Pilot). Einen guten Archetypen zu finden, kann den Rest der Charaktererstellung enorm vereinfachen, weil es dir ein klares Ziel gibt zu dem du deinen Charakter hin entwickeln kannst.

Handlanger

Die meisten Verbündeten und Gegner, die die Spieler antreffen werden, werden nicht in der Lage sein ihr eigenes Schicksal selbst zu bestimmen. Zum besseren oder schlechteren werden sie ihr Leben damit verbringen den Willen anderer auszuführen. Falls ein Charakter einfach nur Befehle befolgt ist sein Archetyp wahrscheinlich Handlanger, insbesondere falls er Teil einer Gruppe ist.

Zufallsbestimmung

Mit den folgenden Tabellen ist es möglich Archetypen zufällig zu bestimmen.

Zufallsarchetyp, Tabelle 1

Wurf 1w6	Komplexität
1	Würfle einmal in Tabelle 2
2-5	Würfle zweimal in Tabelle 2
6	Würfle dreimal in Tabelle 2

Zufallsarchetyp, Tabelle 2

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp
1	1	Alien	3	1	Spieler	5	1	Weiser
	2	Android		2	Pistolero		2	Wilder
	3	Aristokrat		3	Hacker		3	Gelehrter
	4	Assassine		4	Detektiv		4	Wissensch aftler
	5	Barbar		5	Ritter		5	Schlitzohr
	6	Kopfgeldjä ger		6	Heiler		6	Kundscha fter
2	1	Schläger	4	1	Söldner	6	1	Schmuggl er
	2	Cyborg		2	Mönch		2	Soldat
	3	Diplomat		3	Mystiker		3	Spion
	4	Techniker		4	Friedensw ahrer		4	Händler
	5	Unterhalte r		5	Philosoph		5	Veteran
	6	Abenteure r		6	Pilot		6	Krieger

Selbstverständlich gibt es keine Limitierung auf nur diese, relativ häufigen Archetypen, diese Liste soll lediglich als Orientierung für deinen Charakter dienen.

Background

In Rollenspielen gibt es immer eine Versuchung sich mehr darauf zu konzentrieren was ein Charakter tut, als auf das wer er ist und warum er es tut. Dafür gibt es einen guten Grund: Was Chraktere tun können macht ZeroSpace erst zu einem Weltraum Fantasie Rollenspiel und nicht zu irgend einem anderen Rollenspiel. Es ist jedoch so, dass das was das Spiel auf lange Sicht interessant macht, die entwicklung und erkundung der Persönlichkeiten eines jeden Charakters ist, vor welche entscheidungen sie gestellt werden und wie sie Interagieren. Und Hierfür ist es

notwendig das ein Charakter einen Hintergrund als Basis seiner Persönlichkeit hat.

Persönlichkeit

Wie Verhält sich dein Charakter in gegenwart anderer Leute? Bist du ernsthaft, aber freundlich, grimm und bedrohlich oder lustig und kumpelhaft? Es liegt an dir, deinem Charakter Leben einzuhaufen. Falls dur eine klare Idee hast, wie sich dein Charakter in der Interaktion mit anderen verhält, wirst du einen Guten grundstein dafür haben deine Fähigkeiten und Motivationen auszuwählen.

Als Beispiel: Was sind die Interessen und Hobbies deines Charakters? ist er Intellektuell und beobachtet die Welt um sich herum ganz genau oder ist er Impulsiv, und tut was er denkt was Richtig ist, ohne sich gedanken um Motivationen und Konsequenzen zu machen? Wie steht es um die Familie des Charakters? Stammen sie aus einem Starken Familienklan oder ist der Charakter ein Waisenkind? Wie sieht es mit Ausbildung, Moral und Persönlicher Lebensphilosophie aus? Jeder hinweis zur Persönlichkeit deines Charakters wird dir helfen ihn Realistisch darzustellen, was deine und die Freude anderer am Spiel Steigern wird.

Beschreibung

Wie ein Charakter aussieht ist nicht so wichtig wie seine Persönlichkeit, aber es hat einen Einfluss darauf wie sie mit anderen interagieren und wie er wahrgenommen wird. Sei vorsichtig mit der Beschreibung deines Charakters, und beginne mit Offensichtlichen dingen wie Größe und Statur. Haarfarbe und Kleidung unterstreichen eine Persönlichkeit. Trägt dein Charakter ein Kostüm oder eine Uniform? Ändert sich das Outfit oder hat der Chrakter faktisch immer das Gleiche an?

Das Erscheinungsbild beachtet auch dinge wie die Rasse, das Geschlecht, das alter und Ticks oder Körperschmuck. Stellt der Charakter seinen Reichtum zur schau? Hat er eine Lockere Haltung oder verhält er sich wie ein Militär? Was sehen Wesen die deinen Charakter das erste mal sehen? Hat der Charakter Narben oder ist er besonders Attraktiv? Je mehr details beschrieben werden, desto einfacher ist es für dich und deine Mitspieler ihn sich vorzustellen.

Du musst nicht alles am Anfang eines Spiels wissen, beginne mit einer groben Beschreibung und schmücke die Details während der Entwicklung des Charakters aus.

Vergangenheit

Falls dein Charakter nicht an Amnesie leidet oder in einer Klonfabrik aufgezogen wurde, wird er Wahrscheinlich einiges An Lebenserfahrung mitbringen, wenn das Spiel beginnt. wo Kommt er her, wie wurde er aufgezogen, war er beim Militär, hatte er eine Unbeschwerte kindheit, hat er bereits abenteuer erlebt, gab es eine größere Tragödie in seinem leben, wann wurde ihnen klar das ihre ziele über ihren Heimatplaneten hinausgingen? All das ist wichtig wenn es gilt die Vergangenheit

eines Charakters zu beschreiben.

Motivation

Sein zuhause zu verlassen ist nicht einfach. Die Meisten Menschen verlassen nie den Kontinent auf dem Sie geboren wurden, noch viel weniger den Heimatplaneten. Reisen im Weltraum sind nicht ungefährlich!

Was ist also ihre Motivation? Warum verlässt ein Individuum die Sicherheit seiner Heimat um ein Weltraum Reisender Vagabund zu werden?

Hier sind ein Paar Motivationen, die als Kreative anregung dienen sollen. Wähle einige aus oder denk dir was neues aus. Denk aber immer daran, das einige der Motivationen Moralisch nicht astrein sind, und andere Dem Leben als Weltraumreisender eigentlich widersprechen!

Zufallsbestimmung

Mit den Folgenden Tabellen kann eine Motivation auch zufällig bestimmt werden:

Zufallsbestimmung Motivation, Tabelle 1

Wurf 2w6	Komplexität
2	Würfle zwei mal auf Tabelle 2
3-7	Würfle drei mal auf Tabelle 2
8-11	Würfle vier mal auf Tabelle 2
12	Unentschlossen, wird noch mal und beachte die Notiz

Unentschlossen: Der Charakter ist zwischen zwei sich gegenseitig Ausschließenden Motivationen hin und hergerissen. Würfle nochmal auf Tabelle 1 und stell die Komplexität der Motivation fest. Anschließend würfle auf Tabelle 2. Die Erste Motivation und die darauf Folgenden sind der Primäre antrieb, während das Gegenteil der Ersten Motivation der Sekundäre Trieb ist. Beispielsweise ist das Gegenteil von Abenteuerlustig Sicherheit.

Zufallsbestimmung Motivation, Tabelle 2

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
1	1	Abenteuer
	2	Askese
	3	Wagemut
	4	Gesellschaft
	5	Mitgefühl
	6	Mut
2	1	Neugier
	2	Gleichgültigkeit
	3	Erleuchtung
	4	Entdeckung
	5	Freiheit
	6	Idealismus
3	1	Gerechtigkeit
	2	Gnade
	3	Herrschaftlich
	4	Passion
	5	Stolz
	6	Rebellion

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
4	1	Sicherheit
	2	Materialismus
	3	Subtil
	4	Individualismus
	5	Zorn
	6	Furcht
5	1	Glauben
	2	Verantwortung
	3	Geheimhaltung
	4	Abschottung
	5	Kontrolle
	6	Pragmatismus
6	1	Rache
	2	Skurpellosigkeit
	3	Gemeinschaft
	4	Gelassenheit
	5	Zurückhaltung
	6	Traditionell

Abenteurer

Dein Charakter ist ein Abenteurer, der selten die Gelegenheit auslässt sich einer Aufgabe oder Herausforderung, egal wie risikoreich, zu stellen, solange es für ihn in irgendeiner Weise interessant und aufregend ist. Er tendiert dazu mit dem Kopf durch die Wand zu gehen, was, je nach Situation, ein guter oder schlechter Instinkt sein kann.

Gegensatz: Sicherheit

Aaskese

Dein Charakter ist das Abbild von Selbstdisziplin und vermeidet jede Form des Überdieses. Dies hat in der Regel spirituelle oder religiöse Gründe. Er kann diejenigen, die nicht so diszipliniert sind wie er selbst, mit Wohlwollen und Geduld betrachten, er kann sie aber auch verachten und auf sie herabblicken.

Gegensatz: Materialismus

Wagemut

Der Charakter ist ein Adrenalinjunkie immer auf der Suche nach dem nächsten Kick. Er verlangt nach Action, Geschwindigkeit und Aufmerksamkeit, oft erst handelnd bevor er nachdenkt. Auf der positiven Seite ist er häufig in der Lage gut mit chaotischen Situationen umzugehen, die schnelle Reflexe und Entscheidungen verlangen.

Gegensatz: Subtil

Gesellschaft

Der Charakter glaubt daran, dass der Höchste Gradmesser eines Individuums der Wert ist, den er in seiner Gesellschaft einnimmt. Er versucht verlässlich und hilfsbereit zu seinen Mitmenschen zu sein, und versucht auch andere zu einer solchen Haltung zu motivieren. Ein Charakter, der durch die Gesellschaft motiviert ist, mag in Abgeschiedenheit arbeiten, solange er etwas Positives für das Große Ganze darin sieht.

Gegensatz: Individualismus

Mitgefühl

Dein Charakter versucht Andere zu schützen und ihre Leiden zu lindern. Dies gilt insbesondere für aus seiner Sicht Unschuldige und Hilflose. Andere in Gefahr oder Leid zu sehen, fördert deine instinkte dagegen vorzugehen zu Tage. Der Charakter versucht es auch Gewalt, besonders in der Öffentlichkeit, zu vermeiden.

Gegensatz: Zorn

Kontrolle

Dein Charakter verachtet das Chaos und die Unordnung der Gesellschaft und versucht Ordnung und Disziplin durchzusetzen. Er arbeitet präzise, und erwartet das von allen anderen auch. Falls er sehr Ambitioniert ist, versucht der Charakter eventuell seine Kontrolle auf ein größeres Maß auszudehnen und wie ein Gnädiger Diktator oder ein Fädenzieher aus den Schatten zu agieren, natürlich zum wohle der Massen, die nicht in der Lage sind das beste für sich selbst zu erkennen.

Gegensatz: Freiheit

Mut

Dein Charakter setzt sich willig gefahren, schmerzen und ungewissheiten aus. Er tritt Problemen, Gefahren für sein Wohlbefinden und sogar dem Tod ohne Angst gegenüber und nimmt agiert auch im Angesicht von Anfeindungen, Skandalen und Persönlichen verlusten nach seiner auffassung von recht. Er wird entweder als Held gefeiert oder als Trottel in erinnerung bleiben.

Gegensatz: Furcht

Neugier

Dein Charakter ist geboren um die Mysterien des Universums zu erforschen. Sein Fokus mag auf den Geheimnissen der Natur oder des Geistes liegen, aber was auch immer seine Faszination ist, es ist ihm nur schwer möglich davon zu lassen wenn er vor eines dieser Rätsel gestellt wird, auch wenn das gefährlich ist.

Gegensatz: Glaube

Gleichgültigkeit

Dein Charakter versucht jegliche emotionale Bindung auf persönlichem oder professionellen level zu vermeiden. Es mag sein, das er es als beschränkung seines Handlungsspielraumes ansieht, oder er angst vor den Folgen solcher bindungen hat. Vor die Wahl gestellt seine Isolation zu behalten oder einer Sache dienlich zu sein, die seinen anderen Motivationen folgt wird dieser Charakter

eventuell sogar in einen Gewissenskonflikt gestürzt.

Gegensatz: Verantwortung

Erleuchtung

Dein Charakter sieht es als seine Aufgabe an zu Unterweisen und zu Erleuchten, sowohl sich selbst als auch andere. Talente zu fördern und etwas zu hinterlassen was andere voranbringen sind wichtige Lebensziele für ihn. Es kann sein, dass sie versuchen ein Moralapostel in einem Konzern sein, oder dass sie versuchen die Fähigkeiten anderer zu testen und zu ergründen um sie fördern zu können.

Gegensatz: Geheimhaltung

Entdeckung

Dein Charakter lebt dafür neue Orte, Dinge und Ideen zu ergründen und Dinge zu finden, die niemand je zuvor gesehen hat. Routine ist ihm ein Graus und auch wenn eine vernünftige Planung wichtig ist, schreibt er vorsicht in den Wind, wenn es etwas zu entdecken gibt, was er als neu erachtet.

Gegensatz: Abschottung

Glaube

Der Charakter glaubt an etwas, das nicht durch empirische Daten gestützt wird. Dieser Glaube gibt ihrem Leben einen Sinn. Es mag sein, dass sie einem Verhaltenskodex der ihnen durch den Glauben auferlegt ist folgen oder dass es ihr Ziel ist, ihren Glauben zu verbreiten. Abhängig davon wie gewaltbereit der Charakter ist, kann sein Glaube auch zu Konflikten mit denjenigen führen, die für Dinge eine logische und fundierte Begründung erwarten oder die an etwas anderes Glauben.

Gegensatz: Neugier

Furcht

Dein Charakter versucht in jedem Fall Ungewissheiten, Gefahren und potentiellen Verletzungen aus dem Weg zu gehen. Widerstand, Schmerzen und Tod werden diesen Charakter dazu drängen einen anderen Weg einzuschlagen und es ist wahrscheinlich, dass sie ihre Position ändern, sollten sie sich bedroht fühlen. Doch die Furcht kann auch dazu führen, dass der Charakter einen ausgeprägten Überlebensinstinkt hat.

Gegensatz: Mut

Gemeinschaft

Dein Charakter versucht die Sozialen und Künstlichen Barrieren zwischen Individuen einzureissen. Das können der Soziale und Politische Status aber auch die ungleichverteilung von mitteln sein. Sie versuchen alle Intelligenten wesen als Gleichberechtigt zu behandeln und geraten in Konflikt mit solchen, die diese ansicht nicht teilen.

Gegensatz: Herrschaftlichkeit

Freiheit

Dein Charakter verabscheut die starren strukturen der Gesellschaft und versucht den ihn beschränkenden zwängen von Ordnung und Disziplin zu entfliehen. Sie handeln oft impulsiv und neigen dazu die Pläne anderer zu stören. Falls sie höhere Ambitionen hegen, versuchen sie eventuell in Anarchistischer weise die bestehende ordnung zu zerstören um die Massen zu befreien.

Gegensatz: Kontrolle

Zurückhaltung

Dein Charakter versucht eine gesunde Perspektive hinsichtlich seiner wichtigkeit für das gesamte Universum zu behalten. Im gewaltigen universum ist ein einzelner nicht besonders wichtig. Er tendiert dazu ehrbezeugungen und Belohnungen abzulehnen, egal wie sehr er sie verdienen mag. Er ist in der regel höflich und respektvoll, auch wenn er beleidigt oder angefeindet wird. Auf einer Kosmischen Skala sind solche anfeindungen halt sinnlos.

Gegensatz: Stolz

Idealismus

Der Charakter glaubt an eine Ideologie oder einen Handlungsgrundsatz in einer weise, das er sogar bereit ist dafür zu Sterben. Dies mag ein Ehrenkodex sein, wie Ehrlichkeit, Respekt oder Mäßigung oder eine Religionsgegebene Handlungsmaxime. Jeder Angriff auf seine Ideale wird eine Deutliche Reaktion hervorrufen.

Gegensatz: Pragmatismus

Individualismus

Dieser Charakter glaubt, dass die Rechte des Einzelnen die Krönung allen Seins sind, deutlich wichtiger als die Gemeinschaft oder eine Philosophie. Er versucht unabhängig und selbstständig zu sein, und versucht dieses Verhalten auch in anderen zu motivieren. Er kann mit einer Gruppe zusammenarbeiten, aber dies wird aus einer persönlichen Verbindung heraus und nicht aus einem Verantwortungsgefühl begründet.

Gegensatz: Gemeinschaft

Abschottung

Dein Charakter versucht sich von neuen Dingen, seien es Orte oder Ideen fern zu halten und zieht die Sicherheit seiner Heimat der Erkundung des neuen vor. Es kann daran liegen, dass der Charakter Angst vor dem hat, was ihm nicht bekannt ist, oder dass er einfach nur mit dem Status Quo zufrieden ist und kein Verlangen hat etwas zu verändern. In Extremfällen versucht der Charakter jeden Kontakt mit Fremdem zu vermeiden, um nicht kontaminiert zu werden.

Gegensatz: Entdeckung

Gerechtigkeit

Dein Charakter versucht dafür zu sorgen, dass Übeltaten gerecht bestraft werden. Falls es ein existierendes und funktionierendes Justizsystem gibt, versucht der Charakter Straftäter an dieses System zu überstellen, und Beweise für ihre Verbrechen zu liefern. Falls das System, aus Sicht des Charakters, jedoch fehlerbehaftet oder korrupt ist, schreckt er auch nicht davor zurück, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

Gegensatz: Rache

Materialismus

Dieser Charakter versucht große Massen an Reichtümern anzuhäufen. Ob er sie für wohltätige Zwecke einsetzt, hortet oder investiert, liegt dabei an den anderen Persönlichkeitseigenschaften des Charakters. Das Ansammeln von Reichtum an sich jedoch ist ein direktes Ziel des Charakters. Er mag eventuell sogar als gierig und geizig beschrieben werden.

Gegensatz: Askese

Gnade

Dein Charakter übt sich in freundlichkeit, gnädigkeit und vergebung. Insbesondere tendieren sie dazu wenn das Ziel der gnade diese eigentlich nicht verdient hätte. Dafür kann der Charakter eine vielzahl von gründen haben. Vielleicht macht es ihn glücklich, oder sie versuchen so eine Person zum besseren zu verändern, oder sie gehen einfach davon aus, das ihre handlung das Universum zu einem besseren ort macht.

Gegenteil: Skrupellos

Herrschaftlich

Dieser Charakter wurde Geboren um über diejenigen die unter ihm Stehen zu Herrschen. Eventuell versuchen sie die niederen klassen zu Schützen, da ihr Adel sie dazu verpflichtet, aber ihre handlungen sind davon bestimmt das es für ihre Klasse nötig und richtig ist zu handeln, nicht weil jemad es von ihnen erwartet. Im besten falle sind sie nur ein wenig hochnäsiger gegenüber anderen Wesen die nicht so hochwohlgeboren sind wie sie selbst.

Gegensatz: Gemeinschaft

Passion

Dein Charakter hat eine impulsive, eventuell sogar wilde natur, die sie nicht richtig unter Kontrolle haben. Gleichzeitig ist er sehr Loyal oder nimmt teil an anderen. Insgesamt wird dieser Charakter von seinen emotionen beherrscht und muss daran arbeiten in die von kalter logik bestimmte welt zu passen. Auf der anderen Seite verfügt er aber auch über einblicke die logischen wesen eventuell entgehen.

Gegensatz: Gelassenheit

Pragmatismus

Dieser charakter sieht die ergebnisse als wichtiger an als Ideen und Philosophien. Ehre und Ideologien haben für ihn keinen wert, wenn sie nicht das gewünschte ziel erreichen. Dieser ansatz führt jedoch zu konfrontationen, wenn ein Pragmatischer ansatz sich über Ethik und Werte hinwegsetzt.

Gegensatz: Idealismus

Stolz

Dein Charakter eigert einem Ideal, sei es geprägt durch Kultur, Rasse, Sozialem Stand oder seinem Beruf, nach. Sie legen an sich einen hohen standart an, und erwarten dafür von der allgemeinheit

einen entsprechenden Respekt. Sie reagieren schlecht darauf wenn man sie anfeindet oder beleidigt.

Gegensatz: Zurückhaltung

Rebellion

Diese Charaktere lehnen sich gegen die Regeln der Gesellschaft auf und tendieren dazu einzelgänger zu sein, sei es aus einer Persönlichen entscheidung heraus oder wegen der Vorurteile der gesellschaft. Der Rebell lehnt Gesellschaftliche Trends ab und hält nicht viel von der Meinung der allgemeinheit. Es kann sein das sie andere mit einer ähnlichen Gesinnung suchen oder aber das sie einfach nur allein gelassen werden wollen.

Gegensatz: Traditionell

Verantwortung

Dieser Charakter sieht sich wegen seiner Fähigkeiten oder Aufgaben in der Pflicht, was seine Freiheit einschränkt. Er ist jemandem oder etwas neben sich selbst verpflichtet und sieht es als eigensinnig oder fahrlässig an, diese pflicht zu ignorieren. Sollte er vor diese Wahl gestellt werden kann ihn das in einen Gewissenskonflikt stürzen.

Gegensatz: Gleichgültigkeit

Skrupellosigkeit

Dieser Charakter wird es nicht zulassen, das gefühle oder beziehungen seinen blick trüben. Die Gefühle und das Wohlergehen anderer sind irrelevant im vergleich zum Erreichen seiner Ziele. Falls es zur folge hat, das andere Leiden, ob verdient oder nicht, während dieser Charekter auf sein ziel zusteuert, dann kümmert ihn das nicht. Im extremsten fälle heiligt der Zweck jedes mittel. Eventuell ist dein Charakter auch einfach nur böseartig.

Gegensatz: Gnade

Geheimhaltung

Dein Charakter versucht Informationen und Wissen vor denen zu verbergen die es nicht wert oder die nicht bereit sind es zu hören. Wissen ist Macht, und Macht muss denen vorbehalten bleiben die fähig sind sie zu benutzen. Im Extremsten fälle versucht der Charakter wissen und informationen zu beseitigen, um seine verbreitung zu verhindern und diejenigen zu diskreditieren, die gedankenlos informationen weitergeben.

Gegensatz: Erleuchtung

Sicherheit

Der Charakter versucht Risiken zu minimieren, auch wenn sie eine höhere Belohnung versprechen würden. Sogar die außergewöhnlichsten Aufgaben versucht er zu erfüllen, indem er alles meidet oder eliminiert, was potentiell aufregend oder gefährlich sein könnte. Idealerweise führt dies zwar zu einem langen, aber auch meist eintönigen Leben.

Gegensatz: Abenteurer

Gelassenheit

Dein Charakter versucht eine mentale, geistige und emotionale Balance zu finden und zu halten. Dies kann aus spirituellen Gründen heraus geschehen oder ein Selbsterhaltungsmechanismus gegen seine eigene innere Instabilität sein. Es ist wahrscheinlich, dass dein Charakter Situationen vermeidet, die Erinnerungen an Traumata und ungesunde Verhaltensweisen wachrufen, aber zu lernen mit diesen Dingen umzugehen ist ein wichtiger Schritt des Charakters, um wieder auf die Beine zu kommen.

Gegensatz: Passion

Subtil

Der Charakter versucht seine Ziele zu erreichen, ohne dabei großes Aufsehen zu erregen. Genaue Planung steht deswegen meist an der Spitze seiner Prioritäten, doch Erfolg allein ist nicht genug. Der größte Erfolg für diesen Charakter ist es, eine Aufgabe zu erfüllen, und niemand wird es je wissen, dass es diese Aufgabe überhaupt gab. Die größte Macht hat der, den niemand sehen kann.

Gegensatz: Wagemut

Traditionell

Dieser Charakter ist von Traditionen, Strukturen und Hierarchien überzeugt. Er misst dem Respekt von Autoritäten und der Theorie von Befehl und Gehorsam großen Wert bei. Er blüht auf, wenn es Stabilität, Struktur und klare Ziele gibt. Es kann jedoch zu einer Gewissenskriese führen, wenn die Befehle mit der persönlichen Moral konträrkieren.

Gegensatz: Rebellion

Rache

Dein Charakter versucht sich für ein an ihm oder seinen nächsten Begangenes Unrecht zu Rächen. Er ist insgesamt vom Justizsystem enttäuscht und glaubt nicht mehr daran. Auch das Persönliche Wohlergehen muss sich diesem Ziel unterordnen. Eventuell bedeutet dies auch, das unbeteiligte als Kollateralschäden betrachtet werden.

Gegensatz: Gerechtigkeit

Zorn

Dein Charakter hat kein Problem damit Tod und Zerstörung zu verbreiten, besonders wenn das Ziel es aus seiner Sicht verdient hat. Wenn der Charakter realisiert, dass andere ihre Macht missbrauchen oder sich falsch verhalten, fördert das seine grundlegendsten Instinkte zu Tage. Der Charakter tendiert dazu auch an öffentlichen Plätzen ohne Rücksicht auf Konsequenzen Gewalt anzuwenden.

Gegensatz: Mitgefühl

Schwierigkeiten und Probleme

Jeder interessante Charakter hat Probleme und Schwierigkeiten in seinem Leben. Dies können physische oder mentale Einschränkungen sein, alte Feinde, die sich immer wieder versuchen am Charakter zu rächen, oder einfach nur soziale Unfähigkeit. Denk dir ein oder zwei Schwierigkeiten für deinen Charakter aus. Dies wird deinen Charakter tiefer ausgestalten und vereinfacht es Geschichten zu erfinden, die deinen Charakter beeinflussen oder auf ihn zugeschnitten sind. Weiterhin ist es so, dass Charaktere, die durch ihre Schwierigkeiten in eine ernsthafte Gefahr geraten, einen Aktionspunkt erhalten können. Diese können verwendet werden, um Vorteile zu erschaffen, siehe den Abschnitt über Aktionen. Folgend sind einige Beispiele in groben Kategorien.

Abhängigkeit

Der Charakter ist von Umwelteinflüssen oder anderen Dingen abhängig, die nicht normal sind. Es kann sein, dass der Charakter panisch reagiert, wenn er zum Beispiel Wasser oder Sonnenlicht sieht. Eventuell braucht er auch eine besondere Temperatur, um arbeiten zu können. Falls ein Charakter einem Umfeld ausgesetzt ist, das seiner Abhängigkeit widerspricht, ohne entsprechend ausgerüstet zu sein, dann wird der Charakter einen Strafwürfel für die Dauer ertragen müssen, die er diesem Umstand ausgesetzt ist. Während das sehr behindernd sein kann, wird es den Charakter nicht direkt töten.

Feind

Der Charakter ist entweder ein ausgestoßener oder er wird von jemandem oder etwas mit mehr Macht als er selbst gejagt. Eventuell flieht er vor einer Regierung oder einem Geheimdienst. Vielleicht wird er auch zu unrecht von jemandem aus seinem Umfeld beschuldigt eine Tragödie verursacht zu haben. Es kann auch sein, dass der Charakter einen zur Gewalt neigenden Stalker hat, oder von religiösen Fanatikern verfolgt wird.

Grässlich

Manchmal ist es nicht schön oder einfach ein Abenteurer zu sein. Durch einen Unfall oder eine unfähig ausgeführte Genmanipulation kann ein Lebewesen grausam verändert werden. Eventuell ist der Charakter auch von einer Welt oder Spezies die ihn zwar als Schön ansieht, aber für andere ist er Hässlich und Abstoßend. Was auch immer der Grund ist, der Anblick des Charakters schreckt erwachsene ab und bringt Kinder zum weinen. Dies kann zu Problemen in sozialen und kommunikativen Situationen führen oder Hindernisse aufbauen, wenn jemand den Charakter das erste Mal trifft.

Verpflichtung

Der Charakter ist einer Person oder Organisation verpflichtet, deren Interessen nicht mit den eigenen überlappen müssen. Dies kann sein, weil der Charakter Mitglied eines Esoterischen Ordens ist und zeitweise verpflichtet wird im Dienste des Ordens zu handeln, oder dass der Charakter jemandem signifikante Mengen an Geld schuldet, die abgearbeitet werden müssen. Aus einer solchen Verpflichtung zu entkommen ist entweder sehr schwierig oder aber gar nicht vom Charakter gewollt, da es auch Vorteile mit sich bringt.

Charakterpunkte

Sobald die wichtigen Teile eines Charakters klar sind, kann begonnen werden die Fähigkeiten und Attribute eines Charakters zu bestimmen. Charaktere werden erstellt, in dem Charakterpunkte benutzt werden um Attribute und Fähigkeiten zu erwerben. Der Spieler beginnt dabei in der Regel mit 30 Punkten und verwendet diese um seinen Grundcharakter zu erstellen. Charaktere in ZeroSpace sind normalen Wesen überlegen. Normale Wesen haben als Richtwert etwa 20 Charakterpunkte.

Den Charakter Verbessern

Im Gegensatz zu vielen Rollenspielen, geht ZeroSpace davon aus, dass Charaktere relativ weit entwickelt sind wenn sie erstellt werden. In der Regel werden Charaktere in Büchern und Filmen, denen die Welt von ZeroSpace nachempfunden ist auch nicht mehr Signifikant und stetig stärker. Auf der anderen Seite ist es Teil eines unterhaltsamen Spiels sich zu entwickeln und neue Fähigkeiten zu entdecken. ZeroSpace verwendet dabei ein Erfahrungssystem, das jedoch im Vergleich zu anderen Rollenspielen vergleichsweise langsamen Fortschritt bietet.

Am Ende jedes Handlungsbogens (etwa 6 Spielrunden) kann der GM entscheiden wie viel Erfahrung die Spieler erhalten haben. Und jeder Spieler bekommt diese Menge an Charakterpunkten für seinen Charakter zugeschrieben. Wenn ein Spieler mehr als einen Charakter gespielt haben sollte, aus welchem Grund auch immer, kann der Spieler die erhaltene Erfahrung auch zwischen verschiedenen Charakteren aufteilen.

Die Erfahrung wird für die einzelnen Charaktere in Charakterpunkte umgewandelt, die auch wie diese verwendet werden können. Jedoch ist es wichtig, dass neue Gaben und Fähigkeiten in Absprache mit dem GM erworben werden, um sicherzugehen, dass der Charakter weiter in die Gruppe und das Universum passt. Eine Diskussion unter allen Spielteilnehmern ist hier nie eine schlechte Idee.

Der Spielleiter sollte Erfahrung an Spieler vergeben, die ihre Rolle besonders gut gespielt haben und das Spiel für alle besser gemacht haben dadurch. Hier ein Paar Vorschläge:

Erfahrungspunkte

Tätigkeit	Belohnung
Zum Spiel Erschienen	+ 0 P
Mit Freude gespielt und sich eingebracht	+ 1 P
Eine längere Handlung absolviert	+ 1 P
Spieler mit der geringsten Erfahrung in der Gruppe	+ 1 P

Denkt immer daran, Sinn des Spiels ist es nicht einen möglichst hohen Stand an Erfahrungspunkten zu erhalten. Falls sich Mitspieler bei ungleicher Verteilung der Erfahrung benachteiligt fühlen kann man auch jedem Spieler nach einer Handlung 2 Erfahrungspunkte geben und damit fertig sein. Auch das ist etwas, was sich in einer Diskussion mit der Gruppe am besten lösen lässt.

Zero Space : Attribute

Die Attribute eines Charakters in ZeroSpace bewegen sich auf einer Skala von 1 bis 10. Die Meisten Wesen haben Attribute von 1 bis 6 , von Normal bis Großartig. Wenige Erreichen eine 7 in irgendeinem ihrer Attribute, während eine 8 nahezu das Maximum des menschenmöglichen darstellt. Interessanterweise ist die Physis der Meisten Nichtmenschlichen Intelligenten Wesen ebenfalls in diesem Bereich.

Attribute haben Kosten die sich steigern, je mehr das Attribut gesteigert wird. Attribute kosten einen Charakterpunkt pro Attributpunkt im Bereich 1-3, zwei Charakterpunkte im Bereich 4-6, 3 im Bereich 7-9 und für die Steigerung auf den 10 Attributpunkt müssen 4 Charakterpunkte investiert werden. Für eine neue Charaktererstellung sollten etwa 25 der 30 vorhandenen Charakterpunkte in Attribute investiert werden. Das Attribut für Macht sollte dabei bei 0 bleiben, wenn der Charakter keine Gaben oder Eigenschaften hat die etwas anders verlangen, und er auch keinem Orden angehört der es erlaubt Esoterische Kräfte einzuüben.

Attributskosten

Beschreibung	Attributswert	Kosten Pro Punkt
Normal	1-3	1
Großartig	4-6	2
Fantastisch	7-9	3
Unglaublich	10	4

Zufallsverteilung für Attribute

Wenn du deine Attribute zufällig bestimmen lassen möchtest ist das möglich. Würfle mit drei sechsseitigen Würfeln und vergleiche die folgende Tabelle:

Zufallsverteilung Attribute

Wurf 3w6	Attributswert	CP Kosten
3	1	1
4-6	2	2
7-10	3	3

11-14	4	5
15-17	5	7
18	6	9

Würfle fünf mal auf die Tabelle, notiere die Ergebnisse, und subtrahiere die Summe der Kosten von deinen Charakterpunkten (CP). Weise danach deinen Charakterattributen (Kraft, Geschick, Intelligenz, Wille und Macht) jeweils einen der Ausgewürfelten werte zu. Die Entscheidung welcher Wert, welchem Attribut zugewiesen wird ist dabei dir überlassen.

Die Ausdauer eines Charakters entspricht immer ihrer Kraft oder ihrem Willen, je nach dem, welcher wert der beiden der höhere ist.

Kraft

Kraft (STR) repräsentiert die Körperkraft eines Charakters und seine Fähigkeit sich im Nahkampf zu behaupten und Schaden wegzustecken. Kraft ist bei Proben auf diese Art von Dingen dann auch der entsprechende Aktionswert beziehungsweise Verteidigungswert (AV bzw DV).

Kraft bestimmt, welches Gewicht ein Charakter heben kann und wie weit er Dinge werfen kann. Es ist der Standartwert in Nahkampfsituationen. Vergleiche Hierzu das Kapitel zu Aktionen.

Wenn die Kraft eines Charakters auf 0 Fällt ist er nicht mehr in der Lage zu stehen und hat große Probleme dabei sich zu bewegen. Er muss eine DV3 Probe auf Athletik (Geschick) in jeder Runde bestehen, nur um ein Paar meter zu kriechen und er scheitert automatisch an allen Proben auf Kraft. Kraft kann nicht unter einen wert von 0 Reduziert werden.

Die Folgende Tabelle beschreibt die mit dem Kraftattribut in Verbindung stehenden Leistungswerte

Kraft

Kraft	Heben	Werfen (25 kg)	Sprung aus dem Stand
1	37 kg	1 m	1 m
2	54 kg	1 m	1 m
3	79 kg	2 m	1 m
4	120 kg	2 m	1 m
5	170 kg	4 m	2 m
6	250 kg	5 m	2 m
7	370 kg	8 m	4 m
8	540 kg	11 m	5 m

9	960 kg	20 m	8 m
10	1,700 kg	35 m	11 m

1. **Heben** beschreibt den größtmöglichen wert, den ein Charakter vom Boden auf ungefähr Hüfthöhe anheben kann. Ein Charakter der das Maximum seiner Kapazität hebt oder Trägt kann sich maximal ein bis zwei Schritte pro runde bewegen. Normale Bewegung ist möglich mit Gewichten, die sich mindestens eine Stufe unter der Maximalstufe befinden. Ein Charakter mit Kraft 8 könnte also Problemlos bis zu 370Kg umhertragen ohne davon Einschränkungen zu haben.
2. **Werfen (25 kg)** beschreibt die maximale distanz, die ein Charakter ein Festes Objekt mit 25kg gewicht werfen kann. Um zu überprüfen wie weit ein Schwereres Gewicht geworfen werden kann, subtrahiere die Kraft, die es benötigen würde ein Objekt anzuheben vom gesamtwert und schlage dann den Werfen wert nach. Beispielsweise könnte ein Charakter mit Kraft 8 ein Objekt das dem Gewicht eines Menschen (80 kg) gleichkommt etwa 2m weit werfen (80 Kg ist im bereich 79 bis 120 also Kraft 4, grundkraft ist 8, 8-4 sind 4, wurfweite bei Kraft 4 sind 2 meter).
3. **Sprung** beschreibt die Strecke die ein Charakter aus dem Stand ohne Anlauf springen kann. Mit anlauf addiert man den Basisbewegungswert zum Sprung hinzu.

Geschick

Geschick (GES) repräsentiert die Körperkontrolle eines Charakters, seine Fähigkeit im Fernkampf sowie seine allgemeine Beweglichkeit. Für aufgaben in diesen bereichen ist Geschick der Normale AV und DV.

Geschick bestimmt auch, wie weit sich ein Charakter pro Runde bewegen kann (rennen, schwimmen, etc). Es ist der Grundwert für Fernkampf, vergleiche dazu das Kapitel Aktionen.

Falls das Geschick eines Charakters auf 0 gesenkt wird, hat er Große probleme sich überhaupt zu bewegen. Um sich wenige Schritte fortzubewegen muss der Charakter erfolgreich eine DV 3 Probe auf Athletik (Wille) bestehen. Er Scheitert automatisch an sämtlichen Proben auf Geschick.

Geschick kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Die Folgende Tabelle beschreibt die mit dem Geschicklichkeitsattribut in Verbindung stehenden Leistungswerte

Geschick

Geschick	Gehen (Grundwert Bewegung)	Rennen (Doppelte Bewegung)	Sprinten (Maximale Bewegung)	Sprint (km/h)
0	0 m	0 m	0 m	0 km/h
1	1 m	2 m	6 m	4 km/h
2	2 m	4 m	12 m	7 km/h
3	3 m	6 m	18 m	11km/h
4	4 m	8 m	24 m	14 km/h
5	6 m	12 m	36 m	22 km/h
6	7 m	14 m	42 m	25 km/h
7	10 m	20 m	60 m	36 km/h
8	13 m	26 m	78 m	47 km/h
9	19 m	38 m	114 m	68 km/h
10	28 m	56 m	168 m	100 km/h

Geschick	Schwimme n (Grundwert Bewegung)	Schnell Schwimme n (Doppelte Bewegung)	Sprint Schwimme n (Maximale Bewegung)	Sprint Schwimme n (km/h)
0	0 m	0 m	0 m	0 km/h
1	1 m	2 m	6 m	4 km/h
2	1 m	2 m	6 m	4 km/h
3	1 m	2 m	6 m	4 km/h
4	2 m	4 m	12 m	7 km/h
5	2 m	4 m	12 m	7 km/h
6	3 m	6 m	18 m	11 km/h
7	3 m	6 m	18 m	11 km/h
8	4 m	8 m	24 m	14 km/h
9	5 m	10 m	30 m	18 km/h
10	7 m	14 m	42 m	25 km/h

Intelligenz

Intelligenz (INT) beschreibt die Fähigkeit eines Charakters Daten zu Analysieren, Schlussfolgerungen zu ziehen und Probleme zu lösen. Proben auf diese Fähigkeiten haben INT als AV

Falls die Intelligenz eines Charakters auf 0 Reduziert wird, hat ein Charakter große Schwierigkeiten sich zu konzentrieren. Sie müssen eine moderate 3DV Probe auf Diplomatie (Wille) jede Runde bestehen, um einen Satz zu formulieren oder eine Einfache Frage zu verstehen. Sie scheitern an allen Proben auf Intelligenz. Intelligenz kann nicht unter 0 gesenkt werden.

Wille

Wille (WIL) repräsentiert die Willenskraft eines Charakters, die Stärke ihrer Persönlichkeit und ihre Fähigkeit die Beweggründe anderer zu verstehen. Bei Proben auf solche Dinge ist Wille der zugehörige AV Wert.

Sollte der Wille eines Charakters auf 0 Reduziert werden, hat ein Charakter gewaltige Schwierigkeiten bewusste Entscheidungen zu Treffen und sie scheitern Automatisch an allen

Proben auf Wille. Wille kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Macht

Macht (POW) beschreibt die Übernatürlichen Kräfte eines Charakters, den Kraftlevel eines Androiden oder das Psychische Potential das einem Charakter zur Verfügung steht. Falls ein Charakter Esoterische oder Außerirdische Spezialkräfte hat, beschreibt POW die Stärke dieser Kräfte. Normale Menschen haben einen Machtlevel von 0

Auf einem Machtlevel von 0 ist ein Charakter nicht in der Lage Dinge zu verwenden die auf Macht basieren. Macht kann nicht auf einen Wert kleiner als 0 reduziert werden.

Die folgende Tabelle beschreibt die mit dem Machtattribut in Verbindung stehenden Leistungswerte

Macht		
Macht	Genereller Effekt	Maximale Masse
0	0	0 kg
1	1	37 kg
2	1	54 kg
3	2	79 kg
4	2	120 kg
5	4	170 kg
6	5	250 kg
7	8	370 kg
8	11	540 kg
9	20	960 kg
10	35	1,700 kg

1. **Maximale Masse** beschreibt die Maximale Stoffliche Masse, die ein Charakter mit seiner Macht manipulieren kann. Das kann durch Telekinese sein, oder durch eine Stoffumwandlung.
2. **Genereller Effekt** Beschreibt wie viele Dinge ein Charakter beeinflussen kann.

Ausdauer

Ausdauer (AUS) beschreibt den Willen und die Fähigkeit eines Charakters mentalen und physischen Schaden hinzunehmen. Ausdauer wird nicht über Charakterpunkte erworben, sondern ist gleich dem Wert von Kraft oder Wille, je nach dem welcher von diesen Werten Höher ist. Eine Permanente Änderung an diesen Werten kann also auch den Wert für Ausdauer verändern.

Wenn ein Angriff auf einen Charakter erfolgreich ist, wird ihm ein (oder mehr, falls die Regeln für die Erfolgsspanne verwendet werden) Punkt an Ausdauer temporär abgezogen. Ein Charakter, dessen Ausdauer um 50% Reduziert wurde, kann sich zwar noch Artikulieren und seine Rolle Spielen, aber jegliche Kampfhandlung wird mit einem Strafwürfel belegt. Wird die Ausdauer weiter auf 0 Reduziert wird ein Charakter ohnmächtig und ist somit aus dem Kampf entfernt. Ausdauer kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Zero Space : Fähigkeiten

Fähigkeiten erlauben es einem Charakter seine Attribute einzusetzen um ein bestimmtes Problem anzugehen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Fähigkeiten kosten einen Charakterpunkt (CP). Eine Spezialisierung in einer Fähigkeit kostet einen weiteren CP, und gibt dem Charakter einen Bonuswürfel, sollte die Probe auf die er Würfeln muss im Bereich seiner Spezialisierung liegen. Wir schlagen vor, etwa 10 CP bei der Charaktererstellung für Fähigkeiten auszugeben. Sollte dein Charakter jedoch über Alieneigenschaften, Gaben oder Esoterische Kräfte verfügen sollte dein Charakter mindestens 5 CP in Fähigkeiten investieren.

Fähigkeiten sind relativ breit gefasst. Wissenschaft beispielsweise deckt alles ab, von Archeologie bis hin zu Zymologie. Es ist jedoch so, dass nur weil ein Charakter all das mit einer Fähigkeit tun kann er dies noch lange nicht sollte oder muss. Ein Charakter der Fähigkeiten im Bereich Technik hat könnte, theoretisch gesehen alles machen vom Reparieren von Holokameras bis hin zum Planen von Repulsoraufzügen. Das bedeutet aber nicht, dass es Sinn macht, dass er das tut. Ein erfahrener Elektriker ist nicht zwingend in der Lage den Motor eines Gravobikes zu reparieren, auch wenn beide Aufgaben von der Techniker Fähigkeit abgedeckt sind. Es liegt im Bereich des Spielers ob eine Handlung Sinn für einen Charakter macht oder nicht und es ist seine Aufgabe dies dem Spielleiter mitzuteilen.

Aktionswert (AV)

Der Aktionswert eines Charakters ist normalerweise gleich dem Attribut, das sie benutzen um eine Aufgabe zu erfüllen plus dem Wert der Ausrüstung dazufügt. Beispielsweise ist der AV für den Versuch eine Klippe hinaufzuklettern (Probe auf Athletik - Kraft) der Kraftwert des Charakters plus dem Wert von eventueller Bergsteigerausrüstung die der Charakter dabei hat.

Die meisten Fähigkeiten sind mit einem bestimmten Attribut verknüpft. Das Attribut kann jedoch manchmal auch von den jeweiligen Umständen abhängen. Wenn ein Charakter zum Beispiel versucht einen Blaster zu reparieren und die Reparatur hängt davon ab einen Fehler in der Verkabelung zu finden, dann wird die Probe wahrscheinlich auf Technik (Intelligenz) stattfinden, während eine Reparatur bei der es darum geht die Feinkalibrierung der Fokusslinsen vorzunehmen eventuell eher eine Probe auf Technik (Geschick) bedeuten würde.

Bessere Ausrüstung macht es einfacher bei einer Probe erfolgreich zu sein. Der Versuch sich in einen Computer zu Hacken wäre beispielsweise eine Probe auf IT (Intelligenz). Steht dem Charakter jetzt ein Entschlüsselungswerkzeug mit dem Wert zwei zur Verfügung, dann würde sich die AV durch diese Ausrüstung um 2 steigern. Ausrüstung die relativ einfach ist oder Mehrzweckwerkzeuge, wie ein Mobil mit Entschlüsselungssoftware oder ein Multitool haben in der Regel einen Wert von 1. Normale Ausrüstung wie ein Werkzeugset oder ein Terminal mit

Hackingsoftware würde einen wert von 2 haben, während Spezielle Ausrüstung, wie zum beispiel ein Überbrücker für ein bestimmtes sicherheitsschloss ein wert von 3 haben würde. Generell gilt, je enger der einsatzbereich, desto besser der wert.

Was wenn man eine Fähigkeit nicht hat?

Ein Charakter kann eine Probe auch durchführen, wenn er die korrespondierende Fähigkeit nicht besitzt, solange der GM der meinung ist, das dies generell im Rahmen des machbaren ist. So kann zum beispiel jeder versuchen eine Lüge zu erzählen (Probe auf Täuschen), aber nicht jeder kann ein Publikum ablenken, in der er eine epische Ballade vorträgt (Probe auf Darstellung). Falls ein Charakter eine Aufgabe angeht, für die er nicht über die Passende Fähigkeit verfügt, dann besteht der AV nur aus dem wert eventueller Ausrüstung, der Attributswert wird nicht addiert.

Typische Fähigkeiten

ZeroSpace teilt Fähigkeiten in sehr breite Fachrichtungen ein. Die gleich Folgende liste erhebt weder einen Anspruch auf vollständigkeit, noch ist sie vollständig objektiv. Fähigkeiten sind eingeteilt nach ihrem nutzem im spiel, nicht nach einer bestimmten struktur. Aus diesem Grund ist Wissenschaft sehr sehr breit gefasst, während IT sich auf einen relativ engen bereich beschränkt. Es ist auch möglich die Selbe Aufgabe mit verschiedenen fähigkeiten zu lösen. Auf einen Baum zu klettern kann beispielsweise mit Athletik (Kraft) oder aber auch mit Überlebenskunst (Kraft) gelöst werden. Wie fähigkeiten angewandt werden liegt immer im ermessens des Spielleiters der dies in Interaktion mit seinen Mitspielern klären sollte. Ein Charakter kann auch über Fähigkeiten verfügen, die hier so nicht aufgeführt sind. Neu Geschaffene Fähigkeiten sollten aber alles in allem etwa über die gleiche bandbreite an Anwendungen verfügen wie die hier gelistete. Eine neue Fähigkeit mit dem Namen Einzelkämpfer, die alles abdeckt was Fernkampf, Nahkampf, Athletik, Überlebenskunst und Heimlichkeit abdeckt wäre beispielsweise sehr unfair. Das Typische attribut für eine Fähigkeit ist hier ebenfalls aufgeführt, doch es sei noch einmal daran erinnert, das das Verlangte Attribut sich je nach Umstand ändern kann.

Typische Fähigkeiten

Fähigkeit	Attribut	Beispiele
Athletik	Geschick oder Kraft	Klettern, Gymnastische Übungen, Reiten, Rennen, Tauchen, Schwimmen, Werfen
Nahkampf	Kraft	Äxte, Keulen, Psischwerter, Speere, Schwerter, Faustampf, Vibroklingen, Nahkampfkräfte Esoterischer Art
IT	Intelligenz	Künstliche Intelligenz, Forensiche Analysen, Datenfälschung, Hacken, Programmieren, Sicherheitssysteme, Sensorik

Kultur	Intelligenz	Kunst, Geschichte, Musik, Philosophie, Politik, Medien, Aussehen, Kleidung
Täuschen	Wille	Täuschen, Tarnen, Lügen, Verkaufen
Diplomatie	Wille	Überreden, Überzeugen, Unterhalten, Etikette, Verhandlungen, Straßenwissen
Technik	Intelligenz	Architektur, Elektronik, Mechanik, Raumschifftechnik, Sprengstoffe
Gewandheit	Geschick	Bombenentschärfung, Schlösserknacken, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks
Nachforschung	Intelligenz	Beweise Analysieren, Beweise sammeln, Hinweise erkennen
Überzeugen	Wille	Bestechung, Verhör, Führungskraft, Verführung
Medizin	Intelligenz	Cyberimplantate, Diagnosen, Nanotherapien, Pharmalogie, Operationen
Wahrnehmung	Intelligenz	Lauschen, Einen Geruch oder Geschmack wahrnehmen, Beobachter bemerken
Darstellung	Wille	Komik, Tanz, Musik, Singen, Theater
Fahrzeug-beherrschung	Geschick oder Intelligenz	Flugzeuge, Bodenfahrzeuge, Schweres Gerät, Drohnen, Raumschiffe, U-Boote, Schiffe
Fernkampf	Geschick	Blaster, Blaster Gewehre, Armbrüste, Wurf Waffen, Raketenwerfer, Fernkampfkräfte Esoterischer Art
Wissenschaft	Intelligenz	Astronomie, Chemie, Genetik, Geologie, Biologie, Mathematik, Nanotechnologie, Physik, Psychologie
Raumschiff Waffen	Intelligenz	Disruptoren, Protonen Torpedos, Warpraketen, Laserlanzen
Heimlichkeit	Geschick	Verstecken, Beschatten, Schleichen
Überlebenskunst	Intelligenz	Sammeln, Jagen, Wegfindung, Taktik, Spurenlesen

Athletik

Die Fähigkeit Athletik deckt das gesamte Spektrum von Breitensportarten ab. Kampfkünste sind ausgeschlossen. Dies sind Dinge wie Rennen, Springen, Klettern, Schwimmen, Werfen etc.

Generell ist ein Wettstreit im Bereich Athletik ein einfacher Vergleich des relevanten Attributs. Gibt es einen Gleichstand zwischen den Attributen, würde gewürfelt werden, eventuell sogar in mehr als einer Probe. In einigen Sportarten ist der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren im Millisekundenbereich.

Athletik verlangt typischerweise nach einer Probe auf Kraft oder Geschick.

Beispiele: Klettern, Gymnastische Übungen, Reiten, Rennen, Tauchen, Schwimmen, Werfen

Nahkampf

Nahkampf deckt die vielfältigen Mittel ab, die Menschen gefunden haben, sich gegenseitig zu verletzen, entstellen oder zu töten während man sich in direktem Kontakt miteinander befindet. Alles, was im direkten Kontakt im Kampf miteinander abläuft, ist von der Nahkampf-Fähigkeit abgedeckt.

Nahkampf ist normalerweise eine Probe auf Kraft.

Beispiele: Äxte, Keulen, Psischwerter, Speere, Schwerter, Faustkampf, Vibroklingen, Nahkampfkräfte
Esoterischer Art

IT

Fähigkeiten im Bereich IT erlauben es einem Charakter Programme zu schreiben, alte Programme zu verstehen oder Daten in Netzwerken zu verfolgen. Es erlaubt einem Charakter auch, Sicherheitsprogramme und Protokolle zu umgehen. Wenn ein Charakter besonders bewandert in einem bestimmten Programm ist, kann es sogar sein, dass der GM auf eine Probe ganz verzichtet. Wird versucht, in ein System einzudringen, so ist die Probe meist in einem recht hohen Bereich (6-9), da Sicherheitsprogramme sehr weit fortgeschritten sind.

An einem Wurf auf IT zu scheitern bedeutet, dass ein Versuch vielleicht nur nicht erfolgreich war. Vielleicht wurde aber auch ein stiller Alarm ausgelöst oder es wurde eine Spur hinterlassen, die es Feinden erlaubt, die Charaktere zu verfolgen.

IT ist in der Regel eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Künstliche Intelligenz, Forensische Analysen, Datenfälschung, Hacken, Programmieren, Sicherheitssysteme, Sensorik

Kultur

Fähigkeiten im Bereich Kultur verleihen ein breites Wissen über die Allgemeine Lebenssituation. Das kann Generelles Wissen, wie Literatur oder Kunst sein, oder aber auch kleine Informationen wie den Drittnamen des Fünften Imperators oder die Herkunft des Grünen Streifens an Abfallports von Raumschiffen (Ja da ist einer - überall)

In der Regel ist Kultur eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Kunst, Geschichte, Musik, Philosophie, Politik, Medien, Aussehen, Kleidung

Täuschen

Täuschen wird verwendet um jemanden von der Wahrheit einer Aussage oder Situation zu überzeugen, in der Regel um eine Reaktion zu provozieren. Das kann passieren, um jemanden von einer religiösen Idee zu überzeugen oder um ihm ein Auto zu verkaufen. Es ist nicht nötig, dass der Täuschende seine eigenen Aussagen glaubt, aber wenn sie selbst tief überzeugt sind, können sie einen Bonuswürfel dafür erhalten, eigene Ehrlichkeit kann sehr überzeugend sein. Falls der getäuschte dazu neigt dem Täuschenden sowieso zu glauben, kann man auch auf ein Würfeln verzichten. Falls man aber versucht jemanden von etwas völlig Absurden (aus dem Blick des zu Täuschenden) zu überzeugen, dann kann es sein, dass der Versuch mit einem Strafwürfel belegt wird, oder automatisch scheitert.

Eine gescheiterte Täuschung kann bedeuten, dass jemand die Lüge einfach nicht glaubt, sie kann aber auch die Beziehung zwischen zwei Charakteren belasten oder jemanden vom Exakten Gegenteil überzeugen.

Täuschung ist meistens eine Probe auf Wille

Beispiele: Täuschen, Tarnen, Lügen, Verkaufen

Diplomatie

Die Diplomatie Fähigkeit wird benutzt um sich an sein soziales Umfeld anzupassen. Sie erlaubt einem Charakter sich mit der Bürokratie auseinanderzusetzen, im richtigen Moment die richtigen Manieren zu haben oder Verhandlungen mit zwielichtigen Gestalten zu überstehen. Eine Probe auf Demokratie kann erforderlich sein, wenn es gilt einen bestimmten Passierschein zu erhalten, Kontakt zu einer Gruppierung aufzubauen ohne dieser vor den Kopf zu stoßen oder um einen Gang mitzuteilen, dass sie eine Falle zu erwarten hat.

Ein Scheitern in einer Prüfung auf Diplomatie kann zur Folge haben, dass ein Charakter von Teilen der Gesellschaft verachtet wird, oder dass er einen Mob mit Fackeln und Mistgabeln gegen sich aufbringt.

Diplomatie ist in der Regel eine Probe auf Wille und ist manchmal auch gegen Widerstand durchzuführen.

Beispiele: Überreden, Überzeugen, Konversationen, Etikette, Verhandlungen, Straßenwissen

Technik

Technik ist eine wichtige Fähigkeit, wannimmer ein Charakter versucht etwas zu bauen, zu planen oder zu reparieren, seien es Gebäude, Maschinen, Systeme oder Materialien. Eine Probe auf Technik kann beispielsweise erforderlich sein, um eine Brücke zu reparieren, einen Teilchenbeschleuniger zu kalibrieren oder um einen Schutz gegen ein Strahlenleck zu errichten.

Ein gescheiterter Wurf auf Technik kann zur Folge haben, dass etwas einfach nicht funktioniert, oder dass es zu einer katastrophalen Fehlfunktion kommt.

Technik ist in der Regel mit dem Attribut Intelligenz verknüpft.

Beispiele: Architektur, Elektronik, Mechanik, Raumschifftechnik, Sprengstoffe

Gewandheit

Gewandheit deckt Fähigkeiten ab, die besonderes Geschick mit den Händen und Fingern verlangen. Ein Wurf auf Gewandheit kann benötigt sein, um jemanden eine Uhr aus der Tasche zu stehlen oder um ein Schloss zu knacken.

Schlägt ein Wurf auf Gewandheit fehl, so kann es sein, dass der Versuch scheitert, oder dass jemand den Taschendiebstahl bemerkt.

In der Regel handelt es sich um einen Test der Geschicklichkeit

Beispiele: Bombenentschärfung, Schlösserknacken, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks.

Nachforschung

Die Fähigkeit Nachforschung beschäftigt sich damit, Geheimnisse auf der Spur zu kommen, und seltsame Umstände zu untersuchen. Dies beinhaltet das Suchen nach Hinweisen, das Analysieren von Beweisen und das Durchsuchen von Datenbanken im Hypernet.

Schlägt die Nachforschung fehl, kann dies zu einer Sackgasse in einer Untersuchung führen, oder sogar auf eine falsche Fährte. Eventuell wird auch ein falscher Schluss gezogen.

In der Regel ist eine Probe auf Nachforschung ein oder mehrere Würfe auf Intelligenz

Beispiele.: Sichten von Beweisen, Sammeln von Beweisen, identifizieren von Hinweisen.

Überzeugen

Überzeugen ist die Fähigkeit die es ermöglicht anderen Informationen oder Handlungen zu entlocken, in dem man mit ihnen Flirtet, sie bedroht oder sie hereinlegt. Verhöre hängen typischerweise daran das Gegenüber zu überzeugen, das sie nur die Wahrheit vor schlimmerem retten kann, während Verführung sogar dann erfolgreich sein kann, wenn das Ziel erkennt das es grade verführt wird.

Scheitert eine Probe, so könnte ein Verdächtiger Fehlinformationen geben oder jemand würde die avancen eines Verführers mit verachtung strafen.

Überzeugung ist meistens einer oder mehrere Würfe auf das Attribut Wille

Beispiele: Bestechung, Verhören, Anführen, Verführen

Medizin

Wissen im Bereich der Medizin kann sehr nützlich in der gewalttätigen welt von ZeroSpace sein. Jedliche Medizinische Prozedur, vom Messen der Körpertemperatur und dem Leisten erster Hilfe bis hin zur Operation am offenen Herzen oder dem Verabreichen einer Nanotherapie ist von der Fähigkeit in Medizin abhängig. Medizin verleiht auch ein Grundwissen über Medikamente und Gifte und wie sie wirken. Simple Diagnosen können von nahezu allen Charakteren mit Wissen im Bereich der Medizin gestellt werden, aber komplizierte Operationen überlässt man besser Charakteren mit einer entsprechenden Spezialisierung.

Medizin ist meistens vom Intelligenzattribut abhängig.

Beispiele: Cyberimplantate, Diagnosen, Nanotherapien, Operationen

Wahrnehmung

Wahnemung erlaubt es subtile dinge wahrzunehmen; gehörtes, gerochenes und geschmecktes einzuordnen und seine umgebung bewusst zu erkennen. Sie kann die Schärfe der Persönlichen Sinne wiedergeben oder die Beobachtungsgabe über die ein Charakter verfügt oder eine kombination derartiger dinge.

Es handelt sich in der Regel um eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Belauschen, Identifizieren von gerüchen oder geschmäckern, Wahrnemen eines Verfolgers.

Darstellung

Die Fähigkeit der Darstellung dient dazu, andere zu unterhalten und sie von ihren alltäglichen Sorgen abzulenken.

In der Regel ist eine Probe auf Darstellung eine Probe auf Wille

Beispiele: Comedy, Tanz, Musik, Singen, Theater

Fahrzeugbeherrschung

Die Fähigkeit zur Fahrzeugbeherrschung deckt die Navigation und Kontrolle über ein Fahrzeug ab, sei es nun ein Rennwagen, ein Raumjäger, ein Bagger, ein U-Boot oder ein Mech. Sie kann sich auch auf kleine Dinge wie ferngesteuerte Helikopter oder Drohnen beziehen. Die Fähigkeit, in Bezug auf Raumschiffe wird im Kapitel über Raumschiffe detaillierter beschrieben.

Eine gescheiterte Probe kann zur Folge haben, dass Waffen nicht eingesetzt werden können, weil das Fahrzeug sich falsch gedreht hat oder sogar ein Kontrollverlust oder eine Kollision.

In der Regel werden Aspekte wie Navigation über den Intelligenzwert und Steuerung über den Geschicklichkeitswert abgedeckt

Beispiele: Flugzeuge, Bodenfahrzeuge, Schweres Gerät, Drohnen, Raumschiffe, U-Boote, Schiffe

Fernkampf

Fernkampf deckt die Dinge ab, die sich Menschen auf Distanzen hin antun können. Jegliche Form des Kampfes auf Distanz wird damit abgedeckt.

In der Regel wird dies über den Geschicklichkeitswert erreicht

Beispiele: Blaster, Blastergewehre, Armbrüste, Wurf Waffen, Raketenwerfer und Distanzbasierte Esoterische Kräfte

Wissenschaft

Wissenschaft kann eine Reihe von Feldern abdecken, abhängig von den Interessen eines Charakters. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann in jedem Bereich gebildet sein, den sein Hintergrund zulassen würde.

In der Regel ist die Probe mit dem Intelligenzwert verknüpft

Beispiele: Astronomie, Chemie, Genetik, Biologie, Geologie, Mathematik, Nanotechnologie, Physik, Psychologie

Raumschiffwaffen

Die Fähigkeit Raumschiffwaffen findet anwendung im einsatz besonders Schwerer Waffen gegen entfernte ziele. In der Regel sind diese Waffen auf Raumschiffen montiert und werden im Weltraum eingesetzt, jedoch kann diese Fähigkeit auch auf Stationäre Planetarische Waffen übertragen werden.

In der Regel handelt es sich hier um eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Disruptoren, Protonentorpedos, Warpraketen, Laserlanzen

Heimlichkeit

Heimlichkeit ist die Kunst herumzuschleichen und nicht aufzufallen. Eine Probe auf Heimlichkeit kann nötig sein, um sich in einem Außerirdischen Schiff vor einem Monster zu verstecken, sich an einen Wächter anzuschleichen oder jemanden zurück zu seinem Versteck zu verfolgen. Umgebung, Deckungsmöglichkeiten, Tarnung und Geräuschkulisse können den Wurf beeinflussen.

Ein Scheitern bedeutet meistens das man entdeckt wird.

Heimlichkeit ist meistens ein Wurf auf Geschick und wird als Gegenattribut einen wurf Auf Wahrnehmung (Wille) haben.

Beispiele: Verstecken, Beschatten, Schleichen

Überlebenskunst

Die Fähigkeit Überlebenskunst beinhaltet von den Dingen zu leben, die einem Charakter in seinem Umfeld zur verfügung stehen, sich mit Gefährlichen oder Lebensfeindlichen Umgebungen auseinander zu seten oder sich allgemein zu Orientieren. Die Schwierigkeit der Proben hängen von verschiedenen Fakoren wie Temperatur, Vorräte und Unterkunft sowie der Ausrüstung des Charakters ab. Überleben in einem normalen Umfeld mit vorhanden Quellen für Essen und Trinken würde eine Moderate Schwierigkeit haben, während das Überleben an Heißen und Gefährlichen orten wie Wüsten oder der Arktis deutlich Schwieriger wäre. Das Überleben in Grundsätzlich besiedelten und Lebensfreundlichen gebieten würde wahrscheinlich nicht einmal eine Probe in Anspruch nehmen.

Das Scheitern bei einer Probe kann zu Krankheit oder Hunger führen, weil man sich nicht geschützt hat oder die Fährte eines Tieres verloren hat. Mehrere Fehlschläge könnten sogar zum Tod führen.

Überlebenskunst besteht meistens aus einer oder mehreren Proben auf Intelligenz

Beispiele: Sammeln, Jagen, Orientieren, Taktiken und Spurenlesen

Zero Space : Außerirdische und ihre Eigenschaften

Auf seinem Höhepunkt umfasste das alte Imperium millionen von bewohnten welten und selbst das ist nur ein bruchteil der Welten des Universums, die überhaupt bewohnt sind. Verstreut über diese welten ist eine vielzahl von Intelligenten lebensformen, deren vielfalt den Verstand überfordern würde. Anstatt eine Umfassende liste aller dieser Außerirdischen Lebensformen zu führen, stellt ZeroSpace eine Sammlung von eigenschaften Außerirdischer zur verfügung, mit denen jeder seine Eigene Extraterrestrische Spezies erstellen kann. Es steht den Spielenden auch frei die Liste mit neuen Eigenschaften zu erweitern, sollte dies Gewünscht sein.

Von diesen Eigenschaften abgesehen, lassen sich Aliens in ZeroSpace im großen und ganzen in drei Kategorien einordnen: Humanoide, Androide und Exotische

Der Typ lässt sich mit der Folgenden Tabelle auch zufällig bestimmen.

Zufallsgenerator Alientyp

Wurf 3w6	Typ
3-13	Humanoid
14-15	Android
16-18	Exotisch

Humanoide Außerirdische

Humanoide Außerirdische sind die häufigsten, und sind in größe und physis einem menschen Ähnlich. Sie mögen sich kosmetisch (Hautfarbe, Haarfarbe, Augenfarbe etc) unterscheiden, haben aber Technisch gesehen die gleiche anzahl an Gliedmaßen und ein Vergleichbares Gesichtszüge. Sie mögen zwar über Hörner, Spitze Ohren oder Tentakeln statt Haaren verfügen aber die Ähnlichkeit zum menschen ist nicht abzustreiten.

Zufallserstellung Humanoider Außerirdischer

Mit den folgenden Tabellen lassen sich Humanoide Außerirdische in ihren eigenschaften zufällig bestimmen:

Hautfarbe

Wurf 1w6	Sättigung
1	Blass
2	Hell
3	Mittel
4	Tief
5	Dunkel
6	Gemustert (2 Farben)

Wurf 1w6	Farbe
1	Blau
2	Braun
3	Grün
4	Grau
5	Rot
6	Gelb

Optional kann Blassgrau auch Weiß bedeuten und Dunkelgrau kann Schwarz bedeuten.

Augen

Wurf 1w6	Typ
1	Kreisförmige Pupillen
2	Schlitzartig Horizontale Pupillen
3	Schlitzartig Vertikale Pupillen
4	Ohne Pupillen
5	Vollfarbig
6	Facettenaugen

Wurf 1w6	Sättigung
1	Blass
2	Hell
3	Mittel
4	Tief
5	Dunkel
6	Leuchtend

Wurf 1w6	Farbe
1	Blau
2	Braun
3	Grün
4	Grau
5	Rot
6	Gelb

Optional kann Blassgrau auch Weiß bedeuten und Dunkelgrau kann Schwarz bedeuten.

Kopfform

Wurf 1w6	Typ	Wurf 1w6	Strukturen	Wurf 1w6	Haarfarbe Sättigung	Wurf 1w6	Haarfarbe
1	Haarlos	1	Antennen	1	Blass	1	Blau
2	Normal behaart	2	Augenwulst	2	Hell	2	Braun
3	Struktur ohne Haare	3	Kopfwulst	3	Mittel	3	Grün
4	Zwei Strukturen ohne Haare	4	Hörner	4	Tief	4	Grau
5	Struktur mit Haaren	5	Spitze Ohren	5	Dunkel	5	Rot
6	Zwei Strukturen mit Haaren	6	Tentakeln	6	Leuchtend	6	Gelb

Optional kann Blassgrau auch Weiß bedeuten und Dunkelgrau kann Schwarz bedeuten.

Haut und Augenfarbe sind selbstverständlich individuell. Eine Spezies mag verschiedene Töne der Hautfarbe oder sogar verschiedene Farben insgesamt haben.

Androiden

Androiden sind Künstliche Lebensformen, die geschaffen wurden um mit Biologischen Lebensformen zu Interagieren und auf Konversationen und sozialverhalten einzugehen. Androiden werden meistens für einen bestimmten Zweck gebaut. Ob Androiden einen eigenen Willen haben ist Grundlage für Diskussionen. Auf einigen Welten werden Androiden als nicht mehr als ein Mobiles Werkzeug betrachtet, während sie auf anderen Welten die selben Rechte und Privilegien genießen wie andere Intelligente Lebensformen. Auf Welten, auf denen Androiden als Eigentum betrachtet werden gibt es häufig Beschränkungen darin wie weit die Befähigung zu sozialem Verhalten sein darf, während auf anderen Welten, auf denen sie die gleichen Rechte wie intelligentes Leben haben, ihre Produktion eingeschränkt ist. Androiden können über eine menschliche Form verfügen oder auch nicht, je nach Aufgabengebiet und gefallen des Herstellers. Sie können in ihrem Verhalten und Aussehen offensichtlich künstlich wirken oder lebensecht und quasi ununterscheidbar zu den Lebewesen denen sie nachempfunden wurden. Lebensechte Androiden sind auf einigen Welten verboten. Eine Sicherung gegen das Verletzen von biologischem Leben wird den meisten Androiden bei ihrer Herstellung einprogrammiert und gehört auch zu den Dingen die am häufigsten nachträglich aus der Programmierung entfernt werden.

Während Androiden nicht essen, schlafen oder sich heilen müssen, haben sie Funktionen, die ähnlichen Zwecken dienen. Sie müssen sich wieder aufladen, ihre Systeme pausieren oder einer Analyse und Reparatur unterziehen. Wie bei exotischen Aliens können diese Dinge durch das

erwerben einer entsprechenden eigenschaft ignoriert werden.

Alle Androiden müssen Zwangsweise die folgenden Eigenschaften erwerben:

- Immunität gegen Ersticken
- Immunität gegen Gifte

Einige Außerirdische Eigenschaften die häufiger bei Androiden Vorkommen sind:

- Rüstung
- Datenanschluss
- Unsterblichkeit
- Rechengenie
- Perfekte Erinnerung
- Selbstversorgend

Exotische Außerirdische

Exotische Außerirdische mögen oberflächlich menschen ähneln oder auch gar nicht. Was sie zu einer eigenen Gruppe macht, sind Eigenschaften die sie besitzen die sie von Menschen und Humanoiden Aliens abheben. Die Grenze zwischen Humanoiden und Exotischen Außerirdischen ist dabei willkürlich.

Zufallserstellung Exotischer Außerirdischer

Um einen Exotischen Außerirdischen Zufällig zu erstellen verwende die Folgenden Tabellen:

Zufälliger Exotischer Typ

Wurf 1d6	Typ
1	Humanoid mit Tierkopf
2	Anthropomorphes Tier
3	Anthropomorphe Pflanze
4	Insectoide
5	Symmetrischer Organismus
6	Seltsame Biologie

Zufallstabelle Exotischer Eigenschaften

Wurf 1d6	Tierart	Wurf 1d6	Symmetrie (Symmetrischer Organismus)	Wurf 1d6	Seltsame Biologie
1	Vogelartig	1	Baumartig Achsensymmetrisch	1	Kolonialorganismus (bestimme eine Symmetrie)
2	Hundeartig	2	Baumartig Radialsymmetrisch	2	Kristallförmig (bestimme eine Symmetrie)
3	Kopffüßler	3	Kugelförmig Achsensymmetrisch	3	Nicht Humanoid Cybernetisch(bestimme eine Symmetrie)
4	Katzenartig	4	Kugelförmig Radialsymmetrisch	4	Gasförmig
5	Marderartig	5	Geschlängelt Achsensymmetrisch	5	Pilzartig (bestimme eine Symmetrie)
6	Reptilartig	6	Geschlängelt Radialsymmetrisch	6	Zähflüssig

Außerirdische Eigenschaften

Dies ist eine Liste Typischer eigenschaften von Außerirdischen im ZeroSpace Universum. Die Liste ist weder allumfassend noch exklusiv. Eigene Eigenschaften können problemlos zusammen mit den anderen Spielern und dem Spielleiter diskutiert und entwickelt werden. Neue Eigenschaften sollten jedoch etwa im Gleichen Rahmen bleiben wie die hier beschriebenen, um ein faires Spiel zu erlauben. Jede Eigenschaft kostet einen Charakterpunkt. Es ist empfohlen bei einem neuen Charakter nicht mehr als 5 Punkte für Eigenschaften, Gaben und Kräfte auszugeben.

Zufallsgeneration Eigenschaften

Auch Eigenschaften können zufällig zugewiesen werden. Falls der Charakter Humanoid ist, erwürfle eine Eigenschaft, ansonsten folge der nachstehenden Tabelle:

Anzahl an Eigenschaften

Wurf 1w6	Anzahl
1	1
2-5	2
6	3

Subtrahiere die Nummer der Eigenschaften von der Menge deiner Charakterpunkte. Falls dein Charakter ein Android ist, ist er Verpflichtet die beiden Zugewiesenen Eigenschaften zu kaufen. Auch Speziell ausgedachte Rassen können vom Spielleiter Zwangseigenschaften auferlegt bekommen.

Typische Außerirdische Eigenschaften

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Eigenschaft	Vorteil
1	1	360° Sicht	Kann gleichzeitig in alle Richtungen Schauen
	2	Luftwesen	Geflügelt oder Schwebend, kann mit seiner Bewegungsgeschwindigkeit fliegen
	3	Wasserwesen	Kann unter wasser atmen und in gebieten mit sehr hohem Druck wie Meerestiefen überleben
	4	Rüstung	Verfügt über ein Exoskelet, Schuppen, Fell oder sonstige dinge die den Charakter vor Angriffen Schützen
	5	Getarnt	Verschmilzt mit deiner Umgebung und werde Schwer zu entdecken
	6	Haftend	Kann sich mit normaler geschwindigkeit an wänden decken und anderen Oberflächen entlang bewegen
2	1	Datenanschluss	Kann sich mit Computern Verbinden und mit ihnen Kommunizieren
	2	Energieschild	Hat ein Schutzschild, welches ihn vor angriffen Schützt
	3	Außergewöhnlich Schön	Erhalte aufmerksamkeit und vorteile von deinen Bewunderern
	4	Eiswesen	Kann Methan oder Ammonium atmen und in Gegenden extremer Kälte Überleben
	5	Zähflüssig	Eine Unförmige Masse, in der Lage sich durch tennisballgroße Löcher zu zwängen

6	Heilend	Heile einen Charakter der an Ausdauer verloren hat	
3	1	Schwerweltler	Stärker und Schwerer als normale Humanoide
	2	Hypersensitiv	Kann dinge wahrnehmen, die einem normalen Menschen entgangen wären
	3	Gewaltig	Größer und Stärker als normale Humanoide
	4	Unsterblich	Altert nicht und kann nicht eines Natürlichen Todes Sterben
	5	Immunität vor Giften	Immun gegen Gifte und Krankheitserreger
	6	Immunität vor Ersticken	Muss nicht atmen und Kann im Vakuum überleben
4	1	Feuerwesen	Immunität gegen die Effekte Ionisierender Umgebungsstrahlung, in der Lage extreme Hitze auszuhalten
	2	Lebensenzug	Ein Nahkampfangriff der die Gegnerische Verteidigung Ignoriert
	3	Sprachgenie	Lernt neue Sprachen schnell und aufwandslos
	4	Rechengenie	Kann im Kopf komplizierte Mathematische aufgaben lösen
	5	Geistige Verbindung	Kann Telepathisch mit anderen Charakteren mit Geistiger Verbindung kommunizieren
	6	Geistesschild	Resistent gegen mentale angriffe und Überzeugungsversuche

5	1	Multitasking	Hat eine Zusatzaktion pro Runde
	2	Natürliche Waffen	Klauen, Zähne, Stacheln oder eine andere form einer Natürlichen Nahkampfwaffe
	3	Nachtsicht	Kann im Dunkeln mit infrarot, ultraviolett oder restlichtverstärkung sehen
	4	Perfekte Erinnerung	Kann sich Perfekt an Dinge Erinnern
	5	Regeneration	Heilt sich selbst bedeutend schneller als ein Normaler Mensch
	6	Selbstversorgend	Kann ohne Nahrungs und Flüssigkeitsaufnahme durch Photosynthese oder ähnliches Überleben
6	1	Gestaltwandler	Kann seine Form und sein Aussehen ändern
	2	Erdwesen	Kann sich durch Erde und Fels wie durch luft bewegen
	3	Telepath	Kann direkt mit anderen Wesen per Telepathie kommunizieren
	4	Stase	Kann ein Ziel in stasis versetzen und es somit lähmen
	5	Winzig	Kleiner und schwerer zu Treffen als normale Humanoiden
	6	Beunruhigend	Macht andere grundlos Nervös

360° Sicht

Der Charakter kann in jede Richtung gleichzeitig sehen. Hat Wahrscheinlich sehr große oder Sehr viele kleine Augen.

Luftwesen

Erlaubt es einem Charakter sich mit ihrer Bewegungsgeschwindigkeit in der Luft Fortzubewegen.
Hat vielleicht Flügel oder ist Leichter als Luft

Wasserwesen

Kann unter Wasser atmen und sich in Orten mit sehr hohem Druck wie dem Meeresboden aufhalten. Seine Schwimgeschwindigkeit entspricht der Bewegungsgeschwindigkeit an Land.

Rüstung

Verfügt über eine natürliche Rüstung, wie ein Exoskelett, Fell, oder widerstandsfähige, dicke Haut. Diese schützt ihn vor direktem Schaden und erhöht seinen Verteidigungswert um den Wert seiner Macht. Addiert sich nicht zu konventioneller Rüstung oder Schilden hinzu - nur der Höchste Wert zählt.

Tarnung

Tarnung erlaubt es Charakteren nicht oder nur wenig wahrgenommen zu werden, sowohl von biologischen Wesen als auch von Maschinen. Ein Charakter könnte sich seiner Umgebungsfarbe anpassen, oder transparent werden oder das Licht durch seine Kräfte um sich herum krümmen. Wie auch immer der Tarnungseffekt erreicht wird, der Charakter ist für den oberflächlichen Beobachter faktisch unsichtbar, solange nicht spezifisch nach ihm gesucht wird oder es besondere Umgebungsumstände gibt. Der Aktionswert für Tarnung ist Geschick + Macht.

Wenn jemand aktiv nach einem Charakter mit Tarnung sucht, sei es durch Wärmescans, durch Geruch oder durch Gewichtsveränderungen, muss der Suchende eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz) gegen den Aktionswert der Tarnung machen. Charaktere mit Hypersensitivität oder Hellsicht können dabei eventuell ebenfalls auf ihren Machtwert zurückgreifen. Gibt es Umwelteinflüsse die einen Charakter verraten könnten, so erhält derjenige der versucht jemanden in Tarnung aufzuspüren einen Bonuswürfel für seine Wahrnehmungsprobe. Beispiele sind Spuren in Sand oder Schnee oder Nebel in dem der Charakter einen Umriss hinterlässt.

Haftend

Ein Charakter mit der Fähigkeit Haftend klebt gradezu an Oberflächen. Er kann sich mit seiner Bewegung auf Wänden, Decken oder an anderen Oberflächen bewegen als wären sie ebener Boden. Die Stärke die den Charakter an der Oberfläche hält ist gleich seiner Kraft. Ist die Oberfläche rutschig oder instabil kann es zu Moderaten (DV 3) Athletikproben (Geschick) kommen um zu testen ob der Charakter ausrutscht oder stürzt.

Datenanschluss

Ein Datenanschluss erlaubt es Charakteren sich auf eine Kurze Reichweite (10 m) mit Computern zu verbinden und mit ihnen zu Kommunizieren, normalerweise mit deutlich Größeren Geschwindigkeiten als anderweitig möglich.

Nur sehr selten haben andere Wesen als Androiden oder Cyborgs einen Datenanschluss.

Energieschild

Ein Charakter mit einem Natürlichen Energieschild verfügt über ein Kraft oder Deflektorschild, welcher zusätzlichen Schutz gegen direkten Schaden gewährt. Der Verteidigungswert wird bei der Verteidigung um den Machtwert gesteigert. Diese Fähigkeit ist nicht additiv zu konventionellen Verteidigungsmethoden. Lediglich der Höchste verteidigungswert zählt.

Es kommt sehr selten vor, das Wesen die nicht Androiden oder Cyborgs sind, einen Energieschild haben.

Außergewöhnlich Schön

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft verfügt über eine natürliche, mühelose Anziehungskraft. Es fällt ihm schwer unauffällig zu bleiben, da er eigentlich immer im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen scheint. Andere Wesen, die von seinem Aussehen verzückt sind, werden wahrscheinlicher mit ihm kooperieren und ihm helfen. Dies verursacht einen Bonuswürfel auf Proben auf Wille gegen diese Charaktere.

Eiswesen

Ein Eiswesen kann in extrem kalten Atmosphären wie Methan und Ammoniumatmosphären überleben und fühlt sich an extrem kalten Orten durchaus Wohl.

Dagegen kann ein normales oder wärmeres Umfeld dazu führen das der Charakter ein Atemgerät oder einen Schutzanzug benötigt.

Zähflüssig

Ein Zähflüssiger Charakter hat keine feststehende Form und ähnelt einem Haufen Wackelpudding. Er kann sich aber durch etwa Tennisballgroße Öffnungen oder durch entsprechend Breite Rohrsysteme bewegen.

Heilung

Heilung funktioniert wie ein Nahkampfangriff, nur das der Angriff ausdauer wiederherstellt statt sie zu vermindern. Ein Charakter mit der Heilungseigenschaft kann eine moderate Probe Medizin (Ziel DV 3, Macht) durchführen um Wunden zu heilen. Bei erfolg wird ein Punkt in Ausdauer regeneriert, es sei denn es werden die Erfolgsmargen Regeln verwendet.

Heilung kann auch Krankheiten, Erreger und gifte von einem Ziel entfernen. Um dies zu erreichen ist das Vorgehen gleich, nur das keine Ausdauer wiederhergestellt wird, sondern einer der Effekte geheilt wird.

Schwerweltler

Schwerweltler stammen meistens von Welten mit hoher Gravitation. Sie sind Stärker und Schwerer als normale Humanoide. Sie Erhalten daher einen +1 Bonus auf Kraft und wiegen bei Humanoider Gestalt bis zu 200kg. Der Charakter ist ebenfalls in der Lage hohe Drücke wie auf der Oberfläche von Welten mit hoher Gravitation auszuhalten.

Hypersensitiv

Hypersensitiven Charakteren ist es erlaubt einen moderaten (DV 3) Wurf auf Wahrnehmung (Intelligenz + Macht) durchzuführen um feinste Details wahrzunehmen oder selbst leichteste Spuren zu entdecken. Der AV entspricht dem Intelligenzwert addiert zum Machtwert. Bei erfolg ist der Charakter in der Lage die Zahl der Salzkörner auf einer Brezel zu schmecken, einen Text auf einem Bildschirm zu lesen, in dem er den Bildschirm berührt , personen an ihrem Herzschlag zu erkennen oder jemanden mit dem Geruchssinn durch eine Stadt zu verfolgen.

Gewaltig

Ein Charakter mit der Eigenschaft Gewaltig ist größer und Stärker als ein normaler Humanoid. +1 Kraft und bis zu 4 Meter groß.

Unsterblich

Unsterblichkeit macht einen Charakter immun gegen Alterungserscheinungen und fällen eines "natürlichen Todes".

Alternativ ist ein solcher Charakter nie wirklich Tod. Er kann wieder zusammengesetzt, repariert und wiederbelebt werden, wenn alle einzelteile wieder zusammenfinden.

Es ist sehr selten das Kreaturen diese Eigenschaft haben, wenn sie keine Androiden sind.

Immunität gegen Gifte

Diese Eigenschaft macht einen Charakter immun gegenüber allen Giften seien sie chemisch oder biologisch. Auch Vieren, Bakterien, Pilze und andere dinge können dem Charakter nichts anhaben.

Immunität gegen Ersticken

Immunität gegen Ersticken bedeutet, das ein Charakter nicht atmen muss. Er hat keine Probleme im niedrigdruck und Vaakuumumgebungen oder an Orten ohne Atemgas (Unter Wasser, Weltraum, Reaktorkammern, etc)

Feuerwesen

Ein Feuerwesen fühlt sich bei großer Hitze wohl. Sie sind immun gegen Ionisierende Umgebungsstrahlung und können beispielsweise in Lava Schwimmen.

Der Charakter kann außerhalb der Heißen umgebung auf Schutzausrüstung angewiesen sein.

Lebensentzug

Lebensentzug ist ein Unbewaffneter Nahkampfangriff, der direkten Ausdauerschaden verursacht. Der Angriffswert ist der Machtwert des Benutzers und verteidigung funktioniert über den Willenswert. Lebensentzug ignoriert Rüstungswerte wie Rüstungen oder Schilde, funktioniert aber nur Gegen Biologisches Leben. Androiden sind von haus aus dagegen Immun.

Sprachgenie

Universe (eine künstliche Sprache, entwickelt vor tausenden Jahren) ist die offizielle Sprache des Imperiums, und ist im ganzen Zivilisierten Raum verbreitet. Jedes Wesen kann diese Sprache verstehen, aber nicht jedes ist physisch dazu in der lage sie zu sprechen.

Jede Spezies hat eine oder mehr eigene Sprachen, die sie sich untereinander verständigen. Einige Alienzivilisationen haben hunderte eingeborene Sprachen.

Ausgenommen ungewöhnlicher umstände kann davon ausgegangen werden, das Spielercharaktere Universe sprechen können und alle anderen Sprachen die sie mit begründung gelernt haben könnten. Ein Charakter mit der Eigenschaft Sprachgenie beispielsweise kennt einige Millionen formen der Kommunikation und ist in der Lage neue Formen schnell zu erlernen.

Rechengenie

Ein Rechengenie ist in der Lage Komplexe Mathematische Berechnungen in ihrem Kopf in der Selben zeit durchzuführen, die ein Mathematiker mit einem Supercomputer brauchen würde. Außerdem hat der Charakter ein Eingeborenes verständnis von höherer Mathematik und ist in der Lage anspruchsvolle und Komplizierte Gleichungen zu verstehen und sie sich zu merken, nachdem sie nur für Kurze zeit von ihm untersucht wurden.

Geistesverbindung

Zwei Charaktere mit einer Geistesverbindung können über beliebige Distanzen hinweg miteinander Kommunizieren.

Geistesschild

Charaktere mit der Fähigkeit Geistesschild sind resistent gegenüber Mentalen Angriffen und Telepathischen überzeugungsversuchen. Falls sie mit etwas Angegriffen werden, gegen das sie sich mit ihrem wert in Wille verteidigen ist wird der Wert in Wille für die berechnung der DV verdoppelt.

Geistesschild muss nicht Aktiviert werden, es ist aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist.

Multitasking

Ein Charakter mit der Eigenschaft Multitasking darf am ende einer Runde eine zusätzliche Aktion ausführen. Diese Aktionen können auch Kampfhandlungen beinhalten. Die Zusatzaktionen finden immer statt, nachdem alle anderen Aktionen einer Runde abgearbeitet sind. Sollten mehrere Charaktere Zusatzaktionen durchführen, so folgen diese wieder der Reihenfolge der Ursprünglichen Runde.

Während jeder Spielrunde dürfen Charaktere mit Multitasking so viele Zusatzaktionen einsetzen, wie sie über Geschicklichkeitspunkte verfügen. In einer Kampfrunde darf ein Charakter Maximal die Hälfte (mindestens aber eine) seiner verfügbaren Zusatzaktionen verwenden. Zusatzaktionen regenerieren sich in der Regel nur zwischen Spielrunden im Realen Leben. Die Entscheidung über die Verwendung einer Zusatzaktion darf auch am Ende einer Kampfrunde getroffen werden, nachdem alle anderen Aktionen abgearbeitet sind.

Natürliche Waffen

Ein Charakter mit natürlichen Waffen verfügt über Klauen, Zähne, Stacheln oder andere Dinge, die sich von Natur aus im Nahkampf einsetzen lassen. Solche natürlichen Waffen sind einem Charakter nur sehr schwer abzunehmen (Versuche, einen Charakter zu entwaffnen, sind besonders schwierig) und wachsen in der Regel nach. Natürliche Waffen addieren den Wert der Macht eines Charakters zu Angriffswürfen, sollten sie verwendet werden. Der AV für Nahkampf ist dann Kraft + Macht.

Nachtsicht

Ein Charakter mit Nachtsicht kann im Dunklen sehen. Dies kann durch verschiedene Eigenschaften wie Infrarotsicht, Ultraviolettsehen oder Anpassung an schwache Lichtverhältnisse sein. Der Charakter kann aber auch über ein Sonargehör oder ein besonders feines Tastgefühl verfügen, mit dem der Charakter seine Umgebung visualisieren kann.

Perfekte Erinnerung

Die Perfekte Erinnerung verleiht einem Charakter die Fähigkeit, sich an jedes Ereignis, jedes Dokument, jede Aufnahme, jedes Bild kurz alles zu erinnern, das er lange genug studiert hat, um es sich zu merken. Der Charakter muss etwas nicht verstehen, um sich etwas zu merken, was in der Struktur des Merkens als solches begründet liegt. Information wird auch nicht automatisch und sofort abgerufen, sondern in Zusammenhänge, wobei es natürlich möglich ist, nach spezifischen Details zu suchen. Um sich an Dinge zu erinnern, ist es nötig, eine mindestens moderate (DV 3) Probe auf Intelligenz zu bestehen, da es durchaus nötig ist, sich auf die Erinnerung zu konzentrieren. Die Schwierigkeit der Probe hängt davon ab, wie die Umstände sind, und wie genau es möglich war, sich etwas einzuprägen.

Regeneration

Regeneration beschleunigt den Heilungsprozess eines Charakters. Normalerweise regeneriert ein Charakter etwa die Hälfte der Ausdauer, die er verloren hat, in dem er etwa eine halbe Stunde pausiert. Alles, was darüber hinaus geht, erfordert es mindestens eine Nacht lang zu schlafen und sich zu erholen. Sollte ein Charakter nicht in irgendeiner Weise grausam verletzt sein (Verlust einer Gliedmaße), wird eine Nacht Rast ausreichen, den Charakter wieder herzustellen.

Charaktere mit Regeneration stellen die Hälfte ihrer fehlenden Ausdauer innerhalb einer Minute wieder her. (Dies würde bedeuten, wenn sie sich für 10 Runden aus einem Kampf zurückziehen könnten, könnten sie die Hälfte ihrer Ausdauer regenerieren, sofern sie nicht gestört werden.) Nach einer etwa halben Stunde in Anspruch nehmender Pause wäre ihre Ausdauer vollständig wiederhergestellt. Charaktere mit Regeneration können eventuell sogar verlorene Gliedmaßen oder Organe regenerieren.

Selbstversorgend

Ein Selbstversorgender Charakter kann ohne die Aufnahme von Materie überleben. Dies Kann durch Photo oder Chemosynthese sein, oder durch einen anderen Metabolischen Prozess. Alternativ können sie einfach grundlegend alles essen und daraus Energie gewinnen.

Gestaltwandler

Ein Charakter mit der Gestaltwandler eigenschaft kann Form und Aussehen ändern, solange masse und Größe in etwa erhalten bleiben. Der Charakter kann dabei auch die Eigenschaften von Kraft und Geschick an seine neue Form anpassen, Solange der gesamtwert von Kraft und Geschick gleich bleibt. Der Aktionswert zum Gestaltwandel ist gleich Wille + Macht.

Um die Gestalt zu verändern ist eine Probe nötig. Der DV des Probenwertes hängt dabei sowohl von den äußeren Umständen, als auch von der Zielgestalt ab. Je mehr Details die Zielgestalt hat, desto komplizierter ist es die Gestalt zu wechseln. Sich in eine Bestimmte Person zu verwandeln ist eine größere Herausforderung als sich in irgendein Wesen einer Spezifischen rasse zu verwandeln. Beobachter können versuchen mithilfe einer Wahrnehmung (Intelligenz) Wurfs festzustellen, ob es sich um einen Gestaltwandler handelt. Diese Probe findet gegen den Wert zum Gestaltwandel statt.

Erdwesen

Ein Erdwesen kann sich durch Erde und Felsen genau so schnell bewegen wie ander sich auf dem Boden bewegen können. Außerdem sind sie in der Lage mit ihrer Basisgeschwindigkeit Tunnel zu graben.

Telepathie

Telepathie ermöglicht es Charakteren sich dierekt mit dem Geist einer anderen Person zu verbinden. Der Angriffswert von Telepathie ist gleich der Summe aus Wille und Macht des Angreifers. Die Verteidigung eines Ziels ist gleich seinem Willen, falls es sich verteidigen möchte. Ein anderer Telepath kann sich auch mit der Kombination aus Wille und Macht verteidigen. Telepathie ist normalerweise eine Eigenschaft mit kurzer (10m) Reichweite. Ist der Akteur aber auf das Ziel eingestimmt, oder das Ziel selbst verfügt über die gleichen Kräfte, so nimmt die Reichweite zu. Zwei Telepaten können sich auch über Astronomische Distanzen hinweg unterhalten.

Bei einem Ziel, das keinen widerstand leistet, oder bei einem erfolgreichen Angriff ist ein Telepath in der Lage die Gedanken des Ziels zu lesen und mit ihm zu kommunizieren.

Um einen Telepathischen Angriff abzuschütteln Muss das ziel sich erfolgreich gegen den Innitalen Angriff wehren oder einen Erneuten Verteidigungswurf gegen Telepathie bestehen.

Zeitdieb

Zeitdieb ist eine Eigenschaft mit kurzer (10m) Reichweite, welche das Ziel an jeglicher Aktion hindert, die nicht beinhaltet aus der Stasis auszubrechen, in die es versetzt wurde. Der AV von Zeitdieb ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Angreifers addiert zu seiner Macht. Der Verteidigungswert (DV) gegen einen Angriff mit Zeitdieb ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Ziels, oder der Summe aus Geschicklichkeit und Macht, falls das Ziel auch über die Zeitdieb Eigenschaft oder die Stasisfähigkeit verfügt. Zeitdieb ist effektiv gleich der Esoterischen Kraft Stasis.

Unter dem Einfluss dieser Eigenschaft scheint für die Betroffenen nur ein Augenblick zu vergehen, aber wenn es ihnen gelingt sich zu befreien fällt es den Betroffenen das etwas ungewöhnliches passiert sein muss und sie irgendwie Zeit verloren haben. Kraft und Geschicklichkeit eines Charakters unter Einfluss von Stasis sind 0, für die Zwecke von Bewegungen und Verteidigung.

Um sich aus der Stasis zu befreien muss ein Betroffener einen erfolgreichen Verteidigungswurf gegen die AV des Angreifers machen. Im Erfolgsfall kann sich der Charakter zumindest in der selben Runde noch bewegen. Ist jemand beispielsweise von einem Stasisangriff mit 4 betroffen, so müsste dieser eine $2w6+4$ Probe bestehen.

Hat sich ein Charakter am Ende einer Szene noch nicht aus der Stase befreit, wird dies kurz danach passieren.

Winzig

Jemand mit der Eigenschaft "Winzig" ist kleiner und schwieriger zu treffen als typische Humanoide. Während die Körpergröße im Bereich 50-100 cm liegt, wird das Geschick um 1 gesteigert.

Beunruhigend

Die Beunruhigend Eigenschaft verleiht einem Charakter eine Ausstrahlung, die andere Menschen ohne erkennbaren Grund nervös werden lässt. Fremde werden den Charakter nicht mögen, ohne genau zu wissen warum, und Tiere meiden seine Gegenwart. Auf der anderen Seite fällt es dem Charakter leicht andere Wesen einzuschüchtern, er erhält einen Bonuswürfel auf damit zusammenhängende Proben auf Wille.

Außerirdische Motivationen

Auch Außerirdische Lebensformen können Motivationen haben. Manchmal hat sogar die gesamte Rasse eine gemeinsame Motivation. Diese Motivation ist additiv zur Motivation des Charakters,

aber nicht selten sind die Motivationen eines Charakters denen seiner Rasse widersprechend. Eine Rasse kann aus eigenen Überlegenheitsgedanken Heraus Genozide begehen, während der Charakter Freundlich und Mitfühlend ist.

Zufallserstellung Motivation

Die Motivationen von Außerirdischen Rassen können mit den Folgenden Tabellen bestimmt werden:

Zufällige Alien Motivationen

Wurf 2w6	Komplexität
2	Würfle zwei mal auf Tabelle 2
3-7	Würfle drei mal auf Tabelle 2
8-11	Würfle vier mal auf Tabelle 2
12	Schisma, wirf noch mal und beachte die Notiz

Schisma: Die Gesellschaft der Spezies ist in zwei oder mehrere sich gegenseitig ablehnende Kulturen unterteilt. Würfle erneut um die Komplexität der Motivation festzustellen. Beim Wurf auf die nächste Tabelle, Notiere das Erste ergebnis und sein Gegenteil (VGL -> Charaktermotivationen). Die Mehrheit der Bevölkerung hat die erste motivation aber eine minderheit das Gegenteil. Der Rest der Motivationen ist gleich.

Zufällige Alien Motivationen

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
1	1	Abenteuer
	2	Askese
	3	Wagemut
	4	Gesellschaft
	5	Mitgefühl
	6	Mut
2	1	Neugier
	2	Gleichgültigkeit
	3	Erleuchtung
	4	Entdeckung
	5	Freiheit
	6	Idealismus
3	1	Gerechtigkeit
	2	Gnade
	3	Herrschaftlich
	4	Passion
	5	Stolz
	6	Rebellion

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
4	1	Sicherheit
	2	Materialismus
	3	Subtil
	4	Individualismus
	5	Zorn
	6	Furcht
5	1	Glauben
	2	Verantwortung
	3	Geheimhaltung
	4	Abschottung
	5	Kontrolle
	6	Pragmatismus
6	1	Rache
	2	Skurpellosigkeit
	3	Gemeinschaft
	4	Gelassenheit
	5	Zurückhaltung
	6	Traditionell

Zero Space : Gaben

Gaben sind außergewöhnliche Fähigkeiten die eine Normale Intelligenz haben kann, aber die die meisten intelligenten wegen nicht haben. Die Details einer jeden Gabe sind abhängig vom Hintergrund eines Charakters, daher sollten die Spieler gemeinsam mit dem Spielleiter diese Details ausarbeiten. Jede Gabe kostet einen Charakterpunkt. Es ist empfohlen am Anfang nicht mehr als 5 Charakterpunkte für Gaben, Esoterische Kräfte und Eigenschaften auszugeben.

Typische Gaben

Dies ist eine Liste Typischer Gaben in ZeroSpace. Die Liste ist weder allumfassend noch exklusiv. Eigene Gaben können problemlos zusammen mit den anderen Spielern und dem Spielleiter diskutiert und entwickelt werden. Neue Gaben sollten jedoch etwa im gleichen Rahmen bleiben wie die hier beschriebenen, um ein faires Spiel zu erlauben.

Zufallsauswahl von Gaben

Wie fast alles können auch Gaben zufällig zugewiesen werden. Verwende dafür die Folgenden beiden Tabellen. Falls eine Zahl nicht auftaucht, würfle erneut

Zufällige Gaben

Wurf 1w6	Anzahl an Gaben
1	1
2-5	2
6	3

Subtrahiere die Anzahl der Gaben von der Menge deiner Charakterpunkte.

Typische Gaben

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Gabe	Vorteil
1	1	Blindkampf	Der Charakter bekommt weniger Strafwürfel, wenn er gegener nicht Sehen oder hören kann

2	Cybernetisches Implantat	Der Charakter hat künstliche Gliedmaße oder Organe
3	Vernetzt	Erhalte gefallen von Personen mit Macht und Einfluss
4	Schwer Fassbar	Kann sich im Nahkampf mit Geschick statt Kraft verteidigen
5	Außergewöhnlich Schön	Erhalte Aufmerksamkeit und Vorteile von deinen Bewunderern
6	Berühmt	Erhalte Aufmerksamkeit und eventuell auch Vorteile von Fremden

2	1	Hartes Ziel	Kann sich im Fernkampf mit Kraft statt Geschick verteidigen
	2	Unterschlupf	Der Charakter hat eine oder mehrere Operationsbasen
	3	Unermüdlich	Der Charakter erhält keinen Strafwürfel bei Verringerter Ausdauer
	4	Führungsqualitäten	Der Charakter kann seine Aktionspunkte für andere ausgeben
	5	Schnelle Schläge	Kann im Nahkampf Geschick statt Kraft zum Angreifen verwenden
	6	Sprachgenie	Lernt neue Sprachen schnell und mühelos
3	1	Taktiker	Erhält einen Taktischen Vorteil, wenn es darum geht eine Begegnung zu Planen
	2	Rechengenie	Kann im Kopf komplizierte mathematische Aufgaben lösen
	3	Geistesschild	Resistent gegen mentale Angriffe und Überzeugungsversuche

4	Untergebene	Hat untergebene, meistens Namenslos und ohne nennenswerten nutzen	
5	Perfekte Erinnerung	Kann sich perfekt an Dinge erinnern	
6	Profi	Der absolut beste in seinem Aufgabenbereich	
4	1	Geheime Identität	Der Charakter hat eine Zweite legale Identität
	2	Scharfschütze	Kann Waffen über größere Reichweiten einsetzen
	3	Teamegeist	Erhält einen Bonus für die Zusammenarbeit mit anderen
	4	Eiserner Wille	Kann sich mit Wille statt Kraft oder Geschick verteidigen
	5	Unterwasserkampf	Kann mühelos im und unter dem Wasser kämpfen
	6	Beunruhigend	Macht andere grundlos Nervös
5	1	Reich	Löse Probleme mit Geld
	2	Schwerelos Kampf	Kämpft ohne Probleme im schwerelosen Raum

Blindkampf

Normalerweise, falls ein Charakter in einen Hinterhalt gerät und den Angreifer nicht sehen kann, erhält der verteidiger einen Strafwürfel. Das Gleiche Gilt umgekehrt, gegen ein Angriff auf ein nicht direkt sichtbares Ziel erhält der Angreifer einen Strafwürfel. Falls Jemand die Gabe des Blindkampfes hat, fallen diese Strafwürfel weg.

Cybernetisches Implantat

Der Charakter hat ein oder mehrere Künstliche Körperteile, seien es Gliedmaßen oder Organe. In den meisten Fällen dienen diese als Ersatz für die ursprünglich Biologischen Körperteile. Der Charakter erhält jedoch einen Zusätzlichen Aktionspunkt am Beginn jeder Spielrunde, da Cybernetische Körperteile besonders gut dafür sind, ansonsten unerklärliches zu erklären.

Die Implantate können offensichtlich sein, müssen sie aber nicht. Die Primäre verwendung ist sicherlich als Prothese, und die meisten Wesen wollen nicht wie Androiden aussehen - mit Ausnahme von Androiden natürlich, die diese Gabe auch erwerben können.

Vernetzt

Der Charakter duzt sich mit Wesen mit Macht und Einfluss. Er ist vielleicht mit dem Regionalen Kommissar auf der Akademie gewesen und sein Kindheitsfreund ist der Chef eines Verbrechersyndikats. Ab und an kann der Charakter diese Personen um einen Gefallen bitten, mit einer Chance diesen auch zu erhalten. Im Gegenzug könnte natürlich auch ein Gefallen vom Charakter erwartet werden. Außerdem kann die Freundschaft mit einflussreichen Personen auch Neid hervorrufen und den Charakter zum Ziel von Feinden dieser Person machen.

Schwer Fassbar

Ein schwer Fassbarer Charakter ist beweglich und agil. Er ist geübt darin Angriffen auszuweichen. Deshalb kann er sich gegen Nahkampfangriffe mit seinem Geschick statt mit seiner Kraft verteidigen. Kräfte und Ausrüstung die bei der Verteidigung mit Kraft helfen würden, können auch bei der Verteidigung mit Geschick helfen. Der Charakter muss generell jedes mal eine Entscheidung treffen, wie er sich verteidigen möchte.

Außergewöhnlich Schön

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft verfügt über eine natürliche, mühelose Anziehungskraft. Es fällt ihm schwer unauffällig zu bleiben, da er eigentlich immer im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen scheint. Andere Wesen, die von seinem Aussehen verzückt sind, werden wahrscheinlicher mit ihm kooperieren und ihm helfen. Dies verursacht einen Bonuswürfel auf Proben auf Wille gegen diese Charaktere.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Berühmt

Der Name des Charakters und sein Aussehen sind sehr bekannt. Dies kann an seinen Taten und Erfolgen liegen, oder weil er Teil einer berühmten, adligen oder berühmten Familie ist. Es ist

schwer für diesen Charakter unbemerkt zu bleiben. Paparazzi verfolgen ihn oft. Menschen die von diesem Charakter beeindruckt sind, sind kooperativer und der Charakter kann manchmal vorteile von Fremden erhalten. Hierzu erhält er einen wurf auf damit Verknüpfte Willenswürfe.

Hartes Ziel

Aus der Ferne angegriffen, kann sich ein Charakter, der ein hartes Ziel ist, mit seiner Kraft statt mit seinem Geschick verteidigen. Dies kann an seiner Körperlichen Überlegenheit liegen, seiner übernatürlichen Regeneration oder weil er seine Haut durch nicht Fassbare Kräfte verhärten kann. Aus irgendeinem Grund funktioniert das ganze. Kräfte und Ausrüstung die bei der Verteidigung mit Geschick helfen würden, können auch bei der Verteidigung mit Kraft helfen. Der Charakter muss generell jedes mal eine Entscheidung treffen, wie er sich verteidigen möchte.

Unterschlupf

Der Charakter hat eine oder mehrere Basen, von denen er aus Operieren kann. Diese Basen sind mit ausrüstung und vorräten bestückt die zum Hintergrund und den Fähigkeiten des Charakters passen. Falls der Charakter in einem Team arbeitet, kann er den Unterschlupf auch mit seinen Teammitgliedern teilen. Dieses Hauptquartier ist hauptsächlich eine hilfreiche sache für den Spielleiter und ein Spaßiger gegenstand für den Spieler. Eine Hochtechnische basis kann eventuell auch entdeckt und Angegriffen werden, was zu interessanten entwicklungen führen kann.

Unermüdlich

Normalerweise verursacht der Verlust von mehr als der hälfte der ausdauer, das alle Kampf und Bewegungsaktionen mit Strafwürfeln belegt sind. Ein Unermüdlicher Charakter erhält diese Strafwürfel nicht.

Führungsqualität

Charaktere mit Führungsqualitäten glänzen darin, das beste in anderen zu Tage zu fördern, und andere sind effektiver in seiner gegenwart. Ein Charakter mit Führungsqualität kann seine Aktionspunkte für Aktionen von anderen verwenden, um sie so zu unterstützen.

Schnelle Schläge

Diese Gabe verleiht schnelle und verletzende Schläge durch Geschick und nicht durch pure Kraft. Im Falle eines Nahkampfangriffs kann das Geschick statt der Kraft um Angreifen verwendet werden. Kräfte und Ausrüstung die bei Angriffen mit Kraft helfen würden, können auch bei Angriffen

mit Geschick helfen. Der Charakter muss generell jedes mal eine Entscheidung treffen, wie er angreifen möchte. Diese Gabe kann auch fortgeschrittenes Training in Kampfkünsten widerspiegeln.

Sprachgenie

Universe (eine künstliche Sprache, entwickelt vor tausenden Jahren) ist die offizielle Sprache des Imperiums, und ist im ganzen Zivilisierten Raum verbreitet. Jedes Wesen kann diese Sprache verstehen, aber nicht jedes ist physisch dazu in der Lage sie zu sprechen.

Jede Spezies hat eine oder mehr eigene Sprachen, die sie sich untereinander verständigen. Einige Alienzivilisationen haben hunderte eingeborene Sprachen.

Ausgenommen ungewöhnlicher Umstände kann davon ausgegangen werden, dass Spielercharaktere Universe sprechen können und alle anderen Sprachen die sie mit Begründung gelernt haben könnten. Ein Charakter mit der Eigenschaft Sprachgenie beispielsweise kennt einige Millionen Formen der Kommunikation und ist in der Lage neue Formen schnell zu erlernen.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Taktiker

Mit genug Zeit und Vorbereitung kann ein Taktiker einen Vorteil in einer Begegnung gewinnen, die nicht Zufällig ist. Die möglichen Vorteile sind vielfältig und sollten mit dem Spielleiter vorher diskutiert werden. Alles in allem kann diese Gabe aber ähnlich einem Aktionspunkt eingesetzt werden. Die Zeit um eine Taktik zu Planen sollte dabei glaubwürdig lang sein, aber nicht so lang, dass die Gabe dadurch sinnlos würde. Grundsätzlich sollte ein Charakter aber normalerweise nur einen Plan pro Spielrunde formulieren und umsetzen können.

Rechengenie

Ein Rechengenie ist in der Lage komplexe mathematische Berechnungen in ihrem Kopf in der selben Zeit durchzuführen, die ein Mathematiker mit einem Supercomputer brauchen würde. Außerdem hat der Charakter ein eingeborenes Verständnis von höherer Mathematik und ist in der Lage anspruchsvolle und komplizierte Gleichungen zu verstehen und sie sich zu merken, nachdem sie nur für kurze Zeit von ihm untersucht wurden.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Geistesschild

Charaktere mit der Fähigkeit Geistesschild sind resistent gegenüber Mentalen Angriffen und Telepathischen Überzeugungsversuchen. Falls sie mit etwas Angegriffen werden, gegen das sie sich mit ihrem Wert in Wille verteidigen ist wird der Wert in Wille für die Berechnung der DV verdoppelt.

Geistesschild muss nicht Aktiviert werden, es ist aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Untergebene

Der Charakter hat einen oder mehrere Untergebene, meistens namenlose Leuten die nur eingeschränkt Hilfreich sind. Es kann sich dabei um Schläger, Agenten, einen Sekretär, oder einen Persönlichen Techniker für die Gerätschaften des Charakters handeln. Es gibt kein festgelegtes Limit für die Anzahl der Untergebenen, außer dem GM und der Tatsache das generell gilt: Je mehr, desto weniger nützlich im einzelnen. Ein Charakter kann beispielsweise drei vergleichsweise Brauchbare Untergebene haben (wie z.B. einen Chauffeur, einen Sekretär und einen Leibwächter) deren Attribute etwa bei 3 liegen, zusammen mit einigen brauchbaren Fähigkeiten.

Untergebene sind in erster Linie ein lustiges Spielzeug für Charaktere, meistens nicht sehr effizient im Kampf dienen sie mehr dem Umfeld und für das Rollenspiel als Solches. Untergebene sollten nie die Charaktere in den Schatten stellen.

Perfekte Erinnerung

Die Perfekte Erinnerung verleiht einem Charakter die Fähigkeit sich an jedes Ereignis, jedes Dokument, jede Aufnahme, jedes Bild kurz alles zu erinnern, das er lange genug studiert hat um es sich zu merken. Der Charakter muss etwas nicht verstehen um sich etwas zu merken, was in der Struktur des Merkens als solches begründet liegt. Information wird auch nicht automatisch und sofort abgerufen sondern in Zusammenhänge, wobei es natürlich möglich ist nach Spezifischen Details zu suchen. Um sich an Dinge zu erinnern ist es nötig eine mindestens moderate (DV 3) Probe auf Intelligenz zu bestehen, da es durchaus Nötig ist sich auf die Erinnerung zu Konzentrieren. Die Schwierigkeit der Probe hängt davon ab, wie die Umstände sind, und wie genau es möglich war sich etwas einzuprägen.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Profi

Der Charakter ist der beste in seinem Aufgabenfeld, was auch immer das sein mag. Er kann dafür berühmt sein, oder sich bemüht haben seine Fähigkeit zu verheimlichen. Eventuell wurde er auch durch eine Verschwörung um die ihm zustehende Anerkennung gebracht. Die Fähigkeit in der der Charakter so besonders bewandert ist, erhält einen Bonuswürfel und muss sehr eng gefasst sein. Beispielsweise ist er besonders Bewandert in einer bestimmten Geschichtsperiode oder er kann Fehler in den Rückkopplungskreisläufen von Warpantrieben reparieren.

Der Charakter kann nur Profi in einem Bereich sein. Andere Spieler die Auch Profis sind, müssen sich einen anderen Bereich suchen.

Geheime Identität

Der Charakter hat eine zweite, vollständige und Gesetzmäßige Identität. Die Zweite Identität ist vollständig mit Papieren ausgestattet und widersteht jeder genauen Prüfung. Alternativ hat der Charakter gar keine Identität und alle Aufzeichnungen seiner Existenz sind verschwunden. Er ist quasie ein Schatten im System.

Scharfschütze

Waffen, Eigenschaften und Kräfte, die auf Distanz eingesetzt werden, haben eine Reichweite in der sie effizient sind. Eine Verwendung über diese Reichweite hinaus ist schwierig oder gar unmöglich (abhängig vom GM). Ist der Angriff möglich ist er meistens mit einem Strafwürfel belegt. Mit der Gabe des Scharfschützen verdoppelt sich die Effiziente Reichweite.

Teamgeist

Ein Charakter mit Teamgeist erhält einen Bonuswürfel, wenn er mit anderen zusammenarbeitet und seine Anstrengungen mit anderen vereint durchführt.

Eiserner Wille

Dieser Charakter weigert sich aufzugeben, wenn andere bereits zusammenbrechen. Wird er angegriffen, kann seine Verteidigung auf Wille statt auf Kraft oder Geschwindigkeit basieren. Kräfte und Ausrüstung die bei der Verteidigung helfen würden, können auch bei der Verteidigung mit Wille helfen. Der Charakter muss generell jedes mal eine Entscheidung treffen, wie er sich verteidigen möchte.

Unterwasserkampf

Kämpfe unter Wasser bedeuten für Aktionen einen Stafwürfel, wenn ein Charakter dieses Talent nicht hat.

Beunruhigend

Die Beunruhigend Eigenschaft verleiht einem Charakter eine Ausstrahlung, die andere Menschen ohne erkennbaren Grund nervös werden lässt. Fremde werden den Charakter nicht mögen, ohne genau zu wissen warum, und Tiere meiden seine Gegenwart. Auf der anderen Seite fällt es dem Charakter leicht andere Wesen einzuschüchtern, er erhält einen Bonuswürfel auf damit zusammenhängende Proben auf Wille.

Falls der Charakter dies bereits als Alien Eigenschaft hat: Die Vorteile sind nicht Additiv, es gibt keinen Grund dies zu kaufen.

Reich

Wenn ein Problem gelöst werden kann, in dem man es mit Geld bewirft, dann ist dieser Charakter wahrscheinlich dazu in der Lage. Essen, Kleidung und ein Dach über dem Kopf sind keine Dinge um die sich dieser Charakter sorgen machen würde. Er ist allerdings mit Problemen konfrontiert die andere nicht haben oder kennen und auch zwischenmenschliche Probleme lassen sich meistens nicht mit Geld lösen. Zudem kann der Reichtum selbst zu Problemen und Verpflichtungen führen. So muss der Charakter eventuell Entscheidungen treffen oder sein Erbe verteidigen.

Schwerelosiger Kampf

Kämpfe in Schwerelosigkeit bedeuten für Aktionen einen Stafwürfel, wenn ein Charakter dieses Talent nicht hat.

Zero Space : Esoterische Orden

Lebende Wesen können manchmal auf eine Form esoterischer Energie, die das Physische Universum, einschließlich des Hyperraums durchzieht. Diese Energie ist unter verschiedenen Namen bekannt (Psi, die Quelle, die Macht, das Lebensnetz etc) und wird auf verschiedene Arten und Weisen genutzt, je nach Philosophie und Ansicht des Benutzers. Die meisten Lebewesen wissen, dass es diese Energie gibt, aber nur sehr wenige sind in der Lage sie zu verwenden.

In den meisten Gebieten haben sich die Verwender dieser Energie in quasireligiösen Ordensgemeinschaften zusammengeschlossen.

Organisation

Auch wenn die Orden nach außen theoretisch zusammenhängende Gebilde sind, schwankt die Kontrolle, die der Orden über seine Mitglieder und auch die, die die Mitglieder über ihren Orden haben, je nach Fall beträchtlich. Im Folgenden sind einige Beispiele, wie ein solcher Orden organisiert sein kann.

- **Konföderation:** Mitglieder des Ordens sind in kleinen, selbstbestimmten Gruppen organisiert. Diese Gruppen nehmen alle Gleichberechtigt an der Steuerung des gesamten Ordens teil.
- **Demokratie:** Alle Mitglieder des Ordens können an der Lenkung des Ordens mitwirken. Ältere Mitglieder können mehr Einfluss haben als Novizen.
- **Herrschaft des Stärkeren:** Der Orden wird durch die Geleitet, die Stark oder Gerissen genug sind, die Macht zu übernehmen. Die erlaubten Methoden dafür sind manchmal durch Traditionen oder Regeln beschränkt.
- **Leistungsgesellschaft:** Vertrauen Leitende Positionen zu übernehmen wird denjenigen gewährt, die sich durch Talent und Fähigkeiten auszeichnen.
- **Monarchie:** Die Führung des Ordens obliegt einer einzelnen Person, oft bis sie freiwillig abtritt oder stirbt. Die Reichweite der Kontrolle kann durch Gesetz oder Tradition beschrieben und beschränkt sein.
- **Oligarchie:** Die Führung des Ordens wird durch eine kleine Elite von Mitgliedern, die sich in Reichtum, Geburt, Herkunft, Wissen, Ausbildung oder Stärke ihre Vorherrschaft sichern. Diese Vorherrschaft tendiert dazu, sich selbst zu erhalten.

Zufällige Organisation.

Die Folgende Tabelle kann verwendet werden um eine Zufällige Organisation für einen Orden zu finden.

Organisation

Wurf 1w6	Typ
1	Konföderation
2	Demokratie
3	Herrschaft des Stärkeren
4	Leistungsgesellschaft
5	Monarchie
6	Oligarchie

Doktrin

Während sich die einzelnen Mitglieder eines Orden sich in ihrem Verhalten untereinander unterscheiden können, hat der Orden selbst in den meisten Fällen Regeln und eine Doktrin. Für Mitglieder, die gegen die Regeln ihres Ordens verstoßen gibt es eine Reihe von Strafen, von einfacher kritik, über Zensur und Ausschluss aus dem Orden bis , in seltenen fällen, hin zu Hinrichtungen für Heretiker und Abweichler. Doktrinen gleichen in Ihren eigenschaften den Motivationen von Idividuen.

While the individual members of an esoteric order will vary in their behaviour, the order itself generally has an accepted canon and official doctrine. Individuals who violate the order's rules may suffer anything from mild criticism by their peers, to censure, to expulsion. In rare cases, an order may issue a warrant of execution for heretics and apostates.

Zufallsbestimmung

Mit den Folgenden Tabellen kann eine Doktrin auch zufällig bestimmt werden:

Zufallsbestimmung Doktrin, Tabelle 1

Wurf 2w6	Komplexität
2	Würfle zwei mal auf Tabelle 2
3-7	Würfle drei mal auf Tabelle 2
8-11	Würfle vier mal auf Tabelle 2

12	Schisma, wirf noch mal und beachte die Notiz
----	--

Schisma: Der Orden verfügt über zwei oder mehrere zweige mit sich widersprechenden Doktrinen. Würfle noch einmal auf Tabelle 1 um die Komplexität festzustellen. Halte zur ersten ermittelten Doktrin das Gegenteil fest. Der Größte Teil des Ordens folgt der ersten Doktrin, während ein kleinerer Teil der Gegenteiligen Doktrin folgt. Die Restlichen Doktrinen sind bei beiden Ordensteilen gleich.

Zufallsbestimmung Doktrin, Tabelle 2

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
1	1	Abenteuer
	2	Askese
	3	Wagemut
	4	Gesellschaft
	5	Mitgefühl
	6	Mut
2	1	Neugier
	2	Gleichgültigkeit
	3	Erleuchtung
	4	Entdeckung
	5	Freiheit
	6	Idealismus
3	1	Gerechtigkeit
	2	Gnade
	3	Herrschaftlich
	4	Passion
	5	Stolz
	6	Rebellion

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
4	1	Sicherheit
	2	Materialismus
	3	Subtil
	4	Individualismus
	5	Zorn
	6	Furcht
5	1	Glauben
	2	Verantwortung
	3	Geheimhaltung
	4	Abschottung
	5	Kontrolle
	6	Pragmatismus
6	1	Rache
	2	Skurpellosigkeit
	3	Gemeinschaft
	4	Gelassenheit
	5	Zurückhaltung
	6	Traditionell

Esoterische Kräfte

Dies ist eine Liste typischer esoterischer Kräfte in ZeroSpace. Die Liste ist nicht allumfassend oder exklusiv. Ein Charakter kann auch Kräfte haben, die hier nicht aufgeführt sind, solange sie den hinweisen unter "Neue Kräfte" Folgen und mit dem GM und anderen Spielern abgestimmt werden. Neue Kräfte sollten etwa im gleichen Rahmen bleiben wie die hier aufgeführten. Es sollten am Anfang nicht mehr als 5 CP für Eigenschaften, Gaben und Kräfte ausgegeben werden.

Zufallsbestimmung Esoterischer Kräfte

Mit den Folgenden Tabellen lassen sich die Kräfte aus der Liste auch zufällig auswählen. Jede Kraft kostet einen CP. Addiere die Zahl der Kräfte und ziehe die Summe von deinen CP ab.

Zufällige Anzahl Esoterischer Kräfte

Wurf 1w6	Anzahl Kräfte
1	1
2-3	2
4-6	3

Typische Esoterische Kräfte

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Kraft	Vorteil
1	1	Beschleunigung	Die Kraft verstärkt die Geschicklichkeit für die Zwecke der fortbewegung.
	2	Umgebungsbewusstsein	Kann gleichzeitig in alle Richtungen sehen
	3	Tierkontrolle	Kann mit Tieren mental Kontakt aufnehmen und sie kontrollieren
	4	Verschmelzen	Kann sich durch feste Materie wie durch Wasser bewegen
	5	Barriere	Kann Energiewälle und Geometische Formen aus Esoterischer energie Schaffen
	6	Explosion	Ein Fernkampfangriff mit Esoterischer Energie

2	1	Hellsicht	Kann versuchen dinge Aus der Entfernung Wahrzunehmen
	2	Verbergen	Wird für Lebewesen und Maschinen schwer zu entdecken
	3	Kampfmeditation	Verstärkt die Moral, wahrnehmung und kontrolle von Verbündeten
	4	Ablenken	Verwende eine Psiwaffe um Angriffe abzulenken
	5	Dissonanz	Ein Nahkampfangriff der Verteidigung ignoriert
	6	Harmonie	Kann in Lebensfeindlichen Umgebungen überleben
3	1	Heilung	Heile einen Charakter der an Ausdauer verloren hat.
	2	Illusion	Kann Realistische 3D Phantome erstellen
	3	Emotionale Beeinflussung	Kontrolliere die Handlungen eines Ziels durch seine emotionen
	4	Sprung	Spring unglaublich weit -> Noch nicht Fliegen, aber fast
	5	Lebensverlängerung	Relatie Unsterblichkeit
	6	Meditation	Verwende Esoterische Energie um dich schneller zu erhohlen
4	1	Geistesschild	Resistenz gegen Mentale Angriffe und Beeinflussungen
	2	Gegenstände Beleben	Belebe und Kontrolliere unbelebte Objekte
	3	Überschreiben	Kommuniziere und erhalte mentale Kontrolle über Intelligente Maschienen und Androiden
	4	Pflanzenkontrolle	Belebe und kontrolliere Pflanzen

5	Besitzergreifen	Übernimm die Kontrolle über ein Lebewesen und mach es quasie zu einem Gast im eigenen Körper	
6	Vorahnung	Werde nicht mehr durch Angriffe überrascht, auch wenn du sie nicht kommen siehst	
5	1	Wahrscheinlichkeitsmanipulation	Beeinflusse die gesetze der Wahrscheinlichkeit
	2	Bericht	Kommuniziere mit Objekten auf eine Weise, die andere nicht verstehen können
	3	Reflektieren	Verwende eine Psiwaffe um Projektile zu Reflektieren
	4	Selektive Gravitation	Bewege dich an Wänden und Decken und anderen oberflächen entlang
	5	Sinnesentzug	Mach ein Ziel Blind oder Taub
	6	Schattensprung	Reise durch Schatten ohne dich im Realen raum zu bewegen
6	1	Stasis	Versetze ein Ziel in Stasis
	2	Beeinflussung	Beeinflusse lebewesen dazu deinen Befehlen zu gehorrrchen
	3	Telekinese	Bewege Dinge mit deinem Geist
	4	Telepathie	Kommuniziere Mental mit anderen
	5	Folter	Ein Mentaler Fernkampfangriff, der Verteidigungen ignoriert
	6	Abwehr	Verwende eine Psiwaffe um dich zu Verteidigen

Beschleunigung

Beschleunigung erlaubt es einem Charakter sich unglaublich Schnell zu bewegen. Die Macht dieses Charakters wird für Bewegungsaktionen zu seiner Geschicklichkeit gerechnet. Steigert sich dadurch der bewegungswert über 10, so kann der Spielleiter weitere Informationen zur Geschwindigkeit geben.

Umgebungsbewusstsein

Durch ihre Verbindung zur esoterischen Energie welche das Universum erfüllt, kann ein Charakter mit Umgebungsbewusstsein sein Umfeld in jeder Richtung wahrnehmen. Der Charakter ist in der Lage Formen, Texturen und Bewegungen wahrzunehmen, als würde er sie sehen, er ist allerdings nicht fähig Farben zu erkennen.

Umgebungsbewusstsein kann als freie Aktion verwendet werden.

Tierkontrolle

Tierkontrolle erlaubt es einem Charakter mental mit nicht intelligenten Lebewesen in kurzer (10m) Reichweite zu kommunizieren und sie zu kontrollieren. Der Angriffswert (AV) von Tierkontrolle ist gleich der Summe aus Wille und Macht des Charakters. Um erfolgreich einen Kontakt aufzubauen und die Kontrolle zu übernehmen, muss der Charakter eine Probe auf Überzeugen (Wille + Macht) bestehen. Der Verteidigungswert eines Ziels ist gleich seines Willens. Über den Daumen gepeilt ist der Wille eines Haustieres etwa 2 und der Wille eines Wildtieres etwa 6.

Kontrollierte Tiere haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie kontrollierenden Charakter. Um einem Tier ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine freie Aktion verwenden.

Die Attribute eines Tieres sind gleich den normalerweise bei einem solchen Tier zu erwartenden Werten. Die Tiere sind jedoch resistent gegen weitere Manipulationen, und haben bei Wille ihren eigenen Wert oder den des sie kontrollierenden Charakters, abhängig davon, welcher der Werte größer ist. Kontrollierte Tiere haben die normalen Bewegungs- und Angriffsaktionen die Tiere normalerweise haben würden.

Verschmelzen

Verschmelzen erlaubt es einem Charakter sich mit seiner Umgebung zu verbinden und sich durch feste Materie zu bewegen als wäre es Wasser. Er hat somit in Materie die selbe Bewegungsreichweite wie beim Schwimmen. Er kann auch doppelte Bewegungen und Sprintaktionen durchführen.

Ein Charakter der Verschmelzen benutzt kann keine Kraft oder Energiefelder durchbrechen. Bis auf diese Ausnahme stellen aber Physische Gegenstände generell kein Hindernis dar. Assimilation erlaubt es jedoch nicht Energie- oder Physische Projektile einfach passieren zu lassen, da deren Bewegung in der Regel zu schnell ist als das eine Verschmelzung möglich ist.

Barriere

Barriere erlaubt es Charakteren ihre esoterischen Energien zu verwenden um Wände und simple Geometrische Formen in einem Umkreis mittlerer Reichweite (50m) zu erzeugen. Der Aktionswert einer Barriere ist gleich der Summe aus Geschick und Macht.

Um eine einfache Form mit Barriere zu erzeugen (Wand, Kuppel, Kugel, Quader etc) zu erzeugen muss eine (DV 3) Fernkampf (Geschick + Macht) Probe bestanden werden. Komplexere Formen steigern auch die Schwierigkeit der Probe, welche der GM festsetzt. Ein Labyrinth beispielsweise würde eine DV 6 Probe verlangen.

Kraft und Ausdauer der Barriere sind gleich der Macht des Charakters der sie erschafft. Die Kraft der Barriere bestimmt, gegen welche Werte sie sich verteidigen kann und welche Gewichte sie tragen kann (sei es als Brücke, Improvisierte Säule oder als Dach. Sollte die Ausdauer einer Barriere auf 0 fallen oder sie ihre maximalen Kraftwerte überschritten werde, so löst sich die Barriere auf.

Falls eine Barriere nicht angegriffen oder beschädigt wird, bleibt sie normalerweise bestehen, bis die Szene Endet. Danach verblasst sie langsam.

Explosion

Explosion ist ein Angriff mit Esoterischer Energie auf mittlere Reichweite (50m), der Ausdauerschaden verursacht. Sein AV ist gleich der Summe aus Geschick und Macht des Angreifers, der Verteidigungswert des Ziels entspricht der Summe aus Geschick und eventuellen Rüstungswerten, die vor Ausdauerschaden schützen.

Hellsicht

Mit Hellsicht kann ein Charakter versuchen Dinge auf Entfernung wahrzunehmen. Der Aktionswert von Hellsicht ist gleich der Summe aus Intelligenz und Macht des Verwenders. Typischerweise hat eine Probe einen moderaten (DV3) Wert auf Wahrnehmung (Intelligenz+Macht). Der Wert kann sich in Abhängigkeit zur Umgebung und des Wahrzunehmenden Objektes ändern. Falls ein Ziel offensichtlich ist, sollte kein Wurf nötig sein. Die Reichweite von Hellsicht ist theoretisch unbegrenzt, Hellsicht ist nie 100% verlässlich, es ist hauptsächlich auch ein Mittel zum Rollenspiel unter Kontrolle des Spielleiters.

Verbergen

Verbergen erlaubt es Charakteren nicht oder nur wenig wahrgenommen zu werden, sowohl von biologischen Wesen als auch von Maschinen. Der Charakter ist für Beobachter faktisch unsichtbar, solange nicht spezifisch nach ihm Gesucht wird oder es besondere Umgebungsumstände gibt. Der Aktionswert für Verbergen ist Wille + Macht.

Wenn jemand aktiv nach einem Charakter mit Verbergen sucht, sei es durch Wärmescans, durch Geruch oder durch Gewichtsveränderungen, muss der Suchende eine Erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung gegen den Aktionswert der Tarnung machen. Charaktere mit Hypersensivität oder Hellsicht können dabei eventuell ebenfalls auf ihren Machtwert zurückgreifen. Gibt es Umwelteinflüsse die einen Charakter verraten könnten, so erhält der Charakter der versucht jemanden zu entdecken, der Verbergen verwendet hat, einen Bonuswürfel auf seine Wahrnehmungsprobe. Beispiele sind Spuren in Sand oder Schnee oder Nebel in dem der Charakter einen Umriss hinterlässt.

Der Charakter kann auch eine andere Person oder ein etwa Personengroßes Objekt verbergen, solange er sein Ziel berührt.

Verbergen kann als freie Aktion verwendet werden.

Kampfmeditation

Kampfmeditation erlaubt es einem Charakter seine Verbündete in Moral, Präzision und Koordination zu unterstützen. Unterstützte Charaktere erhalten für die Dauer der Kampfmeditation Bonuswürfel auf alle Proben. Kampfmeditation ist nicht kumulativ, sprich mehrere Kampfmeditationen bringen nichts.

Charaktere können nichts Anderes tun, während sie sich in Kampfmeditation befinden, auch keine Freien und Rollenspielaktionen.

Ablenken

Während seines Zuges oder als erzwungene Aktion kann ein Charakter mit Ablenken mittels Psiwaffen Fernkampf angriffe ablenken die auf ein Einzelnes Ziel gerichtet sind. Der Aktionswert von Ablenken ist gleich des Geschicklichkeitswertes des Charakters plus seiner Macht. Um erfolgreich einen Angriff abzulenken, muss der Charakter gegen den Angriffswert des Ursprünglichen Angriffs würfeln.

Falls die Probe scheitert wird der Charakter von der Attacke getroffen. Ein Charakter der seinen Zug verwendet um Angriffe abzulenken, kann diese Aktion bis zu seinem Nächsten zug fortsetzen und versuchen sämtliche auf ihn Gerichteten Fernkampfangriffe abzulenken.

Dissonanz

Dissonanz ist ein Unbewaffneter Nahkampfangriff (Macht) welcher Ausdauerschaden verursacht. Der AV von Dissonanz ist gleich der Macht des Angreifers, der Verteidiger verteidigt sich wie gegen einen Nahkampfangriff. Dissonanz Ignoriert verteidigungen wie Schilde oder Rüstungen.

Harmonie

Harmonie erlaubt es einem Charakter sich seiner Umwelt anzupassen, wenn diese normalerweise tödlich wäre. Die können Giftige Atmosphären, Unterwasserwelten oder Vulkanplaneten sein. Weiterhin eliminiert Harmonie die Notwendigkeit für einen Charakter zu essen oder zu schlafen. Auch Viren, Bakterien und Gifte sind gegen diesen Charakter nicht effektiv.

Die Vorteile durch Harmonie sind hintergründig und in hohem Grade von der Geschichte abhängig. Sie schützt nicht vor Angriffen oder Plötzlich eintretenden Effekten wie ein Feuerball. Im Großen und Ganzen bedeutet das: Solange es als ein Konventioneller Angriff verwendet wird, verleiht Harmonie keine Immunität.

Harmonie muss nicht aktiviert werden, solange der Charakter bei Bewusstsein ist. Für Mehr Hintergründe zu Umgebungseffekten siehe das Kapitel für Spielleiter.

Heilung

Heilung funktioniert wie ein Nahkampfangriff, nur dass der Angriff Ausdauer wiederherstellt statt sie zu vermindern. Ein Charakter mit der Heilungseigenschaft kann eine moderate Probe Nahkampf (DV 3, Macht) durchführen um Wunden zu heilen. Bei Erfolg wird ein Punkt in Ausdauer regeneriert, es sei denn es werden die Erfolgsmargen Regeln verwendet.

Heilung kann auch Krankheiten, Erreger und Gifte von einem Ziel entfernen. Um dies zu erreichen ist das Vorgehen gleich, nur dass bei Erfolg keine Ausdauer wiederhergestellt wird, sondern einer der Effekte geheilt wird.

Illusion

Die Kraft der Illusion erlaubt es einem Charakter realistische, dreidimensionale Phantomgestalten überall in kleinem (10m) Umkreis zu erschaffen. Dies beinhaltet auch alle sensorischen Begleiterscheinungen. Ein illusorischer Löwe wird brüllen, illusorischer Schnee wird sich kalt anfühlen und so weiter. Der Aktionswert der Illusion ist gleich der Summe aus Wille und Macht.

Eine simple unbewegliche Illusion (eine Mauer, eine Brücke etc) erfordert einen moderaten Täuschen Wurf (Wille+Macht). Kompliziertere Formen würden höhere Proben verlangen. Eine bewegliche Illusion wie eine Windmühle, ein Löwe oder ein Auto würden eine Probe von 6

verlangen, während die Illusion eines Ganzen Häuserblocks mit Autos, Menschen Fahrrädern etc eine Probe von 9 erfordern würde.

Während die Illusionen komplett echt aussehen, existieren sie nicht. Der Biss eines Illusorischen Hundes wird nicht Schmerzen, eine illusorische Brücke niemanden tragen. Das Gefühl beim Berühren einer Illusion ist nur dann echt, wenn die Berührung Flüchtig bleibt. Jede direkter Interaktion mit dem illusorischen gegenstand wird dem Beobachter einen Hinweis darauf geben das etwas nicht stimmt.

Jeder der etwas Beobachtet und begründete Zweifel hat ob etwas echt ist, kann eine Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz) gegen den Erzeugungswert durchführen. Falls die Probe auf Wahrnehmung erfolgreich ist, erkennt der Beobachter die Illusion als was sie ist und kann entsprechend darauf Reagieren.

Emotionale Beeinflussung

Emotionale Beeinflussung ist eine kraft mit kurzer (10m) reichweite, die es einem Charakter erlaubt das verhalten anderer zu beeinflussen in dem sie ihren Emotionalen Zustand kontrollieren. Es ist nur möglich eine Emotion gleichzeitig in einem Ziel zu erwecken, aber die Wahl der emotion ist völlig frei. Der AV der Beeinflussung ist der Wert aus Wille und Macht. Um erfolgreich eine Emotion zu wecken, ist es nötig einen erfolgreichen Wurf auf Manipulation (Wille + Macht) durchzuführen. Der Verteidigungswert eines Ziels entspricht dessen Willen.

Um aus der Beeinflussung freizubrechen, muss das Ziel der Beeinflussung erfolgreich einen verteidigungswurf gegen den Angriffswert schaffen.

Falls das Ziel noch nicht am Ende einer Szene von der Emotion befreit ist, wird es ihm kurz danach gelingen.

Springen

Der Charakter kann unglaublich weit Springen. Mehr als ein normaler Sprung, aber nicht ganz Fliegen. Die Distanz die der Charakter mit Sprigen entspricht seinem Jeweiligen Bewegungswert. Verfügt der Charakter zusätzlich noch über Beschleunigung wird der Machtwert zur ermittlung des Bewegungswert hinzuaddiert. Mit Springen sind auch doppelte und Sprintbewegungen möglich. Führt ein Charakter mit Springen einen Weitsprung aus dem Lauf durch, so verdoppelt sich Effektiv die Sprungdistanz die er durch Springen hätte.

Lebensverlängerung

Ein Charakter mit Lebensverlängerung hat die Verwendung der esoterischen Energien um die Zeichen der Zeit von sich abzuwenden gemeistert. Der Charakter wird nicht altern oder einen

Natürlichen Tod erleiden, solange sie sich nicht dazu entscheiden (jedes Lebewesen tut das irgendwann)

Meditation

Meditation beschleunigt den Heilungsprozess eines Charakters. Normalerweise regeneriert ein Charakter etwa die Hälfte der Ausdauer, die er verloren hat in dem er etwa eine halbe Stunde pausiert. Alles was darüber hinaus geht, erfordert es mindestens eine Nacht lang zu schlafen und sich zu erholen. Sollte ein Charakter nicht in irgendeiner Weise grausam verletzt sein (Verlust einer Gliedmaße) wird eine Nacht Rast ausreichen, den Charakter wieder herzustellen.

Charaktere mit Meditation stellen die Hälfte ihrer fehlenden Ausdauer innerhalb einer Minute wieder her. (Dies würde bedeuten, wenn sie sich für 10 Runden aus einem Kampf zurückziehen könnten, könnten sie die Hälfte ihrer Ausdauer regenerieren, sofern sie nicht gestört werden.) Nach einer eine halbe Stunde in Anspruch nehmenden Pause wäre ihre Ausdauer vollständig wiederhergestellt. Charaktere mit Meditation können eventuell sogar verlorene Gliedmaßen oder Organe regenerieren.

Geistesschild

Charaktere mit der Fähigkeit Geistesschild sind resistent gegenüber mentalen Angriffen und telepathischen Überzeugungsversuchen. Falls sie mit etwas angegriffen werden, gegen das sie sich mit ihrem Willen verteidigen ist, wird der Wert in Willen für die Berechnung der DV verdoppelt.

Geistesschild muss nicht aktiviert werden, es ist aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist.

Gegenstandsbelebung

Gegenstandsbelebung erlaubt es einem Charakter einen Gegenstand zu animieren und ihn zu kontrollieren, solange er sich in kurzer (10m) Reichweite befindet. Der Aktionswert der Gegenstandsbelebung ist die Summe aus Willen und Macht. Um erfolgreich einen Gegenstand zu beleben und zu kontrollieren gilt es eine moderate Probe (DV 3) zu bestehen.

Animierte Objekte haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie kontrollierenden Charakter. Sie werden ihre Aktion aber nicht eigenständig ändern sondern sollte kein neuer Befehl erfolgen den letzten immer weiter ausführen. Um einem Objekt ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine Aktion verwenden.

Die Kraft eines Objektes basiert auf seiner physischen Struktur und seiner Integrität. Als Richtwert kann dienen, dass die Kraft eines Objektes der Kraft entsprechen würde, die es bräuchte um das Objekt anzuheben. Animierte Objekte verfügen Geschick und Willen in Höhe der Macht des

Animateurs, aber über keinerlei Intelligenz oder Macht. Die Spezifischen Bewegungsarten hängen dabei vom Objekt selbst ab. Ein Stuhl kann laufen, ein Teppich über den boden schlittern und eine Steinkugel durch die Gegend rollen.

Die Masse des Objekts das animiert werden kann, hängt von der Macht des Animateurs ab.

Gegenstandsbelebung

Macht	Maximale Objektmasse
1	37 kg
2	54 kg
3	79 kg
4	120 kg
5	170 kg
6	250 kg
7	370 kg
8	540 kg
9	960 kg
10	1700 kg

Überschreiben

Überschreiben erlaubt es einem Charakter mental mit Androiden oder Intelligenten Maschinen zu kommunizieren und sie zu kontrollieren, solange sie sich in kurzer (10m) Reichweite befinden. Der Angriffswert für Überschreiben ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille der Maschine.

Kontrollierte Maschinen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Um einer maschine ein neues Kommando zu geben, muss der kontrolleur eine freie Aktion verwenden.

Kontrollierte Maschinen sind nicht so effizient wie ihre Konterparts mit freiem willen. Jeder Wurf, mit ausnahme von Versuchen freizubrechen, ist mit einem Strafwürfel belegt. Kontrollierte

Maschinen können keine Aktionspunkte einsetzen, außer um auszubrechen.

Maschinen können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nicht die Aktion die der Kontrolleur durchführen kann im Falle des Scheiterns. Um Freizubrechen muss sich die Maschine erfolgreich mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Falls eine Maschine freiwillig aus der Kontrolle entlassen wird, kann sie sich nicht an die Geschehnisse erinnern und wird ihren Weg gehen. Ähnlich ist es am Ende einer Szene, wo sie automatisch aus der Kontrolle entlassen werden.

Pflanzenkontrolle

Pflanzenkontrolle erlaubt es einem Charakter Pflanzen zu animieren und zu kontrollieren, solange sich diese in einer Reichweite von 10m befindet. Die Aktion ist eine Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Um erfolgreich eine Pflanze zu animieren muss eine moderate (DV 3) Probe bestanden werden. Mehrere Pflanzen gleichzeitig in der kurzen (10m) Reichweite zu kontrollieren erfordert eine Schwerere Probe, je nach Anzahl der Pflanzen.

Pflanzen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Sie werden ihre Aktion aber nicht eigenständig ändern sondern sollte kein neuer Befehl erfolgen den letzten immer weiter ausführen. Um einem Objekt ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine Aktion verwenden.

Die Kraft einer Pflanze basiert auf seiner physischen Struktur und seiner Integrität. Als Richtwert kann dienen, dass die Kraft einer Pflanze der Kraft entsprechen würde, die es bräuchte um die Pflanze anzuheben. Pflanzen verfügen Geschick und Wille in Höhe der Macht des Animateurs, aber über keinerlei Intelligenz oder Macht. Die Spezifischen Bewegungsarten hängen dabei vom der Pflanze ab. Bäume können gehen, ranken Schlingeln und so weiter.

Besitzergreifen

Besitzergreifen erlaubt es einem Charakter die Kontrolle über ein intelligentes Wesen zu übernehmen, ihren Willen zu unterdrücken und sie quasie zu einem Passagier in ihrem eigenen Körper zu machen, solange sie sich in geringer (10m) Reichweite befinden. Einmal übernommen bleibt das Ziel unter Kontrolle, auch wenn es die Reichweite verlässt. Der Angriffswert für Besitzergreifen ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille des Ziels.

Kontrollierte Wesen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Während der Kontrolle verfällt der Anwender der Fähigkeit in eine Art Trance. Ein Kontrollierter Charakter kann keine Aktionspunkte verwenden, aber der Kontrolleur kann seine Aktionspunkte für Aktionen mit dem Fremden Körper verwenden.

Kontrollierte können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nicht die Aktion die der Kontrolleur durchführen kann im Falle des Scheiterns. Um Freizubrechen muss sich der Kontrollierte erfolgreich mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Vorahnung

Vorahnung erlaubt es dem Charakter Gefahren zu erahnen und Überraschungen zu vermeiden, sogar wenn es keine Möglichkeit für den Charakter gibt, einen Angriff kommen zu sehen. Der Aktionswert (AV) von Vorahnung ist die Summe aus Intelligenz und Macht. Um eine Gefahrenquelle erfolgreich zu erahnen muss der Charakter eine Moderate (DV 3) Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz + Macht) erfolgreich bestehen. Falls der Charakter eine schwierige Probe (DV 6) auf Wahrnehmung besteht, kennt er die exakte Quelle und Natur des bevorstehenden Angriff. Vorahnung ist eine Reaktion: Ein Charakter kann versuchen so viele und so oft Angriffe vorherzusehen wie er möchte.

Der Charakter kann auch versuchen in die Zukunft zu blicken, oder das Schicksal von Dingen oder Menschen zu ergründen in dem er sie berührt. Ein Blick in die Zukunft jedoch ist nie vollständig verlässlich und sollte eher als eine Option im Rollenspiel unter Kontrolle des GMs eingesetzt werden.

Wahrscheinlichkeitsmanipulation

Wahrscheinlichkeitsmanipulation erlaubt es einem Charakter Zufälle zu beeinflussen. Die Kraft erlaubt es nicht die Regeln der Physik zu umgehen, oder vollständig unmögliches zu ermöglichen, aber es ist möglich unwahrscheinliche Fälle eintreten zu lassen und wahrscheinliche Ergebnisse scheitern zu lassen.

Um diese Kraft einzusetzen muss der Spieler eine Situation und ihren Hergang beschreiben die sich aus einer bestimmten Grundlage entwickeln kann. Sollte der Spielleiter zustimmen, dass diese Situation eintreten könnte, dann kann er entscheiden wie diese Situation und dieser Fall die Ereignisse beeinflusst. Im Normalfall bedeutet dies, dass ein agierender Charakter einen Bonuswürfel bekommt oder jemand der Pech hat einen Strafwürfel auferlegt bekommt. Die Beeinflussung durch die Manipulation kann aber auch subtiler sein. Spieler und Spielleiter sind eindeutig aufgefordert hier kreativ zu sein. Wichtig ist nur, dass Wahrscheinlichkeitsmanipulation zwar einen Vorteil bringen kann, aber nicht das Spiel und die Spielfreude beeinträchtigen sollte.

Wahrscheinlichkeitsmanipulation kann als freie Aktion oder Reaktion verwendet werden. Ein Charakter kann eine Beeinflussung quasi immer vornehmen. Wichtig ist, dass die Zahl der Manipulationen pro Spielrunde auf den Wert der Macht des Manipulators beschränkt ist.

Bericht

Bericht ist eine Kraft mit kurzer (10 m) Reichweite, die es einem Charakter erlaubt mit Gegenständen zu interagieren, und ihnen Informationen zu entlocken. Er kann zum Beispiel mit Gebäuden reden um den Gebäudeplan herauszufinden oder mit Pflanzen, Steinen, Maschinen, etc. Der Aktionswert ist die Summe aus Wille und Macht. Die Aktion ist eine Moderate Probe (DV 3) auf Diplomatie (Wille + Macht).

Da die Objekte kein wirkliches Leben haben und keine Intelligenz, werden sie normalerweise den Spieler nicht Anlügen oder Informationen verheimlichen. Die Kraft verleiht den Objekten jedoch keine zusätzlichen Kräfte. So kann die Berichtskraft eingesetzt werden um den Ort eines Tresors zu finden, aber sie kann nicht verwendet werden um dem Gebäude zu Befehlen den Tresor zu öffnen.

Der Charakter kann versuchen in die Vergangenheit zu blicken, um Geschichte und "Erlebnisse" eines Objektes zu erfahren, indem er sie Berührt. Ein solcher Blick in die Vergangenheit ist aber nicht vollständig verlässlich, da Objekte in der Regel keine Erinnerung und kein Zeitgefühl haben. Diese Verwendung von Bericht ist hauptsächlich ein Modus zum Rollenspiel in der Kontrolle des GM.

Reflektieren

Während ihres Zuges oder als eine erzwungene Aktion, kann ein Charakter mithilfe einer Psiwaffe einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen ein einzelnes Ziel auf den Angreifer zurückwerfen. Der AV von Reflektieren ist dabei gleich der Summe aus Geschick und Macht. Um erfolgreich zu Reflektieren muss die Probe gegen den Angriffswert der ursprünglichen Attacke durchgeführt werden.

Scheitert der Versuch wird der Charakter der versucht einen Angriff zu Reflektieren von dem Angriff getroffen. Sollte der Versuch erfolgreich sein, erlaubt dies dem Verwender den Angreifer im Zuge einer freien Aktion im Fernkampf anzugreifen, und dabei entweder den Angriffswert des ursprünglichen Angreifers oder seinen eigenen Angriffswert zu verwenden (je nachdem welcher der Werte der höhere ist.). Ein Charakter der Reflektieren als seine Aktion für den Zug verwendet, kann versuchen sämtliche auf ihn gerichteten Projektile zu Reflektieren, bis er wieder an der Reihe ist.

Selektive Gravitation

Selektive Gravitation erlaubt es einem Charakter die Richtung der Gravitation die auf ihn wirkt anzupassen. Er kann sich mit seiner Bewegung auf Wänden, Decken oder an anderen Oberflächen bewegen als wären sie ebener Boden. Die Stärke die den Charakter an der Oberfläche hält ist gleich seiner Kraft. Ist die Oberfläche rutschig oder instabil kann es zu Moderaten (DV 3) Athletikproben (Geschick) kommen um zu testen ob der Charakter ausrutscht oder stürzt.

Selektive Gravitation kann als eine freie Aktion verwendet werden.

Sinnesentzug

Sinnesentzug erlaubt es dem Verwender ein Ziel in mittlerer (50m) Reichweite mit Blindheit oder Taubheit zu belegen. Der Angriffswert (AV) von Sinnesentzug ist gleich dem Willen des Verwenders addiert zu seiner Macht. Der Verteidigungswert des Ziels ist gleich seines Willens oder der Summe aus Wille und Macht, falls das Ziel über Umgebungsbewusstsein verfügt. Eine erfolgreiche Verwendung von Sinnesentzug verhindert das das Ziel sehen und hören kann. Dadurch erhält das Opfer Strafwürfel auf Angriffs und Verteidigungsaktionen, wenn sie nicht über die Fähigkeit des blinden Kämpfens verfügen.

Um sich von einem Sinnesentzug zu erholen muss das Ziel eine Aktion durchführen und erfolgreich eine DV3 Wahrnehmung (Wille) Probe bestehen.

Hat sich ein Charakter am Ende einer Szene noch nicht erholt, so geschieht dies kurz hinterher.

Schattensprung

Schattensprung erlaubt es einem Charakter sich von einem Punkt zum nächsten zu bewegen, ohne dabei den Raum zwischen diesen Punkten zu betreten. Die zurücklegbare Strecke hängt dabei von der Bewegungsgeschwindigkeit des Charakters ab. Boni auf Bewegungsgeschwindigkeit (Beschleunigung) und doppel oder Sprintbewegungen lassen sich ebenfalls während eines Schattensprungs verwenden. Ein Charakter kann Dinge die er Tragen kann während eines Schattensprungs mit sich nehmen. Dies schließt andere Charaktere mit ein.

Ein Charakter der Schattensprung verwendet kann nicht innerhalb von festen Gegenständen rematerialisieren oder einen Ort betreten, der vollständig von einem Kraftfeld umschlossen ist. Alle anderen physischen Objekte oder Hindernisse haben aber keinen Einfluss auf die Bewegung des Charakters. Versucht der Charakter unwissentlich in einem festen Gegenstand zu materialisieren, so verliert er die Hälfte seiner vorhandenen Ausdauer und materialisiert an der nächsten freien Stelle. Alternativ steht es dem GM frei eine andere Art des Scheiterns zu bestimmen.

Stasis

Stasis ist eine Kraft mit kurzer (10m) Reichweite, welche das Ziel an jeglicher Aktion hindert, die nicht beinhaltet aus der Stasis auszubrechen. Der AV von Stasis ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Angreifers addiert zu seiner Macht. Der Verteidigungswert (DV) gegen einen Angriff mit Stasis ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Ziels, oder der Summe aus Geschicklichkeit und Macht, falls das Ziel auch über die Stasisfähigkeit verfügt.

Unter dem Einfluss von Stasis scheint für die Betroffenen nur ein Augenblick zu vergehen, aber wenn es ihnen gelingt sich zu befreien fällt es den Betroffenen das etwas ungewöhnliches passiert sein muss und sie irgendwie Zeit verloren haben. Kraft und Geschicklichkeit eines Charakters unter Einfluss von Stasis sind 0, für die Zwecke von Bewegungen und Verteidigung.

Um sich aus der Stasis zu Befreien muss ein Betroffener einen erfolgreichen Verteidigungswurf gegen die AV des Angreifers machen. Im erfolgsfall kann sich der Charakter zumindest in der selben Runde noch bewegen. Ist jemand beispielsweise von einem Stasisangriff mit 4 betroffen, so müsste dieser eine 2w6+4 Probe bestehen.

Hat sich ein Charakter am Ende einer Szene noch nicht aus der Stase befreit, wird dies kurz danach passieren.

Beeinflussung

Beeinflussung erlaubt es einem Charakter mental das Verhalten von anderen intelligenten Lebewesen zu beeinflussen, solange sie sich in kurzer (10 m) Reichweite befinden. Nach erfolgreicher Beeinflussung ist es dem Lebewesen möglich die Reichweite zu verlassen, ohne das die Beeinflussung endet. Der Angriffswert für Überschreiben ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille des Ziels.

Kontrollierte Lebewesen führen Selbstständig die Aktion aus, zu der Sie beeinflusst werden, können aber als Freie Aktion am anfang ihrer handlung versuchen die Beeinflussung abzuschütteln. Um ihnen eine neue Aufgabe zuzuweisen ist eine Erneute Beeinflussung erforderlich.

Kontrollierte Lebewesen sind nicht so effizient wie ihre Konterparts mit freiem Willen. Jeder Wurf, mit ausnahme von Versuchen freizubrechen, erhält einen Strafwürfel. Kontrollierte Lebewesen können keine Aktionspunkte einsetzen, außer um auszubrechen.

Lebewesen können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nur Nachträglich die Aktion der Runde, das Freibrechen selbst ist eine Freie Aktion. Um Freizubrechen muss sich das Ziel erfolgriech mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Falls ein Ziel freiwillig aus der Kontrolle entlassen wird oder es seine Aufgabe erfüllt hat, kann sie sich nicht an die geschehnisse erinnern und wird seiner wege gehen. Ähnlich ist es am Ende einer Szene, wo sie automatisch aus der Kontrolle entlassen werden.

Telekinese

Telekinese ist eine Kraft mit mittlerer (50m) reichweite, die im Fernkampf eingesetzt wird (Geschick+Macht) und es einem Charakter erlaubt ein Objekt zu ergreifen, ohne es zu berühren. Der Verteidigungswert eines Ziels entspricht dem Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe mit allen verfügbaren Modifikatoren. Das ergreifen von unbeweglichen Gegenständen erfordert in der Regel keine Probe.

Falls der Fernkampfangriff gleich oder größer als die Verteidigung des Ziels ist, ist das Ziel gebunden. Ein gebundenes Ziel ist nicht hilflos, aber es hat keine Kontrolle über seine normale bewegung bis es sich von der Telekinese befreit hat. Ein gebundenes Ziel anzugreifen ist einfacher und es ist auch einfacher den Angriffen eines Gebundenen ziels auszuweichen. Ein Gebundes Ziel

erhält einen Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitswürfe solange sie unter dem Einfluss von Telekinese stehen.

Die Maximal zu bewegendes Masse, die ein Charakter mit Telekinese beeinflussen kann, ist mit der Macht des Charakters verknüpft.

Telekinese

Macht	Heben	Werfen(25kg)
0	0 kg	0 m
1	37 kg	1 m
2	54 kg	2 m
3	79 kg	3 m
4	120 kg	4 m
5	170 kg	6 m
6	250 kg	8 m
7	370 kg	11 m
8	540 kg	16 m
9	960 kg	23 m
10	1,700 kg	32 m

Der Wurf von Gegenständen via Telekinese lässt sich wie der Wurf von Gegenständen mittels Kraft berechnen.

Telekinese ist normalerweise nicht in der Lage direkten Schaden, wie beispielsweise ein Schlag, zu verursachen, aber der Verwender kann versuchen durch weitere Verwendung von Telekinese ein Ziel zu Würgen, Quetschen oder auf den Boden zu werfen, in dem Sie weitere Telekineseangriffe durchführen.

Aus der Telekinese Freibrechen

Um der Bindung durch Telekinese freizubekommen müssen Charaktere eine Aktion mithilfe ihrer Geschicklichkeit oder ihrer Stärke durchführen (welcher Wert auch immer besser ist) und gegen eine Probe mit dem AV der Telekinese (Geschick + Macht) bestehen. Sollte das Opfer selbst über Telekinese verfügen, kann es auch Telekinese zum Freibrechen verwenden (Geschick+Macht). Ist der Versuch gleich oder größer dem Wert, den der Angreifer erzielt, ist das Freibrechen erfolgreich. Alternativ ist es einem Angreifer auf jederzeit möglich seinen telekinetischen Griff aufzugeben. Dies erfordert keine Aktion.

Ein gehaltenes Ziel verletzen

Durch weitere Telekinetische Fernkampfangriffe (Geschick+Macht) kann ein Verwender von Telekinese versuchen sein Ziel zu verletzen. Die Verteidigung ist dabei so als Würde der Angreifer einen gehaltenen Gegner angreifen.

Ein gehaltenes Ziel bewegen

Telekinese kann auch verwendet werden, um das was vom Telekineten gehalten wird zu bewegen. Die möglichkeit der Bewegung hängt dabei von der Macht des Telekineten ab (siehe Tabelle oben). Die Wurfdistanz berechnet sich wie die Wurfdistanz für Objekte mit Kraft. (Subtrahiere die Macht die es Braucht um das Ziel anzuheben von der Macht des Telekineten und der Ergebniswert ist die Macht die die Wurfdistanz angibt). Gleiches gilt auch für Bewegungen.

Telepathie

Telepathie ermöglicht es Charakteren sich auf kurze (10m) Reichweite direkt mit dem Geist einer anderen Person zu verbinden. Der Angriffswert von Telepathie ist gleich der Summe aus Wille und Macht des Angreifers. Die Verteidigung eines Ziels ist gleich seinem Willen, falls es sich verteidigen möchte. Ist der Akteur aber auf das Ziel Eingestimmt, oder das Ziel selbst verfügt über die gleichen Kräfte, so nimmt die Reichweite zu. Zwei Telepaten können sich auch über Astronomische Distanzen hinweg unterhalten.

Bei einem Ziel, das keinen widerstand leistet, oder bei einem erfolgreichen Angriff ist ein Telepath in der Lage die Gedanken des Ziels zu lesen und mit ihm zu kommunizieren.

Um einen Telepathischen Angriff abzuschütteln muss das Ziel sich erfolgreich gegen den initialen Angriff wehren oder einen erneuten Verteidigungswurf gegen Telepathie bestehen.

Folter

Folter ist ein mentaler Fernkampfangriff (Wille + Macht) auf kurze (10m) Distanz. Welcher lähmenden Ausdauerschaden verursacht. Der Aktionswert entspricht der Summe aus Wille und Macht und der Verteidigungswert dem Willen des Ziels. Folter umgeht jede Art von Verteidigung wie Rüstungen und Schilde, aber ist ineffektiv gegen Ziele, die nicht Biologisch lebendig sind.

Schaden durch diese Kraft ist temporär. Notiere ihn separat. Wenn der Kampf vorbei ist und es Möglichkeiten zur Regeneration gab stellt sich die so verlorene Ausdauer vollständig wieder her.

Abwehr

Abwehr erlaubt es einem Charakter seine Psiwaffe zur Verteidigung gegen die meisten normalen Angriffe gegen ein einzelnes Ziel zu verwenden, die direkten Schaden an der Ausdauer verursachen. Dies bedeutet, dass der Modifikator der Verteidigung dem Relevanten Attribut plus der

Wertung der Waffe entspricht. Abwehr ist nicht Additiv zu anderen Arten der Verteidigung, wie Rüstungen und dergleichen. Nur der höchste Verteidigungswert findet Anwendung.

Abwehr ist keine Kraft, die separat aktiviert werden muss. Sie ist immer aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist und über eine Psiwaffe verfügt.

Neue Kräfte

Eventuell findest du die Kräfte, die du haben möchtest, nicht in der obigen Liste. Alles in allem ist der Umfang dieses Regelwerks limitiert, während es die Vorstellungskraft nicht ist. Falls die Kraft, die du gern hättest, einer vorhandenen ähnelt, ist es am einfachsten, Name und Beschreibung leicht zu manipulieren und dies zu übernehmen. Rede mit deinem Spielleiter und deinen Mitspielern, ob sie damit zufrieden sind. Falls das so ist, ist das Problem bereits gelöst.

Auf der anderen Seite funktioniert nicht alles, was in einer Geschichte passiert, auch im Spiel. Es ist möglich, eine Kraft zu erfinden, die an beliebigen Stellen beliebige Personen angreifen kann, ohne dass eine Gefahr für den Verwender entsteht, aber dies würde im Spiel keinen Spaß machen. Falls das, was du dir ausgedacht hast, bedeutend stärker ist als alles, was sonst hier aufgeführt wird, sollte die Kraft nochmal überdacht werden.

Kräfte von Schurken

Kräfte von Schurken können manchmal sehr verschieden von den gleichen Kräften bei Helden sein. Ein Charakter mit Besitzergreifen wird selten über einen längeren Zeitraum jemanden kontrollieren, ein NPC-Schurke jedoch kann eventuell seine Untergebenen über Wochen und Monate kontrollieren. Kräfte, die auf der Geschichte basieren, können Dinge erreichen, die über die Fähigkeiten von Charakteren hinausgehen. Allerdings sollten GMs vorsichtig sein, dieses Mittel zu überstrapazieren, da es sonst langweilig werden kann.

Zero Space : Ausrüstung

Charaktere verwenden Ausrüstung um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Entsprechende Ausrüstung macht es einfach, ein Schloss zu knacken, ein Fahrzeug zu reparieren, einen Computer zu hacken, jemanden zu verletzen oder sich selbst zu schützen. Ausrüstung hat eine Stufe, die zum Aktionswert addiert wird, wenn die Ausrüstung bei einer Tätigkeit Verwendung findet.

Es gibt in ZeroSpace kein Hindernis, eine bestimmte Waffe zu verwenden. Es gibt keine Charakterpunkte, die mit einfachen Waffen oder Fahrzeugen verknüpft sind und die für diese ausgegeben werden müssten. Es gibt jedoch legale oder finanzielle Hindernisse, um bestimmte Ausrüstungen zu erhalten, auch wenn die Ausrüstung als solche recht häufig ist. Jegliche Ausrüstung erfordert, dass sie gewartet wird, aber diese Wartung passiert in der Regel automatisch durch den Charakter, ohne dass sie explizit Erwähnung findet. Falls eine Waffe oder ein Werkzeug versagt, handelt es sich wahrscheinlich um Gründe, die sich aus der Geschichte heraus erklären lassen und der oder die Betroffene wird einen Aktionspunkt erhalten.

Aktionswert

Der Aktionswert (Av / Angriffswert / Verteidigungswert / DV) eines Charakters ist gleich dem verwendeten Attributswert addiert mit der Stufe der verwendeten Ausrüstung, falls vorhanden. Wenn ein Charakter versucht etwas zu tun, wie zum Beispiel eine Waffe abzufeuern, würfelt der Spieler zwei sechseckige Würfel (2w6) und addiert das Ergebnis zu seinem AV. Dieser Wurf wird mit einem Wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad verglichen. Falls der Spieler einen Wert gleich dem Ziel oder darüber würfelt, ist er erfolgreich.

Feuerstoßwaffen

Waffen, die mehr als einmal pro Runde schießen können, wie zum Beispiel automatische Blaster, verleihen in der Regel einen Bonuswürfel oder verursachen mehr Schaden (haben ein höheres Ranking) als Waffen, die einzelfeuer verwenden. Der Feuerstoß zählt aber als ein Angriff und ob der verursachte Schaden von einer oder von zwölf Wunden herrührt, liegt alles im Rahmen eines Wurfs auf Fernkampf. Es gilt nicht für Feuerstöße, dann beispielsweise drei mal den Schaden auszuwürfeln.

Sprengstoffe

Falls nicht anders beschrieben, verursachen Angriffe mit Sprengstoffen Schaden an allen innerhalb eines kleinen (10m) Umkreises. Der Aktionswert der Explosion sinkt, je weiter sich jemand vom

Explosionsort entfernt aufhält. Der Aktionswert zählt in der Regel voll bis etwa zur Hälfte des Radius, und wird danach der Einfachheit halber halbiert. Eine Splittergranate mit AV 7 würde ihre volle Wirkung in einem Radius von 0-5 Metern entfalten und danach im Radius von 5-10 Metern einen AV von 3 haben. Der Angreifer würfelt einmal für die Explosion, während jeder Verteidiger individuell einen Verteidigungswurf macht. Es sich aber möglich das der GM eine andere Lösung, z.B. würfeln als Gruppe oder für jeden wird ein anderer AV gewürfelt, bevorzugt.

Durchdringend

Wenn ein Angriff die Eigenschaft durchdringend hat, werden alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Reagierend

Wenn eine Verteidigung die Eigenschaft reagierend hat, werden alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Rüstung

Rüstung bietet Schutz vor den meisten Formen von direktem Schaden, also allem was die Ausdauer beschädigt. Der Verteidigungswert eines Charakters der eine Rüstung trägt ist gleich seinem relevanten Verteidigungsattribut (Kraft im Nahkampf, Geschick im Fernkampf) addiert mit der Stufe der Rüstung. Rüstungswerte werden nicht mit Schildwerten addiert. Lediglich der höchste Verteidigungsmodifikator zählt.

Rüstung gibt es in verschiedenen Arten und Formen, von leichten widerstandsfähigen Stoffen, welche faktisch nicht von normaler Kleidung unterschieden werden können bis hin zu vollen Verteidigungsanzügen, die schwerlich mit etwas verwechselt werden können was nicht für den Einsatz auf einem Schlachtfeld gedacht ist. Spezielle Kampfausrüstungen können auch über zusätzliche Eigenschaften wie Lebenserhaltungssysteme, Kommunikationsgeräte etc verfügen.

Je schwerer die Rüstung, desto mehr wird sie die Beweglichkeit des Charakters limitieren.

Rüstung

Rüstungsart	Stufe	Preis	Anmerkungen
Leichter Taktischer Anzug	1	400 Cr	Maximales Geschick 8

Mittlerer Taktischer Anzug	2	800 Cr	Maximales Geschick 7
Schwerer Taktischer Anzug	3	1,600 Cr	Maximales Geschick 6
Leichte Kampfrüstung	4	2,000 Cr	Maximales Geschick 5
Mittlerer Kampfrüstung	5	4,000 Cr	Maximales Geschick 4
Schwere Kampfrüstung	6	8,000 Cr	Maximales Geschick 3

Energieschilde

Schilde bietet schutz vor den meisten Formen von direktem Schaden, also allem was die Ausdauer beschädigt. Der Verteidigungswert eines Charakters der ein Schild trägt ist gleich seinem relevanten Verteidigungsattribut (Kraft im Nahkampf, Geschick im Fernkampf) addiert mit der Stufe des Schildes. Schildwerte werden nicht mit Rüstungswerten addiert. Lediglich der höchste Verteidigungsmodifikator zählt.

Energieschilde gibt es in einer Vielzahl von Formen, von Gürteln über Armreifen bis hin zu Schildharnischen.

Schwerere Schilde können die Beweglichkeit eines Charakters limitieren.

Energieschilde

Schildart	Stufe	Preis	Anmerkungen
Ludax Sicherheitsschild	1	1,600 Cr	Maximales Geschick 8
Leuchtendes viziliansisches Schield	2	3,200 Cr	Maximales Geschick 7
Zniss Persönliches Schutzschild	3	6,400 Cr	Maximales Geschick 6
Zniss Professionelles Schutzschild	4	8,000 Cr	Maximales Geschick 5
Koltsov Interferenzgenerator	5	16,000 Cr	Maximales Geschick 4
Schattenfächer Externes Kraftfeld	6	32,000 Cr	Maximales Geschick 3

Nahkampfwaffen

Der Angriffswert eines Charakters, der einen Nahkampfangriff durchführt ist gleich der Summe aus Kraft und der Stufe seiner waffe. Ein Charakter mit Kraft 2, der ein Messer (Stufe 1) verwendet hätte einen AV von 3.

Waffen, die mit beiden Händen verwendet werden müssen, sind in der Regel anspruchsvoller in ihrer Verwendung. Versucht jemand sie nur mit einer Hand zu führen, hat das in der Regel einen Strafwürfel zur folge.

Nahkampfwaffen

Waffentyp	Stufe	Preis	Anmerkungen
Keule	1	15 Cr	
Messer	1	25 Cr	
Speer	1	60 Cr	
Stab	1	15 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Peitsche	1	20 Cr	
Handbeil	2	35 Cr	
Kampfmesser	2	40 Cr	
Machete	2	40 Cr	
Schwert	2	50 Cr	
Brechstange	2	25 Cr	Zweihändig
Elektroschlagstock	2	150 Cr	Schockend ¹
Axt	3	70 Cr	
Großschwert	3	75 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Vibromesser	3	250 Cr	
Siobhan Kampfstab	3	750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Teelau Rotationsklingen	3	3250 Cr	In Jeder Hand eine
Großaxt	4	105 Cr	Zweihändig
Segmentschwert	4	1750 Cr	Variable Länge
Vibroschwert	4	375 Cr	
Vibroaxt	4	500 Cr	

Zahatar Vibrodoppelaxt	5	1750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Kroy Kriegsschwert	5	2250 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge

1. Schockend / Lähmend - Unter Aktionen Nachschlagen.-

Psiklingen

Psiklingen (auch bekannt als Laserschwerter, Sternenklingen, Sonnenschwerter etc) sind Nahkampfwaffen, welche einen etwa 9mm dicken und zwischen 50cm und 150cm langen Energiestrahle als Klinge haben. Wenn sie nicht aktiv ist, erscheint die Waffe wie ein 25-30 cm langer Zylinder. Weil Psiklingen in der Regel vom Benutzer selbst in Handarbeit hergestellt werden, gibt es keine zwei Psiklingen die exakt gleich sind. Einige mögen wie Kunstwerke erscheinen, während andere aussehen wie ein Rohr mit Knöpfen dran.

Der Angriffswert eines Charakters, der eine Psiklinge verwendet ist gleich seiner Stärke summiert mit der Stufe der Waffe. Verwendet ein Charakter mit Stärke 2 eine normale Psiklinge (Stufe 5) hätte er einen Angriffswert von 7.

Psiklingen haben in der Regel die Durchdringende Eigenschaft. Daher werden bei einem Angriff alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Psiklingen haben auch normalerweise eine nichttödliche "Schocken" Einstellung. Nahezu jede Klinge wird diese Eigenschaft haben, auch wenn sie eventuell nie benutzt wird.

Psiklingen sind gefährlich für ihre Benutzer, wenn diese nicht über Vorahnung verfügen, da die Klingen selbst Masselos sind und dem Nutzer kein Gefühl für ihre Positionierung vermitteln. Sollte jemand ohne diese Kraft mit einem Angriff, der eine Psiklinge verwendet um mehr als 3 scheitern, so wird sich der Benutzer selbst verletzen und Ausdauer verlieren.

Psiklingen haben, neben der normalen Schwertform, eine Reihe anderer Formen. Die gängigsten sind der Psistab und die Psilanze.

Psistäbe sind im Grunde zwei an ihren Griffen zusammengeklebte Psiklingen. In deaktiviertem Zustand sind Psistäbe zwischen 30 und 60 cm lang (die kürzeren falten sich in sich zusammen beim Deaktivieren). Ein Psistab kann wie eine Psiklinge mit nur einer Aktiven Seite oder mit zwei Aktiven Seiten verwendet werden. Sind beide Seiten aktiv, ist die Verwendung noch einmal deutlich schwieriger als bei Psiklingen. Scheitert ein Angriff eines Charakters ohne Vorahnung um nur einen Punkt, wird der Nutzer sich selbst verletzen.

Eine Psilanze ist effektiv eine Psiklinge, die an einem langen Stab befestigt ist. Psilanzen sind weniger agil als Psiklingen, und können daher nicht mit Fähigkeiten wie Ablenken, Reflektieren und

Abwehren verwendet werden. Sie sind aber auch bedeutend sicherer. Ein Charakter der mit einem Angriff scheitert wird sich in der Regel nicht selbst verletzen.

Wie bei anderen Zweihandwaffen wird der Versuch des Führens mit einer Hand von Psistäben und Lanzen mit einem Strafwürfel belegt.

Psiklingen

Typ	Stufe	Preis	Anmerkungen
Psiklinge	5	5000 Cr ²	Durchdringend ¹
Psistab	5	10,000 Cr ²	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge, Durchdringend ¹
Psilanze	5	5500 Cr ²	Zweihändig, Durchdringend ¹

1. Durchdringend - Siehe dieses Kapitel weiter oben
2. Normalerweise nicht im Handel erhältlich

Die Energieklinge einer solchen waffe ist weiß, wenn die Waffe grade frisch gefertigt ist, und nimmt langsam eine Farbe an, die zum Temperament ihres Benutzers passt. Sobald eine Farbe klar erreicht ist, normalerweise nach etwa einer Woche, ändert sich die Farbe nichtmehr, selbst wenn der Benutzer der Waffe wechselt.

Psiklinge Farben

Farbe	Temperament
Rot	Im Positiven: Ein gesundes Selbstvertrauen, jemand der stark, gefühlvoll, energiegeladen und passioniert ist Im Negativen: Jemand der Wütend ist, eine angespannte oder hartherzige natur hat.
Orange	Im Positiven: Produktiviät und Kreativität, jemand der sozial, detailverliebt und mutig ist. Im Negativen: Kann auf Stress und abhängigkeiten hinweisen.
Gelb	Weist auf jemanden mit einer optimistischen und lockeren natur hin, außerdem auf Inspiration und Intelligenz
Grün	Steht für Ausgeglichenheit, Wachstum und dem Willen sich zu verändern. Ist ein starker Indikator für jemanden der Seine mitmenschen, Tiere und die Natur liebt.
Türkis	Eine mitfühlende und gefühlvolle person, wie ein Heiler oder Ratgeber
Blau	Deutet auf Ruhe und Fokus hin, Ist ein indikator für eine Klare, Wahrheitsgetreue und Intuitive Person.

Indigo	Ein verwender mit tiefen Gefühlen, jemand der über tiefe Intuition und Gefühle verfügt.
Violet	Eine Sensible natur mit großem Psychischem Potential. Kann auch auf eine künstlerische Ader hindeuten.
Lavender	Ein verwender mit großen Visionen und Vorstellungen.

Waffen mit kurzer Reichweite

Waffen mit kurzer Reichweite sind normalerweise nützlich in distanzen bis zu 10m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der eine Pistole (Stufe 2) verwendet hätte eine AV von 5.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit kurzer Reichweite

Waffe	Stufe	Preis	Anmerkung
Taschenblasterpistole	2	300 Cr	
Sportblasterpistole	2	450 Cr	Angriffsbonus ¹ wenn sich der verwender nicht bewegt
Blasterpistole	3	500 Cr	
Automatische Blasterpistole	3	2000 Cr	Angriffsbonus ¹ (verschießt mehrere Schüsse)
Elektroschocker	3	350 Cr	Schockend ⁴
Blasterkarabiner	4	900 Cr	Zweihändig
Flammenwerfer	6	350 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (breiter Fächer), Angsteinflößend ⁵
Schlafgranate	8	250 Cr	Explodierend ² , Blendend ³ , Lähmend ⁴ , Einmal verwendbar
Splittergranate	12	200 Cr	Explodierend ² , Einmal verwendbar
Schockgranate	12	250 Cr	Explodierend ² , Blendend ³ , Einmal verwendbar

Brandgranate	12	250 Cr	Explodierend ² , Furchteinflößend ⁵ , Einmal verwendbar
Lähmungsgranate	14	250 Cr	Explodierend ² , Lähmend ⁴ , Einmal verwendbar

1. Siehe Vorteile und Strafen
2. Siehe Explodierend
3. Siehe Blendend
4. Siehe Schockend / Lähmend
5. Siehe Furchteinflößend

Waffen mittlerer Reichweite

Waffen mit mittlerer Reichweite sind normalerweise nützlich in Distanzen bis zu 50m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der ein Gewehr (Stufe 4) verwendet hätte eine AV von 7.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit mittlerer Reichweite

Waffe	Stufe	Preis	Anmerkung
Leichtes Automatisches Blastergewehr	3	2000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Lähmungsgewehr	4	450 Cr	Zweihändig, Lähmend ⁴
Sportblastergewehr	4	800 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ wenn sich der Verwender nicht bewegt
Automatisches Blastergewehr	4	4000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Schweres Blastergewehr	5	1000 Cr	Zweihändig
Schweres Automatisches Blastergewehr	5	6000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Handgelenksrakete	8	350 Cr	Einmal verwendbar

Lähmungskanone	8	800 Cr	Zweihändig, Explodierend ² , Blendend ³ , Lähmend ⁴
----------------	---	--------	--

- 1. Siehe Vor und Nachteile
- 2. Siehe Explosiv
- 3. Siehe Blendend
- 4. Siehe Lähmend

Waffen mit großer Reichweite

Waffen mit großer Reichweite sind normalerweise nützlich in Distanzen bis zu 500m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der ein Scharfschützengewehr (Stufe 5) verwendet hätte eine AV von 8.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit großer Reichweite

Waffe	Rating	Cost	Notes
Blaster Scharfschützengewehr	5	9000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ wenn sich der Verwender nicht bewegt, Durchdringend ³
Leichte Blasterkanone	6	3000 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen
Schwere Blasterkanone	11	4500 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen, Explosiv ²

- 1. Siehe Vor und Nachteile
- 2. Siehe Explosiv
- 3. Siehe Durchdringend

Tools

Der Aktionswert eines Charakters, der versucht eine Fähigkeit zu verwenden, ist gleich dem zugehörigen Attribut summiert mit der Stufe des Werkzeugs, das er verwendet. Im allgemeinen

Haben einfache Werkzeuge oder Vielzweck geräte einen wert von eins (Generelles Terminal, Multitool etc). Normales Werkzeug wie man es in einem Werkzeugkasten findet hat eine Stufe von 2 und Spezialwerkzeug wie ein Hackingtool für ein bestimmtes Schloss hat eine Stufe von 3.

Werkzeuge

Werkzeug	Stufe	Preis
Atemgerät	1	250 Cr
Kommunikator	1	200 Cr
Datentablett	1	1000 Cr
Dronenlicht	1	10 Cr
Verfolgungssensor	2	1000 Cr
Schussdämpfer	1	25 Cr
Handschellen	3	15 Cr
Holografiekamera	1	3000 Cr
Makroferngläser	1	600 Cr
Multitool	1	250 Cr
Navigationsterminal	2	500 Cr
Nachtsichtgerät	2	1000 Cr
Mini Überwachungsdrohne	2	5000 Cr

Zero Space : Aktionen

Nun folgt der anspruchsvollste Anteil der Regeln von ZeroSpace: Aktionen! Es gibt hier eine ganze Reihe von Regeln, weil versucht wurde, die meisten Standardaktionen abzudecken, die ein Charakter ausprobieren könnte. Nur weil sie niedergeschrieben sind, gibt es aber keinen Zwang diese Regeln zu verwenden, noch sollte man sich durch die Regeln in Situationen eingeschränkt fühlen, die wir nicht vorhersehen konnten. Betrachte diese Regeln als Beispiele, nicht als Beschränkungen eures Spielspaßes und eures Zusammenspiels.

Verwende die Regeln nur, wenn es wirklich sein muss!

Falls du ein gutes Spiel ZeroSpace ohne Rückgriff auf diese Regeln spielen kannst, dann solltest du das tun. Verwende deinen gesunden Menschenverstand und sprich mit deinen Mitspielern. Das funktioniert oft besser als nach einer bestimmten Regel für eine bestimmte Situation zu suchen. Führe dir vor Augen, dass Entscheidungen von Spielern und nicht die Würfel das Spiel entscheiden.

Zugreihenfolge

Zeit ist wichtig. Ohne einen Weg die im Spiel vergangene Zeit im Auge zu behalten würde alles gleichzeitig passieren, und das wäre sehr verwirrend.

Zeit im Spiel ist normalerweise in Szenen eingeteilt. Eine typische Szene beginnt, wenn die Charaktere an einem Ort ankommen und endet, wenn sie ihn verlassen. Eine Szene kann auch ein Abschnitt einer gemeinsamen Reise sein. In manchen Fällen werden sich Charaktere in der Szene auch gar nicht bewegen, zum Beispiel wenn sie schlafen oder eine Beratung über ihr kommendes Vorgehen führen. Immer wenn du das Gefühl hast, hier könnte man eine Werbepause einschieben oder hier fängt ein neues Kapitel an, dann ist das der richtige Ort um eine Szene enden zu lassen und eine neue zu beginnen.

Falls sich Charaktere im Kampf oder anderen zeitkritischen Situationen befinden, scheint sich die Zeit zu verlangsamen und jede Entscheidung gewinnt an Bedeutung.

Kampfzeit ist in Runden eingeteilt. Jede Kampfrunde ist sechs Sekunden lang, was uns 10 Runden pro Minute gibt. In einer Runde kommt jeder Charakter einmal zum Zug. Während seines Zuges kann sich ein Charakter bewegen (normalerweise gehen) und noch sinnvolle Dinge tun (zum Beispiel einen Schuss abgeben oder eine Fähigkeit verwenden). Außerdem kann der Charakter noch Kommentare und Interaktionen mit Wesen in seiner Umgebung durchführen (Zum Beispiel seinen Gefolgsleuten zurufen "Flieht ihr Narren!"). Diese Aktionen heißen der Reihe nach Bewegungsaktionen, Handlungsaktionen (oder nur Aktionen genannt ohne Kontext) und Rollenspielaktionen. Ein Charakter kann diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Beispiel

Runde 1	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
Runde 2	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
Runde 3	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien

Dinge die in einer Runde Passieren finden mehr oder weniger gleichzeitig statt, aber die Spieler können nicht alle gleichzeitig schießen und Sprechen, das wäre zu viel Chaos. Deswegen braucht es einen weg, die Reihenfolge zu beginn des Kampfes Festzulegen.

Einen Konflikt beginnen

Wenn ein Charakter einen Konflikt beginnen möchte, führt jeder Charakter einen Wahrnehmungs (Intelligenz) wurf für seinen Charakter durch und der Spielleiter führt einen Wurf auf Wahrnehmung (Intelligenz) für jeden Gegenr durch. Charaktere die einen Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben erhalten einen Bonuswürfel für ihre Wahrnehmungsprobe. Die Reihenfolge folgt dann den Ergebnissen der Proben vom höchsten zum niedrigsten. Diese Reihenfolge wiederholt sich jede runde, bis der Konflikt beendet ist.

Die Umgebung steht immer impliziert am ende einer Runde. Fallende Objekte fallen und fahrerlose Fahrzeuge bewegen sich, nachdem alle Charaktere ihren zug hatten. Objekte und Gegenstände die von Charaktere kontrolliert werden, bewegen sich wenn der Charakter sie bewegt.

Einen Zug aufschieben.

Falls ein Spieler seine aktion nicht verwenden möchte, wenn er die möglichkeit dazu hat, eventuell um abzuwarten, was ein Gegner tut, dann kann der Spieler seinen Zug aufschieben, mit der Option ihn später in der Runde oder in der darauffolgenden Runde zu verwenden. Der Charakter kann denn den Zug eines anderen Charakters unterbrechen. Denkt jedoch daran, das es im Spiel nicht um das Gewinnen oder das verwenden der Regeln zum Absoluten vorteil geht, sondern darum gemeinsam ein Spiel zu Spielen und eine Geschichte zu erzählen. Dazu gehören auch überraschungen. Ein Konflikt wird langweilig, wenn sich die Teilnehmer nur belauern.

Einen Zug aufzuschieben verändert die Grundlegende Zugreihenfolge nicht!

Nachdem ein Charakter seinen aufgeschobenen Zug durchgeführt hat, kehrt das Spiel zur ursprünglichen Reihenfolge zurück.

Beispiel:

Die Auseinandersetzung beginnt, als Soraya um eine Ecke rennt, und auf Virek-Kohl trifft, der gerade seine Lakeien durch die Gegend kommandiert. Die Zugreihenfolge wird auf Soraya, Virek-Kohl, Virek-Kohls Lakeien festgelegt.

Runde 1	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Zug von Virek-Kohls Lakeien
---------	---

In der zweiten Runde kommt Issvisk um die Ecke, was die Lakeien erschreckt, denn Issvik ist groß. Der Spielleiter gliedert Issvik in die Zugreihenfolge nach Virek-Kohl ein.

Runde 2	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

In der dritten Runde entscheidet sich Soraya, abzuwarten um zu sehen was Issvisk tut. Als Issvisk versucht Virek-Kohl zu Boden zu Ringen, verwendet Soraya ihren aufgeschobenen Zug um Issvisk zu unterstützen und gemeinsam anzugreifen.

Runde 3	Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Soraya's Zug (aufgeschoben) Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	--

In der Vierten Runde kehrt die Zugreihenfolge zur Ursprünglichen Reihenfolge zurück.

Runde 4	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

Eine Aktion erzwingen

Manchmal sieht sich ein Charakter in einer Situation, in der er eingreifen muss, auch wenn er noch nicht an der Reihe ist, oder wenn er schon an der Reihe war. Dies ist das erzwingen einer Aktion. Es erlaubt einem Charakter auf seinen nächsten Zug zu verzichten um einen Angriff abzuwehren, auszuweichen, eine defensive Fähigkeit zu verwenden oder eine andere rein defensive Aktion durchzuführen. Eine erzwungene Aktion kann auch verwendet werden um jemand anderes zu verteidigen, zum Beispiel sich in die Schusslinie zu werfen um einen Unschuldigen Passanten zu schützen. Ein Charakter darf seine erzwungene Aktion in keiner Weise verwenden, die wie ein

Angriff ausgelegt werden kann, wie zum Beispiel einen Bewusstlosen Feind auf eine Granate zu werfen um die Explosion zu dämpfen, oder jemanden umzurennen. Wenn ein Charakter seine Aktion erzwingt, opfert er dafür seinen nächsten zug, egal ob dieser in dieser oder der nächsten Runde stattfinden würde. Eine Aktion kann nur maximal einmal pro Runde erzwungen werden.

Da eine erzwungene Aktion immer defensiv ist, findet sie immer an dem Zeitpunkt statt, an dem der angriff Stattfindet, der Die Aktion ausgelöst hat. Der Angreifer kann nicht mehr von seiner Angriffsaktion abrücken.

Eine Aktion zu erzwingen verändert nicht die grundlegende Zugreihenfolge!

Nachdem der nächste Zug des Charakters vorbei ist (den sie ja geopfert haben, wo also nichts passiert), folgt das spiel wieder der ursprünglichen Reihenfolge.

Beispiel:

In fortsetzung des vorherigen Beispiels ist die Reihenfolge in der fünften Runde Soraya, Virek-Kohl, Issvisk unddann die Lakeien.

Runde 5	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

In der Sechsten runde erledigt Soraya zwei der Lakeien mit einem Rundumschlag, doch Virek-Kohl zieht eine Finster aussehende Waffe und schießt auf Issvisk. Soraya entschliesst sich eine Aktion zu erzwingen und macht einen hechtsprung vor Issvisk um den Angriff abzufangen.

Runde 6	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Soraya's Zug (erzwungen) Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

In der siebten Runde hat Soraya keine zugmöglichkeit, da sie ihren Zug in der letzten Runde bereits erzwungen.

Runde 7	Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

In der achten Runde ist alles wieder in der Ursprünglichen Reihenfolge.

Runde 8	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

Aktionen

Es gibt vier Arten von Aktionen, die ein Charakter während ihres Zuges vornehmen kann: Bewegungsaktionen, generelle Aktionen, Freie Aktionen und Rollenspielaktionen. Unter normalen Umständen kann ein Charakter eine Bewegungsaktion, eine generelle Aktion und so viele freie Aktionen und Rollenspielaktionen durchführen, wie es der GM für angemessen hält.

Wenn ein Charakter nicht an der Reihe ist, kann er dennoch auf sein Umfeld reagieren. Reaktionen können jederzeit und so oft stattfinden, solange es vom Spielleiter als annehmbar akzeptiert wird.

Bewegungsaktionen

Mit einer Bewegungsaktion kann sich ein Charakter über die Strecke bewegen, die seine Attribute erlauben. Zudem kann während einer Bewegungsaktion eine Kraft / Eigenschaft verwendet werden, um sich in dem Rahmen zu bewegen, den diese zulässt. Während der Bewegungsaktion kann, in Abstimmung mit dem Spielleiter, eine mit der Bewegung zusammenhängende Aktion verwendet werden, beispielsweise das Öffnen einer Tür oder das Betätigen der Beschleunigung eines Fahrzeugs.

Sollte ein Charakter sich entscheiden zu rennen statt einfach nur zu gehen, so erhält er einen Bonus auf Verteidigung, da er in der Bewegung schwerer zu treffen ist. Sein Angriff und seine Fähigkeiten jedoch werden mit einem Strafwurf belegt, da er sich primär auf die Bewegung konzentriert.

Bewegt sich ein Charakter im Sprint, so erhält er ebenfalls einen Bonus auf Verteidigung und einen Malus auf Fähigkeiten, er verliert jedoch in dieser Runde die Fähigkeit anzugreifen.

Für Bewegungsaktionen ist normalerweise keine Würfelprobe erforderlich, es sei denn der GM legt Dinge fest, die eine normale Bewegung beeinträchtigen würden. Diese Hindernisse gilt es dann mittels beispielsweise Athletik zu überwinden. Gelingt dies nicht, wird die Bewegungsreichweite halbiert.

Handlungs Aktion

Mit einer Handlungs Aktion (oder nur Aktion genannt) kann ein Charakter eine bedeutende Handlung vornehmen. Dies kann der Einsatz einer Fähigkeit sein, ein Angriff, das Aktivieren einer Kraft und ihr Einsatz oder etwas ähnliches. Unter normalen Umständen kann ein Charakter diese Aktion vor, nach oder während seiner Bewegung ausführen.

Freie Aktion

Eine freie Aktion nimmt im Grunde keine Zeit in Anspruch. Ein Charakter kann freie Aktionen nur während seines Zuges durchführen, allerdings kann ein Charakter so viele Freie Aktionen verwenden, wie es der GM für angemessen hält (unter Umständen sogar ein halbes Dutzend oder mehr). Typische Freie Aktionen sind das Aktivieren einer Kraft, das deaktivieren einer Kraft, etwas fallen lassen, sich ducken, aufstehen etc.

Rollenspielaktionen

Wie eine freie Aktion, nimmt eine Rollenspielaktion im Grunde keine Zeit in Anspruch. Während seines Zuges kann ein Charakter so viel Rollenspiel einfließen lassen wie er möchte und der GM zulässt. Typische Rollenspielaktionen beinhalten Kommentare an Gruppenmitglieder abzugeben, sich über etwas lustig zu machen, oder eine andere Sache theatralisch zu untermalen.

Im Gegensatz zu freien Aktionen können Rollenspielaktionen auch außerhalb des eigenen Zuges vorgenommen werden und sie sind explizit erwünscht. Rollenspielaktionen sind eine eigene Art von Aktion und sollen auch dazu dienen, daran zu erinnern, dass das Rollenspiel auch in der Mitte eines hitzigen Kampfes ein essentieller Bestandteil von ZeroSpace ist.

Reaktionen

Reaktionen sind alle Aktionen, die passieren, weil ein Charakter auf einen anderen oder sein Umfeld reagiert. Der Spielleiter legt fest, ob eine Reaktion geschehen sollte oder nicht. Reaktionen können so oft und immer abverlangt werden und stehen unter Kontrolle des GM.

Würfeln

Wenn ein Charakter etwas versucht, und das Ergebnis steht in irgendeiner Form in Zweifel, sei es durch Widerstand oder durch den Zufall, dann wird dies durch Würfeln ermittelt. Dazu wirft der Spieler zwei sechsseitige Würfel (2w6) und addiert das Ergebnis zum zugehörigen Aktionswert (AV - ActionValue). Dieser Wert wird mit einem Wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad (DV - DifficultyValue) verglichen. Falls der Wurf des Spielers höher oder gleich dem Vergleichswert ist, ist der Versuch erfolgreich.

$$2w6 + AV \text{ vs. } 2w6 + DV$$

Aktionswert (AV)

Der Aktionswert eines Charakters ist normalerweise gleich dem Attribut, das sie benutzen, um eine Aufgabe zu erfüllen, plus dem Wert der Ausrüstung, die sie dazufügen. Beispielsweise ist der AV für den Versuch, eine Klippe hinaufzuklettern (Probe auf Athletik - Kraft) der Kraftwert des Charakters plus

dem Wert von eventueller Bergsteigerausrüstung die der Charakter dabei hat.

Die meisten Fähigkeiten sind mit einem bestimmten Attribut verknüpft. Das Attribut kann jedoch manchmal auch von den jeweiligen Umständen abhängen. Wenn ein Charakter zum Beispiel versucht einen Blaster zu reparieren und die Reparatur hängt davon ab einen Fehler in der Verkabelung zu finden, dann wird die Probe wahrscheinlich auf Technik (Intelligenz) stattfinden, während eine Reparatur bei der es darum geht die Feinkalibrierung der Fokussierlinsen vorzunehmen eventuell eher eine Probe auf Technik (Geschick) bedeuten würde.

Bessere Ausrüstung macht es einfacher bei einer Probe erfolgreich zu sein. Der Versuch sich in einen Computer zu hacken wäre beispielsweise eine Probe auf IT (Intelligenz). Steht dem Charakter jetzt ein Entschlüsselungswerkzeug mit dem Wert zwei zur Verfügung, dann würde sich die AV durch diese Ausrüstung um 2 steigern. Ausrüstung die relativ einfach ist oder Mehrzweckwerkzeuge, wie ein Mobil mit Entschlüsselungssoftware oder ein Multitool haben in der Regel einen Wert von 1. Normale Ausrüstung wie ein Werkzeugset oder ein Terminal mit Hackingsoftware würde einen Wert von 2 haben, während spezielle Ausrüstung, wie zum Beispiel ein Überbrücker für ein bestimmtes Sicherheitsschloss einen Wert von 3 haben würde. Generell gilt, je enger der Einsatzbereich, desto besser der Wert.

Was wenn man eine Fähigkeit nicht hat?

Ein Charakter kann eine Probe auch durchführen, wenn er die korrespondierende Fähigkeit nicht besitzt, solange der GM der Meinung ist, dass dies generell im Rahmen des Machbaren ist. So kann zum Beispiel jeder versuchen eine Lüge zu erzählen (Probe auf Täuschen), aber nicht jeder kann ein Publikum ablenken, in der er eine epische Ballade vorträgt (Probe auf Darstellung). Falls ein Charakter eine Aufgabe angeht, für die er nicht über die passende Fähigkeit verfügt, dann besteht der AV nur aus dem Wert eventueller Ausrüstung, der Attributswert wird nicht addiert.

Kampf

Im Kampf wird ein Aktionswert auch häufig als Angriffswert bezeichnet. Diese Begriffe sind jedoch austauschbar. Der Aktionswert eines Nahkampfangriffes ist gleich dem Attribut (meistens Kraft) und der Waffenstufe. Im Fernkampf gilt das gleiche, nur dass das Attribut meistens Geschicklichkeit ist.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad (DV) hängt davon ab, ob eine Aktion auf aktiven oder passiven Widerstand stößt.

Aktiver Widerstand

Falls der Charakter gegen einen Gegner antritt, ist der Schwierigkeitsgrad normalerweise gleich der Attribute des Gegners und seiner Ausrüstungswerte, falls vorhanden. Wie beim Aktionswert kann dieser Wert sich den Umständen entsprechend ändern.

Ein verteidiger mit einem höheren Defensivwert ist schwiereiger zu treffen, kann angriffe besser aushalten oder beides. Im Kampf ist der Defensivwert gleich dem mit der Fähigkeit verdungenen Attribut (Kraft für Nahkampf, Geschick für Fernkampf) plus der vorhandenen Ausrüstung.

Verschiedene Lagen von Verteidigungsbonis sind nicht additiv, lediglich der höchste wert zählt, wenn nicht anders angegeben.

Passiver Widerstand

Falls es keinen direkten gegenspieler gibt, setzt der GM einen wert für den Schwierigkeitsgrad fest. Falls der Spielleiter einen Spieler zu eienr Probe auffordert, so räumt er dem Gegenstand der Probe zumindest einen Moderaten Schwierigkeitsgrad ein.

Schwierigkeitsgrade - Beispiele

Schwierigkeitsgrad		Beispiel
--	Routine	Führe eine bekannte Aufgabe unter vertrauten Bedingungen aus.
3	Moderat	Führe eine bekannte aufgabe unter feindlichen bedingungen oder eine unbekannte aufgabe unter vertrauten Bedingungen durch.
6	Schwierig	Führe eine unbekannte Aufgabe unter feindlichen Bedingungen durch.
9	Kompliziert	Führe eine Esoterische Aufgabe unter normalen Bedingungen durch.
12	Unglaublich!	Führe eine Esoterische Aufgabe unter feindlichen Bedingungen durch.

Für Routineaufgaben muss in der Regel nicht gewürfelt werden, genau wie nicht gewürfelt wird, wenn ein Fehlschlag keine konsequenzen hat und einfach ein neuer Versuch gestartet werden kann.

Vor und Nachteile

Ein Charakter kann in einer Situation zusätzliche Vor oder Nachteile haben. Um dies abzubilden können ihm Bonus oder Starfwürfel eingeräumt werden. Wichtig ist zu betrachten was über welche Sache geregelt wird. Befindet sich jemand in Deckung, dann funktioniert diese Deckung aller Wahrscheinlichkeit nach nicht nur gegen einen Charakter. Daher wird sie dem Verteidiger einen Bonuswürfel für Verteidigung einräumen. Bewegt sich ein Angreifer und Feuer dabei Blind nach hinten, so wird er Probleme haben einen Verteidigenden Charakkter zu treffen, weil er ihn nicht sieht. Diese Einschränkung betrifft aber nur diesen einen Angreifer. Andere Angreifer auf den Verteidigenden Charakter haben dieses Problem wahrscheinlich nicht. Daher ist dies ein Strafwürfel für den Angreifer, und kein Bonuswürfel für den Verteidiger. Die Situation bestimmt was der Richtige Vorgang ist. Jeder Bonus fügt einen zusätzlichen Würfel zu einem Wurf hinzu, während

jede Strafe einen Würfel aus dem Pool für den Wurf entfernt. Fällt die Zahl der Würfel auf 0, so scheitert der Versuch automatisch.

Beispiele für Vor- und Nachteile bei Fähigkeiten

Umstand	Modifikator
GM erklärt den Versuch für unmöglich	Versuch scheitert
Charakter ist abgelenkt ¹	Strafwürfel
Charakter ist am laufen oder sprinten	Strafwürfel
Charakter hat erfahrung in dem Gebiet	Bonuswürfel

1. Siehe Ablenkung

Beispiele für Vor- und Nachteile bei Angriffen

Umstand	Modifikator
GM erklärt den Angriff für unmöglich	Angriff scheitert
Angreifer Sprintet	Angriff scheitert
Angreifer kann das Ziel nicht Sehen ¹	Strafwürfel
Angreifer ist abgelenkt ²	Strafwürfel
Angreifer wird Festgehalten ³	Strafwürfel
Angreifer läuft	Strafwürfel
Angreifer ist überrascht	Strafwürfel
Angreifer verwendet einen Rundumschlag ⁴	Strafwürfel
Angreifer verwendet eine Zweihandwaffe Einhändig	Strafwürfel
Ziel ist außerhalb der effektiven Reichweite	Strafwürfel
Kampf findet unter Wasser statt ⁵	Strafwürfel
Kampf findet in Schwerelosigkeit statt ⁶	Strafwürfel
Angreifer vollführt einen Ansturm ⁷	Bonuswürfel

- 1. Siehe Blenden
- 2. Siehe Ablenken
- 3. Siehe Festhalten
- 4. Siehe Rundumschlag
- 5. Siehe Unterwasserkampf
- 6. Siehe Kampf in Schwerelosigkeit
- 7. Siehe Anstürmen

Table: Defense bonuses and penalties

Umstand	Modifikator
---------	-------------

Verteidiger ist abgelenkt ¹	Strafwürfel
Verteidiger Liegt, Angriff findet im Nahkampf statt ²	Strafwürfel
Verteidiger wird festgehalten ³	Strafwürfel
Verteidiger wurde überrascht	Strafwürfel
Verteidiger kann den Angreifer nicht Sehen ⁴	Strafwürfel
Verteidiger ist in Deckung ⁵	Strafwürfel
Verteidiger liegt, Angriff findet im Fernkampf statt ²	Bonuswürfel
Verteidiger läuft oder sprinten	Bonuswürfel

1. Siehe Ablenken
2. Siehe Liegende Charaktere
3. Siehe Festhalten
4. Siehe Blenden
5. Siehe Deckung

Deckung

Ein Charakter, der sich hinter etwas versteckt, ist schwieriger zu Treffen. Der Verteidiger erhält einen Bonuswürfel.

Liegende Charaktere

Ein liegender Charakter ist leichter mit einem Nahkampfangriff zu treffen und schwieriger mit einem Fernkampfangriff. Folglich erhält er einen Strafwürfel für Nahkampfverteidigung und einen Bonuswürfel für Fernkampfverteidigungen.

Festgehaltener Charakter

Ein Festgehaltener Charakter ist nicht hilflos, aber er kann sich nicht normal bewegen, bis er sich nicht befreit hat. Einen festgehaltenen Charakter anzugreifen ist leichter, und Angriffen eines festgehaltenen Charakters ist leichter auszuweichen. Der Festgehaltene Charakter erhält Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitsproben, solange er Festgehalten ist. Ist ein Charakter vollständig Bewegungsunfähig, so ist er als Hilflos und nicht als Festgehalten zu betrachten

Hilf und Bewusstlose Charaktere

Ein Hilf oder Bewusstloser Charakter kann sich nicht verteidigen und nicht angreifen oder Fähigkeiten verwenden. Er ist im Grunde jedem Angreifer ausgeliefert.

Reichweite

Im Grunde gibt es fünf Bereiche für die Reichweite: Nah, Kurz, Mittel, Groß und Langstrecke. Im Nahbereich ist alles, was sich in Reichweite der Arme befindet und etwas darüber hinaus. Also Etwa 2 Meter. Kurze Reichweite ist der Bereich bis 10 Metern, abgedeckt durch kleine Handwaffen und Wurf Waffen. Mittlere Reichweite liegt im Bereich der meisten Feuerwaffen, überschreitet jedoch den Bereich der Geworfenen Waffen. Etwa 50 Meter weit. Etwa 500 Meter ist der Bereich für Gewehre und Kanonen, die sorgfältiges Zielen erfordern. Alles Darüber wird von Langstreckenwaffen abgedeckt.

Waffen und Kräfte haben eine effektive Reichweite in ihrer Beschreibung. Angriffe darüber hinaus sind Schwierig bis hin zu unmöglich (je nach Ansicht des GM). Falls der GM einen Angriff für möglich hält, wird er in der Regel mit einem Strafwürfel belegt.

Reichweiten

Reichweite	Typical weapons
Nah	Fäuste, Schwerter, Psiklingen
Kurz (10 m)	Blasterpistolen, Flammenwerfer, Granaten
Mittel (50 m)	Blastergewehre, Handgelenksraketen
Groß (500 m)	Scharfschützengewehre, Blasterkanonen
Langstrecke	Raumschiffwaffen, Artillerie, Lenkraketen

Vereinte Anstrengungen

Mehrere Charaktere können zusammenarbeiten, um ihre Effektivität zu steigern. Alle Charaktere führen die Probe aus. Die Zahl der zusammenarbeitenden Charaktere wird zum besten Ergebnis hinzuaddiert, alle anderen Würfe werden verfallen gelassen.

Im Kampf können Charaktere, die ihren Zug aufgeschoben haben, mit anderen zusammen angreifen. Die Zahl der Angreifer wird zum höchsten Angriffswert hinzuaddiert., alle anderen Würfe verfallen.

Einige Aufgaben mögen von einem Ansatz mit mehreren Disziplinen profitieren. Eine Außerirdische Bombe zu entschärfen, könnte sowohl von Technik, vom Verständnis über die Fremde Kultur als auch von der Gewandheit und vom Fingerspitzengefühl des Entschärfers profitieren. Auf diese Weise können mehrere Charaktere unterschiedliche Fähigkeiten gemeinsam einsetzen.

Erweiterte Aufgaben

Einige Aufgaben und Probleme sind zu komplex oder dauern zu lange, um sie mit einer einzelnen Probe abzubilden. Das Bauen eines Raumschiffes oder ein Speederrennen durch eine Stadt können Beispiele solcher Aufgaben sein. Wenn eine solche Aufgabe ansteht, legt der GM den oder die

Schwierigkeitsgrade, die erforderliche Zahl an erfolgen und auch die Maximale Zahl an versuchen fest. In Erweiterten Aufgaben mit aktivem Widerstand gewinnt, wer zuerst die erforderliche Anzahl an erfolgen erzielt hat.

Konsequenzen

Erfolg

Falls der Wurf eines Spielers den Zielwert erreicht oder überschreitet, war der Charakter in vollständig zufriedenstellender Weise erfolgreich. Der Hinweis wird gefunden, der Antrieb repariert, der Schuss trifft sein Ziel. Erfolgreiche Angriffe fügen in der Regel einen Punkte Ausdauerschaden zu. Es ist jedoch möglich, dass ein besonders Guter Erfolg zusätzliche Vorteile gewährt.

Optionale Zusatzregel: Erfolgsspanne

Die Erfolgsspanne ist eine optionale Regel, welche Kämpfe schneller und tödlicher machen kann. Die Differenz um die ein Charakter den Zielwert einer Probe überschreitet wird als Erfolgsspanne bezeichnet. Ist beispielsweise das Ziel eine 12 und der Spieler erreicht eine 15, so ist die Erfolgsspanne 3.

Wenn ein Charakter bei einer Fähigkeitsprobe eine Erfolgsspanne von 3 oder höher erreicht hat, er eventuell einen Signifikanten Erfolgsmoment oder erfährt Dinge, von denen er nicht einmal wusste, dass er danach hätte fragen können.

Im Kampf gilt bei dieser Regel, dass die Erfolgsspanne durch 3 dividiert wird und dann auf die nächste ganze Zahl abgerundet wird. Das Ergebnis wird als Bonusschaden verursacht. Ist die Erfolgsspanne 4, so ist das Ergebnis 1 zusätzlicher Schaden. Eine Erfolgsspanne von 2 würde keinen zusätzlichen Schaden verursachen und so weiter.

Scheitern

Bei einer Probe, insbesondere einer Fähigkeitsprobe zu scheitern ist nicht das Ende der Welt oder des Spiels. Ein gescheiterter Versuch liefert nicht das gewünschte Ergebnis, aber das sollte nicht bedeuten, dass das Spiel in einer Sackgasse landet. Vielmehr sollte dies zur Folge haben, dass der Versuch zu unerwünschten Nebeneffekten oder zu zusätzlichen Kosten oder Aufwand für die Charaktere führt. Erfolg und Misserfolg gehören beide zum Spiel und sollten beide das Spiel bereichern. Scheitern ist ok, Langeweile nicht.

Scheitern sollte das Spiel nie weniger Interessant machen!

Beispielsweise versucht Venn Rao einen G'Dree Techniker einzuschüchtern, um ihm Hinweise und Details über die Pläne zum Verteilen einer neuen Psychoaktiven Droge, die als Ernährungsergänzungsmittel getarnt ist, zu entlocken. Unglücklicherweise scheitert Venn Rao mit seiner Einschüchtern Probe. Anstatt dass die Nachforschung hier endet, hat der Spielleiter verschiedene Optionen:

- **Quid pro quo:** Der Techniker gibt Venn Rao die Informationen, aber nur wenn er dafür etwas im Tausch erhält. Dies kann etwas Schnödes wie Credits sein, aber bei den G'Dree wird der Preis eher aus etwas Seltenem oder Einzigartigem bestehen, wie zum Beispiel

Experimentelle Baupläne oder eine DNA Probe von Ven Rao.

- **Falsche Fährte:** Der Techniker erzählt Venn Rao, was er hören will, aber die Informationen sind Falsch oder Ungenau, was Venn Rao auf eine Falsche Fährte lockt. Wenn der Techniker clever ist, schickt er Venn Rao vielleicht zu einem Wachtschiff gegen "Den Crash" welches Probleme für die G'Dree verursacht hat.
- **Aufmerksamkeit erregen:** Venn Rao erhält seine Informationen, aber seine Taten wecken das Interesse von anderen Gruppen, die auch an den Drogen Interessiert sind. Dies führt zu einem Wettkampf, wer die Drogen als erster findet. Alternativ versuchen die Rivalen die Lachenden Dritten zu sein und werden in einem Unangenehmen Moment für Venn Rao und die G'Dree zuschlagen.
- **Dem Feind auffallen:** Venn Rao erhält seine Information, aber die G'Dree wissen, das Venn Rao über ihre Taten bescheid weiß und beginnen Gegenmaßnahmen zu Planen oder ihn in eine Falle zu Locken. Eventuell war der Techniker ja von Vornherein als Köder gedacht.

Ausdauer und Erholung

Ausdauer (AUS) beschreibt den Willen und die Fähigkeit eines Charakters mentalen und physischen Schaden hinzunehmen. Ausdauer wird nicht über Charakterpunkte erworben, sondern ist gleich dem Wert von Kraft oder Wille, je nach dem welcher von diesen Werten Höher ist. Eine Permanente Änderung an diesen Werten kann also auch den Wert für Ausdauer verändern.

Wenn ein Angriff auf einen Charakter erfolgreich ist, wird ihm ein (oder mehr, falls die Regeln für die Erfolgsspanne verwendet werden) Punkt an Ausdauer temporär abgezogen. Ein Charakter, dessen Ausdauer um 50% Reduziert wurde, kann sich zwar noch Artikulieren und seine Rolle Spielen, aber jegliche Kampfhandlung wird mit einem Strafwürfel belegt. Wird die Ausdauer weiter auf 0 Reduziert wird ein Charakter ohnmächtig und ist somit aus dem Kampf entfernt. Ausdauer kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Explosiver, Durchdringender und Lähmender Schaden modifizieren wie ein Charakter sich gegen Schaden verteidigen kann oder wie ein Angriff Schaden verursachen kann. Blendende und Furchteinflößende Angriffe haben zusätzliche Effekte, denen ein Ziel nur entgehen kann, wenn es sich erfolgreich gegen den Angriff verteidigt.

Wenn eine Auseinandersetzung endet, können sich Charaktere erholen in dem sie eine Kurze Pause einlegen. Normalerweise regeneriert ein Charakter etwa die Hälfte der Ausdauer, die er verloren hat in dem er etwa eine halbe Stunde pausiert. Alles was darüber hinaus geht, erfordert es mindestens eine Nacht lang zu schlafen und sich zu erholen. Sollte ein Charakter nicht in irgendeiner Weise Grausam verletzt sein (Verlust einer Gliedmaße) wird eine Nacht Rast ausreichen, den Charakter wieder herzustellen.

Schaden der nicht die Ausdauer eines Charakters als Ziel hat, und Lähmungsschaden regeneriert sich nach einem Kampf und einer kurzen Rast immer vollständig. Dies kann auch Schaden gegen ein Attribut sein.

Unbewegte Objekte

Objekte, wie Gebäude und Maschinen verfügen über Beständigkeit, welches die strukturelle Integrität eines Gegenstandes widerspiegelt. Falls ein Gegenstand die Hälfte seiner Beständigkeit verloren hat, ist seine Funktion beeinträchtigt, da der Gegenstand Beschädigt ist. Verliert ein Objekt seine gesamte Beständigkeit, so ist es zerstört.

Unbenannte Charaktere

Ein Unbenannter Charakter wird in der Regel von einer Einzigen Attacke niedergestreckt. Ihre Schwäche gleichen sie in der Regel durch deutliche Zahlenmäßige Überlegenheit aus.

Tod

Die Geschichten, denen ZeroSpace nachempfunden ist, beinhalten selten den Tod eines Hauptcharakters. Und selbst wenn dieser eintritt, wird der Charakter durch einen Clon oder eine alternative Version seiner Selbst ersetzt. Falls ein Spieler und der Spielleiter sich einig sind dass das Spiel vom Tod eines Charakters profitieren würde, dann ist das kein Problem, dies sollte aber ausreichend Ausgeschmückt und vorbereitet sein.

Spezielle Aktionen

Ansturm

Ein Angriff mit Ansturm bedeutet es die Geschwindigkeit des Angreifers zu verwenden um den verursachten Schaden zu vergrößern. Ein Ansturm verlangt es von einem Charakter seine Bewegungsaktion zu verwenden um sich durch Rennen in Nahkampfreichweite eines Gegners zu bringen und diesen dann mit einem Nahkampfangriff zu attackieren. Der Angreifer erhält einen Bonuswürfel für diese Aktion. Ansturm kann auch mit anderen Titeln bezeichnet werden, je nach dem, was der Angreifer tut. Beispiele wären "Rammen" "Anspringen" oder "Umrennen".

Ablenken

Ablenkungen können von Charakteren verwendet werden um einen Feind dazu zu bringen seine Verteidigung zu vernachlässigen. Einen Gegner abzulenken erfordert eine Handlungsaktion, bei der eine Willensprobe gegen den Willen des Gegners durchgeführt wird. Bei Erfolg der Probe ist auch die Ablenkung erfolgreich und das Abgelenkte Ziel erhält einen Malus auf seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion, je nach dem was als Nächstes passiert.

Ausweichen

Während seines Zuges, oder als eine erzwungene Aktion, kann ein Charakter seine Handlung verwenden um sich auf die Verteidigung zu konzentrieren. Ausweichen kann Geschick beinhalten um Angriffe den Spieler verfehlen zu lassen oder aber Kraft um Angriffe aushalten zu können. Die Wahl dafür liegt beim Spieler. Wenn ein Spieler sich auf das Ausweichen konzentriert, erhält er einen Bonuswürfel für Defensivaktionen, wenn er Angegriffen wird. Der Bonus kann für eine beliebige Art von Attacke verwendet werden. Welcher Art von Attacke ausgewichen werden soll muss allerdings festgelegt werden, wenn die Aktion durchgeführt wird. Ein Charakter der seine Aktion zum Ausweichen verwendet erhält den Bonus gegen die gewählte Art von Angriff, bis er wieder an der Reihe ist.

Ringen

Ringen ist ein spezieller Nahkampfangriff der zunächst keinen Schaden verursacht, sondern einen Gegner festhält und ihn in seiner Beweglichkeit einschränkt. Verteidigung gegen Ringen findet durch eine Probe auf Geschick oder Kraft statt, je nach dem welcher Wert der höhere ist.

Falls die Probe auf Nahkampf des Angreifers erfolgreich ist, ist der Verteidiger eingeschränkt und festgehalten. Ein Festgehaltener Charakter ist nicht hilflos, aber er kann sich nicht normal bewegen, bis er sich nicht befreit hat. Einen festgehaltenen Charakter anzugreifen ist leichter, und Angriffen eines festgehaltenen Charakters ist leichter auszuweichen. Der Festgehaltene Charakter erhält Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitsproben, solange er festgehalten ist.

Ringen wird normalerweise keinen direkten Schaden anrichten (wie es ein Faustschlag täte), aber der Angreifer kann versuchen seine Position zu verwenden um Schaden durch Angriffe wie etwa einen Armhebel zu verursachen. Dazu ist in einer Runde nachdem das Ringen begonnen hat ein weiterer Angriffswurf erforderlich.

Aus einem Haltegriff ausbrechen

Um aus einem Haltegriff, der durch einen Angriff mit Ringen etabliert wurde, auszubrechen muss der gehaltene Charakter erfolgreich eine Geschicklichkeits- oder Stärkeprobe gegen die Stärke des Angreifers bestehen. Falls der gehaltene Charakter über telekinetische Fähigkeiten verfügt kann er auch die Summe aus Geschick und Macht verwenden. Falls der Ausbruchversuch erfolgreich ist (Wert größer oder gleich dem des Angreifenden), bricht der Festgehaltene frei und kann sich in diesem Zug noch bewegen. Jemand der einen anderen Charakter in einem Haltegriff hält kann diesen jederzeit loslassen ohne dass ihn das eine Aktion kosten würde.

Ein festgehaltenes Ziel verletzen.

Falls der Angreifer versuchen möchte seine Stärke oder seine Technik im Ringen einzusetzen um sein Opfer zu verletzen, muss er einen weiteren Angriffswurf gegen den Festgehaltenen Charakter

erfolgreich bestehen.

Ringkampf

Falls der Festgehaltene Charakter erfolgreich selbst einen Angriff mit Ringen auf den Ursprünglichen Charakter durchführt, so sind beide Charaktere in einen Ringkampf verwickelt und werdenj als Festgehalten betrachtet. Keiner der beiden kann seine normale Bewegung benutzen bis er nicht freibricht. Beide Charakter erhalten die typischen Strafewürfel für festgehaltene Charaktere.

Ein Festgehaltenes Ziel werfen.

Falls der Angreifer sich entscheidet den Gegner nach einem erfolgreichen Angriff mit Ringen zu werfen, so ist die Wurfdistanz abhängig von der Stärke des Werfenden ab. Um sie zu bestimmen subtrahiere die Kraft, die es benötigen würde den Gegner anzuheben vom Gesamtwert und schlage dann den Werfen wert nach. Beispielsweise könnte ein Charakter mit Kraft 8 ein Objekt das dem Gewicht eines Menschen (80 kg) gleichkommt etwa 2m weit werfen (80 Kg ist im bereich 79 bis 120 also Kraft 4, grundkraft ist 8, 8-4 sind 4, Wurfweite bei Kraft 4 sind 2 meter).

In Deckung gehen

Angriffe die besondere Flächenwirkungen haben, wie Explosionen oder Abstürzende Raumschiffe, können nicht einfach durch Körperkraft oder kleine Bewegungen abgewehrt werden. Falls ein Charakter in gefahr ist von einer solchen Attacke getroffen zu werden, bleibt ihm nichts anderes übrig, als eine erzwungene Aktion des in Deckung gehens vorzunehmen. Wenn ein Charakter in Deckung geht, dann Sprintet er zur nächsten erreichbaren Deckung oder aus dem Gefahrenradius heraus. In deckung gehen kann nur als erzwungene Aktion verwendet werden. Es kann auch gegen normale Angriffe verwendet werden, kostet aber, wie jeder erzwungene Aktion, den nächsten Zug.

Schleudern

Schleudern, Niederreißen etc ist eine besondere Form des Nahkampfangriffs, die die Masse und Geschwindigkeit eines Ziels gegen das Ziel selbst richtet, so das sie auf den Boden oder gegen Wände (in Schwerelosigkeit) geschleudert werden. Ein Schleudernangriff kann ein Aikidowurf sein, ein Judo-Hüftwurf, jemandem ein Bein Stellen, jemanden mit einem Schirm zu fall bringen, etc.. Die Art des Angriffs ist ganz vom Kampfstil des Verwenders abhängig. Falls ein Schleudernangriff erolgreich ist, wird der Angreifer zu Boden geworfen und eventuell, von den Umständen abhängig verletzt.

Der Aktionswert dieses Angriffes ist normalerweise der Stärkewert, genau wie der Verteidigungswert. Falls das Ziel eines Schleuderangriffs sich während des Angriffs bewegt, bekommt es einen Strafwürfel. Ein Stationäres Ziel hingegen erhält einen Bonuswürfel, solange es nicht Festgehalten ist.

Ein Charakter, der zu Boden geworfen wurde, ist in Liegender Position und muss eine Bewegungsaktion zum aufstehen verwenden.

Rundumschlag

Ein Rundumschlag erlaubt es einem Charakter Nahkampfangriffe gegen jedes Ziel in Reichweite gleichzeitig zu vollführen. Der Angreifer würfelt für jedes Ziel einzeln. Jeder dieser Würfe ist mit einem Strafwürfel belegt. Die Verteidigung findet wie gegen einen normalen Nahkampfangriff statt.

Spezielle Angriffsarten

Explosiv

Explosive Angriffe verursachen Schaden an allem, was sich in einer bestimmten Reichweite um das Ziel befindet (Typischerweise an allem in kurzer (10m) Reichweite.) Der Aktionswert der Explosion sinkt, je weiter sich jemand vom Explosionsort entfernt aufhält. Der Aktionswert zählt in der Regel voll bis etwa zur Hälfte des Radius, und wird danach der Einfachheit halber halbiert. Eine Splittergranate mit AV 7 würde ihre volle Wirkung in einem Radius von 0-5 Metern entfalten und danach im Radius von 5-10 Metern einen AV von 3 haben. Der Angreifer würfelt einmal für die Explosion, während jeder Verteidiger individuell einen Verteidigungswurf macht. Es ist aber möglich, dass der GM eine andere Lösung, z.B. würfeln als Gruppe oder für jeden wird ein anderer AV gewürfelt, bevorzugt.

Durchdringend

Wenn ein Angriff die Eigenschaft durchdringend hat, werden alle Würfel, die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt, bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Blendend

Ein erfolgreicher Angriff mit der Eigenschaft Blendend schränkt das Ziel in seinen Fähigkeiten zu sehen und zu hören ein. Ein Verteidiger, der einen Angreifer nicht sehen kann, erhält einen Strafwürfel auf seine Verteidigung. Das Gleiche gilt für Angreifer.

Um sich vom geblendeten Zustand zu erholen, muss das Opfer eine Handlungsaktion durchführen und eine moderate (DV3) Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz) schaffen.

Falls sich ein Charakter am ende einer Szene noch nicht wieder erholt hat, passiert dies automatisch kurz danach.

Schockend / Lähmend

Schockschaden / Lähmender Schaden ist temporär. Er muss Seperat notiert werden und Regeneriert sich sobald der Kampf vorbei ist und es eine Kurze Pause gab.

Furchteinflößend

Eine erfolgreiche furchteinflößende Attacke versetzt ein betroffenes Ziel in Angst, so das es entweder versucht zu Flüchten oder sich in panik niederkauert (Entscheidung des Verteidigers). Ein Kauernder Charakter erhält einen Strafwürfel auf Verteidigungswürfe, während ein Fliehender Charakter einen Bonus auf verteidigungswürfe erhält.

Um Sich wieder zu sammeln muss ein Opfer einer furchteinflößenden Attacke einen moderaten Wurf auf Überlebenskunst (Wille) bestehen.

Falls sich ein Charakter am ende einer Szene noch nicht wieder erholt hat, passiert dies automatisch kurz danach.

Aktionspunkte

Jeder Spieler beginnt jede Spielrunde mit einem Aktionspunkt. Ein Spieler erhält Aktionspunkte, wenn er etwas besonders unterhaltsames oder interessantes tut, wenn eine der Komplikationen seines Charakters zu einem ernsthaften Problem führt oder wenn der Spielleiter einen seiner Würfe übergeht um das Spiel spannender zu gestalten. Aktionspunkte können verwendet werden um die Spielwelt zu verändern, einen Bonuswürfel zu erhalten oder einen Vorteil im Kampf zu generieren.

Aktionspunkte verdienen

Spieler erhalten Aktionspunkte wenn sie dazu beitragen, dass das Spiel mehr Spaß macht und sie verwenden sie um ihre Charaktere effektiver einzusetzen. Jeder Spieler hat am Anfang jeder Spielrunde einen Aktionspunkt, und sollte im Regelfall ein bis zwei Punkte pro Spielrunde verdienen können. Es ist im Interesse der Spieler diese Punkte zu verwenden, da sie sich nicht in die nächste Runde übertragen lassen.

Aktionspunkte sollten nicht verteilt werden, nur weil ein Spieler seinen Charakter spielt, das sollte er nämlich eh tun. Der Spielleiter sollte einen Aktionspunkt vergeben, wenn ein Spieler etwas außergewöhnliches oder erfinderisches macht, oder seinen Charakter für einen Dramatischen oder

komischen Rückschlag hergibt. Sollte ein Charakter als entscheiden auf seiner Moral zu beharren, auch wenn dies zu ernsthaften Konsequenzen für alle anderen führt, dann kann das mit einem Aktionspunkt belohnt werden. Wenn die Konsequenzen ernsthaft genug sind vielleicht sogar für alle Spieler. Spieler können sogar Wege vorschlagen wie die Probleme eines Charakters ins Spiel gebracht werden können, um dem Spielleiter eine Möglichkeit zu geben die Spannung zu steigern.

Es ist wichtig für den GM im Auge zu behalten, dass Aktionspunkte nicht nur eine Belohnung für kreative Spieler sind, sie machen auch Charaktere stärker. Ein Spiel in dem die Aktionspunkte freigiebig vergeben werden, kann ein anderes Gefühl vermitteln als eines, in dem damit zurückhaltender umgegangen wird. Über eine Spielrunde von 3-4 Stunden sollten Spieler etwa ein oder zwei Aktionspunkte verdienen.

Aktionspunkte verwenden

Die Beispiele die hier aufgelistet sind, sind die häufigsten Dinge für die ein Aktionspunkt verwendet wird. Es sind aber nicht die einzigen. Wenn ein Spieler einen Aktionspunkt verwenden möchte um etwas unterhaltsames zu tun, und es hat ungefähr den Einfluss auf das Spiel wie diese Beispiele, dann sollte dies vom GM in Erwägung gezogen werden. Versucht beispielsweise ein Telekinet mithilfe eines Aktionspunktes seine Gruppe in einer Einstürzenden Höhle zu retten, dann kann das OK sein, da es Möglichkeiten für den Charakter und das Rollenspiel bietet und das Spiel nicht beeinträchtigt.

Bonuswürfel

Ein Bonuswürfel ist ein Bonuswürfel. Ein Spieler verwendet einen Aktionspunkt um für ihren aktuellen Wurf einen Bonuswürfel zu erhalten. Was für eine Art von Wurf es ist ist egal und auch wann (also ob vor oder nach dem eigentlichen Wurf).

Verstärkung

Eine Verstärkung erlaubt es einem Charakter ein Attribut um einen Punkt zu steigern. Ein Charakter mit Kraft 5 hätte also temporär Kraft 6. Eine Verstärkung hält typischerweise eine Kampfrunde an, oder so lange wie es Sinn macht und der GM zustimmt.

Inspiration

Manchmal bleiben Spieler, trotz bester Intention und Planung des GM, an einer Stelle der Story hängen. Allen Spuren wurde nachgegangen, alle Zeugen befragt und die Spieler wissen nicht weiter. Wenn alles andere scheitert können Spieler einen Aktionspunkt für einen plötzlichen Geistesblitz und einen Tipp von ihrem GM eintauschen.

Sollte dies regelmäßig passieren, sollte der GM darüber nachdenken, seine Geschichten ein wenig weniger kompliziert und mysteriös zu gestalten.

Kraftakt

Ein Kraftakt erlaubt es einem Charakter seine derzeitigen Fähigkeiten und Kräfte in kreativer Weise zu benutzen. Ein Charakter mit Selektiver Gravitation hat eventuell eine Idee damit ein Schloss auszutricksen. Das Ergebnis eines Kraftaktes ist nicht automatisch erfolgreich, es muss immer noch gewürfelt werden, falls es Widerstand oder Probleme geben kann. Ein Charakter, der eine Fähigkeit mittels eines Kraftaktes erlangt (wie zum Beispiel Schlösser knacken) würde immer noch auf Schlösser knacken werfen müssen.

Ein Kraftakt hält typischerweise eine Kampfrunde an, es kann aber auch so lange wie eine Szene oder so lange wie es Sinn macht und der GM zustimmt sein.

Sammeln

Unter normalen Umständen, braucht ein verletzter Charakter etwa eine halbe Stunde um sich grob zu erholen und die Hälfte der verlorenen Ausdauer zu regenerieren. Mithilfe eines Aktionspunktes kann ein Charakter sich sammeln und diese Erholung quasi instantan genießen.

Retcon

"Retcon" ist die Abkürzung "retroactive continuity" also Veränderung des Zeitkontinuums: Es verändert die Vergangenheit in einer Weise, die den derzeitigen Anforderungen der Geschichte gerecht werden. Dies kann bedeuten, dass eine wichtige Ressource verfügbar ist, die vorher übersehen wurde (Der Charakter hat in seiner Natur als Dieb einen Schlüssel eingesteckt, der jetzt gerade gebraucht wird) oder ein Charakter zeigt plötzlich Wissen, von dem niemand ahnte, dass er es hat (In der Tat hat mir mein Hauslehrer ein Jahr lang die Sprache der Oculaner beigebracht). Ein Retcon sollte immer auf einen Charakter und seine Fähigkeiten abgestimmt sein, so dass er glaubbar ist. Ein Spion zum Beispiel kann sich glaubhaft eine falsche Identität zugelegt haben.

Ein guter Retcon verändert die Vergangenheit nicht vollständig, er sollte auf dem Basieren, was schon vorhanden ist.

Retcons sind im Grunde permanent.

Zero Space : Raumschiffe

Falls es sich bei ZeroSpace um ein Raumschiffkampfspiel handeln würde, als um ein Weltraum Fantasy Rollenspiel, würden wir diese Sektion deutlich komplizierter gestalten. Die Masse eines Schiffes würde das Fliegen beeinflussen, verschiedene Waffen wären verschieden effektiv gegen verschiedene arten der Verteidigung. Energieverteilung würde eine Rolle spielen. Aber dies ist nicht ein Raumschiffkampfspiel, also ist dieser Abschnitt bewusst relativ einfach gehalten.

Überblick

Alle Raumschiffe haben fünf Attribute: Computer, Antrieb, Verteidigung, Masse und Widerstandskraft. Viele Schiffe sind mit Waffen ausgestattet und einige verfügen über Spezialausrüstung, wie zum beispiel Tarnfelder, Vollständige Medizinabteilungen und Traktorstrahlen.

Die Crew

Auf sehr kleinen Schiffen reicht ein einzelnes Crewmitglied zur bedienung einiger oder Sogar aller Schiffssysteme. Ein Sternenjäger zum beispiel ist Ein-Mann-Fahrzeug, somit ist das Besatzungsmitglied Pilot, Navigator, Techniker und Schütze in einer Person. Auf größeren Schiffen werden diese Jobs in der Regel auf mehrere Personen verteilt. Ein Schiff mag sogar mehrere Piloten, Navigatoren und Techniker haben sowie zusätzlich Wissenschaftler, Mediziner und Sensorpersonal.

In Begrifflichkeiten dieses Spiels funktioniert ein Raumschiff ähnlich wie die Ausrüstung eines Charakters: Der Aktionswert eines Charakters, der eines der Raumschiffssysteme bedient ist gleich den relevanten Attributen plus der Stufe des verwendeten Systems. Zum beispiel ist der Aktionswert eines Charakters der versucht das Schiff zu steuern eine Kombination aus Fahrzeugbeherrschung und dem Wert der Antriebseinheit.

Falls es keine Crewmitglieder mit den entsprechenden Fähigkeiten gibt, ist der Aktionswert eines Charakters der eine Probe macht gleich dem wert des Schiffssystems, und die Attribute des Crewmitglieds werden Ignoriert. Bespielsweise: Falls kein Crewmitglied mit Fahrzeugbeherrschung vorhanden ist, kann jedes Crewmitglied versuchen das Schiff zu navigieren, der Wert wäre dann gleich des Wertes der Computer des Schiffes.

Typische Aufgaben auf einem Raumschiff

Aufgabe	Aktionswert	Schwierigkeitsgrad
---------	-------------	--------------------

Analyse wissenschaftlicher Daten	Wissenschaft (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Einen Kurs festlegen	Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Verfolgen ausweichen	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Schiff)	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Gegnerisches Schiff)
Durch ein Asteroidenfeld fliegen	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Schiff)	Kompliziert (DV9)
Ein Anderes Schiff angreifen	Raumschiff Waffen (Intelligenz) + Waffenstufe (Schiff)	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Verteidigungswert (Gegnerisches Schiff)
Einen Scan durchführen	Wissenschaft (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Einen Angriff abwehren	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Verteidigungswert (Schiff)	Raumschiff Waffen (Intelligenz) + Waffenstufe (Gegnerisches Schiff)

Zugreihenfolge

Wie in einer persönlichen Auseinandersetzung auch, wird angenommen, das alles was in einer Runde eines Raumschiffkampfes passiert mehr oder weniger gleichzeitig abläuft. Wir verwenden eine Zugreihenfolge um das Spiel in praktikabel zu halten.

Der Wichtigste Faktor, um herauszufinden, wie die Zugreihenfolge ist, ist Situationsbewusstsein. Falls ein Raumschiff und seine Besatzung nicht wissen wer und wo ihr angreifer ist, dann kann ein Schiff auch nicht angreifen. Falls es eine Reihenfolge gibt, in der sich die Kampfteilnehmer entdecken, dann ist das auch gleichzeitig die Kampfreihenfolge.

Entdecken sich die Feinde mehr oder weniger gleichzeitig, oder wenn es bevorzugt wird, die Reihenfolge durch Würfeln festzulegen, dann sollten die Spieler eine Probe auf Sensorik der Schiffe durchführen (Wissenschaft (Intelligenz) + Computer (Schiff)). Die Zugreihenfolge ist dann vom höchsten zum niedrigsten Wert.

Gemeinsame Anstrengungen

Kampf mit Raumschiffen, seien es nun Manöver, Reperaturen oder Angriffe sind ausnahmen im bereich der Gemeinsamen Anstrengung. Eine Gemeinsame Anstrengung bezogen auf ein einzelnes Schiff bringt keine Vorteile. Vielleicht haben größere Schiffe mehr Crewmitglieder, aber es gibt auch mehr zu Tun um das Schiff aktiv zu halten. Daher wird angenommen, das alle immer gleichzeitig ihr bestes geben und sich das ganze ausgleicht.

Computersysteme

Die Computersysteme eines Raumschiffes sind seine wichtigste Komponente, denn ohne sie funktioniert nichts auf dem Schiff. Die Computersysteme werden verwendet um Daten zu analysieren und einen Kurs zu berechnen.

Navigation

Navigation beinhaltet den Kurs zwishcen zwei Punkten im Raum zu berechnen. Das können zwei Sterne sein, ein Stern und ein Nebel, der Ausgangspunkt und ein Planet oder zwei beliebige Punkte im Raum. Navigation verlangt in der Regel eine Probe auf Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) und wird mit den Computersystemen durchgeführt. Der Zielwert wird durch das Wissen über den Zielort bestimmt.

Beispiele für Schwierigkeitsgrade bei der Navigation

Schwierigkeitsgrad		Examples
--	Routine	Navigiere zu zwei bekannten Punkten auf einer bekannten Route
3	Moderat	Navigiere zu einem bekannten Punkte auf einer unbekannten Route oder zu einem Unbekannten Punkte auf einer bekannten Route
6	Schwierig	Navigiere zu einem Ort, ohne vollständige Kursdaten
9	Kompliziert	Navigiere zu einem Ort, mit improvisierten Kursdaten
12	Unglaublich	Navigiere zu einem Ort, mit geratenen Kursdaten

Die Distanz zwischen zwei orten hat wenig einfluss auf die Schwierigkeit. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter bringt ein Fehler in der Navigation ein Schiff vom Kurs ab.

Orbitalmechaniken

Orbitalmechaniken beinhalten die bewegung innerhalb eines Sonnensystems, mit bekannten Daten. Orbitalmecheniken sind meistens ein Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) wurf, mit direktem widerstand. Denn diese Art der Fortbewegung beinhaltet meistens, vor einem Anderen Fahrzeug am Ziel anzukommen. Sich in einem Sonnensystem zu verirren ist meistens vergleichsweise Schwierig, da zur not auf Sicht geflogen werden kann, allerdings kann ein Erfolgreicher wurf zu einem Schnelleren vorankommen führen.

Sensoren

Die Sensoren eines Raumschiffes werden verwendet um dinge zu Finden und sie zu Analysieren. Das Ziel kann ein Asteroid, ein Schiffswrack, ein getarntes Objekt oder eine komische Energiesignatur sein. Die Verwendung der Sensoren ist in der Regel eine Probe auf Wissenschaft, während der Schwierigkeitsgrad vom untersuchten objekt abhängt.

Beispiele Schwierigkeitsgrade Sensorik

Schwierigkeitsgrad		Beispiele
--	Routine	Ein Aktives Schiff oder eine bekannte Energiesignatur auf Lange reichweite finden, eine bekannte Signatur auf mittlere Reichweite analysieren.
3	Moderat	Ein Aktives Schiff oder eine bekannte Energiesignatur in sehr großer Entfernung finden oder eine unbekannte Signatur auf kurze Reichweite Analysieren
6	Schwierig	Ein inaktives/ausgeschaltetes Schiff oder eine unbekannte Energiesignatur auf Lange Reichweite finden, eine unbekannte Energiequelle in mittlerer Reichweite analysieren.
9	Kompliziert	Ein inaktives/ausgeschaltetes Schiff oder eine unbekannte Energiesignatur in sehr großer Entfernung finden oder eine unbekannte Signatur auf lange Reichweite analysieren.
12	Unglaublich	Eine unbekannte Energiesignatur aus sehr großer Distanz analysieren.

Antireb

Der Antrieb eines Schiffes, sind seine wichtigste komponente, denn ohne ihn gibt es kein Vorankommen. Ein Schiff zu Steuern verlangt im allgemeinen eine Probe auf Fahrzeugkontrolle (Geschick) auf die der Antriebswert aufsummiert wird. Der Schwierigkeitsgrad hängt von der komplexität des Manövers ab.

Beispiele Schwierigkeitsgrade von Flugmanövern

Schwierigkeitsgrad	Examples
--------------------	----------

--	Routine	Landungen auf einem Raumhafen oder auf ebenen Flächen, Andockmanöver mit unbewegten Zielen.
3	Moderat	Landungen unter schwierigen Bedingungen, hindernisse umfliegen, mit einem bewegten aber kooperativen Raumschiff ein Andockmanöver vollziehen.
6	Schwierig	Mit voller geschwindigkeit durch eine Unfertige Raumstation fliegen oder ein Andockmanöver mit einem feindlichen bewegten schiff vollziehen.
9	Kompliziert	Mit voller Geschwindigkeit ein feindliches Andockmanöver vollziehen oder durch ein Asteroidenfeld fliegen
12	Unglaublich	Ohne Sicht mit voller Geschwindigkeit durch ein Asteroidenfeld fliegen

Eine Gescheiterte Probe wird in der Regel schaden am Schiff zur Folge haben. Für jedes Gescheiterte Manöver verleiht das Schiff einen Punkt an Widerstandskraft. Es ist schwer ein Schiff durch schlechte Flugkünste zu zerstören, aber ein wirklich Schlechter Pilot wird das schaffen.

Verfolgungen

Sich einem anderen Schiff anzunähern ist nur dann Einfach, wenn beide Piloten dies zulassen. Sich einem Schiff zu nähern, welches zu fliehen versucht, erfordert in der Regel eine Probe auf Fahrzeugbeherrschung (Geschick) mit Aktivem widerstand vom anderen Schiff. Wer auch immer erfolgreich ist nähert sich um eine Stufe an oder entfernt sich.

Interstellare Reisen

Reisezeiten
Es gibt keine gleichung, die die exakten Reisezeiten anhand von Strecke, Masse und Antriebswert liefert. Der Spielleiter sollte die Reisezeit von Fall zu Fall festlegen. Hier sind einige Richtlinien dafür.

Die Zeit die es Benötigt eine Strecke zurückzulegen nimmt dabei logarithmisch zu, während die Distanz linear anwächst. So dauert es vielleicht einige Stunden eine Strecke zwischen zwei Sternensystemen zurückzulegen, während es von einer seite der Galaxis zur anderen nur einige Tage und von einer Galaxis zur nächsten nur einen Monat dauert. Schiffe mit größerer Masse sind langsamer als leichtere Schiffe, und Schiffe mit guten Antriebswerten schneller als solche mit niedrigen. Die Reise mit einem Warpantrieb entfernt dabei ein Fahrzeug nicht aus dem bekannten

Universum, aber durch die Beschaffenheit der Lorentzmannigfaltigkeit (oder der "Warp Blase", wie sie von Raumfahrern genannt wird) ist es dem Fahrzeug für die Dauer seiner Reise nicht möglich mit der Außenwelt zu kommunizieren oder diese wahrzunehmen.

Verteidigung

Die Verteidigung eines Raumschiffes ist seine wichtigste Eigenschaft, denn das Universum ist gefährlich. Verteidigungen können aus Panzerung, Energieschilden, einer Kombination der beiden oder etwas ganz anderes bestehen. Sie verteidigen ein Raumschiff gegen feindliche Angriffe und gegen Umgebungsschaden. Um die Verteidigung erfolgreich und effizient einzusetzen, ist meistens auch eine Prüfung auf Fahrzeugbeherrschung (Geschick) zu bestehen.

Ausweichmanöver

Während des Zuges eines Schiffes kann der Pilot entschließen mit Ausweichmanövern zu beginnen. Ausweichmanöver auszuführen verleiht einen Bonuswürfel für alle defensiven Aktionen. Ein Schiff, welches seine Aktion für Ausweichmanöver verwendet, setzt diese bis zu seinem nächsten Zug fort.

Ein Schiff, welches Ausweichmanöver verwendet, kann keine erfolgreichen Angriffe durchführen.

Maximale Schildenergie

Während des Zuges eines Schiffes, können die Crewmitglieder entscheiden den Schilden die Maximale Energie zuzuweisen. Die Schilde auf maximale Energie zu setzen, verleiht dem Schiff einen Bonuswürfel auf alle defensiven Würfe, aber einen Strafwürfel auf alle Offensivaktionen. Maximale Schildenergie zuzuweisen ist eine freie Aktion. Ein Schiff, welches seine Schilde auf Maximum gesetzt hat, erhält diesen Bonus bis zu seinem nächsten Zug.

Masse

Die Masse eines Raumschiffes ist seine wichtigste Eigenschaft, da die Masse seine physische Struktur und die Widerstandskraft eines Schiffes festlegt. Ein Raumschiff, welches größer oder stabiler gebaut ist, wird eine höhere Masse haben, als ein kleineres, weniger stabiles Schiff.

Widerstandskraft

Die Widerstandskraft eines Schiffes spiegelt seine Fähigkeit wider, Schaden auszuhalten. Je höher die Widerstandskraft eines Schiffes, desto häufiger kann ein Schiff Angriffe hinnehmen, welche es

beschädigen. Die Widerstandskraft eines Schiffes ist normalerweise gleich seinem Massewert. Falls die Masse eines Schiffs permanent verändert wird, so ändert sich auch die Widerstandskraft. Schaden an einem Schiff Reduziert nicht die Masse des Schiffs.

Wenn ein Schiff erfolgreich angegriffen wurde, werden ein (oder mehrere im Falle der Verwendung der Erfolgsspanne Regel) Punkte vom Widerstandswert des Schiffs abgezogen. Ein Schiff, welches mehr als die Hälfte seiner Widerstandskraft verloren hat, erhält Strafwürfel auf Angriffs oder Verteidigungswerte. Ein Schiff, dessen Widerstandskraft auf 0 fällt, ist deaktiviert: Es kann nicht mehr Kämpfen und wird wahrscheinlich größere Reparaturen brauchen. Widerstandskraft kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Normalerweise kann die Crew eines beschädigten Raumschiffs die Hälfte der Widerstandskraft wiederherstellen, in dem sie einen Tag daran arbeiten. Weiterer Schaden kann nur in einer Raumschiffwerkstatt, wie einer Raumschiffswerft oder einem Sternendock repariert werden. Die meisten Raumhäfen und einige Spezielle Raumstationen verfügen über solche Werkstätten. Die Reparatur wird in der Regel etwa eine Woche in Anspruch nehmen, wenn es keine Außergewöhnlichen umstände gibt.

Falls das Schiff anderweitig Schaden nimmt, wie zum Beispiel Schaden an seinen Systemen, ist dieser Schaden temporär. Er ist in der Regel nach einem Tag vollständig repariert.

Waffen

Die Waffen eines Raumschiffes sind seine wichtigsten Ausrüstungsgegenstände, da ein Raumschiff ohne Waffen nur eine Fliegende Zielscheibe ist. Raumschiffe können pro Runde so viele Angriffe durchführen, wie es über Waffenstufe verfügt, oder es Crewmitglieder an der Waffensteuerung hat (je nach dem, welche Zahl geringer ist, pro Crewmitglied kann nur eine Waffe abgefeuert werden). Die Verwendung der Waffen eines Schiffes verlangt eine Probe auf Raumschiffkampf (Intelligenz). Der Schwierigkeitsgrad des Angriffs wird über das Geschick des feindlichen Piloten und den Defensivwert des feindlichen Schiffes bestimmt.

Die Waffenstufe des Schiffes legt auch die Reichweite der Waffen fest. Die Reichweiten finden sich im folgenden unterkapitel.

Beachte, dass die Waffenstufe nicht zwingend die Zahl der Waffen widerspiegelt. Ein Schiff mit Waffenstufe 5 kann nur über 2 Waffen verfügen oder über 20, abhängig von Design, Größe und Platzierung der Waffen selbst.

Raumschiffwaffen sind sehr viel Stärker als die Individuelle bewaffnung einer Person. Sollte eine Raumschiffwaffe gegen Individuen oder kleine Fahrzeuge statt gegen Gebäude, Raumstationen oder andere Raumschiffe verwendet werden, so ist der Angriffswert um 10 zu erhöhen.

Reichweiten

Wie bei Kämpfen auf Planeten auch gibt es 5 Reichweitenbereiche im Raumschiffkampf. Nah, Kurz, Mittel, Groß und Langstrecke. Standard Raumschiffwaffen, haben eine effektive Reichweite basierend auf der Waffenstufe des Schiffs. Durch die großen Distanzen bei Raumkämpfen sind Angriffe auf weiter entfernte Ziele in der Regel nicht möglich. Sollte der GM sie doch zulassen, so erhält der Angreifer einen Strafwürfel, wenn das Ziel sich außerhalb der effektiven Reichweite befindet.

Die typischen Waffen sind hier aufgelistet, sie machen im eigentlichen Spiel in der Regel keinen Unterschied.

Raumschiffreichweiten

Waffenstufen	Reichweite	Typische Waffen
1-2	Nah < 1km	Bogengenerator, Flakkanonen, Turbolaser, Railguns
3-5	Kurz (10 km)	Disruptor, Partikelkanone, Plasmatorpedos
6-8	Mittel (50 km)	Nemesiskanone, Fusionskanone, Photonentorpedos
9-11	Groß (500 km)	Laserlanze, Mesonenkanone, Singularitätstorpedos
12+	Langstrecke	Planetare Verteidigungsbatterien, Warpraketen

Falls ihr es bevorzugt das Setting mehr wie StarTrek und weniger wie StarWars wirken zu lassen, multipliziere die Waffenreichweiten um eintausend. Also statt 10km, 50km, 500km sind es dann 10000km, 50000km und 500000 km. Dies macht in der Regel keinen großen Unterschied im Spiel.

Spezifische Systeme Angreifen

Standard Transportgrößen
<p>Ein standardisiertes Frachtmodul in ZeroSpace ist 28m x 15m x 15m also 6300 Kubikmeter. Dies in der Raumfahrt als 6300 tonnen bezeichnet. Die meisten Personen nehmen an, das dies so ist, weil 6300 Kubikmeter wasser eine Masse von 6300 tonnen haben. Dies ist jedoch nur eine Annahme, es gibt niemanden der genau weiß warum exakt diese Einheit die der Standard für Frachtgröße wurde und warum es von Technikern als Tonnen Frachtkapazität bezeichnet wird.</p> <p>Kleiner Zwischenfakt: Ein Frachtmodul kann eine Schattenlegion (1000 genetisch modifizierte, fanatische Soldaten des Dominions in Kampfausrüstung ohne Waffen und Fahrzeuge) in Kryostase transportieren.</p>

Bevor festgestellt wird, ob ein Angriff erfolgreich ist, kann der Angreifer seine Absicht erklären, bestimmte Systeme anzugreifen. Diese Systeme sind in der unten folgenden Liste aufgeführt. Falls ein Angriff erfolgreich ist, Würfelt der Angreifer 2w6. Ist das Ergebnis in einer Spanne von +/- 2 von seinem Zielsystem so wird das Zielsystem getroffen und der beschriebene Effekt tritt ein.

Ansonsten wird das System getroffen, dessen Zahl gewürfelt wurde und dieser Effekt tritt ein.

Hat der Angreifer zum Beispiel versucht die Brücke zu treffen, und er hat ein 4 gewürfelt, dann war dies ein Treffer auf die Brücke. Würfelt er jedoch etwa eine 5, so würde er Schaden am Computersystem verursachen.

Ein System Anzugreifen bedeutet auf Schaden an der Widerstandskraft des Schiffes zu verzichten. Stattdessen wird der Effekt hervorgerufen.

Systemziele

2d6	System	Effekt
2	Brücke	Benannte Crewmitglieder auf der Brücke werden von explodierenden Bildschirmen getroffen oder durch umstürzende Konsolen eingeklemmt. Sie erhalten einen Strafwürfel auf ihre Aktionen bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers. Unbenannte Crewmitglieder werden getötet.
3	Verteidigungssysteme	Defensivsysteme sind offline (Stufe 0) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
4	Technik	Jedes aktuell Offline geschossene Ziel bleibt eine weitere Runde Offline.
5	Computer	Computer und Kommunikationssysteme sind offline (Stufe 0) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
6	Crewquartiere	Benannte Crewmitglieder, die sich hier aufhalten, sind in den Quartieren gefangen, bis sie gerettet werden, unbenannte Crewmitglieder sind tot.
7	Frachtsysteme/ Spezialausrüstung	Fracht und/oder Vorräte werden zerstört. Falls es Spezialausrüstung gibt, wird diese Offline (Stufe 0) gesetzt bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
8	Gravitationskontrolle	Charaktere ohne Erfahrung im Kampf in Schwerelosigkeit erhalten einen Strafwürfel bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
9	Sensoren	Sensoren sind offline (Computer Stufe 0 für Sensorproben) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.

10	Antrieb	Der Antrieb ist offline (Stufe 0) bis zum ende des nächsten Zuges des Angreifers.
11	Waffen	Waffen sind offline (Stufe 0) bis zum ende des nächsten Zuges des Angreifers.
12	Lebenserhaltung	Charaktere die Atmen müssen bekommen einen Strafwürfel auf ihre Proben bis zum ende des nächsten Zuges des Angreifers.

Andere Ausrüstung

Tarnfelder

Tarnfelder sind ein ungewöhnliches Verteidigungssystem, basierend auf der Annahme, das ein Feind nicht Zerstören kann, was er nicht als Ziel erfassen kann. Tarnfelder bieten keinen Schutz vor direktem Schaden. Stattdessen müssen Angreifer jedes mal eine erfolgreiche Probe auf Sensorik des Schiffes (AV -> Wissenschaft (Intelligenz) + Computersysteme) bevor sie ein Schiff mit aktivem Tarnfeld angreifen können.

Ein Schiff mit Tarnfeld zu entdecken erfordert in der Regel einen Wissenschaftswurf (Intelligenz) mit aktivem widerstand und den Computersystemen des Schiffes. Der Verteidigungswert ist dabei der Intelligenzwert des Verwenders des Tarnfeldes plus der Stufe des Tarnfeldes.

Falls der Wissenschaftswurf des Sensorikers den Wissenswurf des Tarnfeldoperators erreicht, dann ist das Feindliche Schiff für einen Zug angreifbar. Falls nicht dann können die Computer kein Ziel erfassen. Das verborgene Schiff hat vollen Zugriff auf alle anderen Defensivsysteme (solange sie nicht beschädigt sind). Es kann allerdings nicht Angreifen, solange das Tarnfeld aktiv ist.

Notfall Selbstzerstörung

Selbstzerstörungssysteme gibt es auf den meisten Militärischen und Kommerziellen Raumschiffen. Um die Selbstzerstörung einzuleiten schaltet das Schiff die Kühlung der Antriebssysteme ab, was zum überladen des Reaktorkerns und einer Explosion nach einer bestimmten zeit führt (normalerweise etwa 10 Minuten).

Als Sicherheit sind Selbstzerstörungsmechanismen meistens sehr kompliziert zu aktivieren und noch komplizierter zu deaktivieren. Das Einschalten der Selbstzerstörung erfordert eine moderate Technikprobe (Geschick). Das Deaktivieren kann während der ersten Hälfte des Countdowns mit einem DV 6 wurf auf Technik (Geschick) passieren.

Ein Schiff, welches sich selbst Zerstört, wird mit großer Kraft explodieren und nahe Ziele Beschädigen. Jedes Schiff im Umkreis von 10km nimmt Widerstandsschaden in höhe der Masse des explodierenden Schiffs.

Verbesserte Sensoren

Wissenschaftsschiffe und Erkundungsschiffe haben oft verbesserte sensoren um ihre Missionen zu unterstützen. Verbesserte Sensoren verleihen dem Sensoriker eines Schiffes einen Bonuswürfel auf alle Sensorik basierten Wissenschaftswürfe.

Integritätserhaltungssysteme

Integritätserhaltungssysteme sind spezielle Sicherheits und Rückfallsysteme die die Struktur des Schiffes aufrechterhalten. Schiffe mit dieser Technik bekommen keine Strafwürfel, wenn ihre Widerstandskraft unter 50% fällt., solange die Integritätserhaltungssysteme Online sind.

Krankenstation

Die Stufe der Krankenstation eines Schiffes wird zum Medizinwert eines Crewmitgliedes gerechnet, wenn es einen Patienten behandelt. Eine Typische Krankenstation kann eine reihe kleinerer Verletzungen behandeln und hat eine Stufe von 1. Große Zivile Raumkreuzer haben oft gut Ausgestattete Krankenstationen mit einer Stufe von 2, während große Militärschiffe auch über ein fast vollständiges Krankenhaus verfügen, was ihnen eine Stufe von 3 gewährt.

Megawaffe

Zusätzlich zu seinen anderen Waffen verfügt das Schiff über eine zentrale massive Waffe, um welche der Rest des Schiffes herumgebaut ist. Diese Waffe kann nur alle 10 Runden auf ein einzelnes Ziel abgefeuert werden. Für diese Waffe wird die Masse des Schiffes zur Waffenstufe hinzugezählt.

Überschubdüsen

Überschubdüsen sind kollisionsbasierte Strahlenbeschleuniger, welche direkte vektorbosonen durch die gegenseitige vernichtung von elektronen und positronen erzeugen. Diese können als zusätzliche beschleunigung verwendet werden. Überschubdüsen verleihen dem Piloten Bonuswürfel für Fahrzeugbeherrschungswürfe in Situationen in der es um Verfolgungen oder Ausweichaktionen geht.

Nahbereichsverteidigungssysteme

Nahbereichsverteidigungssysteme bieten zusätzlichen Schutz gegen schnelle, kleine Angreifer (Bomber, Jäger, Abfänger). Ein Schiff mit diesen Systemen erhält einen Bonuswürfel für die Verteidigung gegen solche Gegner.

Traktorstrahlen

Traktorstrahlen sind Gravitationswaffen, die dazu gedacht sind, ein Ziel zum Verwender zu ziehen oder es bewegungsunfähig zu machen. Die Verwendung des Traktorstrahls erfordert in der Regel einen Raumschiffkampf (Wissen) Wurf plus der Stufe des Traktorstrahls. Der Schwierigkeitsgrad basiert auf der Geschicklichkeit des Piloten des Ziels und dem Verteidigungswert des Ziels.

Traktorstrahlen verursachen keinen Schaden. Stattdessen wird bei erfolgreichem Einsatz die Masse des Verwenders vom Antriebswert des Ziels abgezogen. Dies hält solange das Schiff im Traktorstrahl gefangen ist. Falls dies den Antriebswert auf 0 senkt, ist das Ziel bewegungsunfähig.

Aus einem Traktorstrahl kann auf 3 Weisen entkommen werden: Das Ziel bewegt sich aus der Reichweite des Strahls (abhängig von der Stufe des Strahls), das Schiff, das den Strahl einsetzt, wird kampfunfähig geschossen oder es gelingt die Zusatzsysteme zu treffen und so den Strahl abzuschalten.

Schiffsklassen

Krisgschiffsklassen sind ein Feld, welches sich über die Zeit gewandelt hat. Sie sind immer wieder ein Feld für Diskussionen. Das System, welches hier beschrieben ist, wird vom Imperialen Strategiekommando verwendet. Größe und Kategorien sind Annäherungen. Ein Schiff mag anders klassifiziert werden, basierend auf seiner Rolle und Konfiguration.

Warship classification is a field that has changed over time, and is an area of considerable disagreement. The system described here is that currently in use by the Imperial Strategic Command. Size categories are approximate; a ship may be classified with smaller or larger ships, based on its intended role and specific configuration.

Sternenfestung

Mobile Raumstation, in der Lage sich gegen ganze Flotten zu verteidigen. Dient als Plattform für eine große Zahl von Jagdschiffen und kleineren Kriegsschiffen.

Größe: >10000m, Computer: 10, Antrieb: 1, Verteidigung: 14, Masse: 11, Waffen: 14

Großkampfschiff

Größte Klasse von Schiff. Schwer bewaffnet und gerüstet. Plattform für viele schnelle Kampfschiffe.

Größe: 5000m-10000m, Computer: 8, Antrieb: 2, Verteidigung: 12, Masse: 10, Waffen: 12

Kriegsschiff

Größtes Kampfschiff welches allgemein verwendet wird. Schwer bewaffnet und gepanzert.

Verfügt meistens über Hangars für schnelle Kampfschiffe.

Größe: 2000m-5000m, Computer: 6, Antrieb: 3, Verteidigung: 10, Masse: 9, Waffen: 10

Kampfkreuzer

Schweres Schiff mit der Bewaffnung eines Kriegsschiffes aber der Geschwindigkeit und Verteidigung eines Kreuzers.

Größe: 1000m-2000m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 8, Masse: 8, Waffen: 10

Schwerer Kreuzer

Schweres, vielfältig einsetzbares Kampfschiff, welches alleine oder als Teil einer Formation agieren kann.

Größe: 600m-1000m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 8, Masse: 7, Waffen: 8

Leichter Kreuzer

Leichtes, vielfältig einsetzbares Kampfschiff, das alleine oder in Formationen agieren kann.

Normalerweise das größte Schiff, das auf einem Planeten außerhalb eines speziellen Raumhafens landen kann.

Größe: 400m-700m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 6, Masse: 6, Waffen: 8

Zerstörer

Schnelles, bewegliches Kriegsschiff mit hoher Widerstandskraft. Normalerweise als Eskorte für größere Schiffe in einer Flotte, zur Verteidigung gegen kleinere schnellere Angreifer.

Größe: 300m-600m, Computer: 4, Antrieb: 6, Verteidigung: 6, Masse: 5, Waffen: 6

Fregatte

Normalerweise als Erkunder oder Patrouille in gefährlichen Gegenden eingesetzt. Kann in Flotten eingesetzt werden, aber wird normalerweise nicht in Kampflinien mit Großschiffen verwendet.

Größe: 200m-400m, Computer: 4, Antrieb: 6, Verteidigung: 6, Masse: 4, Waffen: 6

Corvette

Kleinstes Kriegsschiff welches in Flotten eingesetzt wird. Generell als Kurier oder Patrouille verwendet.

Größe: 100m-200m, Computer: 2, Antrieb: 8, Verteidigung: 4, Masse: 3, Waffen: 4

Patrullienschiff

Kleine, leicht bewaffnete Schiffe, welche normalerweise unabhängig agieren. Hauptsächlich zu patrullienzwecken eingesetzt, nicht sehr gefährlich.

Größe: 50m-100m, Computer: 2, Antrieb: 6, Verteidigung: 2, Masse: 2, Waffen: 2

Schnelles Kampfschiff (Bomber, Jäger, and Abfänger)

Kleine Schiffe mit kurzer Reichweite, welche in Gruppen operieren

Größe 10m - 50m: ,Computer: 2, Antrieb: 10, Verteidigung: 2, Masse: 1, Waffen: 2

Zero Space : Ressourcen für Spielleiter

Dieses Kapitel bietet zusätzliche Informationen für Spielleiter, wie beispielsweise bewegungen die über Menschliche Limits hinausgehen, die Masse häufig vorkommender objekte oder generelle Geschwindigkeiten.

Erweiterte Attribute

Chrakterattribute in ZeroSpace rangieren normalerweise auf einer Skala von 1-10. Diese Tabellen zeigen werte für höhere Attribute.

Attributskosten

Attributskosten

Attributswert	Kosten pro Punkt
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16-18	6
19-20	7

Kraft

Kraft bestimmt, welches gewicht ein Charakter heben kann und wie weit er dinge Werfen kann. Die Spitze menschlichen Potentials ist in **Rot** Markiert.

Kraftwerte

Kraft	Heben	Werfen (25 kg)	Weitsprung aus dem Stand
1	37 kg	1 m	1 m
2	54 kg	1 m	1 m
3	79 kg	2 m	1 m
4	120 kg	2 m	1 m
5	170 kg	4 m	2 m
6	250 kg	5 m	2 m
7	370 kg	8 m	4 m
8	540 kg	11 m	5 m
9	960 kg	20 m	8 m
10	1,700 kg	35 m	11 m
11	3,000 kg	62 m	20 m
12	5,400 kg	110 m	35 m
13	10 t	200 m	62 m
14	17 t	350 m	110 m
15	30 t	620 m	200 m
16	54 t	1,100 m	350 m
17	96 t	2 km	620 m
18	170 t	4 km	1,100 m
19	300 t	6 km	2 km
20	540 t	11 km	4 km

1. **Heben** beschreibt den größtmöglichen wert, den ein Charakter vom Boden auf ungefähr Hüfthöhe anheben kann. Ein Charakter der das Maximum seiner Kapazität hebt oder Trägt kann sich maximal ein bis zwei Schritte pro runde bewegen. Normale Bewegung ist möglich mit Gewichten, die sich mindestens eine Stufe unter der Maximalstufe befinden. Ein Charakter mit Kraft 8 könnte also Problemlos bis zu 370Kg umhertragen ohne davon Einschränkungen zu haben.
2. **Werfen (25 kg)** beschreibt die maximale distanz, die ein Charakter ein Festes Objekt mit 25kg gewicht werfen kann. Um zu überprüfen wie weit ein Schwereres Gewicht geworfen werden kann, subtrahiere die Kraft, die es benötigen würde ein Objekt anzuheben vom gesamtwert und schlage dann den Werfen wert nach. Beispielsweise könnte ein Charakter mit Kraft 8 ein Objekt das dem Gewicht eines Menschen (80 kg) gleichkommt etwa 2m weit werfen (80 Kg ist im bereich 79 bis 120 also Kraft 4, grundkraft ist 8, 8-4 sind 4, wurfweite bei Kraft 4 sind 2 meter).

3. **Sprung** beschreibt die Strecke die ein Charakter aus dem Stand ohne Anlauf springen kann. Mit anlauf addiert man den Basisbewegungswert zum Sprung hinzu.

Geschick

Geschick bestimmt die Bewegungsgeschwindigkeit eines Charakters. Der Höhepunkt des menschlichen Potentials ist **Rot** markiert.

Geschick

Geschick	Gehen	Rennen	Sprinten	Sprinten (km/h)
1	1 m	2 m	6 m	4 km/h
2	2 m	4 m	12 m	7 km/h
3	3 m	6 m	18 m	11 km/h
4	4 m	8 m	24 m	14 km/h
5	6 m	12 m	36 m	22 km/h
6	7 m	14 m	42 m	25 km/h
7	10 m	20 m	60 m	36 km/h
8	13 m	26 m	78 m	47 km/h
9	19 m	38 m	114 m	68 km/h
10	28 m	56 m	168 m	100 km/h
11	41 m	82 m	246 m	150 km/h
12	60 m	120 m	360 m	220 km/h
13	89 m	178 m	534 m	320 km/h
14	130 m	260 m	780 m	470 km/h
15	190 m	380 m	1,140 m	680 km/h
16	280 m	560 m	1,680 m	1,000 km/h
17	410 m	820 m	2,460 m	1,500 km/h
18	600 m	1,200 m	3,600 m	2,200 km/h
19	890 m	1,780 m	5,340 m	3,200 km/h
20	1,300 m	2,600 m	7,800 m	4,700 km/h

Geschick	Schwimmen	Schnell Schwimmen	Sprint Schwimmen	Sprint Schwimmen (km/h)
1	1 m	2 m	6 m	4 km/h
2	1 m	2 m	6 m	4 km/h
3	1 m	2 m	6 m	4 km/h
4	2 m	4 m	12 m	7 km/h
5	2 m	4 m	12 m	7 km/h
6	3 m	6 m	18 m	11 km/h
7	3 m	6 m	18 m	11 km/h
8	4 m	8 m	24 m	14 km/h
9	5 m	10 m	30 m	18 km/h
10	7 m	14 m	42 m	25 km/h
11	10 m	20 m	60 m	36 km/h
12	13 m	26 m	78 m	47 km/h
13	17 m	34 m	102 m	61 km/h
14	22 m	44 m	132 m	79 km/h
15	30 m	60 m	180 m	110 km/h
16	40 m	80 m	240 m	140 km/h
17	53 m	106 m	318 m	190 km/h
18	71 m	142 m	426 m	260 km/h
19	95 m	190 m	570 m	340 km/h
20	130 m	260 m	780 m	470 km/h

Macht

Falls ein Charakter über Außerirdische Eigenschaften oder Esoterische Kräfte verfügt, die Macht eines Charakters bestimmt die Stärke dieser Kräfte.

Macht		
Macht	Genereller Effekt	Masse
1	1	37 kg
2	1	54 kg
3	2	79 kg
4	2	120 kg
5	4	170 kg
6	5	250 kg
7	8	370 kg
8	11	540 kg
9	20	960 kg
10	35	1,700 kg
11	62	3,000 kg
12	110	5,400 kg
13	200	10 t
14	350	17 t
15	620	30 t
16	1,100	54 t
17	2,000	96 t
18	4,000	170 t
19	6,000	300 t
20	11,000	540 t

Status und Umgebungseffekte

Umgebungs und Statuseffekte treten immer als letztes in einer Kampfrunde ein.

Status- und Umgebungseffekte

Effekt	Folge
Dunkelheit	Angriffs und Verteidigungs Strafwürfel
Durst	Verliere einen Ausdauerpunkt pro Tag, Strafe für alle Aufgaben
Wettereffekte (Kälte, Hitze, etc)	Verliere einen Ausdauerpunkt, zeitabhängig (1 pro Stunde bis zu 6 pro Stunde)
Fallschaden	Verliere einen Ausdauerpunkt pro 5 gefallene Meter
Feuer	Aktionswert hängt von der Hitze und Intensität ab, einmal pro runde.
Gift	Probe auf Kraft, von einmal pro Runde bis hin zu einmal pro Stunde
Druck	Verliere einen Punkt ausdauer, Situationsabhängig von einmal pro Runde bis zu einmal pro Minute.
Strahlung	Einmal pro Woche eine Kraftprobe, Strafwürfel auf alle Aktionen
Schlafentzug	Verliere einen Punkt Intelligenz pro tag, dann einen Punkt Wille pro Tag und schließlich einen Punkt Ausdauer pro Tag.
Hunger	Verliere einen Punkt Ausdauer pro Woche, Strafwürfel auf alle Aktionen
Ersticken	Verliere einen Punkt Ausdauer pro Minute
Vakuum	Verliere einen Punkt ausdauer, Situationsabhängig von einmal pro Runde bis zu einmal pro Minute.

Dunkelheit

Dunkelheit, Nebel, Regen, Schneestürme und andere dinge die die Sicht behindern können kämpfe schwieriger machen. Falls ein Angreifer oder Verteidiger seinen gegner nicht Sehen kann, so erhalten sie einen Strafwürfel. Ein Charakter mit den Entsprechenden Kräften wird keinen nachteil durch diesen Effekt haben.

Durst

Ein Charakter, der mehr als 24 Stunden ohne Flüssigkeit aushalten muss, fängt an Symptome von dehydration zu Zeigen. Anfänglich mag sich dies durch Kopfschmerzen, appetitlosigkeit und trockene Haut äußern, gefolgt von Herzrasen, Fieber und müdigkeit. Nach drei Tagen ohne wasser,

wird der Charakter zeichen von extremer müdigkeit, reizbarkeit und Schwindel verspüren. Auf Dauer führt Dehydration zum Tod.

Charaktere die an Durst und Dehydration leiden, verlieren einen Punkt Ausdauer pro Tag, bis sie ihre Flüssigkeitsreserven wieder auffüllen können. Zusätzlich erhält der Charakter Strafwürfel auf alle Proben. Rüstung und andere konventionelle Verteidigungen sind gegen Schaden durch Dehydration nicht effektiv. Dehydrationsschaden kann allerdings durch Fähigkeiten, welche Ausdauer regenerieren ausgeglichen werden. Charaktere die Selbstversorgend sind, können nicht an Durst leiden.

Wettereinflüsse

Extreme Hitze oder Kälte kann für Charaktere ohne adequaten Schutz gegen die Elemente gefährlich sein. Charaktere, die extremen Temperaturen ausgesetzt sind, verlieren Ausdauer bis sie Schutz finden. Wie schnell sie diese Ausdauer verlieren hängt vom Wetter, dem sie Ausgesetzt sind ab. Ein Heißer Sommertag ohne Schatten und Wasser oder eine Kalte winternacht ohne Schutzkleidung führen zu einem Verlust von einem Punkt alle 6 Stunden: Hart aber nicht direkt Lebensbedrohlich. Aufenthalt in einer Heißen wüste oder einem Schneesturm in den Frostfeldern von Ribos verlieren dann bereits einen Punkt Ausdauer pro Stunde. Rüstung und andere konventionelle Verteidigungen sind gegen Schaden durch Wettereinflüsse nicht effektiv. Die möglichkeit sich durch Fähigkeiten gegen diesen Schaden zu heilen ist gegeben.

Charaktere die an Entsprechende Umgebungen angepasst sind oder über die Fähigkeit Harmonie verfügen sind nicht von diesem Schaden betroffen.

Fallschaden

Ein Charakter der weiter fällt als das er springen kann, nimmt Schaden basierend auf der Strecke die er gefallen ist. Ein Character der nach einem Fall irgendwo aufschlägt nimmt einen Punkt Schaden pro 5 gefallene Meter. Konventionelle Schutzkleidung (Rüstung, Schilde) ist gegen Fallschaden effektiv.

Eine Landung auf einer besonders weichen Oberfläche kann den Fallschaden um bis zu 50% reduzieren, während besonders harte oder verletzende Oberflächen den Schaden verdoppeln können.

Feuer

Der Aktionswert von Feuer ist von seiner Intensität und Temperatur abhängig. Jede art von Schutz, der vor Ausdauerschaden schützt, ist auch gegen Feuer effektiv.

Feuerschaden

Feuer	Aktionswert
Lagerfeuer, Fackel	3
Brennende Gebäude	6
Lava	9

Sehr kalte oder sehr heiße Flammen sind außerhalb dieser Beschreibung. Ein brennender Räucherstab kann Verbrennungen verursachen, aber hat einen Aktionswert kleiner als 3 während die Oberfläche eines Sterns in der Regel deutlich heißer ist als es Stufe 9 oder sogar 12 beschreiben würde.

Feuer hat einen reduzierten Effekt auf Charaktere die über ein Feuerwesen verfügen oder die die Fähigkeit Harmonie haben. Die effektive Verteidigung dieser Charaktere wird verdoppelt.

Gifte

Gifte und Krankheitserreger sind Substanzen, welche die biologischen Prozesse eines Lebewesens beeinträchtigen, wenn eine ausreichend große Menge von ihnen konsumiert werden. Hier sind Beschreibungen für "normale" Gifte, aber es kann immer passieren, dass Charaktere auf etwas Exotisches treffen.

Direkt nach einer erfolgten Vergiftung muss ein Charakter eine moderate (DV 3) Probe auf Überlebenskunst (Kraft) bestehen. Falls diese Probe erfolgreich ist, nimmt der Charakter keinen Schaden von dem Gift und nimmt nur kleinere Nebenwirkungen wie leichte Übelkeit hin. Falls die Probe scheitert ist der Charakter vergiftet und verliert sofort einen Punkt an Ausdauer. Regelmäßig danach muss der Charakter eine Überlebenskunst (Kraft) Probe bestehen. Diese Proben können einmal pro Runde (für sehr starke Gifte), einmal pro Minute (für normale Gifte) oder sogar nur einmal pro Stunde (für schwache Gifte) stattfinden. Jede gescheiterte Probe bedeutet einen Punkt an Schaden. Dies setzt sich fort, bis eine der Proben erfolgreich war oder der Charakter ein Gegengift erhält. Danach beginnt er normal Ausdauer zu regenerieren.

Einige Gifte und Krankheitserreger haben noch weitere Effekte, wie zum Beispiel Blindheit oder Lähmungserscheinungen. Konventionelle Schutzmechanismen (wie Rüstungen oder Schilde) haben keine Auswirkungen auf Schaden durch Gifte. Fähigkeiten wie Rasche Regeneration oder Meditation hingegen können die Schäden durch Gifte ausgleichen. Ein Charakter der gegen Gifte immun ist, oder Schutzausrüstung trägt wird nicht von Giften beeinflusst.

Druck

Charaktere die extremen Drücken ausgesetzt sind, verlieren an Ausdauer, bis sie in der Lage sind, den Druck auszugleichen (zum Beispiel in dem sie in ein Raumschiff zurückkehren oder in dem sie spezielle Atemausrüstungen zum Druckausgleich tragen). Wie schnell sie an Ausdauer verlieren hängt davon ab, wie gut sie mit der Situation umgehen können und wie hoch der Druck ist. Ein

geübter Taucher, der sich 30m unter Wasser befindet würde vielleicht einen Punkt pro minute verlieren. Auf 300 Metern Tiefe würde der selbe Taucher wahrscheinlich schon einen Schaden pro Runde nehmen. Bei sehr hohen Drücken oder auch wenn der Druck durch hohe Gravitationen hervorgerufen wird kann ein Atemgerät einen Körper wahrscheinlich nicht schützen, was zu organversagen führen kann.

Konventionelle Rüstungen oder Schilde können nicht vor hohen Drücken schützen. Rasche heilungseffekte sind eventuell in der Lage den Schaden durch hohe Drücke auszugleichen. Charaktere die einen Schutzanzug für hohe Drücke tragen oder die an Tiefseeumgebungen gewohnt sind, sind im großen und Ganzen nicht von druckbedingtem Schaden betroffen. Das gleiche Gilt für Charaktere mit Harmonie.

Strahlung

Strahlung wird durch den Zerfall von Atomen verursacht. Lebewesen die Strahlung ausgesetzt werden, entwickeln Symptpme der sogenannten Strahlenkrankheit. Diese umfasst eine vielzahl von Symptomen die innerhalb von 24 Stunden auftreten und über Monate hinweg anhalten können. Syptome hängen dabei von der Menge an Strahlung ab, der ein Lebewesen ausgesetzt ist. Kleine Dosen an Strahlung können Übelkeit, Kopfschmerzen, Erschöpfung, Fieber und Hautreizungen hervorrufen. Darauf Folgen Durchfall, Blutarmut, Blutungen und bei hohen Dosen dann Neurologische Probleme und Tod.

Vierundzwanzig Stunden nach der Kontamination muss ein Charakter der Strahlung ausgesetzt war eine Probe auf Überlebenskunst (Kraft) bestehen. Ein Scheitern bedeutet, das sich Symptome von Strahlenkrankheit zeigen und der Charakter beginnt an Ausdauer zu verlieren. Jede Woche danach muss der Charakter eine weitere Probe durchführen. Jedes Scheitern bedeutet, eine weitere Woche Strahlenkrankheit und weitere Ausdauer, die verloren geht. Zusätzlich erhält der Charakter pro Woche die er Strahlenkrank ist einen Strafwürfel. Sobald eine Probe erfolgreich war, ist die Strahlenkrankheit überwunden und ein Chrakter regeneriert Ausdauer wieder ganz normal.

Passende Behandlungen verleihen Charakteren einen Bonuswürfel auf ihre Überlebenskunst Probe. Dies können bei Schwacher Strahlung Antibiotika und Bluttransfusionen sein, während Schwerer Fälle mit Knochenmarkspenden behandelt werden müssen. Besonders große Strahlendosen sind in der Regel tödlich für normale Menschen.

Konventionelle Schutzmaßnahmen wie Schilde und Rüstungen haben keine Auswirkungen auf Strahlungsschaden, aber Heilungsfähigkeiten können den Schaden zu einem gewissen grad ausgleichen.

Charaktere mit Harmonie, Schutzanzügen oder Feuerwesen werden nicht durch Ionisierende Hintergrundstrahlung beeinträchtigt. Sie können aber sehr wohl durch Strahlenunfälle schaden nehmen.

Strahlung

Aktionswert	Strahlungsquelle
-------------	------------------

3	Fallout einer kürzlichen Nuklearen Explosion
6	Reagenzglas mit Plutonium
9	Inneres eines Reaktorkerns

Schlafentzug

Ein Charakter der 24 lang nicht geschlafen hat, fängt an Effekte von Schlafentzug zu zeigen. Am Anfang zeigt sich das durch Müdigkeit, Verwirrung und Reizbarkeit. Nach Drei Tagen ohne Schlaf wird ein Charakter an Halluzinationen leiden und sich nicht mehr Verständigen können. Längere Perioden von Schlafentzug können zu Gewichtsverlust und Tod führen.

Ein Charakter der an Schlafentzug leidet verliert einen Punkt in Intelligenz pro Tag, bis seine Intelligenz auf 0 gefallen ist. Danach wird in gleicher Weise sein Wille angegriffen. Sobald der Wille auf 0 gefallen ist, wird der Charakter Ausdauerschaden nehmen. Unter normalen Umständen wird dies zu einem längeren Bewusstseinsverlust (mindestens 1 Tag) führen, aber wenn der Charakter physisch daran gehindert wird, wird er nach einem weiteren Tag ohne Schlaf Sterben. Schlafentzug kann nicht durch Rüstungen oder Regenerationsfähigkeiten ausgeglichen werden. Der Schaden an den Attributen ist nicht Permanent, wenn ein Charakter irgendwann wieder Schlaf bekommt. Charaktere die Selbstversorgend sind, müssen nicht Schlafen und werden von Schlafentzug nicht betroffen.

Hunger

Ein Charakter der mehr als 7 Tage nichts isst, wird Symptome von verhungern entwickeln. Dies beginnt mit Schwäche, Verwirrung und Reizbarkeit, nach drei Wochen gefolgt von Haluzinationen, Zuckungen und schließlich Tod.

Charaktere die Hungern verlieren einen Punkt an Ausdauer pro Woche, bis sie etwas essen können. Zusätzlich erhalten diese Charaktere einen Strafwürfel auf alle Proben. Normale Verteidigungen wie Rüstungen und Schilde bieten gegen diesen Schaden keinen Schutz, aber Regenerationsfähigkeiten können den Schaden eventuell ausgleichen. Charaktere mit Selbstversorgung sind von Hunger nicht betroffen.

Ersticken

Ein Charakter, der Atmen muss, aber dies nicht kann, da er grade keine Luft bekommt oder ertrinkt, verliert einen Punkt an Ausdauer pro Minute, bis er wieder atmen kann. Konventionelle Schutzmaßnahmen haben darauf keine Auswirkung, aber der Schaden kann eventuell durch Regenerationsfähigkeiten ausgeglichen werden. Charaktere die nicht Atmen müssen, Immun gegen

Ersticken sind oder entsprechende Ausrüstung für Luftleere Räume haben sind nicht von Ersticken betroffen.

Vakuum

Charaktere die dem Vakuum ausgesetzt sind, verlieren an Ausdauer, bis sie wieder in eine Brauchbare Atmosphäre zurückkehren. Wie schnell sie Ausdauer verlieren hängt auch davon ab, wie gut sie auf die Situation vorbereitet sind und wie Schnell die Atmosphäre verloren geht. Ein Astronaut, der einem kurzzeitigen Druckverlust ausgesetzt ist, würde einen Punkt pro Minute verlieren. Ein Ausstoßen des selben Charakters aus der Luftschleuse ohne Schutzkleidung würde zu einem Schaden Pro sekunde führen. Konventionelle Schutzmaßnahmen sind sinnlos, aber Rasche regeneration kann den Ausdauerverlust eventuell Ausgleichen. Charaktere die Schutzausrüstung tragen oder Immun gegen Ersticken sind, sind gegen das Vakuum geschützt.

Massen und Gewichte von Gegenständen

In der Folgenden liste finden sich einige Typische Massen und Gewichte, sowie die Zugehörigen Kraftwerte um sie Anzuheben.

Massen		
Gegenstand	Masse	Kraft+Macht(zum Anheben)
Mittelgroßer Hund, Reisekoffer	20 kg	1
Kleines Bierfass, Kleine Seeschildkröte	45 kg	2
Schlanker Mensch, Großer Hund	65 kg	3
Volles Bierfass	75 kg	3
Kleiner Safe, Typischer Erwachsener	90 kg	4
Schwerer Erwachsener	125 kg	4
Sportgravobike, Großer Kühlschrank	150 kg	5
Waffenschrank, Großes Seeschildkröte	200 kg	6

Braunbär, Delphin, Löwe	225 kg	6
Gravobike, Mittlerer Safe, Tiger	300 kg	7
Grizzlybär, Tourengravobike	400 kg	8
Eisbär, Leere kleine Transportplattform	500 kg	8
Pferd, Kuh, Kleines Wasserfahrzeug	600 kg	9
Kleiner Ziviler Helikopter	700 kg	9
Kompaktfahrzeug, beladene kleine Transportplattform	900 kg	9
Mittelgroße Rakete, leere Transportplattform	1,000 kg	10
Normaler Landgleiter, Großer Pflanzenfresser	2 t	11
kleiner Militärischer Mehrzweckflieger	3 t	11
Gepanzertes Militärfahrzeug	4 t	12
Sehr großer Pflanzenfresser, beladene Transportplattform	5 t	12
Leichter Raumjäger	7 t	13
Militärischer Mehrzweckflieger, schwere Transportplattform	9 t	13
Raumjäger	10 t	13
Internationale Drogenlieferung, mittlere Rakete	20 t	15
Voller Müllwagen	20 t	15
Privatjet, leerer Zugwagon	30 t	15
Leeres Frachtshuttle, beladene schwere Transportplattform	40 t	16
Antiker Monolith, Banktresor	50 t	16
Einfamilienhaus, Kampfpanzer	50 t	16

Beladenes Frachtshuttle	80 t	17
Großes Meerestier	90 t	17
Beladener Zugwagon	100 t	18
Lok, Fischerboot	200 t	19
Leeres Pasagiershuttle	300 t	19
Typischer Zug	400 t	20
Volles Passagiershuttle	400 t	20

Speed

Durchschnittsgeschwindigkeiten

Gegenstand	Geschwindigkeit	Geschick + Macht
Durchschnitt Mensch, rennend	20 km/h	5
Maximum Mensch, rennend	40 km/h	8
Schnelles U-Boot	80 km/h	10
Gepard, Falke, Fächerfische	120 km/h	11
Handgelenksrakete	240 km/h	12
Landgleiter	320 km/h	13
Schneller Landgleiter	400 km/h	14
Windgeschwindigkeit F5 Tornado	480 km/h	14
Maximale Atmosphärische Fallgeschwindigkeit	530 km/h	15
Schnellzug	560 km/h	15
Mehrzweckflugzeug	800 km/h	16

Schallgeschwindigkeit	1,200 km/h	17
Schnelles Mehrzweckflugzeug	2,000 km/h	18

Zero Space : Charakterblätter

Der ZeroSpace Character Sheet Helper ist ein Tabellenwerk für Libre office, gestaltet um die Erstellung von Charakteren zu unterstützen. Es könnte unter Umständen auch in Excel funktionieren, aber dafür können keine Garantien übernommen werden. Die Tabellen finden sich im Anhang. Das Tabellenwerk ist noch auf Englisch.