

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 Attributspunkt im Bereich 1-3, zwei Charakterpunkte im Bereich 4-6, 3 im Bereich 7-9 und für die Steigerung auf den 10 Attributspunkt 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	Schwimmen (Grundwert Bewegung)	Schnell Schwimmen (Doppelte Bewegung)	Sprint Schwimmen (Maximale Bewegung)	Sprint Schwimmen (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.

Revision #6

Created 10 January 2019 12:55:08 by Maik

Updated 15 January 2019 11:29:48 by Maik