

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	Verschmilz 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. Solch Natürliche 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, Ultraviolettischt oder anpassung an schwache Lichtverhältnisse sein. Der Charakter kann aber auch über ein Sonargehör oder ein besonders Feines Tastgefühl passieren, 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 eine halbe Stunde in anspruch nehmenden 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 $\text{Wille} + \text{Macht}$.

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 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. 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 Telepathen 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.

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			Motivation		
1	1	Abenteuer	4	1	Sicherheit
	2	Askese		2	Materialismus
	3	Wagemut		3	Subtil
	4	Gesellschaft		4	Individualismus
	5	Mitgefühl		5	Zorn
	6	Mut		6	Furcht
2	1	Neugier	5	1	Glauben
	2	Gleichgültigkeit		2	Verantwortung
	3	Erleuchtung		3	Geheimhaltung
	4	Entdeckung		4	Abschottung
	5	Freiheit		5	Kontrolle
	6	Idealismus		6	Pragmatismus
3	1	Gerechtigkeit	6	1	Rache
	2	Gnade		2	Skurpellosigkeit
	3	Herrschaftlich		3	Gemeinschaft
	4	Passion		4	Gelassenheit
	5	Stolz		5	Zurückhaltung
	6	Rebellion		6	Traditionell

Revision #16

Created 11 January 2019 11:03:55 by Maik

Updated 22 January 2019 14:01:22 by Maik