

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 selbe 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

<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">1</td><td>1</td><td>Alien</td></tr><tr><td>2</td><td>Android</td></tr><tr><td>3</td><td>Aristokrat</td></tr><tr><td>4</td><td>Assassine</td></tr><tr><td>5</td><td>Barbar</td></tr><tr><td>6</td><td>Kopfgeldjä ger</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	1	1	Alien	2	Android	3	Aristokrat	4	Assassine	5	Barbar	6	Kopfgeldjä ger	<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">3</td><td>1</td><td>Spieler</td></tr><tr><td>2</td><td>Pistolero</td></tr><tr><td>3</td><td>Hacker</td></tr><tr><td>4</td><td>Detektiv</td></tr><tr><td>5</td><td>Ritter</td></tr><tr><td>6</td><td>Heiler</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	3	1	Spieler	2	Pistolero	3	Hacker	4	Detektiv	5	Ritter	6	Heiler	<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">5</td><td>1</td><td>Weiser</td></tr><tr><td>2</td><td>Wilder</td></tr><tr><td>3</td><td>Gelehrter</td></tr><tr><td>4</td><td>Wissensch aftler</td></tr><tr><td>5</td><td>Schlitzzohr</td></tr><tr><td>6</td><td>Kundschaf ter</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	5	1	Weiser	2	Wilder	3	Gelehrter	4	Wissensch aftler	5	Schlitzzohr	6	Kundschaf ter
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
1	1	Alien																																																
	2	Android																																																
	3	Aristokrat																																																
	4	Assassine																																																
	5	Barbar																																																
	6	Kopfgeldjä ger																																																
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
3	1	Spieler																																																
	2	Pistolero																																																
	3	Hacker																																																
	4	Detektiv																																																
	5	Ritter																																																
	6	Heiler																																																
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
5	1	Weiser																																																
	2	Wilder																																																
	3	Gelehrter																																																
	4	Wissensch aftler																																																
	5	Schlitzzohr																																																
	6	Kundschaf ter																																																
<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">2</td><td>1</td><td>Schläger</td></tr><tr><td>2</td><td>Cyborg</td></tr><tr><td>3</td><td>Diplomat</td></tr><tr><td>4</td><td>Techniker</td></tr><tr><td>5</td><td>Unterhalte r</td></tr><tr><td>6</td><td>Abenteure r</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	2	1	Schläger	2	Cyborg	3	Diplomat	4	Techniker	5	Unterhalte r	6	Abenteure r	<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">4</td><td>1</td><td>Söldner</td></tr><tr><td>2</td><td>Mönch</td></tr><tr><td>3</td><td>Mystiker</td></tr><tr><td>4</td><td>Friedensw ahrer</td></tr><tr><td>5</td><td>Philosoph</td></tr><tr><td>6</td><td>Pilot</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	4	1	Söldner	2	Mönch	3	Mystiker	4	Friedensw ahrer	5	Philosoph	6	Pilot	<table><tr><th>Wurf 1w6</th><th>Wurf 1w6</th><th>Archetyp</th></tr><tr><td rowspan="6">6</td><td>1</td><td>Schmuggl er</td></tr><tr><td>2</td><td>Soldat</td></tr><tr><td>3</td><td>Spion</td></tr><tr><td>4</td><td>Händler</td></tr><tr><td>5</td><td>Veteran</td></tr><tr><td>6</td><td>Krieger</td></tr></table>	Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp	6	1	Schmuggl er	2	Soldat	3	Spion	4	Händler	5	Veteran	6	Krieger
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
2	1	Schläger																																																
	2	Cyborg																																																
	3	Diplomat																																																
	4	Techniker																																																
	5	Unterhalte r																																																
	6	Abenteure r																																																
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
4	1	Söldner																																																
	2	Mönch																																																
	3	Mystiker																																																
	4	Friedensw ahrer																																																
	5	Philosoph																																																
	6	Pilot																																																
Wurf 1w6	Wurf 1w6	Archetyp																																																
6	1	Schmuggl er																																																
	2	Soldat																																																
	3	Spion																																																
	4	Händler																																																
	5	Veteran																																																
	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 Gewissenskrise 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.