

# 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	Schwerelosser 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.

---

Revision #3

Created 12 January 2019 14:07:17 by Maik

Updated 12 January 2019 15:31:53 by Maik