

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 adequate 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 er springen kann, nimmt Schaden basierend auf der Strecke, die er gefallen ist. Ein Charakter, 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 Ausdauer-schaden 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

Revision #7

Created 12 January 2019 15:35:44 by Maik

Updated 20 January 2019 15:03:30 by Maik