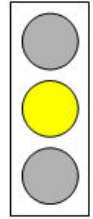


ELESÁ



Christina



Kurzbeschreibung: Elesas sind energetische Wesen, die sich in ihrer Urform als energetische Wolke im Lichtwellenbereich von 350 Nanometern bewegen, also im Ultraviolettbereich und somit für viele Humanoiden nicht erkennbar sind. Sie können jedoch einen sichtbaren humanoiden Körper annehmen und haben dann eine violett-bläuliche Hautfarbe. Elesas können Strom absorbieren, was sie zum Leben brauchen und sie können Strom auch emittieren und in verschiedenen Formen ausschließen. Es gibt nur wenige Elesas und sie alle stammen vom Planetoiden Elesá im Superior-Sektor. Elesas gelten als umgängliche humanoide Wesen.

Klasse: Energetoid

Gestalt: In seiner eigentlichen Form ist der Elesá eine energetische Wolke mit einer groben humanoiden Körperform. Diese Energiewolke existiert im Ultraviolettbereich, bei 350 Nanometern und ist von den meisten Humanoiden nicht zu erkennen. Als Energiewolke schwebt der Elesá durch die Gegend. Als Energiewolke sind lediglich Kopf, Torso, Arme, Hände, Beine und Füße grob erkennbar.

Der Elesá kann aber auch eine feste humanoide Gestalt annehmen, was er vor allem dann tut, wenn er mit anderen Humanoiden Kontakt hat. Diese Gestalt ist menschenähnlich, allerdings hat der Elesá eine violett-bläuliche Hautfarbe. Elesas haben auch blaue Augen. Die männlichen Elesas haben alle eine Glatze. Ihrem humanoiden Körper fehlen sämtliche innere Verwertungs- und Verdauungsorgane und sie haben kein Glied. Sie besitzen jedoch ein Herz und eine Lunge und eine Art energetische Spule, die Strom in lebenswichtige Energie umwandelt. Besondere leitungsfähige Nervensysteme können die Energie in die Hände fließen lassen, wodurch es dem Elesá möglich ist, aus den Fingern Strom auszusenden oder auszuschließen.

Wesen: Elesas sind umgängliche und besonnene Humanoiden, die aber im Konfliktfall im wahrsten Sinne explodieren können. Als die Elesas auf ihrem Planetoiden entdeckt wurden, haben sie sich den Extraterrestern aufgeschlossen gegeben. Ihre Art ist unkompliziert, so haben sie beispielsweise wenig Interesse an Floskeln und Titeln. Ihren Planetoiden haben sie Elesá genannt, weil sie selbst Elesá sind.

unkompliziert, so haben sie beispielsweise wenig Interesse an Floskeln und Titeln. Ihren Planetoiden haben sie Elesá genannt, weil sie selbst Elesá sind.

Sprache: Elesaisch. Dies ist eine Sprache, die nur zu Bruchteilen übersetzt werden kann. Sie ist nämlich eine energetische Übertragungsform von minimalen Stromimpulsen, die in verschiedenen Frequenzen die nötigsten Begriffe weitergibt. Diese Sprache nutzen die Elesas, wenn sie sich in ihren energetischen Wolkengestalten verständigen. Durch den Kontakt mit extraterrestrischen Humanoiden haben sie, in ihrer humanoiden Gestalt, mit Hilfe von Kom-Links gelernt, fremde Sprachen zu artikulieren. Sie verwenden vorrangig als Fremdsprache die menschliche Sprache, weil die ersten Besucher auf Elesá Menschen von Synkretis waren.

Namen: Elesas haben sehr kurze Namen, gerade bestehend aus einem Vokal und einem Konsonanten, so z. B. Ka, Of, De.

Lebensweise: Elesas brauchen nutzen Strom als Nahrung. Auf ihrem Heimatplanetoiden existieren in der Troposphäre massenweise elektrisch aufgeladene Wolken, von denen sich die Elesas ernähren. Sie zapfen den Strom also aus ihrer Umgebung an und ernähren sich dadurch. Nur auf sehr wenigen anderen Gestirnen gibt es solche elektrische Wolken. Außerhalb ihres Planetoiden müssen Elesas Stromquellen anzapfen, um sich zu ernähren. Das macht den Aufenthalt in fremden Systemen für sie etwas schwierig.

Bei ihrer Fortpflanzung treffen sich jeweils ein männlicher und eine weibliche Elesá in ihrer energetischen Gestalt und verschmelzen miteinander. Dieser Akt dauert einige Stunden und danach ist die weibliche Elesá befruchtet. Danach kann die weibliche Elesá ca. 10 Monate, bis zu ihrer Entbindung, nicht die energetische Gestalt annehmen. Sie bewegt sich dann nur noch in ihrer humanoiden Gestalt und ist schwanger. Das ausgetragene Kind kommt ebenfalls in humanoider Form auf die Welt. Die Mutter und das Kind können dann nach wenigen Tagen die energetische Gestalt (wieder) annehmen. Wie bei anderen Humanoiden ist das Kind mit 18 erwachsen. Elesas gehen häufig gemeinsame Ehen ein und sind familiär veranlagt. Zwischen verliebten Elesas funkt es im wahrsten Sinne, wenn sie sich in ihrer humanoiden Gestalt treffen. Sie tauschen sich gelegentlich behutsam mit ihren Fingern gegenseitig leichte Energiestöße aus.

Elesas haben den Umgang mit Waffen nie richtig gefördert, da ihre körpereigene Energie ihre Verteidigung ist. Sie können aber auch Waffen wie den Phaser verwenden.

Lebensraum: Die Elesas leben auf dem Planetoiden Elesá im Sektor Superior (E-5). Der Planetoid existiert in einer der Präsolaren Nebelfelder und ist ein ungestümer Planet, mit Stürmen, Vulkanen, vielen Blitzen und stromgeladenen Energiewolken, die durch die Troposphäre fliegen. Die Atmosphäre ist nur gering mit Sauerstoff angereichert, weshalb ein Leben für andere Humanoiden dort kaum in Frage käme. Die Elesas haben dort in sicheren Nischen mehrere Kleinstädte errichtet. Bis zum Besuch von Extraterrestern lebten die Elesas in der frühen Digitalen Epoche, ohne dabei ansatzweise das Weltall in Blick zu nehmen. Ihre Kultur ist darum noch sehr von dieser Epoche geprägt. Erst durch den extraterrestrischen Kontakt haben sich die Elesas dem Fortschritt weiter geöffnet und einige wenige haben ihre Heimat verlassen, um das Weltall kennenzulernen. Über eigene Raumschiffe verfügen die Elesas bislang nicht und vielen Elesas sind moderne Techniken auch noch fremd.

Geschichte: Im Jahr 120 haben Forscher, die vom Planeten Synkretis stammten, den Elesa-Planetoiden in einem der Präsolaren Nebelfelder entdeckt und ihn erkundet. Dabei kam es zu einem spannenden Kontakt mit den energetischen Elesa-Wesen und den Forschern, die durchaus positiv waren. Der Bund der Elesawelt hat zur Regierung von Synkretis einen positiven Kontakt aufgebaut und seitdem nutzen einige Elesas die Möglichkeit, das Universum kennenzulernen.

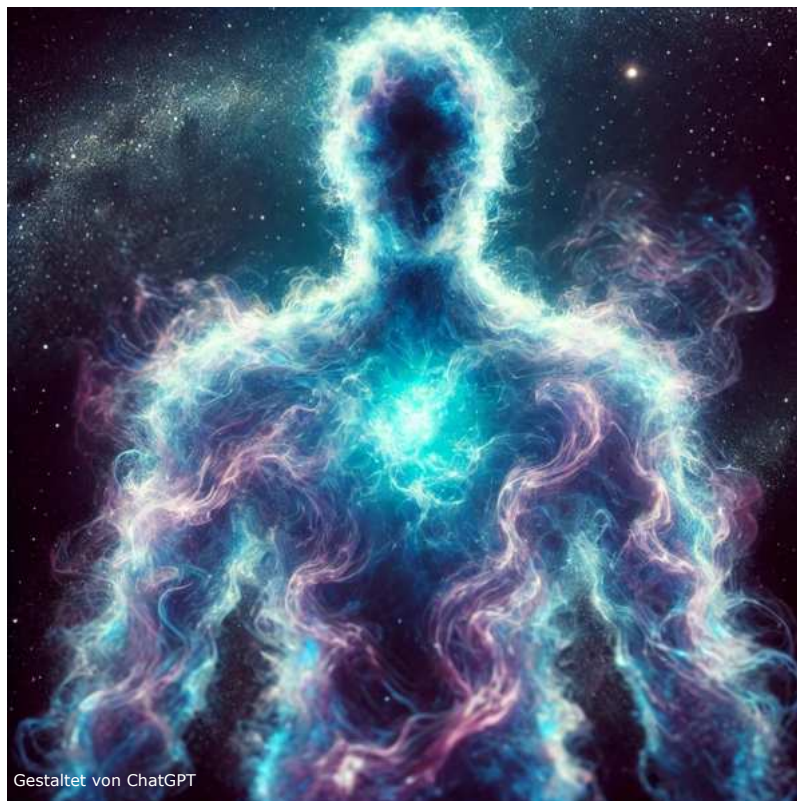
Politik: Die Elesas sind ein demokratisch veranlagtes Volk. In ihrer Heimatwelt existieren unterschiedliche Stadtstaaten, deren Führungen demokratisch gewählt werden und die gemeinsam den Bund der Elesawelt bilden. Insgesamt ist die elesaische Welt durchaus friedlich miteinander veranlagt.

Kultur: Die elesaische Gesellschaft gilt als überaus mildtätig, demokratisch, paritätisch und friedfertig. Sie geben sich alle Mühe damit, dass ihre Gesellschaft funktioniert und sich niemand ausgegrenzt oder ausgestoßen fühlen muss. Es gibt in der elesaischen Welt keine Währung und weil die Elesas sich lediglich von Strom ernähren, der zwar in Form von Energiewolken gefunden oder durch Energiezufuhr erlangt werden muss, kommt das Gesellschaftssystem ohne Wirtschaftsfaktoren aus. Die elesaische Kultur ist darum eine funktionierende Form des Kommunismus, in der alle für das Gemeinwohl tätig sind. Die Kleinstädte sind auch nicht zahlreich besiedelt. In den jeweiligen Städten leben nie mehr als 10.000 Einwohner und der Planetoid zählt vermutlich nur 30 Millionen Elesas.

Rituale: Die Kleinstädte haben unterschiedliche Feiertage. Alle gemeinsam feiern das Neujahrsfest und die sogenannten Sturmtage. Das ist eine Woche im Jahr, in der ein besonderer Sturmtief über die Regionen fegt und eine Menge Energiewolken nach sich zieht. Die Sturmtage finden in den Regionen zeitlich unterschiedlich statt. Elesas feiern außerdem in privaten Kreisen ihren Geburtstag.

Image: Etwas unheimlich erscheint es üblichen Humanoiden, wenn sie elesaische Energiewesen in ihrer Nähe haben, die sie zunächst nicht sehen können. Elesas erscheinen darum bei anderen Humanoiden in ihrer humanoiden Gestalt. Auch in dem Fall werden Elesas an vielen Orten ein wenig beängstigend angesehen. Nicht nur wegen der violettblauen Hautfarbe, sondern weil man eben weiß, dass sie Blitze ausschließen können. Einen Elesa muss man erst kennenlernen, denn generell sind sie vertrauensvolle und angenehme Personen. Sie sind eben noch Exoten.

Rollenspiel / Fähigkeiten: Grundsätzlich gilt der Elesa als angenehmer Zeitgenosse und so lange er in seiner humanoiden Gestalt auftritt, ist der Kontakt mit ihm durchaus positiv und wertvoll. In seiner energetischen Gestalt ist er von anderen Spezies nur selten zu erkennen. Er kann diesen Umstand nutzen, um unbemerkt durch die Gegend zu schweben. Da er sich lediglich von Strom ernähren muss, ist das Versorgen eines Elesa-Charakters relativ einfach. Außerdem beherrscht der Elesa verschiedene Möglichkeiten, Strom auszuschließen und kann im Kampf dadurch zu einem gefährlichen Gegner werden.

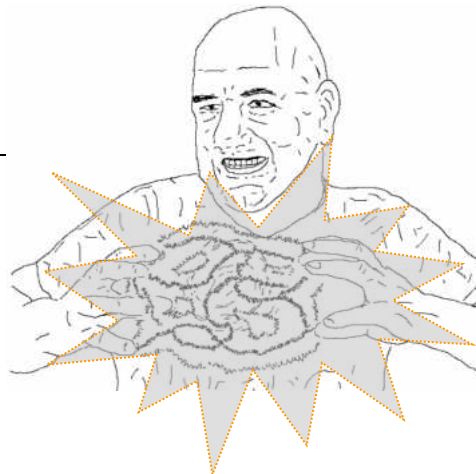


Regelhinweise:

- Der Elesa als energetische Wolke:
 - Als Energiewolke kann sich der Elesa frei schwebend durch die Luft bewegen. Für gewöhnlich schwebt er überm Boden und bewegt sich dabei 1 m schnell. Möchte er schneller schweben, bis zu 5 m schnell, oder möchte er quer durch die Luft fliegen, verwendet er das Talent Fliegen. Misslingt der TW, schwebt er weiterhin nur einen Meter weit überm Boden.
 - Die Energiewolke ist im Ultraviolettbereich unterwegs. Nur bestimmte Humanoiden können diese Energiewolke sehen, wenn es ihnen gelingt, sich visuell zu konzentrieren. Das bedarf eines gelungenen TW auf SINN und stellt im Kampf eine Kognition dar. Danach sieht der Humanoid für eine ¼ Std. die Elesa-Energiewolken.
 - Zu diesen Humanoiden gehören: Araner, Avesen, Chelonianer, Dragoner, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Mantoden, Myrmen, Oktowesen, Pantheras, Piscaven, Sauraner und Slinger.
 - Elesas können sich immer als Energiewolke erkennen.
 - Durch Visualik und Scangeräte und das Modul „Augenlicht“ des Androiden können Elesa-Energiewolken erkannt werden.
 - Die Energiewolke kann zwar nicht durch Schränke, Wände usw. hindurchgehen, aber Gegenstände können durch die Energiewolke hindurch geworfen werden. So schaden auch gewisse Waffen der Energiewolke nicht.
- Schaden als Energiewolke: Als Energiewolke kann der Elesa nur durch Blitze, Phaserschusswaffen, Lichtschwerter oder Explosionen Schaden erleiden. Die entsprechende LE wird abgezogen und evtl. kassiert der Elesa dadurch auch einen Schock.
 - Sinkt die LE in den kritischen Bereich und der TW auf WS misslingt, fällt der Elesa auch als Energiewolke in eine Ohnmacht. Die Energiewolke sinkt dann zu Boden.
 - Graserwaffen können Energiewolken fortstoßen.
 - Schwere Strahlung, die dauerhaft LE-Verluste verursacht, schaden dem Elesa auch als Energiewolke, lösen aber keine Erkrankung aus.
 - Regen schadet der Energiewolke nicht. Würde die Energiewolke aber in Kontakt mit Gewässer kommen, entlädt sich die Energiewolke je Aktion – 1 LE. Da die Energiewolke schwebt, ist das aber relativ unwahrscheinlich.
- Die Verwandlung zur Energiewolke oder zum Humanoiden kostet dem Elesa ein TW auf WS und fordert gelungen oder misslungen – 1 LE.
- Verwundungen als Humanoid: Sollte der Elesa verwundet worden sein und er verwandelt sich dann zur Energiewolke, schließt sich dadurch die körperliche Wunde. Die verlorene LE regeneriert jedoch nicht. Verlorene Körperpartien sind bei der Rückverwandlung zum Humanoiden wieder vorhanden.
- Leichte Blitzschläge, die lediglich 1 TP verursachen würden, richten beim Elesa keinen Schaden an und er würde dadurch auch keinen Schock erleiden. Er hat also gegen Blitze einen NBS von + 1.
- Pathogene: Der Elesa kann als Humanoid von Pathogenen betroffen sein, allerdings nicht von Pathogenen, die sich auf Nahrungs- und Verdauungssysteme konzentrieren. Sobald der Elesa sich aber zu einer Energiewolke verwandelt, wird das Pathogen dadurch zerstört und der Elesa ist geheilt. Das gilt auch für Gifte und Strahlungen.
- Drogen: Elesas können nicht drogensüchtig werden. Drogen, Dopingmittel, auch Heilmittel haben auf sie nur in ihrer humanoiden Gestalt eine Wirkung, die sofort aufhört, wenn der Elesa sich zu einer Energiewolke verwandelt.
- PSI und Scitech: Elesas besitzen keine Psinetiken und haben nicht die Möglichkeit für Scitech.
- SINN:
 - Der Elesa sieht seine Umgebung auch ständig im Ultraviolettbereich und kann darum fluoreszierende Dinge sehen, wofür man sonst eine UV-Lampe bräuchte, so z. B. Blut, Sperma, Speichel, bakterielle und mykotische Keime. Reichweite: 11 x 11 Meter.
 - Der Elesa erkennt unterschiedliche Temperaturfelder. Er erkennt Hologramme, kann Durchsichtige sehen (jedoch keine Immaterialiserten) und kann Androiden und Vampire von anderen Humanoiden unterscheiden. Reichweite: 11 x 11 Meter.
 - Der Elesa nimmt erhöhte Strahlungswerte wahr und kann dadurch antigravitative Felder oder radioaktive Strahlung erahnen. Er bemerkt dabei, dass die Strahlung der Umgebung sonderbar radikal ist. Reichweite: 11 x 11 Meter.
 - Der Elesa kann mit seinen Fingern Stromquellen hinter Wänden erfühlen.
- Wenn ein Elesa stirbt bleibt er in seiner humanoiden Gestalt als Leiche zurück. Wenn er als Energiewolke stirbt, löst sich die Energie frei auf und zerfällt in seine Lichtteile. Der Elesa löst sich sozusagen auf. Elesas versuchen darum, wenn sie merken, dass sie auf natürliche Weise sterben, sich in die Energiewolke zu verwandeln, um mit ihrer Auflösung das Leben zu beenden. Das würde ein Elesa auch dann tun, wenn er so schwer verletzt wurde und er weiß, dass er nun sterben wird. In der Welt der Elesas gilt es als besonders traurig, wenn ein Verstorbener als Leichnam zurückbleibt. Verstorbene Elesas in humanoider Gestalt werden danach verbrannt.

- **Schlaf:** Wie andere Humanoiden muss auch der Elesa schlafen. Dies kann er in seiner humanoiden Gestalt oder als Energiewolke tun. Als Energiewolke beendet diese dann ihren Schwebезustand und setzt sich dann irgendwo ab bzw. hin.
- **Nahrung und Lebensenergie:** Der Elesa kann und braucht keine herkömmliche Nahrung oder Getränke zu sich nehmen, er benötigt aber Strom.
 - Der Elesa verliert täglich – 1 LE.
 - Zwischen den Abenteuern wird der Elesa-Charakter seine LE nur regeneriert erhalten, wenn er an entsprechende Stromquellen kommen konnte.
 - Die LE regeneriert nicht eigenständig.
 - Um LE zu regenerieren, muss der Elesa sich durch Strom aufladen. Dies macht er mit Hilfe seiner Finger, indem er Strom absorbiert. Dabei kann er auch Blitze, Taserschüsse und auch einfache Phaserschüsse abfangen (jedoch kein Laser oder explosive Phaserschüsse wie Phasergeschosse) oder Strom aus Akkus oder Elektroports entziehen. Ebenso kann er sich in eine elektrische Wolke begeben.
 - Zum Absorbieren muss dem Elesa in allen Fällen der der TW auf WS gelingen.
 - Um Blitze und Taserschüsse zu absorbieren, muss ihm der TW auf REFL gelingen.

Elektrische Wolke	Elektroport	Akkumulator	Blitze und Taserschüsse
<p>Elektrische Wolken existieren nur auf wenigen Gestirnen, vor allem aber auf dem Heimatplaneten der Elesas, wo sie durch die Troposphäre gleiten.</p> <p>In humanoider Gestalt kann ein Elesa durch eine elektrische Wolke einen Schaden erleiden. Er kann sich ihr aber auch vorsichtig nähern und sie mit seinen Fingern berühren. Dann muss ihm der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Schlag und – 10 LE, einen Schock und der TW auf WS muss gelingen, sonst wird er ohnmächtig. Gelingt der TW, zapft er 1 EE ab. Das entspricht + 1 LE, die er dadurch regeneriert.</p> <p>Als Energiewolke kann sich der Elesa bedenkenlos der elektrischen Wolke nähern und wenn ihm der TW auf WS gelingt, regeneriert der Elesa sofort und je ¼ Std. + 1 LE. Jeder neue Versuch innerhalb einer ¼ Std. wird stets – 2 WM.</p>	<p>Diese funktionieren wie elektrische Wolken und haben die gleiche Ladung (siehe oben!)</p>	<p>Akkus haben ein Gehäuse und es reicht aus, wenn der Elesa in humanoider Gestalt oder als Energiewolke den Akku berührt.</p> <p>Wenn ihm dann der TW auf WS gelingt, entzieht er dem Akku sofort und je ¼ Std. 1 EE, wodurch er + 1 LE regeneriert. Jeder neue Versuch innerhalb einer ¼ Std. wird stets – 2 WM.</p>	<p>Als Energiewolke und in humanoider Gestalt müssen dem Elesa die TW auf REFL und WS gelingen, um den Schuss abzufangen und zu absorbieren. Dabei handelt es sich um eine Parade. Der Elesa muss sich zum gegnerischen Schuss ausgerichtet haben und er muss die entsprechende Hand frei haben. Misslingt einer der TW, kann er dadurch Schaden erleiden.</p> <p>Gelingen die TW, absorbiert er + 1 LE und der elektrische Schlag schadet ihm nicht.</p> <p>Sollte der Elesa auf die verrückte Idee kommen, sich selbst anzuschließen oder anschießen lassen zu wollen, muss ihm zuvor der TW auf MUT gelingen.</p>



- **Fähigkeiten des Elesas:** Der Elesa kann mit und aus seinen Fingern auf verschiedene Weise Strom erzeugen, formen, abfeuern oder übertragen. Er muss dafür die entsprechende Hand oder beide Hände frei haben. Ihm muss der TW auf WS gelingen und es kostet ihm gelingen die entsprechenden LE und misslungen immer – 1 LE.

Fähigkeit	Beschreibung	Kosten
Energiewolke – Berührung	Als Energiewolke kann der Elesa anderen Geschöpfen oder kleinen Geräten schaden, wenn er sie berührt. Je Aktion erleidet das Opfer – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Die Attacke als Energiewolke bedarf kein TW. Die Attacke als Energiewolke gilt je Aktion. Gerät die Energiewolke auf ein Feld können dort dann auch mehrere Dinge betroffen sein, z. B. eine Person und ihre Gerätschaften. Kleine Geräte wie Pulsatoren oder Handphaser können dadurch überlasten, wenn ihr TW auf WS misslingt. Die Geräte erleiden dann einen Kurzschluss und sind defekt.	1 LE
Funkenschlag	Der Elesa lässt zwischen den Fingern eine elektrische Spannung aufbauen, wodurch die Umgebung von bis zu 5 x 5 m erhellt wird. Er kann den Funkenschlag auch 1 m weit ausschießen. Beim Ausschießen muss ihm zudem ein TW auf FK gelingen, um das gewünschte Ziel zu treffen. Es handelt sich dann also um eine Kognition und um eine Handlung. Berührt der Elesa damit eine Person oder schießt er damit auf eine, erleidet die Person einen leichten Schlag, wie von einem Taser der Stufe 1, der – 1 LE verursacht und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Einem Elesa macht der Funkenschlag nichts aus, weil er gegen Blitze einen NBS von + 1 hat. Elesas nutzen darum die Fähigkeit, um sich gegenseitig erotisch zu berühren. Kleine Geräte wie Pulsatoren oder Handphaser kann der Elesa dadurch überlasten, wenn ihr TW auf WS misslingt. Das Gerät erleidet dann einen Kurzschluss und ist defekt. Durch den Funkenschlag ließe sich auch bei geeignetem Material ein Feuer entzünden. Der Funkenschlag kann 1 Min. lang andauern oder wird ausgeschossen.	1 LE
Energieübertragung	Der Elesa überträgt Energie an eine andere Energiequelle und lädt sie dadurch auf. Er verliert dabei 1 LE je EE sofort und je Min. Als Empfänger können dienen: <ul style="list-style-type: none"> - Ein Akkumulator. - Ein Androide, den er mit Hilfe dessen Modul „Mechanische Anschlüsse“ aufladen kann oder er überträgt Strom bei einer OP-Reparatur am offenen Akku. - Ein anderer Elesa, den er dafür an der Hand berühren muss. 	1 LE
Blitz	Der Elesa schießt einen Blitz aus, der je nach TW, 5, 10 oder 15 TP verursacht. Dies entspricht den Taserstufen 2 – 4. <ul style="list-style-type: none"> - Stufe 1 verursacht – 5 LE und einen Schock. - Stufe 2 verursacht – 10 LE, einen Schock und Ohnmacht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. - Stufe 3 verursacht – 15 LE, einen Schock und Ohnmacht. Mit einem weiteren TW auf FK schießt er den Blitz auf das gewünschte Ziel. Es handelt sich also um eine Kognition und um eine Handlung. Werden Geräte von dem Blitz getroffen, sind sie danach defekt. Das betrifft jedoch nicht den Androiden und auch keine Mobile. Der Blitz hat eine Reichweite von 10 Metern.	2 – 4 LE
Energiebombe	Der Elesa sammelt in einer Aktion Energie an und klatscht in der nächsten Aktion in die Hände, woraufhin sich um ihn herum die Energie wie eine Bombe entlädt. Die Kognition findet in der ersten Aktion statt, die Handlung in der nächsten Aktion. Der Elesa muss dafür beide Hände frei haben. Im Zentrum von 3 x 3 Metern erleiden alle Betroffenen 15 TP, einen Schock und werden ohnmächtig; im Streufeld von 7 x 7 Metern erleiden sie 10 TP, einen Schock und werden ohnmächtig, wenn ihr TW auf WS misslingt; im Umfeld von 11 x 11 Metern erleiden sie 5 TP und einen Schock.	5 LE

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.

17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
19 – 20	Freie Wahl

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Elesa erhält das speziesbedingte PM Aquaphobie, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann.
- Der Elesa kann keine Drogensüchte erhalten.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT /, WS 9
 - **Mobilitätstalente:** Flugzeuge 0, Nautik 0, Navigation 0, Panzer 0, Raumschiffführung 0, Robale 0, Sphäriker 0
 - **Kampftalente:** BW 0, SCHUSS 9
 - **Bewegungstalente:** FL 0, Reiten 0, SCHW 0
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 0, Erste Hilfe 0, Jagen 0
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Elektrik 9, Fischen 0
 - **Wissenstalente:** Astronomie 0, Botanik 0, Geschichte 0, Humanologie 0, Medizin 0, Parapsychologie 0, Pharmazie 0, Raumschiffkunde 0, Sprachen / Schriften 0

Psinetiken

- Der Elesa kann keine Psinetiken beherrschen.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Elesa kann keine Scitech-Modifikationen erhalten.