

# Zero Space : Aktionen

Nun folgt der anspruchsvollste Anteil der Regeln von ZeroSpace: Aktionen! Es gibt hier eine ganze Reihe von Regeln, weil versucht wurde, die meisten Standartaktionen abzudecken, die ein Charakter ausprobieren könnte. Nur weil sie niedergeschrieben sind, gibt es aber keinen zwang diese Regeln zu verwenden, noch sollte man sich durch die Regeln in situationen eingeschränkt fühlen, die wir nicht vorhersehen konnten. Betrachte diese Regeln als Beispiele, nicht als beschränkungen eures Spielspaßes und eures zusammenspiels.

## **Verwende die Regeln nur, wenn es wirklich sein muss!**

Falls du ein gutes Spiel ZeroSpace ohne rückgriff auf diese Regeln spielen kannst, dann solltest du das tun. Verwende deinen gesunden Menschenverstand und sprich mit deinen Mitspielern. Das funktioniert oft besser als nach einer bestimmten regel für eine bestimmte Situation zu suchen. Führe dir vor Augen, das Entscheidungen von Spieler und nicht die Würfel das Spiel entscheiden.

## Zugreihenfolge

Zeit ist wichtig. Ohne einen weg die im Spiel verganene Zeit im Auge zu behalten würde alles gleichzeitig passieren, und das wäre sehr verwirrend.

Zeit im Spiel ist normalerweise in Szenen eingeteilt. Eine Typische Szene beginnt, wenn die Charaktere an einem Ort ankommen und endet, wenn sie ihn verlassen. Eine Szene kann auch ein Abschnitt einer Gemeinsamen Reise sein. In manchen fällen werden sich Charaktere in der Szene auch gar nicht bewegen, zum beispiel wenn sie Schlafen oder eine Beratung über ihr kommendes Vorgehen führen. Immer wenn du das Gefühl hast, hier könnte man eine Werbepause einschieben oder hier fängt ein neues Kapitel an, dann ist das der richtige ort um eine Szene enden zu lassen und eine neue zu beginnen.

Falls sich Charaktere im Kampf oder anderen Zeitkritischen situationen befinden, scheint sich die Zeit zu verlangsamen und jede Entscheidung gewinnt an bedeutung.

Kampfzeit ist in Runden eingeteilt. Jede Kampfrunde ist sechs sekunden lang, was uns 10 Runden pro minute gibt. In einer Runde kommt jeder Charakter einmal zum Zug. Während seines Zuges kann sich ein Charakter bewegen (normalerweise gehen) und noch sinnvolle dinge tun (zum beispiel einen Schuss abgeben oder eine Fähigkeit verwenden). Außerdem kann der Charakter noch kommentare und interaktionen mit Wesen in seiner umgebung durchführen (Zum beispiel seinen Gefolgsleuten zurufen "Flieht ihr Narren!"). Diese Aktionen heißen der Reihe nach Bewegungsaktionen, Handlungs Aktionen (oder nur Aktionen genannt ohne vortext) und Rollenspielaktionen. Ein Charakter kann diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

## Beispiel

Runde 1	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
Runde 2	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
Runde 3	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien

Dinge die in einer Runde Passieren finden mehr oder weniger gleichzeitig statt, aber die Spieler können nicht alle gleichzeitig schießen und Sprechen, das wäre zu viel Chaos. Deswegen braucht es einen weg, die Reihenfolge zu beginn des Kampfes Festzulegen.

## Einen Konflikt beginnen

Wenn ein Charakter einen Konflikt beginnen möchte, führt jeder Charakter einen Wahrnehmungs (Intelligenz) wurf für seinen Charakter durch und der Spielleiter führt einen Wurf auf Wahrnehmung (Intelligenz) für jeden Gegenr durch. Charaktere die einen Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben erhalten einen Bonuswürfel für ihre Wahrnehmungsprobe. Die Reihenfolge folgt dann den Ergebnissen der Proben vom höchsten zum niedrigsten. Diese Reihenfolge wiederholt sich jede runde, bis der Konflikt beendet ist.

Die Umgebung steht immer impliziert am ende einer Runde. Fallende Objekte fallen und fahrerlose Fahrzeuge bewegen sich, nachdem alle Charaktere ihren zug hatten. Objekte und Gegenstände die von Charaktere kontrolliert werden, bewegen sich wenn der Charakter sie bewegt.

## Einen Zug aufschieben.

Falls ein Spieler seine aktion nicht verwenden möchte, wenn er die möglichkeit dazu hat, eventuell um abzuwarten, was ein Gegner tut, dann kann der Spieler seinen Zug aufschieben, mit der Option ihn später in der Runde oder in der darauffolgenden Runde zu verwenden. Der Charakter kann denn den Zug eines anderen Charakters unterbrechen. Denkt jedoch daran, das es im Spiel nicht um das Gewinnen oder das verwenden der Regeln zum Absoluten vorteil geht, sondern darum gemeinsam ein Spiel zu Spielen und eine Geschichte zu erzählen. Dazu gehören auch überraschungen. Ein Konflikt wird langweilig, wenn sich die Teilnehmer nur belauern.

**Einen Zug aufzuschieben verändert die Grundlegende Zugreihenfolge nicht!**

Nachdem ein Charakter seinen aufgeschobenen Zug durchgeführt hat, kehrt das Spiel zur ursprünglichen Reihenfolge zurück.

*Beispiel:*

*Die Auseinandersetzung beginnt, als Soraya um eine Ecke rennt, und auf Virek-Kohl trifft, der gerade seine Lakeien durch die Gegend kommandiert. Die Zugreihenfolge wird auf Soraya, Virek-Kohl, Virek-Kohls Lakeien festgelegt.*

<i>Runde 1</i>	<i>Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Zug von Virek-Kohls Lakeien</i>
----------------	--

*In der zweiten Runde kommt Issvisk um die Ecke, was die Lakeien erschreckt, denn Issvik ist groß. Der Spielleiter gliedert Issvik in die Zugreihenfolge nach Virek-Kohl ein.*

<i>Runde 2</i>	<i>Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien</i>
----------------	---

*In der dritten Runde entscheidet sich Soraya, abzuwarten um zu sehen was Issvisk tut. Als Issvisk versucht Virek-Kohl zu Boden zu Ringen, verwendet Soraya ihren aufgeschobenen Zug um Issvisk zu unterstützen und gemeinsam anzugreifen.*

<i>Runde 3</i>	<i>Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Soraya's Zug (aufgeschoben) Zug von Virek-Kohl's Lakeien</i>
----------------	--

*In der Vierten Runde kehrt die Zugreihenfolge zur Ursprünglichen Reihenfolge zurück.*

<i>Runde 4</i>	<i>Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien</i>
----------------	---

## Eine Aktion erzwingen

Manchmal sieht sich ein Charakter in einer Situation, in der er eingreifen muss, auch wenn er noch nicht an der Reihe ist, oder wenn er schon an der Reihe war. Dies ist das erzwingen einer Aktion. Es erlaubt einem Charakter auf seinen nächsten Zug zu verzichten um einen Angriff abzuwehren, auszuweichen, eine defensive Fähigkeit zu verwenden oder eine andere rein defensive Aktion durchzuführen. Eine erzwungene Aktion kann auch verwendet werden um jemand anderes zu verteidigen, zum Beispiel sich in die Schusslinie zu werfen um einen Unschuldigen Passanten zu schützen. Ein Charakter darf seine erzwungene Aktion in keiner Weise verwenden, die wie ein

Angriff ausgelegt werden kann, wie zum Beispiel einen Bewusstlosen Feind auf eine Granate zu werfen um die Explosion zu dämpfen, oder jemanden umzurennen. Wenn ein Charakter seine Aktion erzwingt, opfert er dafür seinen nächsten zug, egal ob dieser in dieser oder der nächsten Runde stattfinden würde. Eine Aktion kann nur maximal einmal pro Runde erzwungen werden.

Da eine erzwungene Aktion immer defensiv ist, findet sie immer an dem Zeitpunkt statt, an dem der angriff Stattfindet, der Die Aktion ausgelöst hat. Der Angreifer kann nicht mehr von seiner Angriffsaktion abrücken.

### **Eine Aktion zu erzwingen verändert nicht die grundlegende Zugreihenfolge!**

Nachdem der nächste Zug des Charakters vorbei ist (den sie ja geopfert haben, wo also nichts passiert), folgt das spiel wieder der ursprünglichen Reihenfolge.

*Beispiel:*

*In fortsetzung des vorherigen Beispiels ist die Reihenfolge in der fünften Runde Soraya, Virek-Kohl, Issvisk unddann die Lakeien.*

Runde 5	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

*In der Sechsten runde erledigt Soraya zwei der Lakeien mit einem Rundumschlag, doch Virek-Kohl zieht eine Finster aussehende Waffe und schießt auf Issvisk. Soraya entschliesst sich eine Aktion zu erzwingen und macht einen hechtsprung vor Issvisk um den Angriff abzufangen.*

Runde 6	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Soraya's Zug (erzwungen) Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

*In der siebten Runde hat Soraya keine zugmöglichkeit, da sie ihren Zug in der letzten Runde bereits erzwungen.*

Runde 7	Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

*In der achten Runde ist alles wieder in der Ursprünglichen Reihenfolge.*

Runde 8	Soraya's Zug Virek-Kohl's Zug Issvisk's Zug Zug von Virek-Kohl's Lakeien
---------	---

# Aktionen

Es gibt vier Arten von Aktionen, die ein Charakter während ihres Zuges vornehmen kann: Bewegungsaktionen, generelle Aktionen, Freie Aktionen und Rollenspielaktionen. Unter normalen Umständen kann ein Charakter eine Bewegungsaktion, eine generelle Aktion und so viele freie Aktionen und Rollenspielaktionen durchführen, wie es der GM für angemessen hält.

Wenn ein Charakter nicht an der Reihe ist, kann er dennoch auf sein Umfeld reagieren. Reaktionen können jederzeit und so oft stattfinden, solange es vom Spielleiter als annehmbar akzeptiert wird.

## Bewegungsaktionen

Mit einer Bewegungsaktion kann sich ein Charakter über die Strecke bewegen, die seine Attribute erlauben. Zudem kann während einer Bewegungsaktion eine Kraft / Eigenschaft verwendet werden, um sich in dem Rahmen zu bewegen, den diese zulässt. Während der Bewegungsaktion kann, in Abstimmung mit dem Spielleiter, eine mit der Bewegung zusammenhängende Aktion verwendet werden, beispielsweise das Öffnen einer Tür oder das Betätigen der Beschleunigung eines Fahrzeugs.

Sollte ein Charakter sich entscheiden zu rennen statt einfach nur zu gehen, so erhält er einen Bonus auf Verteidigung, da er in der Bewegung schwerer zu treffen ist. Sein Angriff und seine Fähigkeiten jedoch werden mit einem Strafwurf belegt, da er sich primär auf die Bewegung konzentriert.

Bewegt sich ein Charakter im Sprint, so erhält er ebenfalls einen Bonus auf Verteidigung und einen Malus auf Fähigkeiten, er verliert jedoch in dieser Runde die Fähigkeit anzugreifen.

Für Bewegungsaktionen ist normalerweise keine Würfelprobe erforderlich, es sei denn der GM legt Dinge fest, die eine normale Bewegung beeinträchtigen würden. Diese Hindernisse gilt es dann mittels beispielsweise Athletik zu überwinden. Gelingt dies nicht, wird die Bewegungsreichweite halbiert.

## Handlungs Aktion

Mit einer Handlungs Aktion (oder nur Aktion genannt) kann ein Charakter eine bedeutende Handlung vornehmen. Dies kann der Einsatz einer Fähigkeit sein, ein Angriff, das Aktivieren einer Kraft und ihr Einsatz oder etwas ähnliches. Unter normalen Umständen kann ein Charakter diese Aktion vor, nach oder während seiner Bewegung ausführen.

## Freie Aktion

Eine freie Aktion nimmt im Grunde keine Zeit in Anspruch. Ein Charakter kann freie Aktionen nur während seines Zuges durchführen, allerdings kann ein Charakter so viele Freie Aktionen verwenden, wie es der GM für angemessen hält (unter Umständen sogar ein halbes Dutzend oder mehr). Typische Freie Aktionen sind das Aktivieren einer Kraft, das Deaktivieren einer Kraft, etwas fallen lassen, sich ducken, aufstehen etc.

## Rollenspielaktionen

Wie eine freie Aktion, nimmt eine Rollenspielaktion im Grunde keine Zeit in Anspruch. Während seines Zuges kann ein Charakter so viel Rollenspiel einfließen lassen wie er möchte und der GM zulässt. Typische Rollenspielaktionen beinhalten Kommentare an Gruppenmitglieder abzugeben, sich über etwas lustig zu machen, oder eine andere Sache theatralisch zu untermalen.

Im Gegensatz zu freien Aktionen können Rollenspielaktionen auch außerhalb des eigenen Zuges vorgenommen werden und sie sind explizit erwünscht. Rollenspielaktionen sind eine eigene Art von Aktion und sollen auch dazu dienen, daran zu erinnern, dass das Rollenspiel auch in der Mitte eines hitzigen Kampfes ein essentieller Bestandteil von ZeroSpace ist.

## Reaktionen

Reaktionen sind alle Aktionen, die passieren, weil ein Charakter auf einen anderen oder sein Umfeld reagiert. Der Spielleiter legt fest, ob eine Reaktion geschehen sollte oder nicht. Reaktionen können so oft und immer abverlangt werden und stehen unter Kontrolle des GM.

## Würfeln

Wenn ein Charakter etwas versucht, und das Ergebnis steht in irgendeiner Form in Zweifel, sei es durch Widerstand oder durch den Zufall, dann wird dies durch Würfeln ermittelt. Dazu wirft der Spieler zwei sechsseitige Würfel (2w6) und addiert das Ergebnis zum zugehörigen Aktionswert (AV - ActionValue). Dieser Wert wird mit einem Wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad (DV - DifficultyValue) verglichen. Falls der Wurf des Spielers höher oder gleich dem Vergleichswert ist, ist der Versuch erfolgreich.

$$2w6 + AV \text{ vs. } 2w6 + DV$$

## Aktionswert (AV)

Der Aktionswert eines Charakters ist normalerweise gleich dem Attribut, das sie benutzen, um eine Aufgabe zu erfüllen, plus dem Wert der Ausrüstung, die sie dazufügen. Beispielsweise ist der AV für den Versuch, eine Klippe hinaufzuklettern (Probe auf Athletik - Kraft) der Kraftwert des Charakters plus

dem Wert von eventueller Bergsteigerausrüstung die der Charakter dabei hat.

Die meisten Fähigkeiten sind mit einem bestimmten Attribut verknüpft. Das Attribut kann jedoch manchmal auch von den jeweiligen Umständen abhängen. Wenn ein Charakter zum Beispiel versucht einen Blaster zu reparieren und die Reparatur hängt davon ab einen Fehler in der Verkabelung zu finden, dann wird die Probe wahrscheinlich auf Technik (Intelligenz) stattfinden, während eine Reparatur bei der es darum geht die Feinkalibrierung der Fokusslinsen vorzunehmen eventuell eher eine Probe auf Technik (Geschick) bedeuten würde.

Bessere Ausrüstung macht es einfacher bei einer Probe erfolgreich zu sein. Der Versuch sich in einen Computer zu hacken wäre beispielsweise eine Probe auf IT (Intelligenz). Steht dem Charakter jetzt ein Entschlüsselungswerkzeug mit dem Wert zwei zur Verfügung, dann würde sich die AV durch diese Ausrüstung um 2 steigern. Ausrüstung die relativ einfach ist oder Mehrzweckwerkzeuge, wie ein Mobil mit Entschlüsselungssoftware oder ein Multitool haben in der Regel einen Wert von 1. Normale Ausrüstung wie ein Werkzeugset oder ein Terminal mit Hackingsoftware würde einen Wert von 2 haben, während spezielle Ausrüstung, wie zum Beispiel ein Überbrücker für ein bestimmtes Sicherheitsschloss einen Wert von 3 haben würde. Generell gilt, je enger der Einsatzbereich, desto besser der Wert.

## Was wenn man eine Fähigkeit nicht hat?

Ein Charakter kann eine Probe auch durchführen, wenn er die korrespondierende Fähigkeit nicht besitzt, solange der GM der Meinung ist, dass dies generell im Rahmen des Machbaren ist. So kann zum Beispiel jeder versuchen eine Lüge zu erzählen (Probe auf Täuschen), aber nicht jeder kann ein Publikum ablenken, in der er eine epische Ballade vorträgt (Probe auf Darstellung). Falls ein Charakter eine Aufgabe angeht, für die er nicht über die passende Fähigkeit verfügt, dann besteht der AV nur aus dem Wert eventueller Ausrüstung, der Attributswert wird nicht addiert.

## Kampf

Im Kampf wird ein Aktionswert auch häufig als Angriffswert bezeichnet. Diese Begriffe sind jedoch austauschbar. Der Aktionswert eines Nahkampfangriffes ist gleich dem Attribut (meistens Kraft) und der Waffenstufe. Im Fernkampf gilt das gleiche, nur dass das Attribut meistens Geschicklichkeit ist.

# Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad (DV) hängt davon ab, ob eine Aktion auf aktiven oder passiven Widerstand stößt.

## Aktiver Widerstand

Falls der Charakter gegen einen Gegner antritt, ist der Schwierigkeitsgrad normalerweise gleich der Attribute des Gegners und seiner Ausrüstungswerte, falls vorhanden. Wie beim Aktionswert kann dieser Wert sich den Umständen entsprechend ändern.

Ein verteidiger mit einem höheren Defensivwert ist schwiereiger zu treffen, kann angriffe besser aushalten oder beides. Im Kampf ist der Defensivwert gleich dem mit der Fähigkeit verdungenen Attribut (Kraft für Nahkampf, Geschick für Fernkampf) plus der vorhandenen Ausrüstung.

Verschiedene Lagen von Verteidigungsbonis sind nicht additiv, lediglich der höchste wert zählt, wenn nicht anders angegeben.

## Passiver Widerstand

Falls es keinen direkten gegenspieler gibt, setzt der GM einen wert für den Schwierigkeitsgrad fest. Falls der Spielleiter einen Spieler zu eienr Probe auffordert, so räumt er dem Gegenstand der Probe zumindest einen Moderaten Schwierigkeitsgrad ein.

Schwierigkeitsgrade - Beispiele

Schwierigkeitsgrad		Beispiel
--	Routine	Führe eine bekannte Aufgabe unter vertrauten Bedingungen aus.
3	Moderat	Führe eine bekannte aufgabe unter feindlichen bedingungen oder eine unbekannte aufgabe unter vertrauten Bedingungen durch.
6	Schwierig	Führe eine unbekannte Aufgabe unter feindlichen Bedingungen durch.
9	Kompliziert	Führe eine Esoterische Aufgabe unter normalen Bedingungen durch.
12	Unglaublich!	Führe eine Esoterische Aufgabe unter feindlichen Bedingungen durch.

Für Routineaufgaben muss in der Regel nicht gewürfelt werden, genau wie nicht gewürfelt wird, wenn ein Fehlschlag keine Konsequenzen hat und einfach ein neuer Versuch gestartet werden kann.

## Vor und Nachteile

Ein Charakter kann in einer Situation zusätzliche Vor oder Nachteile haben. Um dies abzubilden können ihm Bonus oder Starfwürfel eingeräumt werden. Wichtig ist zu betrachten was über welche Sache geregelt wird. Befindet sich jemand in Deckung, dann funktioniert diese Deckung aller Wahrscheinlichkeit nach nicht nur gegen einen Charakter. Daher wird sie dem Verteidiger einen Bonuswürfel für Verteidigung einräumen. Bewegt sich ein Angreifer und feuert dabei Blind nach hinten, so wird er Probleme haben einen Verteidigenden Charakter zu treffen, weil er ihn nicht sieht. Diese Einschränkung betrifft aber nur diesen einen Angreifer. Andere Angreifer auf den Verteidigenden Charakter haben dieses Problem wahrscheinlich nicht. Daher ist dies ein Strafwürfel für den Angreifer, und kein Bonuswürfel für den Verteidiger. Die Situation bestimmt was der Richtige Vorgang ist. Jeder Bonus fügt einen zusätzlichen Würfel zu einem Wurf hinzu, während



jede Strafe einen Würfel aus dem Pool für den Wurf entfernt. Fällt die Zahl der Würfel auf 0, so scheitert der Versuch automatisch.

Beispiele für Vor- und Nachteile bei Fähigkeiten

Umstand	Modifikator
GM erklärt den Versuch für unmöglich	Versuch scheitert
Charakter ist abgelenkt <sup>1</sup>	Strafwürfel
Charakter ist am laufen oder sprinten	Strafwürfel
Charakter hat erfahrung in dem Gebiet	Bonuswürfel

1. Siehe Ablenkung

Beispiele für Vor- und Nachteile bei Angriffen

Umstand	Modifikator
GM erklärt den Angriff für unmöglich	Angriff scheitert
Angreifer Sprintet	Angriff scheitert
Angreifer kann das Ziel nicht Sehen <sup>1</sup>	Strafwürfel
Angreifer ist abgelenkt <sup>2</sup>	Strafwürfel
Angreifer wird Festgehalten <sup>3</sup>	Strafwürfel
Angreifer läuft	Strafwürfel
Angreifer ist überrascht	Strafwürfel
Angreifer verwendet einen Rundumschlag <sup>4</sup>	Strafwürfel
Angreifer verwendet eine Zweihandwaffe Einhändig	Strafwürfel
Ziel ist außerhalb der effektiven Reichweite	Strafwürfel
Kampf findet unter Wasser statt <sup>5</sup>	Strafwürfel
Kampf findet in Schwerelosigkeit statt <sup>6</sup>	Strafwürfel
Angreifer vollführt einen Ansturm <sup>7</sup>	Bonuswürfel

- 1. Siehe Blenden
- 2. Siehe Ablenken
- 3. Siehe Festhalten
- 4. Siehe Rundumschlag
- 5. Siehe Unterwasserkampf
- 6. Siehe Kampf in Schwerelosigkeit
- 7. Siehe Anstürmen

Table: Defense bonuses and penalties

Umstand	Modifikator
---------	-------------

Verteidiger ist abgelenkt <sup>1</sup>	Strafwürfel
Verteidiger Liegt, Angriff findet im Nahkampf statt <sup>2</sup>	Strafwürfel
Verteidiger wird festgehalten <sup>3</sup>	Strafwürfel
Verteidiger wurde überrascht	Strafwürfel
Verteidiger kann den Angreifer nicht Sehen <sup>4</sup>	Strafwürfel
Verteidiger ist in Deckung <sup>5</sup>	Strafwürfel
Verteidiger liegt, Angriff findet im Fernkampf statt <sup>2</sup>	Bonuswürfel
Verteidiger läuft oder sprinten	Bonuswürfel

1. Siehe Ablenken
2. Siehe Liegende Charaktere
3. Siehe Festhalten
4. Siehe Blenden
5. Siehe Deckung

## Deckung

Ein Charakter, der sich hinter etwas versteckt, ist schwieriger zu Treffen. Der Verteidiger erhält einen Bonuswürfel.

## Liegende Charaktere

Ein liegender Charakter ist leichter mit einem Nahkampfangriff zu treffen und schwieriger mit einem Fernkampfangriff. Folglich erhält er einen Strafwürfel für Nahkampfverteidigung und einen Bonuswürfel für Fernkampfverteidigungen.

## Festgehaltener Charakter

Ein Festgehaltener Charakter ist nicht hilflos, aber er kann sich nicht normal bewegen, bis er sich nicht befreit hat. Einen festgehaltenen Charakter anzugreifen ist leichter, und Angriffen eines festgehaltenen Charakters ist leichter auszuweichen. Der Festgehaltene Charakter erhält Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitsproben, solange er Festgehalten ist. Ist ein Charakter vollständig Bewegungsunfähig, so ist er als Hilflos und nicht als Festgehalten zu betrachten

## Hilf und Bewusstlose Charaktere

Ein Hilf oder Bewusstloser Charakter kann sich nicht verteidigen und nicht angreifen oder Fähigkeiten verwenden. Er ist im Grunde jedem Angreifer ausgeliefert.

## Reichweite

Im Grunde gibt es fünf Bereiche für die Reichweite: Nah, Kurz, Mittel, Groß und Langstrecke. Im Nahbereich ist alles, was sich in Reichweite der Arme befindet und etwas darüber hinaus. Also Etwa 2 Meter. Kurze Reichweite ist der bereich bis 10 Metern, abgedeckt durch kleine Handwaffen und Wurfaffen. Mittlere Reichweite liegt im bereich der meisten Feuerwaffen, überschreitet jedoch den bereich der Geworfenen Waffen. Etwa 50 meter weit. Etwa 500 meter ist der Bereich für Gewehre und Kanonen, die sorgfältiges Zielen erfordern. Alles Darüber wird von langstreckenwaffen abgedeckt.

Waffen und Kräfte haben eine effektive Reichweite in ihrer beschreibung. Angriffe darüber hinaus sind Schwierig bis hin zu unmöglich (Je nach ansicht des GM). Falls der GM einen angriff für möglich hält wird er in der Regel mit einem Strafwürfel belegt.

Reichweiten

Reichweite	Typical weapons
Nah	Fäuste, Schwerter, Psiklingen
Kurz (10 m)	Blasterpistolen, Flammenwerfer, Granaten
Mittel (50 m)	Blastergewehre, Handgelenksraketen
Groß (500 m)	Scharfschützengewehre, Blasterkanonen
Langstrecke	Raumschiffwaffen, Artillerie, Lenkraketen

## Vereinte Anstrengungen

Mehrere Charaktere können zusammenarbeiten um ihre effektivität zu steigern. Alle Charaktere führen die Probe aus. Die Zahl der zusammenarbeitenden Charaktere wird zum besten Ergebnis hinzuaddiert, alle anderen Würfe werden verfallen gelassen.

Im Kampf können Charaktere, die ihren Zug aufgeschoben haben mit anderen Zusammen angreifen. Die Zahl der Angreifer wird zum Höchsten Angriffswert hinzuaddiert., alle anderen Würfe verfallen.

Einige Aufgaben mögen von einem ansatz mit mehreren Disziplinen Profitieren. Eine Außerirdische Bombe zu entschärfen, könnte sowohl von Technik, vom Verständnis über die Fremde Kultur als auch von der Gewandheit und vom Fingerspitzengefühl des Entschärfers Profitieren. Auf diese weise können mehrere Charaktere unterschiedliche Fähigkeiten gemeinsam einsetzen.

## Erweiterte Aufgaben

Einige Aufgaben und Probleme sind zu komplex oder dauern zu Lange um sie mit einer einzelnen Probe abzubilden. Das Bauen eines Raumschiffes oder ein Speederrennen durch eine Stadt können beispiele solcher aufgaben sein. Wenn eine Solche Aufgabe ansteht, legt der GM den oder die

Schwierigkeitsgrade, die erforderliche Zahl an erfolgen und auch die Maximale Zahl an versuchen fest. In Erweiterten Aufgaben mit aktivem Widerstand gewinnt, wer zuerst die erforderliche Anzahl an erfolgen erzielt hat.

# Konsequenzen

## Erfolg

Falls der Wurf eines Spielers den Zielwert erreicht oder überschreitet, war der Charakter in vollständig zufriedenstellender Weise erfolgreich. Der Hinweis wird gefunden, der Antrieb repariert, der Schuss trifft sein Ziel. Erfolgreiche Angriffe fügen in der Regel einen Punkte Ausdauerschaden zu. Es ist jedoch möglich, dass ein besonders Guter Erfolg zusätzliche Vorteile gewährt.

### Optionale Zusatzregel: Erfolgsspanne

Die Erfolgsspanne ist eine optionale Regel, welche Kämpfe schneller und tödlicher machen kann. Die Differenz um die ein Charakter den Zielwert einer Probe überschreitet wird als Erfolgsspanne bezeichnet. Ist beispielsweise das Ziel eine 12 und der Spieler erreicht eine 15, so ist die Erfolgsspanne 3.

Wenn ein Charakter bei einer Fähigkeitsprobe eine Erfolgsspanne von 3 oder höher erreicht hat, er eventuell einen Signifikanten Erfolgsmoment oder erfährt Dinge, von denen er nicht einmal wusste, dass er danach hätte fragen können.

Im Kampf gilt bei dieser Regel, dass die Erfolgsspanne durch 3 dividiert wird und dann auf die nächste ganze Zahl abgerundet wird. Das Ergebnis wird als Bonusschaden verursacht. Ist die Erfolgsspanne 4, so ist das Ergebnis 1 zusätzlicher Schaden. Eine Erfolgsspanne von 2 würde keinen zusätzlichen Schaden verursachen und so weiter.

## Scheitern

Bei einer Probe, insbesondere einer Fähigkeitsprobe zu scheitern ist nicht das Ende der Welt oder des Spiels. Ein gescheiterter Versuch liefert nicht das gewünschte Ergebnis, aber das sollte nicht bedeuten, dass das Spiel in einer Sackgasse landet. Vielmehr sollte dies zur Folge haben, dass der Versuch zu unerwünschten Nebeneffekten oder zu zusätzlichen Kosten oder Aufwand für die Charaktere führt. Erfolg und Misserfolg gehören beide zum Spiel und sollten beide das Spiel bereichern. Scheitern ist ok, Langeweile nicht.

### Scheitern sollte das Spiel nie weniger Interessant machen!

Beispielsweise versucht Venn Rao einen G'Dree Techniker einzuschüchtern, um ihm Hinweise und Details über die Pläne zum Verteilen einer neuen Psychoaktiven Droge, die als Ernährungsergänzungsmittel getarnt ist, zu entlocken. Unglücklicherweise scheitert Venn Rao mit seiner Einschüchtern Probe. Anstatt dass die Nachforschung hier endet, hat der Spielleiter verschiedene Optionen:

- **Quid pro quo:** Der Techniker gibt Venn Rao die Informationen, aber nur wenn er dafür etwas im Tausch erhält. Dies kann etwas Schnödes wie Credits sein, aber bei den G'Dree wird der Preis eher aus etwas Seltenem oder Einzigartigem bestehen, wie zum Beispiel

Experimentelle Baupläne oder eine DNA Probe von Ven Rao.

- **Falsche Fährte:** Der Techniker erzählt Venn Rao, was er hören will, aber die Informationen sind Falsch oder Ungenau, was Venn Rao auf eine Falsche Fährte lockt. Wenn der Techniker clever ist, schickt er Venn Rao vielleicht zu einem Wachtschiff gegen "Den Crash" welches Probleme für die G'Dree verursacht hat.
- **Aufmerksamkeit erregen:** Venn Rao erhält seine Informationen, aber seine Taten wecken das Interesse von anderen Gruppen, die auch an den Drogen Interessiert sind. Dies führt zu einem Wettkampf, wer die Drogen als erster findet. Alternativ versuchen die Rivalen die Lachenden Dritten zu sein und werden in einem Unangenehmen Moment für Venn Rao und die G'Dree zuschlagen.
- **Dem Feind auffallen:** Venn Rao erhält seine Information, aber die G'Dree wissen, das Venn Rao über ihre Taten bescheid weiß und beginnen Gegenmaßnahmen zu Planen oder ihn in eine Falle zu Locken. Eventuell war der Techniker ja von Vornherein als Köder gedacht.

## Ausdauer und Erholung

Ausdauer (AUS) beschreibt den Willen und die Fähigkeit eines Charakters mentalen und physischen Schaden hinzunehmen. Ausdauer wird nicht über Charakterpunkte erworben, sondern ist gleich dem Wert von Kraft oder Wille, je nach dem welcher von diesen Werten Höher ist. Eine Permanente Änderung an diesen Werten kann also auch den Wert für Ausdauer verändern.

Wenn ein Angriff auf einen Charakter erfolgreich ist, wird ihm ein (oder mehr, falls die Regeln für die Erfolgsspanne verwendet werden) Punkt an Ausdauer temporär abgezogen. Ein Charakter, dessen Ausdauer um 50% Reduziert wurde, kann sich zwar noch Artikulieren und seine Rolle Spielen, aber jegliche Kampfhandlung wird mit einem Strafwürfel belegt. Wird die Ausdauer weiter auf 0 Reduziert wird ein Charakter ohnmächtig und ist somit aus dem Kampf entfernt. Ausdauer kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Explosiver, Durchdringender und Lähmender Schaden modifizieren wie ein Charakter sich gegen Schaden verteidigen kann oder wie ein Angriff Schaden verursachen kann. Blendende und Furchteinflößende Angriffe haben zusätzliche Effekte, denen ein Ziel nur entgehen kann, wenn es sich erfolgreich gegen den Angriff verteidigt.

Wenn eine Auseinandersetzung endet, können sich Charaktere erholen in dem sie eine kurze Pause einlegen. Normalerweise regeneriert ein Charakter etwa die Hälfte der Ausdauer, die er verloren hat in dem er etwa eine halbe Stunde pausiert. Alles was darüber hinaus geht, erfordert es mindestens eine Nacht lang zu schlafen und sich zu erholen. Sollte ein Charakter nicht in irgendeiner Weise Grausam verletzt sein (Verlust einer Gliedmaße) wird eine Nacht Rast ausreichen, den Charakter wieder herzustellen.

Schaden der nicht die Ausdauer eines Charakters als Ziel hat, und Lähmungsschaden regeneriert sich nach einem Kampf und einer kurzen Rast immer vollständig. Dies kann auch Schaden gegen ein Attribut sein.

# Unbewegte Objekte

Objekte, wie Gebäude und Maschinen verfügen über Beständigkeit, welches die strukturelle Integrität eines Gegenstandes widerspiegelt. Falls ein Gegenstand die Hälfte seiner Beständigkeit verloren hat, ist seine Funktion beeinträchtigt, da der Gegenstand Beschädigt ist. Verliert ein Objekt seine gesamte Beständigkeit, so ist es zerstört.

# Unbenannte Charaktere

Ein Unbenannter Charakter wird in der Regel von einer Einzigen Attacke niedergestreckt. Ihre Schwäche gleichen sie in der Regel durch deutliche Zahlenmäßige Überlegenheit aus.

# Tod

Die Geschichten, denen ZeroSpace nachempfunden ist, beinhalten selten den Tod eines Hauptcharakters. Und selbst wenn dieser eintritt, wird der Charakter durch einen Clon oder eine alternative Version seiner Selbst ersetzt. Falls ein Spieler und der Spielleiter sich einig sind dass das Spiel vom Tod eines Charakters profitieren würde, dann ist das kein Problem, dies sollte aber ausreichend Ausgeschmückt und vorbereitet sein.

# Spezielle Aktionen

## Ansturm

Ein Angriff mit Ansturm bedeutet es die Geschwindigkeit des Angreifers zu verwenden um den verursachten Schaden zu vergrößern. Ein Ansturm verlangt es von einem Charakter seine Bewegungsaktion zu verwenden um sich durch Rennen in Nahkampfreichweite eines Gegners zu bringen und diesen dann mit einem Nahkampfangriff zu attackieren. Der Angreifer erhält einen Bonuswürfel für diese Aktion. Ansturm kann auch mit anderen Titeln bezeichnet werden, je nach dem, was der Angreifer tut. Beispiele wären "Rammen" "Anspringen" oder "Umrennen".

## Ablenken

Ablenkungen können von Charakteren verwendet werden um einen Feind dazu zu bringen seine Verteidigung zu vernachlässigen. Einen Gegner abzulenken erfordert eine Handlungsaktion, bei der eine Willensprobe gegen den Willen des Gegners durchgeführt wird. Bei Erfolg der Probe ist auch die Ablenkung erfolgreich und das Abgelenkte Ziel erhält einen Malus auf seine nächste Angriffs- oder Abwehraktion, je nach dem was als Nächstes passiert.

# Ausweichen

Während seines Zuges, oder als eine erzwungene Aktion, kann ein Charakter seine Handlung verwenden um sich auf die Verteidigung zu konzentrieren. Ausweichen kann Geschick beinhalten um Angriffe den Spieler verfehlen zu lassen oder aber Kraft um Angriffe aushalten zu können. Die Wahl dafür liegt beim Spieler. Wenn ein Spieler sich auf das Ausweichen konzentriert, erhält er einen Bonuswürfel für Defensivaktionen, wenn er Angegriffen wird. Der Bonus kann für eine beliebige Art von Attacke verwendet werden. Welcher Art von Attacke ausgewichen werden soll muss allerdings festgelegt werden, wenn die Aktion durchgeführt wird. Ein Charakter der seine Aktion zum Ausweichen verwendet erhält den Bonus gegen die gewählte Art von Angriff, bis er wieder an der Reihe ist.

# Ringen

Ringen ist ein spezieller Nahkampfangriff der zunächst keinen Schaden verursacht, sondern einen Gegner festhält und ihn in seiner Beweglichkeit einschränkt. Verteidigung gegen Ringen findet durch eine Probe auf Geschick oder Kraft statt, je nach dem welcher Wert der höhere ist.

Falls die Probe auf Nahkampf des Angreifers erfolgreich ist, ist der Verteidiger eingeschränkt und festgehalten. Ein Festgehaltener Charakter ist nicht hilflos, aber er kann sich nicht normal bewegen, bis er sich nicht befreit hat. Einen festgehaltenen Charakter anzugreifen ist leichter, und Angriffen eines festgehaltenen Charakters ist leichter auszuweichen. Der Festgehaltene Charakter erhält Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitsproben, solange er festgehalten ist.

Ringen wird normalerweise keinen direkten Schaden anrichten (wie es ein Faustschlag täte), aber der Angreifer kann versuchen seine Position zu verwenden um Schaden durch Angriffe wie etwa einen Armhebel zu verursachen. Dazu ist in einer Runde nachdem das Ringen begonnen hat ein weiterer Angriffswurf erforderlich.

## Aus einem Haltegriff ausbrechen

Um aus einem Haltegriff, der durch einen Angriff mit Ringen etabliert wurde, auszubrechen muss der gehaltene Charakter erfolgreich eine Geschicklichkeits- oder Stärkeprobe gegen die Stärke des Angreifers bestehen. Falls der gehaltene Charakter über telekinetische Fähigkeiten verfügt kann er auch die Summe aus Geschick und Macht verwenden. Falls der Ausbruchversuch erfolgreich ist (Wert größer oder gleich dem des Angreifenden), bricht der Festgehaltene frei und kann sich in diesem Zug noch bewegen. Jemand der einen anderen Charakter in einem Haltegriff hält kann diesen jederzeit loslassen ohne dass ihn das eine Aktion kosten würde.

## Ein festgehaltenes Ziel verletzen.

Falls der Angreifer versuchen möchte seine Stärke oder seine Technik im Ringen einzusetzen um sein Opfer zu verletzen, muss er einen weiteren Angriffswurf gegen den Festgehaltenen Charakter

erfolgreich bestehen.

## Ringkampf

Falls der Festgehaltene Charakter erfolgreich selbst einen Angriff mit Ringen auf den Ursprünglichen Charakter durchführt, so sind beide Charaktere in einen Ringkampf verwickelt und werdenj als Festgehalten betrachtet. Keiner der beiden kann seine normale Bewegung benutzen bis er nicht freibricht. Beide Charakter erhalten die typischen Strafewürfel für festgehaltene Charaktere.

## Ein Festgehaltenes Ziel werfen.

Falls der Angreifer sich entscheidet den Gegner nach einem erfolgreichen Angriff mit Ringen zu werfen, so ist die Wurfdistanz abhängig von der Stärke des Werfenden ab. Um sie zu bestimmen subtrahiere die Kraft, die es benötigen würde den Gegner 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).

## In Deckung gehen

Angriffe die besondere Flächenwirkungen haben, wie Explosionen oder Abstürzende Raumschiffe, können nicht einfach durch Körperkraft oder kleine Bewegungen abgewehrt werden. Falls ein Charakter in gefahr ist von einer solchen Attacke getroffen zu werden, bleibt ihm nichts anderes übrig, als eine erzwungene Aktion des in Deckung gehens vorzunehmen. Wenn ein Charakter in Deckung geht, dann Sprintet er zur nächsten erreichbaren Deckung oder aus dem Gefahrenradius heraus. In deckung gehen kann nur als erzwungene Aktion verwendet werden. Es kann auch gegen normale Angriffe verwendet werden, kostet aber, wie jeder erzwungene Aktion, den nächsten Zug.

## Schleudern

Schleudern, Niederreißen etc ist eine besondere Form des Nahkampfangriffs, die die Masse und Geschwindigkeit eines Ziels gegen das Ziel selbst richtet, so das sie auf den Boden oder gegen Wände (in Schwerelosigkeit) geschleudert werden. Ein Schleudernangriff kann ein Aikidowurf sein, ein Judo-Hüftwurf, jemandem ein Bein Stellen, jemanden mit einem Schirm zu fall bringen, etc.. Die Art des Angriffs ist ganz vom Kampfstil des Verwenders abhängig. Falls ein Schleudernangriff erolgreich ist, wird der Angreifer zu Boden geworfen und eventuell, von den Umständen abhängig verletzt.

Der Aktionswert dieses Angriffes ist normalerweise der Stärkewert, genau wie der Verteidigungswert. Falls das Ziel eines Schleuderangriffs sich während des Angriffs bewegt, bekommt es einen Strafwürfel. Ein Stationäres Ziel hingegen erhält einen Bonuswürfel, solange es nicht Festgehalten ist.



Ein Charakter des zu Boden geworfen wurde, ist in Liegender Position und muss eine Bewegungsaktion zum aufstehen verwenden.

## Rundumschlag

Ein Rundumschlag erlaubt es einem Charakter Nahkampfangriffe gegen jedes Ziel in Reichweite gleichzeitig zu vollführen. Der Angreifer würfelt für Jedes Ziel einzeln. Jeder dieser Würfe ist mit einem Strafwürfel belegt. Die Verteidigung findet wie gegen einen normalen Nahkampfangriff statt.

## Spezielle Angriffsarten

### Explosiv

Explosive Angriffe verursachen schaden an allem, was sich in einer bestimmten Reichweite um das Ziel befindet (Typischerweise an allem in kurzer (10m) Reichweite.) Der Aktionswert der Explosion sinkt, je weiter sich jemand vom Explosionsort entfernt aufhält. Der Aktionswert zählt in der Regel voll bis etwa zur Hälfte des Radius, und wird danach der Einfachheit halber halbiert. Eine Splittergranate mit AV 7 würde ihre volle Wirkung in einem Radius von 0-5 Metern entfalten und danach im Radius von 5-10 Metern einen AV von 3 haben. Der Angreifer würfelt einmal für die Explosion, während jeder Verteidiger individuell einen Verteidigungswurf macht. Es sich aber möglich das der GM eine andere Lösung, z.B. würfeln als Gruppe oder für jeden wird ein anderer AV gewürfelt, bevorzugt.

### Durchdringend

Wenn ein Angriff die eigenschaft durchdringend hat, werden alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

### Blendend

Ein erfolgreicher Angriff mit der eigenschaft Blendend schränkt das Ziel in seinen Fähigkeiten zu sehen und zu hören ein. Ein Verteidiger, der einen Angreifer nicht sehen kann, erhält einen Strafwürfel auf seine Verteidigung. Das gleiche gilt für Angreifer.

Um sich vom geblendeten Zustand zu erholen muss das Opfer eine Handlungsaktion durchführen und eine moderate (DV3) Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz) schaffen.

Falls sich ein Charakter am ende einer Szene noch nicht wieder erholt hat, passiert dies automatisch kurz danach.

## Schockend / Lähmend

Schockschaden / Lähmender Schaden ist temporär. Er muss Seperat notiert werden und Regeneriert sich sobald der Kampf vorbei ist und es eine Kurze Pause gab.

## Furchteinflößend

Eine erfolgreiche furchteinflößende Attacke versetzt ein betroffenes Ziel in Angst, so das es entweder versucht zu Flüchten oder sich in panik niederkauert (Entscheidung des Verteidigers). Ein Kauernder Charakter erhält einen Strafwürfel auf Verteidigungswürfe, während ein Fliehender Charakter einen Bonus auf verteidigungswürfe erhält.

Um Sich wieder zu sammeln muss ein Opfer einer furchteinflößenden Attacke einen moderaten Wurf auf Überlebenskunst (Wille) bestehen.

Falls sich ein Charakter am ende einer Szene noch nicht wieder erholt hat, passiert dies automatisch kurz danach.

## Aktionspunkte

Jeder Spieler beginnt jede Spielrunde mit einem Aktionspunkt. Ein Spieler erhält Aktionspunkte, wenn er etwas besonders unterhaltsames oder interessantes tut, wenn eine der Komplikationen seines Charakters zu einem ernsthaften Problem führt oder wenn der Spielleiter einen seiner Würfe übergeht um das Spiel spannender zu gestalten. Aktionspunkte können verwendet werden um die Spielwelt zu verändern, einen Bonuswürfel zu erhalten oder einen Vorteil im Kampf zu generieren.

## Aktionspunkte verdienen

Spieler erhalten Aktionspunkte wenn sie dazu beitragen, dass das Spiel mehr Spaß macht und sie verwenden sie um ihre Charaktere effektiver einzusetzen. Jeder Spieler hat am Anfang jeder Spielrunde einen Aktionspunkt, und sollte im Regelfall ein bis zwei Punkte pro Spielrunde verdienen können. Es ist im Interesse der Spieler diese Punkte zu verwenden, da sie sich nicht in die nächste Runde übertragen lassen.

Aktionspunkte sollten nicht verteilt werden, nur weil ein Spieler seinen Charakter spielt, das sollte er nähmlich eh tun. Der Spielleiter sollte einen Aktionspunkt vergeben, wenn ein Spieler etwas außergewöhnliches oder erfinderisches macht, oder seinen Charakter für einen Dramatischen oder

komischen Rückschlag hergibt. Sollte ein Charakter als entscheiden auf seiner Moral zu beharren, auch wenn dies zu ernsthaften Konsequenzen für alle anderen führt, dann kann das mit einem Aktionspunkt belohnt werden. Wenn die Konsequenzen ernsthaft genug sind vielleicht sogar für alle Spieler. Spieler können sogar Wege vorschlagen wie die Probleme eines Charakters ins Spiel gebracht werden können, um dem Spielleiter eine Möglichkeit zu geben die Spannung zu steigern.

Es ist wichtig für den GM im Auge zu behalten, dass Aktionspunkte nicht nur eine Belohnung für kreative Spieler sind, sie machen auch Charaktere stärker. Ein Spiel in dem die Aktionspunkte freigiebig vergeben werden, kann ein anderes Gefühl vermitteln als eines, in dem damit zurückhaltender umgegangen wird. Über eine Spielrunde von 3-4 Stunden sollten Spieler etwa ein oder zwei Aktionspunkte verdienen.

## Aktionspunkte verwenden

Die Beispiele die hier aufgelistet sind, sind die häufigsten Dinge für die ein Aktionspunkt verwendet wird. Es sind aber nicht die einzigen. Wenn ein Spieler einen Aktionspunkt verwenden möchte um etwas unterhaltsames zu tun, und es hat ungefähr den Einfluss auf das Spiel wie diese Beispiele, dann sollte dies vom GM in Erwägung gezogen werden. Versucht beispielsweise ein Telekinet mithilfe eines Aktionspunktes seine Gruppe in einer Einstürzenden Höhle zu retten, dann kann das OK sein, da es Möglichkeiten für den Charakter und das Rollenspiel bietet und das Spiel nicht beeinträchtigt.

## Bonuswürfel

Ein Bonuswürfel ist ein Bonuswürfel. Ein Spieler verwendet einen Aktionspunkt um für ihren aktuellen Wurf einen Bonuswürfel zu erhalten. Was für eine Art von Wurf es ist ist egal und auch wann (also ob vor oder nach dem eigentlichen Wurf).

## Verstärkung

Eine Verstärkung erlaubt es einem Charakter ein Attribut um einen Punkt zu steigern. Ein Charakter mit Kraft 5 hätte also temporär Kraft 6. Eine Verstärkung hält typischerweise eine Kampfrunde an, oder so lange wie es Sinn macht und der GM zustimmt.

## Inspiration

Manchmal bleiben Spieler, trotz bester Intention und Planung des GM, an einer Stelle der Story hängen. Allen Spuren wurde nachgegangen, alle Zeugen befragt und die Spieler wissen nicht weiter. Wenn alles andere scheitert können Spieler einen Aktionspunkt für einen plötzlichen Geistesblitz und einen Tipp von ihrem GM eintauschen.

Sollte dies regelmäßig passieren, sollte der GM darüber nachdenken, seine Geschichten ein wenig weniger kompliziert und mysteriös zu gestalten.

# Kraftakt

Ein Kraftakt erlaubt es einem Charakter seine derzeitigen Fähigkeiten und Kräfte in kreativer Weise zu benutzen. Ein Charakter mit Selektiver Gravitation hat eventuell eine Idee damit ein Schloss auszutricksen. Das Ergebnis eines Kraftaktes ist nicht automatisch erfolgreich, es muss immer noch gewürfelt werden, falls es Widerstand oder Probleme geben kann. Ein Charakter, der eine Fähigkeit mittels eines Kraftaktes erlangt (wie zum Beispiel Schlösser knacken) würde immer noch auf Schlösser knacken würfeln müssen.

Ein Kraftakt hält typischerweise eine Kampfrunde an, es kann aber auch so lange wie eine Szene oder so lange wie es Sinn macht und der GM zustimmt sein.

# Sammeln

Unter normalen Umständen, braucht ein verletzter Charakter etwa eine halbe Stunde um sich grob zu erholen und die Hälfte der verlorenen Ausdauer zu regenerieren. Mithilfe eines Aktionspunktes kann ein Charakter sich sammeln und diese Erholung quasi instantan genießen.

# Retcon

"Retcon" ist die Abkürzung "retroactive continuity" also Veränderung des Zeitkontinuums: Es verändert die Vergangenheit in einer Weise, die den derzeitigen Anforderungen der Geschichte gerecht werden. Dies kann bedeuten, dass eine wichtige Ressource verfügbar ist, die vorher übersehen wurde (Der Charakter hat in seiner Natur als Dieb einen Schlüssel eingesteckt, der jetzt gerade gebraucht wird) oder ein Charakter zeigt plötzlich Wissen, von dem niemand ahnte, dass er es hat (In der Tat hat mir mein Hauslehrer ein Jahr lang die Sprache der Oculaner beigebracht). Ein Retcon sollte immer auf einen Charakter und seine Fähigkeiten abgestimmt sein, so dass er glaubbar ist. Ein Spion zum Beispiel kann sich glaubhaft eine falsche Identität zugelegt haben.

Ein guter Retcon verändert die Vergangenheit nicht vollständig, er sollte auf dem Basieren, was schon vorhanden ist.

Retcons sind im Grunde permanent.

---

Revision #11

Created 12 January 2019 15:34:37 by Maik

Updated 15 January 2019 16:52:11 by Maik