

Zero Space : Ausrüstung

Charaktere verwenden Ausrüstung um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Entsprechende Ausrüstung macht es einfach, ein Schloss zu knacken, ein Fahrzeug zu reparieren, einen Computer zu hacken, jemanden zu verletzen oder sich selbst zu schützen. Ausrüstung hat eine Stufe, die zum Aktionswert addiert wird, wenn die Ausrüstung bei einer Tätigkeit Verwendung findet.

Es gibt in ZeroSpace kein Hindernis, eine bestimmte Waffe zu verwenden. Es gibt keine Charakterpunkte, die mit einfachen Waffen oder Fahrzeugen verknüpft sind und die für diese ausgegeben werden müssten. Es gibt jedoch legale oder finanzielle Hindernisse, um bestimmte Ausrüstungen zu erhalten, auch wenn die Ausrüstung als solche recht häufig ist. Jegliche Ausrüstung erfordert, dass sie gewartet wird, aber diese Wartung passiert in der Regel automatisch durch den Charakter, ohne dass sie explizit Erwähnung findet. Falls eine Waffe oder ein Werkzeug versagt, handelt es sich wahrscheinlich um Gründe, die sich aus der Geschichte heraus erklären lassen und der oder die Betroffene wird einen Aktionspunkt erhalten.

Aktionswert

Der Aktionswert (Av / Angriffswert / Verteidigungswert / DV) eines Charakters ist gleich dem verwendeten Attributswert addiert mit der Stufe der verwendeten Ausrüstung, falls vorhanden. Wenn ein Charakter versucht etwas zu tun, wie zum Beispiel eine Waffe abzufeuern, würfelt der Spieler zwei sechseckige Würfel (2w6) und addiert das Ergebnis zu seinem AV. Dieser Wurf wird mit einem Wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad verglichen. Falls der Spieler einen Wert gleich dem Ziel oder darüber würfelt, ist er erfolgreich.

Feuerstoßwaffen

Waffen, die mehr als einmal pro Runde schießen können, wie zum Beispiel automatische Blaster, verleihen in der Regel einen Bonuswürfel oder verursachen mehr Schaden (haben ein höheres Ranking) als Waffen, die einzelfeuer verwenden. Der Feuerstoß zählt aber als ein Angriff und ob der verursachte Schaden von einer oder von zwölf Wunden herrührt, liegt alles im Rahmen eines Wurfs auf Fernkampf. Es gilt nicht für Feuerstöße dann beispielsweise drei mal den Schaden auszuwürfeln.

Sprengstoffe

Falls nicht anders beschrieben, verursachen Angriffe mit Sprengstoffen Schaden an allen innerhalb eines kleinen (10m) Umkreises. 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.

Reagierend

Wenn eine Verteidigung die Eigenschaft reagierend hat, werden alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Rüstung

Rüstung bietet Schutz vor den meisten Formen von direktem Schaden, also allem was die Ausdauer beschädigt. Der Verteidigungswert eines Charakters der eine Rüstung trägt ist gleich seinem relevanten Verteidigungsattribut (Kraft im Nahkampf, Geschick im Fernkampf) addiert mit der Stufe der Rüstung. Rüstungswerte werden nicht mit Schildwerten addiert. Lediglich der höchste Verteidigungsmodifikator zählt.

Rüstung gibt es in verschiedenen Arten und Formen, von leichten widerstandsfähigen Stoffen, welche faktisch nicht von normaler Kleidung unterschieden werden können bis hin zu vollen Verteidigungsanzügen, die schwerlich mit etwas verwechselt werden können was nicht für den Einsatz auf einem Schlachtfeld gedacht ist. Spezielle Kampfausrüstungen können auch über zusätzliche Eigenschaften wie Lebenserhaltungssysteme, Kommunikationsgeräte etc verfügen.

Je schwerer die Rüstung, desto mehr wird sie die Beweglichkeit des Charakters limitieren.

Rüstung

Rüstungsart	Stufe	Preis	Anmerkungen
Leichter Taktischer Anzug	1	400 Cr	Maximales Geschick 8
Mittlerer Taktischer Anzug	2	800 Cr	Maximales Geschick 7

Schwerer Taktischer Anzug	3	1,600 Cr	Maximales Geschick 6
Leichte Kampfrüstung	4	2,000 Cr	Maximales Geschick 5
Mittlerer Kampfrüstung	5	4,000 Cr	Maximales Geschick 4
Schwere Kampfrüstung	6	8,000 Cr	Maximales Geschick 3

Energieschilde

Schilde bietet schutz vor den meisten Formen von direktem Schaden, also allem was die Ausdauer beschädigt. Der Verteidigungswert eines Charakters der ein Schild trägt ist gleich seinem relvanten Verteidigungsattribut (Kraft im Nahkampf, Geschick im Fernkampf) addiert mit der Stufe des Schildes. Schildwerte werden nicht mit Rüstungswerten addiert. Lediglich der höchste Verteidigungsmodifikator zählt.

Energieschilde gibt es in einer Vielzahl von Formen, von Gürteln über Armreifen bis hin zu Schildharnischen.

Schwerere Schilde können die Beweglichkeit eines Charakters limitieren.

Energieschilde			
Schildart	Stufe	Preis	Anmerkungen
Ludax Sicherheitsschild	1	1,600 Cr	Maximales Geschick 8
Leuchtendes viziliansisches Schield	2	3,200 Cr	Maximales Geschick 7
Zniss Persönliches Schutzschild	3	6,400 Cr	Maximales Geschick 6
Zniss Professionelles Schutzschild	4	8,000 Cr	Maximales Geschick 5
Koltsov Interferenzgenerator	5	16,000 Cr	Maximales Geschick 4
Schattenfächer Externes Kraftfeld	6	32,000 Cr	Maximales Geschick 3

Nahkampfwaffen

Der Angriffswert eines Charakters, der einen Nahkampfangriff durchführt ist gleich der Summe aus Kraft und der Stufe seiner waffe. Ein Charakter mit Kraft 2, der ein Messer (Stufe 1) verwendet hätte einen AV von 3.

Waffen, die mit beiden Händen verwendet werden müssen, sind in der Regel anspruchsvoller in ihrer Verwendung. Versucht jemand sie nur mit einer Hand zu führen, hat das in der Regel einen Strafwürfel zur folge.

Nahkampfwaffen

Waffentyp	Stufe	Preis	Anmerkungen
Keule	1	15 Cr	
Messer	1	25 Cr	
Speer	1	60 Cr	
Stab	1	15 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Peitsche	1	20 Cr	
Handbeil	2	35 Cr	
Kampfmesser	2	40 Cr	
Machete	2	40 Cr	
Schwert	2	50 Cr	
Brechstange	2	25 Cr	Zweihändig
Elektroschlagstock	2	150 Cr	Schockend ¹
Axt	3	70 Cr	
Großschwert	3	75 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Vibromesser	3	250 Cr	
Siobhan Kampfstab	3	750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Teelau Rotationsklingen	3	3250 Cr	In Jeder Hand eine
Großaxt	4	105 Cr	Zweihändig
Segmentschwert	4	1750 Cr	Variable Länge
Vibroschwert	4	375 Cr	
Vibroaxt	4	500 Cr	

Zahatar Vibrodoppelaxt	5	1750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Kroy Kriegsschwert	5	2250 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge

1. Schockend / Lähmend - Unter Aktionen Nachschlagen.-

Psiklingen

Psiklingen (auch bekannt als Laserschwerter, Sternenklingen, Sonnenschwerter etc) sind Nahkampfwaffen, welche einen etwa 9mm dicken und zwischen 50cm und 150cm langen Energiestrahle als Klinge haben. Wenn sie nicht aktiv ist, erscheint die Waffe wie ein 25-30 cm langer Zylinder. Weil Psiklingen in der Regel vom Benutzer selbst in Handarbeit hergestellt werden, gibt es keine zwei Psiklingen die exakt gleich sind. Einige mögen wie Kunstwerke erscheinen, während andere aussehen wie ein Rohr mit Knöpfen dran.

Der Angriffswert eines Charakters, der eine Psiklinge verwendet ist gleich seiner Stärke summiert mit der Stufe der Waffe. Verwendet ein Charakter mit Stärke 2 eine normale Psiklinge (Stufe 5) hätte er einen Angriffswert von 7.

Psiklingen haben in der Regel die Durchdringende Eigenschaft. Daher werden bei einem Angriff alle Würfel die nur eine 1 zeigen neu gewürfelt bis sie ein anderes Ergebnis darstellen.

Psiklingen haben auch normalerweise eine nichttödliche "Schocken" Einstellung. Nahezu jede Klinge wird diese Eigenschaft haben, auch wenn sie eventuell nie benutzt wird.

Psiklingen sind gefährlich für ihre Benutzer, wenn diese nicht über Vorahnung verfügen, da die Klingen selbst Masselos sind und dem Nutzer kein Gefühl für ihre Positionierung vermitteln. Sollte jemand ohne diese Kraft mit einem Angriff, der eine Psiklinge verwendet um mehr als 3 scheitern, so wird sich der Benutzer selbst verletzen und Ausdauer verlieren.

Psiklingen haben, neben der normalen Schwertform, eine Reihe anderer Formen. Die gängigsten sind der Psistab und die Psilanze.

Psistäbe sind im Grunde zwei an ihren Griffen zusammengeklebte Psiklingen. In deaktiviertem Zustand sind Psistäbe zwischen 30 und 60 cm lang (die kürzeren falten sich in sich zusammen beim Deaktivieren). Ein Psistab kann wie eine Psiklinge mit nur einer aktiven Seite oder mit zwei aktiven Seiten verwendet werden. Sind beide Seiten aktiv, ist die Verwendung noch einmal deutlich schwieriger als bei Psiklingen. Scheitert ein Angriff eines Charakters ohne Vorahnung um nur einen Punkt, wird der Nutzer sich selbst verletzen.

Eine Psilanze ist effektiv eine Psiklinge, die an einem langen Stab befestigt ist. Psilanzen sind weniger agil als Psiklingen, und können daher nicht mit Fähigkeiten wie Ablenken, Reflektieren und

Abwehren verwendet werden. Sie sind aber auch bedeutend sicherer. Ein Charakter der mit einem Angriff scheitert wird sich in der Regel nicht selbst verletzen.

Wie bei anderen Zweihandwaffen wird der Versuch des Führens mit einer Hand von Psistäben und Lanzen mit einem Strafwürfel belegt.

Psiklingen

Typ	Stufe	Preis	Anmerkungen
Psiklinge	5	5000 Cr ²	Durchdringend ¹
Psistab	5	10,000 Cr ²	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge, Durchdringend ¹
Psilanze	5	5500 Cr ²	Zweihändig, Durchdringend ¹

1. Durchdringend - Siehe dieses Kapitel weiter oben
2. Normalerweise nicht im Handel erhältlich

Die Energieklinge einer solchen waffe ist weiß, wenn die Waffe grade frisch gefertigt ist, und nimmt langsam eine Farbe an, die zum Temperament ihres Benutzers passt. Sobald eine Farbe klar erreicht ist, normalerweise nach etwa einer Woche, ändert sich die Farbe nichtmehr, selbst wenn der Benutzer der Waffe wechselt.

Psiklinge Farben

Farbe	Temperament
Rot	Im Positiven: Ein gesundes Selbstvertrauen, jemand der stark, gefühlvoll, energiegeladen und passioniert ist Im Negativen: Jemand der Wütend ist, eine angespannte oder hartherzige natur hat.
Orange	Im Positiven: Produktiviät und Kreativität, jemand der sozial, detailverliebt und mutig ist. Im Negativen: Kann auf Stress und abhängigkeiten hinweisen.
Gelb	Weist auf jemanden mit einer optimistischen und lockeren natur hin, außerdem auf Inspiration und Intelligenz
Grün	Steht für Ausgeglichenheit, Wachstum und dem Willen sich zu verändern. Ist ein starker Indikator für jemanden der Seine mitmenschen, Tiere und die Natur liebt.
Türkis	Eine mitfühlende und gefühlvolle person, wie ein Heiler oder Ratgeber
Blau	Deutet auf Ruhe und Fokus hin, Ist ein indikator für eine Klare, Wahrheitsgetreue und Intuitive Person.

Indigo	Ein verwender mit tiefen Gefühlen, jemand der über tiefe Intuition und Gefühle verfügt.
Violet	Eine Sensible natur mit großem Psychischem Potential. Kann auch auf eine künstlerische Ader hindeuten.
Lavender	Ein verwender mit großen Visionen und Vorstellungen.

Waffen mit kurzer Reichweite

Waffen mit kurzer Reichweite sind normalerweise nützlich in distanzen bis zu 10m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der eine Pistole (Stufe 2) verwendet hätte eine AV von 5.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit kurzer Reichweite

Waffe	Stufe	Preis	Anmerkung
Taschenblasterpistole	2	300 Cr	
Sportblasterpistole	2	450 Cr	Angriffsbonus ¹ wenn sich der verwender nicht bewegt
Blasterpistole	3	500 Cr	
Automatische Blasterpistole	3	2000 Cr	Angriffsbonus ¹ (verschießt mehrere Schüsse)
Elektroschocker	3	350 Cr	Schockend ⁴
Blasterkarabiner	4	900 Cr	Zweihändig
Flammenwerfer	6	350 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (breiter Fächer), Angsteinflößend ⁵
Schlafgranate	8	250 Cr	Explodierend ² , Blendend ³ , Lähmend ⁴ , Einmal verwendbar
Splittergranate	12	200 Cr	Explodierend ² , Einmal verwendbar
Schockgranate	12	250 Cr	Explodierend ² , Blendend ³ , Einmal verwendbar

Brandgranate	12	250 Cr	Explodierend ² , Furchteinflößend ⁵ , Einmal verwendbar
Lähmungsgranate	14	250 Cr	Explodierend ² , Lähmend ⁴ , Einmal verwendbar

1. Siehe Vorteile und Strafen
2. Siehe Explodierend
3. Siehe Blendend
4. Siehe Schockend / Lähmend
5. Siehe Furchteinflößend

Waffen mittlerer Reichweite

Waffen mit mittlerer Reichweite sind normalerweise nützlich in Distanzen bis zu 50m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der ein Gewehr (Stufe 4) verwendet hätte eine AV von 7.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit mittlerer Reichweite

Waffe	Stufe	Preis	Anmerkung
Leichtes Automatisches Blastergewehr	3	2000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Lähmungsgewehr	4	450 Cr	Zweihändig, Lähmend ⁴
Sportblastergewehr	4	800 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ wenn sich der Verwender nicht bewegt
Automatisches Blastergewehr	4	4000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Schweres Blastergewehr	5	1000 Cr	Zweihändig
Schweres Automatisches Blastergewehr	5	6000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ (feuert mehrere Schüsse ab)
Handgelenksrakete	8	350 Cr	Einmal verwendbar

Lähmungskanone	8	800 Cr	Zweihändig, Explodierend ² , Blendend ³ , Lähmend ⁴
----------------	---	--------	--

- 1. Siehe Vor und Nachteile
- 2. Siehe Explosiv
- 3. Siehe Blendend
- 4. Siehe Lähmend

Waffen mit großer Reichweite

Waffen mit großer Reichweite sind normalerweise nützlich in Distanzen bis zu 500m. Der Angriffswert eines Charakters, der einen Fernkampfangriff (Geschick) verwendet ist sein Geschick summiert mit der Stufe der Waffe. Ein Charakter mit Geschick 3, der ein Scharfschützengewehr (Stufe 5) verwendet hätte eine AV von 8.

Blaster und andere Energiewaffen haben in der Regel eine "Schock" einstellung, auch wenn sie vielleicht nicht benutzt wird.

Waffen die als Zweihändig beschrieben sind, verursachen bei Einhändiger Führung einen Strafwürfel.

Waffen mit großer Reichweite

Waffe	Rating	Cost	Notes
Blaster Scharfschützengewehr	5	9000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus ¹ wenn sich der Verwender nicht bewegt, Durchdringend ³
Leichte Blasterkanone	6	3000 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen
Schwere Blasterkanone	11	4500 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen, Explosiv ²

- 1. Siehe Vor und Nachteile
- 2. Siehe Explosiv
- 3. Siehe Durchdringend

Tools

Der Aktionswert eines Charakters, der versucht eine Fähigkeit zu verwenden, ist gleich dem zugehörigen Attribut summiert mit der Stufe des Werkzeugs, das er verwendet. Im allgemeinen

Haben einfache Werkzeuge oder Vielzweck geräte einen wert von eins (Generelles Terminal, Multitool etc). Normales Werkzeug wie man es in einem Werkzeugkasten findet hat eine Stufe von 2 und Spezialwerkzeug wie ein Hackingtool für ein bestimmtes Schloss hat eine Stufe von 3.

Werkzeuge

Werkzeug	Stufe	Preis
Atemgerät	1	250 Cr
Kommunikator	1	200 Cr
Datentablett	1	1000 Cr
Dronenlicht	1	10 Cr
Verfolgungssensor	2	1000 Cr
Schussdämpfer	1	25 Cr
Handschellen	3	15 Cr
Holografiekamera	1	3000 Cr
Makroferngläser	1	600 Cr
Multitool	1	250 Cr
Navigationsterminal	2	500 Cr
Nachtsichtgerät	2	1000 Cr
Mini Überwachungsdrohne	2	5000 Cr

Revision #3

Created 12 January 2019 15:34:03 by Maik

Updated 13 January 2019 20:38:20 by Maik