

Zero Space : Einführung

zerospace

nomen

Der Gravitationsmittelpunkt einer Lorentz Mannigfaltigkeit.

Was ist dieses Spiel?

ZeroSpace ist ein Weltraum Fantasy Rollenspiel, welches in einem gewaltigen interstellaren Imperium bevölkert von tausenden seltsamen und bewundernswerten aliens. ZeroSpace ist lediglich im losesten Sinne als "Science Fiction" zu klassifizieren. Jede wissenschaftliche Basis für Waffen, Fahrzeuge oder Lebewesen dient lediglich dazu einen anschein von Richtigkeit für das Universum zu wecken.

Das Spiel selbst ist sehr locker und spieler sollen sich ermutigt fühlen, die initiative zu ergreifen anstatt nur abzuwarten welche ereignisse ihnen in den Weg geworfen werden. Sie sind ebenfalls dazu ermutigt, ihr umfeld mitzugestalten und sich kreativ einzubringen, anstatt nur passiv zu schlucken was ihnen vorgesetzt wird.

Was ist ein Rollenspiel?

Jedes Rollenspiel hat einen Abschnitt an seinem Anfang, der versucht zu Erklären, was zum Teufel überhaupt ein Rollenspiel ist. ZeroSpace bildet dabei keine Ausnahme. Also fangen wir an! So einfach wie es klingt, es gibt zwei Elemente die Rollenspiele von dingen unterscheidet, die keine Rollenspiele sind: das ausfüllen von Rollen und damit ein damit verknüpfted Spiel.

Zuerst beinhaltet ein Rollenspiel das Spielen von Rollen. Generell bedeutet das in eine Persönlichkeit oder einen Charakter zu schlüpfen und Entscheidungen aus dieser Position heraus zu treffen. Wichtig: Einen Charakter an sich zu haben macht ein Spiel noch nicht zu einem Rollenspiel. Der Hund in Monopoly und ein Blutelf in WoW sind beides Charaktere, aber weder das eine noch das andere sind strikt gesehen Rollenspiel. Sicherlich kann man diese Rollen spielen, wenn man die betreffenden Spiele spielt, aber das Spielen dieser Rollen ist nicht ein direkter Aspekt dieser Spiele. Es ist weder möglich als Hund aus dem Gefängnis in Monopoly entlassen zu werden, weil man einen besonders bemitleidenswerten Hundeblick machen kann, noch ist es normal, bei WoW einen Kultisten durch einen Freien Dialog davon zu überzeugen den Spieler Friedlich seines weges ziehen zu lassen. Falls ein Spiel es nicht zulässt eine Situation durch eine nicht vorgefertigte, frei Improvisierte Lösung (wie unwahrscheinlich diese auch sein mag) zu einem Ende zu bringen,

handelt es sich nicht um ein Rollenspiel

Zweitens ist ein Rollenspiel ein Spiel. Rollenspiele sind Spiele die manchmal mit Improvisationstheater zu vergleichen sind und es gibt Ähnlichkeiten. Aber Improvisationstheater ist kein Spiel. Wie kann man feststellen, ob etwas ein Spiel ist? Spiele haben Regeln, die Dinge wie Auseinandersetzungen zwischen Spielern regeln und bestimmen, ob etwas, was ein Spieler tut, erfolgreich ist oder nicht. Improvisationstheater ist Spaßig, aber es gibt keine solchen Regeln, es handelt sich um eine Show in der alles erfunden ist und Punkte keine Bedeutung haben, wie es Drew Carey in "Whose Line is it Anyway?" beschreibt. Es ist Spaßig, aber kein Spiel, und somit kein Rollenspiel.

ZeroSpace hat mehr Regeln als einige Spiele aber weniger als andere, und ein wichtiger Anteil an der Lösung von Problemen ist es Entscheidungen zu treffen die der gespielte Charakter in dieser Situation treffen würde. Vielleicht ist die Entscheidung nicht die vorteilhafteste, aber wenn es sich um das handelt, was der Charakter tun würde, und wenn man Spaß am Spiel hat, dann handelt man korrekt, denn das ist worum es in ZeroSpace geht.

Falls jemand mehr darüber lesen möchte wer Rollenspiele spielt, und warum, dem sei folgender Artikel ans Herz gelegt: [The Escapist -- The Five Ws of RPGs](#).

Die Spieler

In einem Rollenspiel, übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Spielercharakters (Player Charakter - PC). Die Charaktere der Spieler sind imaginäre Personen die die imaginäre Welt von ZeroSpace bevölkern

In vielen Weisen ist der Spieler wie ein Schauspieler zu verstehen, der seine eigene Rolle aussucht, schreibt und gestaltet während das gespielte Stück Form annimmt und voranschreitet. Der Spielleiter bereitet die Bühne und erschafft die Welt, aber die Geschichte wird von den Spielercharakteren bestimmt.

Der Spielleiter

Der Spielleiter (Game Moderator / Game Master / GM) erschafft die Geschichte und die Welt und spielt alles was die Spielercharaktere in ihrem Abenteuer antreffen. Diese Wesen werden Nicht-Spieler Charaktere (NPCs) genannt. Die Spieler helfen dabei ihr Abenteuer zu gestalten, in dem sie auf die Herausforderungen, vor die sie der GM stellt reagieren und ihre eigenen Ziele verfolgen. Dies schafft einen dynamischen und kreativen Prozess, der eine Geschichte erschafft, die von allen gemeinsam geschrieben wurde.

Grundlegende Regeln

Ein Rollenspiel basiert auf Kooperation. Die Spieler (zu denen der GM zählt) befinden sich nicht in einem Wettstreit. Das Ziel ist es nicht den mächtigsten Charakter zu haben oder jeden Kampf zu gewinnen. Das Ziel eines Rollenspiels ist es gemeinsam interessante Geschichten zu erzählen und jeden Mitspieler zu unterhalten. Wir hoffen, dass du die Art Spieler bist, die es freut, gemeinsam mit Freunden Charaktere und Geschichten zu erschaffen.

Verwende den Gesunden Menschenverstand

Der Wichtigste Tipp den wir geben können ist es den gesunden Menschenverstand anzuwenden. Falls etwas in den Regeln, gegen deine Auffassung wie etwas funktionieren sollte fundamental verstößt, dann wende es nicht an. Wenn die Regeln etwas sinnloses zulassen oder etwas normales verbieten, dann wende sie nicht an. Sei bitte nicht die Art von Spieler, die auf die Regeln beharren auch wenn es gegen den gesunden Menschenverstand verstößt!

Verwende die Regeln nicht, solange du sie nicht brauchst!

Tatsächlich ist es möglich unterhaltsame und erfüllende Spielerunden zu verbringen, ohne überhaupt auf die Regeln Bezug zu nehmen. Die Geschehnisse zu umschreiben und gemeinsam ein Vorgehen festzulegen ist meistens eine bessere Lösung als alles nachzuschlagen und zu versuchen dem Regelwerk eine Antwort abzurufen.

Vermeide Diskussionen über die Regeln

Es liegt in der Natur jeglicher Aktivität des Menschen, dass es unterschiedliche Ansichten gibt. Wir haben versucht die Regeln für ZeroSpace so klar und eindeutig wie möglich zu gestalten, aber auch wir können nicht alles. Früher oder später wird es Differenzen in der Auslegung der Regeln geben. Das ist nicht falsch oder schlimm, und Diskussionen und Einigungen sind ein wichtiger Prozess. ABER: Alles zu seiner Zeit. Der Zeitpunkt für Diskussionen über Regeln ist vor oder nach einer Spielrunde, oder zwischen diesen aber nicht während des Spiels. Falls eine Diskussion über die Auslegung einer Regel mehr als eine Minute in Anspruch nehmen würde, sollte der Spielleiter eine Entscheidung fällen und die Diskussion vertagen. Der GM sollte sich dabei freundlich aber bestimmt verhalten, auch wenn das vielleicht einem Mitspieler nicht passt.

Respektiere das Genre und seine Konventionen

ZeroSpace ist ein Weltraum Fantasy Game, und als solches gibt es gewisse Konventionen was das Genre betrifft. Genre Konventionen sind durch Robert McKee definiert als "Spezifische Umstände, Rollen, Ereignisse und Werte, die ein Genre und seine Unterklassen definieren"

Als beispiel: Es gibt keine Regeln dafür, das ein Schiff keinen Treibstoff mehr hat, oder ein Blaster wieder aufgeladen werden muss. Es ist nun nicht so, das der Treibstoff von Raumschiffen nie zur Neige geht oder die Energiezelle eines Blasters immer voll ist. Dies ist natürlich nicht der Fall, und wenn ein Spielercharakter bewusst seinen Blaster durch dauerfeuer entlädt, dann ist das nicht unerwartet, aber es ist anzunehmen das dies nicht passiert, wenn es keinen guten Grund dafür gibt. Im Normalfall betanken die Spieler ihr Schiff automatisch und laden in Ruhepausen die Energiereserven ihrer Waffen auf oder füllen Munition und Rationen nach.

Eine andere Konvention in Zero Space ist, das die Hauptcharaktere fast nie sterben werden, und wenn dann nur weil es für die Dramaturgie des moments wichtig und unerlässlich ist, während die Namenlosen massen der Nichtspielercharaktere nach wenigen treffen zu boden gehen, ohen das tiefer auf ihr schicksal eingegangen wird.

Die Grundlegenden Mechaniken

Würfeln

Charaktere haben Nummerische werte, um bestimmen zu können was sie können. 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 Seschsseitige Würfes (2w6) und addiert das ergebnis zum zugehörigen Aktionswert (AV - ActionValue). Dieser wert wird mit einem wurf von 2w6 plus dem Schwierigkeitsgrad (DV - DifficultyValue) verglichen.

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

Falls der Wurf des Spielers höher oder Gleich dem Vergleichswert ist, ist der versuch erfolgreich. Es ist dabei nicht sinnvoll für banalitäten zu würfeln. Ebenso ist es sinnvoll eine Würfelprobe zu vermeiden, wenn es keine Sinnvollen konsequenzen für ein Scheitern und kein hindernis eines Erneuten versuchs gibt. Denn irgendwann würde es der Charakter schaffen.

Attribute

Jeder Charakter hat Sechs Attribute, die seine Grundlegeneden Physischen und Mentalen fähigkeiten beschreiben.

- **Kraft:** Physische Stärke, Nahkampffähigkeiten und Physische Ausdauer
- **Geschick:** Koordination, Fernkamf und Flexibilität
- **Intelligenz:** Die Fähigkeit fakten zu erfassen, schlussfolgerungen zu ziehen und Probleme zu lösen

- **Wille:** Überzeugung, die eigene Persönlichkeit (Charisma) und Empatie für die motivation anderer
- **Macht:** Übernatürliche Fähigkeiten, Psychisches Potential und die Stärke von Robotern
- **Ausdauer:** Die Fähigkeit körperlich und mental stress auszuhalten

Vergleiche das Kapitel zum Thema Attribute.

Fähigkeiten

Fähigkeiten erlauben es einem Charakter seine Attribute auf ein Spezifisches Problem oder Aufgabengebiet anzuwenden. Fähigkeiten kosten jeweils einen Charakterpunkt, bei der Erstellung eines Charakters, und besondere Erfahrung in einem Gebiet kostet einen weiteren Punkt. Spezialisierung in einem Gebiet verleihen Charakteren bei Proben einen zusätzlichen Würfel in Hinblick auf diese Fähigkeit.

Wenn ein Charakter auf eine Fähigkeit würfelt wird der Aktionswert zum Würfelwert addiert. Falls der Charakter die Fähigkeit hat, entspricht der Aktionswert dem korrespondierenden Attribut des Charakters plus dem Ausrüstungswert, falls nicht entspricht der Aktionswert lediglich dem Ausrüstungswert des Charakters, falls vorhanden. Das korrespondierende Attribut ist in der Regel bei den Fähigkeiten angegeben.

Vergleich das Kapitel zum Thema Fähigkeiten

Runden

Im Zweifel sind Ergebnisse abzurunden.

Aktionspunkte

Jeder Spieler beginnt eine Spielrunde mit einem Aktionspunkt. Ein Spieler kann Aktionspunkte verdienen, wenn sie etwas besonders interessantes oder unterhaltendes tun, wenn eine der Komplikationen ihres Charakters zu ernsthaften Problemen führt oder wenn der Spielleiter das Ergebnis einer Probe ignoriert um Dinge interessanter zu gestalten. Aktionspunkte können verwendet werden, um das Spiel zu verändern, zum Beispiel um einen Bonus in einem Kampf zu erhalten.

Vergleich das Kapitel über Aktionen.

Glossar

Aktionswert (AV)

Das Relevante Attribut eines Charakters, modifiziert durch ausrüstung und Spezielle Fähigkeiten

Konzil für Interstellaren Handel

Hunderte von Konzernen, geleitet durch das Direktorium

Geschick

Koordination, Fernkampf und Flexibilität

Gewaltmarsch

Basisbewegung x 6

Angriffsbonus

Verwende einen Zusätzlichen Würfel, wenn du angreifst (Anderer name für den Bonuswürfel)

Angriffsmalus

Verwende einen Würfel weniger, wenn du angreifst (Anderer für den Strafwürfel)

Angriffswurf

2w6+AV, verglichen mit dem Ziel um den Erfolg zu bestimmen

Angriffswert

Anderer Name für Aktionswert, das Relevante Attribut für einen Angriff plus Modifikatoren

Attribute

Die Sechs Grundeigenschaften eines Charakters: Kraft, Geschick, Intelligenz, Wille, Macht und Ausdauer

Basisbewegung

Normale bewegung über den Boden, abhängig von den Attributen eines Charakters

Grundwert

Der Wert eines Attributes eines Charakters, wenn er durch nicht eingeschränkt ist

Bonuswürfel

Verwende für eine Probe einen zusätzlichen Würfel

Kraft

Physische Stärke, Nahkampffähigkeiten und Physische Ausdauer

Charakterpunkte

Verwendet um Attribute, Fähigkeiten und Gaben für Charaktere zu erwerben

Verteidigungsbonus

Verwende einen Zusätzlichen würfel wenn du dich Verteidigst (Bonuswürfel)

Verteidigungsmalus

Verwende einen Würfel weniger wenn du dich Verteidigst (Strafwürfel)

Schwierigkeitsgrad(DV), mit Widerstand

Das Relevante Attribut des Gegenrs -> 2w6+DV = Wert der Probe

Schwierigkeitsgrad(DV, ohne Widerstand

Moderat: 3, Beachtlich: 6, Extrem: 9 Unmöglich: 12 -> 2w6+DV = Wert der Probe

Das Direktorium

Die Leitung des Konzils für Interstellaren Handel

Das Dominion

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Doppelbewegung

Basisbewegung x 2

Ausdauer

Die Fähigkeit körperlich und mental stress auszuhalten

Spezialisierung

Besondere Befähigung die einen Bonuswürfel verleiht

Spielleiter (GM)

Der Spieler der die Geschichte anleitet und alle NPCs steuert. Zuständig für entscheidungen im Konfliktfall

Gabe

Eine Besondere Fähigkeit, die ein Mensch haben kann, aber die die meisten Menschen nicht haben

Der Göttliche Schatten

Unsterblicher Herrscher über das Dominion

Imperium

Beschreibt meistens das Neue Imperium, selten ist auch das Alte Imperium gemeint

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Eine Totalitäre Theokratie, beherrscht durch die Priester des Göttlichen Schattens

InterSeK/ Interstellares Sicherheits Kommando / ISK

Eine Unabhängige Polizeiorganisation, gegründet durch Mitglieder der Planetaren Union

Liga der Unabhängigen Welten

Looser zusammenschluss von unabhängigen Sonnensystemen, die versuchen ihre souveränität zu wahren

Erfolgsgrad

Die Menge die eine Probe das Ziel übertroffen hat

Das Neue Imperium

Ein Vereintes Imperium von tausenden besiedelten welten

Nichtspielercharaktere (NPC/NSC)

Fiktionale Charaktere, die vom GM kontrolliert werden

Altes Imperium

Eine Ehemalige, Transgalaktische Zivilisation mit millionen von bewohnten welten, Vorgänger des Neuen Imperiums

Strafwürfel

Verwende einen Würfel weniger in einer Probe

Planetare Union

Eine lockere allianz von tausenden bewohnten welten an den Rändern des Imperiums

Spieler

Eine Real Existierende Person, die das Spiel Spielt (You just lost the game)

Spielercharakter (PC / SC)

Ein Fiktionaler Charakter der von einem Spieler kontrolliert wird.

Aktionspunkt

Kann verwendet werden um die Spielwelt zu verändern oder vorteile zu erhalten

Macht

Übernatürliche Fähigkeiten, Psychisches Potential und die Stärke von Robotern

Wille

Überzeugung, die eigene Persönlichkeit (Charisma) und Empatie für die motivation anderer

Intelligenz

Die Fähigkeit fakten zu erfassen, schlussfolgerungen zu ziehen und Probleme zu lösen

Rennen

Basisbewegung x 2, andere bezeichnung für Doppelbewegung

Intelligent

Fähig dinge Wahrzunehmen, probleme zu lösen, sich selbst zu erkennen und die Zukunft zu antizipieren. Ein Intelligentes Wesen ist eine Person.

Fähigkeitsprobe

2w6+AV, verglichen mit dem Zielwert um den Erfolg festzustellen

Sprint

Basisbewegung x 6 , andere Bezeichnung für Gewaltmarsch

Erfolg

Ein Wurf, der den Zielwert erreicht oder der ihn übertrifft

Zielwert

Wert den ein Spieler mindestens Erreichen muss um eine Probe zu bestehen

Union

Die Planetare Union

Gehen

Anderer Name für Basisbewegung, Attributsabhängig

ZeroSpace

Der Gravitationsmittelpunkt einer Lorentz Mannigfaltigkeit. (Die Blase beim Warpflug)

Revision #2

Created 8 January 2019 21:46:37 by Maik

Updated 8 January 2019 23:44:59 by Maik