

# Zero Space : Fähigkeiten

Fähigkeiten erlauben es einem Charakter seine Attribute einzusetzen um ein bestimmtes Problem anzugehen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Fähigkeiten kosten einen Charakterpunkt (CP). Eine Spezialisierung in einer Fähigkeit kostet einen weiteren CP, und gibt dem Charakter einen Bonuswürfel, sollte die Probe auf die er Würfeln muss im Bereich seiner Spezialisierung liegen. Wir schlagen vor, etwa 10 CP bei der Charaktererstellung für Fähigkeiten auszugeben. Sollte dein Charakter jedoch über Alieneigenschaften, Gaben oder Esoterische Kräfte verfügen sollte dein Charakter mindestens 5 CP in Fähigkeiten investieren.

Fähigkeiten sind relativ breit gefasst. Wissenschaft beispielsweise deckt alles ab, von Archeologie bis hin zu Zymologie. Es ist jedoch so, dass nur weil ein Charakter all das mit einer Fähigkeit tun kann er dies noch lange nicht sollte oder muss. Ein Charakter der Fähigkeiten im Bereich Technik hat könnte, theoretisch gesehen alles machen vom Reparieren von Holokameras bis hin zum Planen von Repulsoraufzügen. Das bedeutet aber nicht, dass es Sinn macht, dass er das tut. Ein erfahrener Elektriker ist nicht zwingend in der Lage den Motor eines Gravobikes zu reparieren, auch wenn beide Aufgaben von der Techniker Fähigkeit abgedeckt sind. Es liegt im Bereich des Spielers ob eine Handlung Sinn für einen Charakter macht oder nicht und es ist seine Aufgabe dies dem Spielleiter mitzuteilen.

## Aktionswert (AV)

Der Aktionswert eines Charakters ist normalerweise gleich dem Attribut, das sie benutzen um eine Aufgabe zu erfüllen plus dem Wert der Ausrüstung dazufügt. 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 Verkablung zu finden, dann wird die Probe wahrscheinlich auf Technik (Intelligenz) stattfinden, während eine Reparatur bei der es darum geht die Feinkalibrierung der Fokuslinsen 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 ein 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, das 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.

# Typische Fähigkeiten

ZeroSpace teilt Fähigkeiten in sehr breite Fachrichtungen ein. Die gleich Folgende liste erhebt weder einen Anspruch auf vollständigkeit, noch ist sie vollständig objektiv. Fähigkeiten sind eingeteilt nach ihrem nutzem im spiel, nicht nach einer bestimmten struktur. Aus diesem Grund ist Wissenschaft sehr sehr breit gefasst, während IT sich auf einen relativ engen bereich beschränkt. Es ist auch möglich die Selbe Aufgabe mit verschiedenen fähigkeiten zu lösen. Auf einen Baum zu klettern kann bespielsweise mit Athletik (Kraft) oder aber auch mit Überlebenskunst (Kraft) gelöst werden. Wie fähigkeiten angewandt werden liegt immer im ermessens des Spielleiters der dies in Interaktion mit seinen Mitspielern klären sollte. Ein Charakter kann auch über Fähigkeiten verfügen, die hier so nicht aufgeführt sind. Neu Geschaffene Fähigkeiten sollten aber alles in allem etwa über die gleiche bandbreite an Anwendungen verfügen wie die hier gelistete. Eine neue Fähigkeit mit dem Namen Einzelkämpfer, die alles abdeckt was Fernkampf, Nahkampf, Athletik, Überlebenskunst und Heimlichkeit abdeckt wäre beispielsweise sehr unfair. Das Typische attribut für eine Fähigkeit ist hier ebenfalls aufgeführt, doch es sei noch einmal daran erinnert, das das Verlangte Attribut sich je nach Umstand ändern kann.

Typische Fähigkeiten

Fähigkeit	Attribut	Beispiele
Athletik	Geschick oder Kraft	Klettern, Gymnastische Übungen, Reiten, Rennen, Tauchen, Schwimmen, Werfen
Nahkampf	Kraft	Äxte, Keulen, Psischwerter, Speere, Schwerter, Faustampf, Vibroklingen, Nahkampfkräfte Esoterischer Art
IT	Intelligenz	Künstliche Intelligenz, Forensiche Analysen, Datenfälschung, Hacken, Programmieren, Sicherheitssysteme, Sensorik

Kultur	Intelligenz	Kunst, Geschichte, Musik, Philosophie, Politik, Medien, Aussehen, Kleidung
Täuschen	Wille	Täuschen, Tarnen, Lügen, Verkaufen
Diplomatie	Wille	Überreden, Überzeugen, Unterhalten, Etikette, Verhandlungen, Straßenwissen
Technik	Intelligenz	Architektur, Elektronik, Mechanik, Raumschifftechnik, Sprengstoffe
Gewandheit	Geschick	Bombenentschärfung, Schlösserknacken, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks
Nachforschung	Intelligenz	Beweise Analysieren, Beweise sammeln, Hinweise erkennen
Überzeugen	Wille	Bestechung, Verhör, Führungskraft, Verführung
Medizin	Intelligenz	Cyberimplantate, Diagnosen, Nanotherapien, Pharmalogie, Operationen
Wahrnehmung	Intelligenz	Lauschen, Einen Geruch oder Geschmack wahrnehmen, Beobachter bemerken
Darstellung	Wille	Komik, Tanz, Musik, Singen, Theater
Fahrzeug-beherrschung	Geschick oder Intelligenz	Flugzeuge, Bodenfahrzeuge, Schweres Gerät, Drohnen, Raumschiffe, U-Boote, Schiffe
Fernkampf	Geschick	Blaster, Blaster Gewehere, Armbrüste, Wurfwaffen, Raketenwerfer, Fernkampfkräfte Esoterischer Art
Wissenschaft	Intelligenz	Astronomie, Chemie, Genetik, Geologie, Biologie, Mathematik, Nanotechnologie, Physik, Psychologie
Raumschiff Waffen	Intelligenz	Disruptoren, Protonen Torpedos, Warpraketen, Laserlanzen
Heimlichkeit	Geschick	Verstecken, Beschatten, Schleichen
Überlebenskunst	Intelligenz	Sammeln, Jagen, Wegfindung, Taktik, Spurenlesen

# Athletik

Die Fähigkeit Athletik deckt das gesamte Spektrum von Breitensportarten ab. Kampfkünste sind ausgeschlossen. Dies sind Dinge wie Rennen, Springen, Klettern, Schwimmen, Werfen etc.

Generell ist ein Wettstreit im Bereich Athletik ein einfacher Vergleich des relevanten Attributs. Gibt es einen Gleichstand zwischen den Attributen, würde gewürfelt werden, eventuell sogar in mehr als einer Probe. In einigen Sportarten ist der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren im Millisekundenbereich.

Athletik verlangt typischerweise nach einer Probe auf Kraft oder Geschick.

Beispiele: Klettern, Gymnastische Übungen, Reiten, Rennen, Tauchen, Schwimmen, Werfen

## Nahkampf

Nahkampf deckt die vielfältigen Mittel ab, die Menschen gefunden haben sich gegenseitig zu verletzen, entstellen oder zu töten während man sich in direktem Kontakt miteinander befindet. Alles was im direkten Kontakt im Kampf miteinander abläuft ist von der Nahkampf-Fähigkeit abgedeckt.

Nahkampf ist normalerweise eine Probe auf Kraft.

Beispiele: Äxte, Keulen, Psischwerter, Speere, Schwerter, Faustampf, Vibroklingen, Nahkampfkräfte  
Esoterischer Art

## IT

Fähigkeiten im Bereich IT erlauben es einem Charakter Programme zu schreiben, alte Programme zu verstehen oder Daten in Netzwerken zu verfolgen. Es erlaubt einem Charakter auch, Sicherheitsprogramme und Protokolle zu umgehen. Wenn ein Charakter besonders bewandert in einem bestimmten Programm ist, kann es sogar sein, dass der GM auf eine Probe ganz verzichtet. Wird versucht in ein System einzudringen, so ist die Probe meist in einem recht hohen Bereich (6-9) da Sicherheitsprogramme sehr weit fortgeschritten sind.

An einem Wurf auf IT zu scheitern bedeutet das ein Versuch vielleicht nur nicht erfolgreich war. Vielleicht wurde aber auch ein stiller Alarm ausgelöst oder es wurde eine Spur hinterlassen die es Feinden erlaubt die Charaktere zu verfolgen.

IT ist in der Regel eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Künstliche Intelligenz, Forensische Analysen, Datenfälschung, Hacken, Programmieren, Sicherheitssysteme, Sensorik

## Kultur

Fähigkeiten im Bereich Kultur verleihen ein breites Wissen über die allgemeine Lebenssituation. Das kann generelles Wissen, wie Literatur oder Kunst sein, oder aber auch kleine Informationen wie den Drittnamen des Fünften Imperators oder die Herkunft des grünen Streifens an Abfallports von Raumschiffen (Ja da ist einer - überall)

In der Regel ist Kultur eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Kunst, Geschichte, Musik, Philosophie, Politik, Medien, Aussehen, Kleidung

## Täuschen

Täuschen wird verwendet um jemanden von der Wahrheit einer Aussage oder Situation zu überzeugen, in der Regel um eine Reaktion zu provozieren. Das kann passieren, um jemanden von einer religiösen Idee zu überzeugen oder um ihm ein Auto zu verkaufen. Es ist nicht nötig, dass der Täuschende seine eigenen Aussagen glaubt, aber wenn sie selbst tief überzeugt sind, können sie einen Bonuswürfel dafür erhalten, eigene Ehrlichkeit kann sehr überzeugend sein. Falls der getäuschte dazu neigt dem Täuschenden sowieso zu glauben, kann man auch auf ein Würfeln verzichten. Falls man aber versucht jemanden von etwas völlig absurden (aus dem Blick des Täuschenden) zu überzeugen, dann kann es sein, dass der Versuch mit einem Strafwürfel belegt wird, oder automatisch scheitert.

Eine gescheiterte Täuschung kann bedeuten, dass jemand die Lüge einfach nicht glaubt, sie kann aber auch die Beziehung zwischen zwei Charakteren belasten oder jemanden vom Exakten Gegenteil überzeugen.

Täuschung ist meistens eine Probe auf Wille

Beispiele: Täuschen, Tarnen, Lügen, Verkaufen

## Diplomatie

Die Diplomatie Fähigkeit wird benutzt um sich an sein soziales Umfeld anzupassen. Sie erlaubt einem Charakter sich mit der Bürokratie auseinanderzusetzen, im richtigen Moment die richtigen Manieren zu haben oder Verhandlungen mit zwielichtigen Gestalten zu überstehen. Eine Probe auf Demokratie kann erforderlich sein, wenn es gilt einen bestimmten Passierschein zu erhalten, Kontakt zu einer Gruppierung aufzubauen ohne dieser vor den Kopf zu stoßen oder um einen Gang mitzuteilen, das sie eine Falle zu erwarten hat.

Ein Scheitern in einer Prüfung auf Diplomatie kann zur Folge haben, dass ein Charakter von Teilen der Gesellschaft verachtet wird, oder dass er einen Mob mit Fackeln und Mistgabeln gegen sich aufbringt.

Diplomatie ist in der Regel eine Probe auf Wille und ist manchmal auch gegen Widerstand durchzuführen.

Beispiele: Überreden, Überzeugen, Konversationen, Etikette, Verhandlungen, Straßenwissen

# Technik

Technik ist eine wichtige Fähigkeit, wannimmer ein Charakter versucht etwas zu bauen, zu planen oder zu reparieren, seien es Gebäude, Maschinen, Systeme oder Materialien. Eine Probe auf Technik kann beispielsweise erforderlich sein, um eine Brücke zu reparieren, einen Teilchenbeschleuniger zu kalibrieren oder um einen Schutz gegen ein Strahlenleck zu errichten.

Ein gescheiterter Wurf auf Technik kann zur Folge haben, dass etwas einfach nicht funktioniert, oder dass es zu einer katastrophalen Fehlfunktion kommt.

Technik ist in der Regel mit dem Attribut Intelligenz verknüpft.

Beispiele: Architektur, Elektronik, Mechanik, Raumschifftechnik, Sprengstoffe

# Gewandheit

Gewandheit deckt Fähigkeiten ab, die besonderes Geschick mit den Händen und Fingern verlangen. Ein Wurf auf Gewandheit kann benötigt sein, um jemanden eine Uhr aus der Tasche zu stehlen oder um ein Schloss zu knacken.

Schlägt ein Wurf auf Gewandheit fehl, so kann es sein, dass der Versuch scheitert, oder dass jemand den Taschendiebstahl bemerkt.

In der Regel handelt es sich um einen Test der Geschicklichkeit.

Beispiele: Bombenentschärfung, Schlösser knacken, Taschendiebstahl, Taschenspielertricks.

# Nachforschung

Die Fähigkeit Nachforschung beschäftigt sich damit, Geheimnissen auf der Spur zu kommen, und seltsame Umstände zu untersuchen. Dies beinhaltet das Suchen nach Hinweisen, das Analysieren von Beweisen und das Durchsuchen von Datenbanken im Hypernet.

Schlägt die Nachforschung fehl, kann dies zu einer Sackgasse in einer Untersuchung führen, oder sogar auf eine falsche Fährte. Eventuell wird auch ein falscher Schluss gezogen.

In der Regel ist eine Probe auf Nachforschung ein oder mehrere Würfe auf Intelligenz.

Beispiele.: Sichten von Beweisen, Sammeln von Beweisen, identifizieren von Hinweisen.

# Überzeugen

Überzeugen ist die Fähigkeit die es ermöglicht anderen Informationen oder Handlungen zu entlocken, in dem man mit ihnen Flirtet, sie bedroht oder sie herinlegt. Verhöre hängen typischerweise daran das Gegenüber zu überzeugen, das sie nur die Wahrheit vor schlimmerem retten kann, während Verführung sogar dann erfolgreich sein kann, wenn das Ziel erkennt das es grade verführt wird.

Scheitert eine Probe, so könnte ein Verdächtiger Fehlinformationen geben oder jemand würde die avancen eines Verführers mit verachtung strafen.

Überzeugung ist meistens einer oder mehrere Würfe auf das Attribut Wille

Beispiele: Bestechung, Verhören, Anführen, Verführen

# Medizin

Wissen im Bereich der Medizin kann sehr nützlich in der gewalttätigen welt von ZeroSpace sein. Jedliche Medizinische Prozedur, vom Messen der Körpertemperatur und dem Leisten erster Hilfe bis hin zur Operation am offenen Herzen oder dem Verabreichen einer Nanotherapie ist von der Fähigkeit in Medizin abhängig. Medizin verleiht auch ein Grundwissen über Medikamente und Gifte und wie sie wirken. Simple Diagnosen können von nahezu allen Charakteren mit Wissen im Bereich der Medizin gestellt werden, aber komplizierte Operationen überlässt man besser Charakteren mit einer entsprechenden Spezialisierung.

Medizin ist meistens vom Intelligenzattribut abhängig.

Beispiele: Cyberimplantate, Diagnosen, Nanotherapien, Operationen

# Wahrnehmung

Wahnemung erlaubt es subtile dinge wahrzunehmen; gehörtes, gerochenes und geschmecktes einzuordnen und seine umgebung bewusst zu erkennen. Sie kann die Schärfe der Persönlichen Sinne wiedergeben oder die Beobachtungsgabe über die ein Charakter verfügt oder eine kombination derartiger dinge.

Es handelt sich in der Regel um eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Belauschen, Identifizieren von gerüchen oder geschmäckern, Wahrnemen eines Verfolgers.

# Darstellung

Die Fähigkeit der Darstellung dient dazu, andere zu unterhalten und sie von ihren alltäglichen Sorgen abzulenken.

In der Regel ist eine Probe auf Darstellung eine Probe auf Wille

Beispiele: Comedy, Tanz, Musik, Singen, Theater

## Fahrzeugbeherrschung

Die Fähigkeit zur Fahrzeugbeherrschung deckt die Navigation und Kontrolle über ein Fahrzeug ab, sei es nun ein Rennwagen, ein Raumjäger, ein Bagger, ein U-Boot oder ein Mech. Sie kann sich auch auf kleine Dinge wie ferngesteuerte Helikopter oder Drohnen beziehen. Die Fähigkeit, in Bezug auf Raumschiffe wird im Kapitel über Raumschiffe detaillierter beschrieben.

Eine gescheiterte Probe kann zur Folge haben, dass Waffen nicht eingesetzt werden können, weil das Fahrzeug sich falsch gedreht hat oder sogar ein Kontrollverlust oder eine Kollision.

In der Regel werden Aspekte wie Navigation über den Intelligenzwert und Steuerung über den Geschicklichkeitswert abgedeckt

Beispiele: Flugzeuge, Bodenfahrzeuge, Schweres Gerät, Drohnen, Raumschiffe, U-Boote, Schiffe

## Fernkampf

Fernkampf deckt die Dinge ab, die sich Menschen auf Distanzen hin antun können. Jegliche Form des Kampfes auf Distanz wird damit abgedeckt.

In der Regel wird dies über den Geschicklichkeitswert erreicht

Beispiele: Blaster, Blastergewehre, Armbrüste, Wurfaffen, Raketenwerfer und Distanzbasierte Esoterische Kräfte

## Wissenschaft

Wissenschaft kann eine Reihe von Feldern abdecken, abhängig von den Interessen eines Charakters. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann in jedem Bereich gebildet sein, den sein Hintergrund zulassen würde.

In der Regel ist die Probe mit dem Intelligenzwert verknüpft

Beispiele: Astronomie, Chemie, Genetik, Biologie, Geologie, Mathematik, Nanotechnologie, Physik, Psychologie

# Raumschiffwaffen

Die Fähigkeit Raumschiffwaffen findet Anwendung im Einsatz besonders schwerer Waffen gegen entfernte Ziele. In der Regel sind diese Waffen auf Raumschiffen montiert und werden im Weltraum eingesetzt, jedoch kann diese Fähigkeit auch auf stationäre planetarische Waffen übertragen werden.

In der Regel handelt es sich hier um eine Probe auf Intelligenz

Beispiele: Disruptoren, Protonentorpedos, Warpraketten, Laserlanzen

# Heimlichkeit

Heimlichkeit ist die Kunst herumzuschleichen und nicht aufzufallen. Eine Probe auf Heimlichkeit kann nötig sein, um sich in einem außerirdischen Schiff vor einem Monster zu verstecken, sich an einen Wächter anzuschleichen oder jemanden zurück zu seinem Versteck zu verfolgen. Umgebung, Deckungsmöglichkeiten, Tarnung und Geräuschkulisse können den Wurf beeinflussen.

Ein Scheitern bedeutet meistens das man entdeckt wird.

Heimlichkeit ist meistens ein Wurf auf Geschick und wird als Gegenattribut einen Wurf auf Wahrnehmung (Wille) haben.

Beispiele: Verstecken, Beschatten, Schleichen

# Überlebenskunst

Die Fähigkeit Überlebenskunst beinhaltet von den Dingen zu leben, die einem Charakter in seinem Umfeld zur Verfügung stehen, sich mit gefährlichen oder lebensfeindlichen Umgebungen auseinanderzusetzen oder sich allgemein zu orientieren. Die Schwierigkeit der Proben hängt von verschiedenen Faktoren wie Temperatur, Vorräte und Unterkunft sowie der Ausrüstung des Charakters ab. Überleben in einem normalen Umfeld mit vorhandenen Quellen für Essen und Trinken würde eine moderate Schwierigkeit haben, während das Überleben an heißen und gefährlichen Orten wie Wüsten oder der Arktis deutlich schwieriger wäre. Das Überleben in grundsätzlich besiedelten und lebensfreundlichen Gebieten würde wahrscheinlich nicht einmal eine Probe in Anspruch nehmen.

Das Scheitern bei einer Probe kann zu Krankheit oder Hunger führen, weil man sich nicht geschützt hat oder die Fährte eines Tieres verloren hat. Mehrere Fehlschläge könnten sogar zum Tod führen.

Überlebenskunst besteht meistens aus einer oder mehreren Proben auf Intelligenz

Beispiele: Sammeln, Jagen, Orientieren, Taktiken und Spurenlesen

---

Revision #6

Created 10 January 2019 15:16:11 by Maik

Updated 11 January 2019 11:03:21 by Maik