

## Zero-Gravity: Die Regeln

Die Regeln	Schaden und Verwundung
3	10
Einleitung	Modifikatoren
3	10
Proben	Deckung
3	11
So würfelst du eine Probe	Reichweite
4	11
Poolpunkte	Größe
5	11
Besondere Würfelerggebnisse	Umwelteinflüsse
5	11
Helfen	Unvorhergesehenes
6	12
Automatischer Erfolg	Pathogene
6	12
Erzählerischer Effekt	Erholung
6	13
Charakterregeln	Heilung
6	13
Runden und Aktionen	Erste Hilfe
7	13
Entfernungen und Bewegung	Notfall-Medizin
7	13
Initiative	Stationäre Behandlung
8	13
Kampf	Raumschiffregeln
8	14
Angriff	Runden im Raumkampf
8	14
Abwehr	Entfernungen im Raumkampf
8	15
Meucheln	Energieverteilung in einem Raumschiff
9	15
Aus einem Nahkampf lösen	Initiative im Raumkampf
9	15
Schusswaffen im Nahkampf	Raumkampf
9	16
Ziele ansagen	Raumschiffe
9	16
Rüstung umgehen	Drohnen
10	16

## Zero-Gravity: Die Regeln

Aktionen von Piloten und  
Drohnenoperatoren  
17

Aktionen von Besatzungsmitgliedern  
18

Lebenserhaltung  
20

Modifikatoren im Raumkampf  
20

Hitzezähler - Abwärme und Überhitzung  
20

Manöver von Piloten und  
Drohnenoperatoren außerhalb von  
Runden  
21

Spieler gegen Spieler  
21

Zielzahl und Gegner  
21

Waffen und Schaden  
22

# Die Regeln

## Einleitung

Zero-Gravity ist ein Science Fiction Tischrollenspiel (auch Pen&Paper genannt).

Nimm eines der Archetypen Charakterblätter oder einen anderen schon erstellten Charakter zur Hand bevor du weiter ließt. Dies wird dir beim Regelverständnis deutlich helfen.

Du befindest dich im 30. Jahrhundert. Die Menschheit hat sich in der Galaxis ausgebreitet. Der besiedelte Raum hat einen Durchmesser von fast 1000 Lichtjahren und auf mehr als 300 Planeten leben Menschen. Erst kürzlich hat man Kontakt zu anderen intelligenten Spezies aufgenommen. Diese wissen scheinbar viel mehr über die Menschheit, als die Menschen über sie. Ihr seid in einer Welt in der viele mächtige Interessengruppen ihre Spielchen miteinander spielen. Planetare Regierungen, Konzerne und die allgegenwärtige HSO (Human Space Organisation) sind in einem ständigen Kampf um Macht und Kontrolle. Die menschlichen Gebiete sind umgeben von Nationen anderer intelligenter Spezies. Die mysteriösen Q'Uon, die freundlichen Ndiri, die aggressiven Helu, sie alle scheinen ein Interesse an den Menschen zu haben. Ihr spielt eine Gruppe von Händlern, Söldnern, Wissenschaftlern, Spionen, Diplomaten, Dieben oder anderen Abenteurern, die mit ihrem Schiff durch den menschlich besiedelten Raum und die angrenzenden Gebiete fliegen. Ihr erlebt Abenteuer auf Raumstationen, auf Planeten und Asteroiden oder müsst euch in Raumkämpfen behaupten.

Dieses Buch, „Die Regeln“ soll dir als Anleitung und Nachschlagewerk dienen. Wie du deinen Charakter entwickelst und spielst entnimm bitte dem Buch „Die Charaktere“.

Näheres zu Raumschiffen und dem All als solches entnimm bitte dem Buch "Die Raumschiffe"

*„Der Zufall ist der einzig legitime Herrscher des Universums.“*

*Napoleon Bonaparte, 18./19. Jahrhundert*

**Diese Dinge brauchst du**

- Ein Charakterblatt (findest du bei Downloads) und einen Stift
- ein Schiffsdatenblatt für euer Raumschiff und eventuell Drohnenkartenblätter für deine Drohnen (beides findest du bei Downloads)
- zwei 20-seitige Würfel (W20) und einen 6-seitigen Würfel (W6)

## Proben

Wann immer es während des Spieles darauf ankommt zu ermitteln, ob ein Spieler mit einer seiner Handlungen erfolgreich ist oder nicht, wird gewürfelt.

In Zero-G würfeln nur die Spieler!

Der Spielleiter entscheidet von Fall zu Fall, ob die Handlungen eines Spielers einen Würfelwurf erfordern.

Ist der Spielleiter der Meinung, dass die Situation nicht mehr erzählerisch gelöst werden kann, nennt er dir eine Zahl, die die Schwierigkeit darstellt, die du erreichen musst.

Diese Zahl nennen wir die **Zielzahl!**

Den Würfelwurf, den der Spielleiter nun von dir verlangt, nennen wir eine **Probe!**

Mit Proben sind alle Würfelwürfe gemeint. Am häufigsten sind Proben während eines Kampfes. Kämpfe finden in **Runden** statt. Im Laufe eines Kampfes werden von dir normalerweise mehrere Proben gefordert.

Es gibt aber auch viele andere Situationen, die von dir eine Probe erfordern.

Klettern, springen, sich an etwas erinnern, ein Fahrzeug fahren, Informationen aus einem Buch oder einem Computer herausfinden, ein Zimmer durchsuchen usw..

Bei all diesen Tätigkeiten wird dein Erfolg durch eine Probe ermittelt.

### Proben wiederholen

Wenn du mit dem Ergebnis einer Probe nicht zufrieden bist, weil du es nicht geschafft hast, sogar wenn du eine 1 mit dem W20 gewürfelt hast, dann darfst du einen Erfahrungspunkt ausgeben und die Probe wiederholen. Du musst noch mindestens einen Erfahrungspunkt besitzen, siehe dazu auch das Kapitel „Erfahrungspunkte“ im Buch „Die Charaktere“.

## Zero-Gravity: Die Regeln

Das zweite Würfelerggebnis ist allerdings bindend, selbst wenn es schlechter ist, als das erste. Du kannst jede Probe maximal einmal wiederholen.

### Für den Spielleiter

Es liegt immer im Ermessen des Spielleiters, ob eine Probe nötig ist oder nicht.

Der Spielleiter darf frei entscheiden, ob er eine Situation erzählerisch oder durch das Würfeln von Proben löst.

---

## So würfelst du eine Probe

Um bei einer Probe Erfolg zu haben musst du die geforderte Zielzahl erreichen. Das bedeutet, dein Endergebnis muss gleich oder höher als die geforderte Zielzahl sein. Erreicht dein Endergebnis die Zielzahl nicht, war deine Probe ein Misserfolg. Folgende Umstände können dein Würfelerggebnis modifizieren:

- du setzt Punkte aus deinem Körperpool oder deinem Geistpool ein (siehe Kapitel „Poolpunkte“)
- du hast ein „Besonderes Würfelerggebnis“ (siehe Kapitel „Besondere Würfelerggebnisse“)
- jemand hilft dir (siehe Kapitel „Helfen“)
- Entfernungen und Umwelteinflüsse geben dir einen Malus (siehe die entsprechenden Kapitel)

Wenn deine Eigenschaft oder Fertigkeit den Wert Null (0) hat, nimmst du 2 W20. Der W20 mit der niedrigeren Zahl zeigt dein Würfelerggebnis.

*Beispiel:*

*Frank Smith ist „Planetologe“ und möchte ein Shuttle starten, hat aber die Fertigkeit „Raumschiffsteuerung“ auf null (0).*

*Darum würfelt er mit 2 W20. Er wirft eine 8 und eine 17. Da er den Wert null (0) hat, ist die 8 sein Würfelerggebnis (8+0). Auch sein Endergebnis ist somit 8. Das Shuttle bleibt am Boden, da der Spielleiter eine 15 als Zielzahl angegeben hatte.*

Wenn deine Eigenschaft oder Fertigkeit einen Wert von Eins oder größer ( $\geq 1$ ) hat, nimmst du 1 W20. Der Würfel zeigt dein Würfelerggebnis.

*Beispiel:*

*Frank gerät in ein Feuergefecht. Der Spielleiter sagt, dass ab jetzt in Runden gespielt wird und verlangt von jedem Spieler eine Initiative-Probe um festzustellen, wann die einzelnen Akteure an der*

*Reihe sind. Frank hat bei der Eigenschaft „Reflexe“ den Wert 7. Er würfelt mit einem W20. Er würfelt eine 9. Er addiert dazu seinen Wert von 7 und erhält eine 16 (9+7=16). Sein Endergebnis ist 16. Er handelt nun innerhalb der Runde nach allen Anderen mit Werten größer als 16 und vor allen Anderen mit Werten niedriger als 16. (Siehe Kapitel Initiative)*

Wenn du eine Kompetenz zu einer deiner Fertigkeiten einsetzen kannst, nimmst du 2 W20. Der W20 mit der höheren Zahl zeigt dein Würfelerggebnis.

*Beispiel:*

*Frank will seine Pistole auf einen Gegner abfeuern. Der Spielleiter nennt ihm als Zielzahl eine 18. Er hat einen „Fernkampfwert“ von acht (8) und die Kompetenz „Pistolen“. Er darf somit 2 W20 bei seiner Probe würfeln. Der Spielleiter gibt an, dass der Gegner sich in „weiter“ Entfernung befindet. Da Frank unbedingt treffen will, entscheidet er sich 3 Punkte aus seinem Körperpool einzusetzen. Er würfelt eine 4 und eine 13. Frank darf die 13 verwenden, addiert seinen Wert von 8, sowie die 3 Poolpunkte hinzu, muss allerdings den Malus von -5 abziehen, da sein Ziel „weit“ entfernt ist (siehe Kapitel „Entfernungen“). Sein Endergebnis von 19 (13+8+3-5=19) reicht aus, um den Gegner trotz der großen Entfernung zu treffen, zum Glück hatte er sich „angestrengt“.*

Wenn du ein Ass in einer Fertigkeit bist, nimmst du 1 W20 und 1 W6 oder 2 W20 und 1 W6, je nach dem ob du eine Kompetenz einsetzen kannst oder nicht. Der W20, der für dich zählt plus die Zahl des W6, ist dein Würfelerggebnis.

*Beispiel:*

*Frank ist ein Ass in „Planetologie“ mit einem Wert von 12. Er will im Gebirge eines Planeten einer Spur folgen. Der Spielleiter sagt, es sei ziemlich schwierig in diesem unbekanntem Gelände und legt die Zielzahl auf eine 25 fest. Als Kompetenz hat Frank aber nur Archäologie und kann diese deshalb hierfür nicht einsetzen, er bräuchte die Kompetenz „Fährten lesen“.*

*Er darf für seine Probe also 1 W20 plus 1 W6 würfeln.*

*Frank würfelt eine 9 auf dem W20 und eine 6 auf dem W6. Franks Endergebnis ist eine 27 (12+9+6). Er hat es geschafft und kann der Spur folgen.*

## Zero-Gravity: Die Regeln

Zusätzlich dazu erhält er einen „Erzählerischen Effekt“, da er eine 6 auf dem W6 gewürfelt hat. Spieler und Spielleiter überlegen nun zusammen, was „besonderes“ bei der Spurensuche vorgefallen sein könnte.

Das klingt jetzt vielleicht kompliziert, ist es aber nicht. Alle wichtigen Informationen hierzu stehen auf deinem Charakterblatt.

Das Würfelsystem in Zero-Gravity ist immer gleich:

- **welche Eigenschaft oder Fertigkeit kommt zur Anwendung und wie viele und welche Würfel darf ich dafür nehmen!**
- **wirf den oder die Würfel, addiere zum Ergebnis den Wert deiner Eigenschaft oder Fertigkeit, addiere oder subtrahiere alle Modifikationen, die dich oder die Situation betreffen!**
- **teile das Endergebnis deinem Spielleiter mit!**

---

### Poolpunkte

Um dein Würfelergebnis zu beeinflussen kannst du Punkte aus deinem Körperpool oder deinem Geistspool einsetzen. Diesen Vorgang nennen wir „Anstrengung“. Dabei kannst du Punkte bis zu einem gewissen Maximum aus diesen Pools abziehen und als Bonus mit deinem Würfelwurf addieren. Welchen Pool du für welche Eigenschaften und Fertigkeiten verwendest, und was dein jeweiliges Maximum ist, kannst du dem Kapitel „Eigenschaften - Pools und Anstrengung“ im Buch „Die Charaktere“ entnehmen.

---

### Besondere Würfelergebnisse

Bei Zero-Gravity gibt es eine Reihe Würfelergebnisse, die zu besonderen Effekten führen.

Diese Effekte gelten für alle Proben von Charakteren und Raumschiffen gleichermaßen.

#### **Besondere Ergebnisse des W20-Würfels**

##### **Die 1**

Zeigt der für dich zählende W20 eine 1, ist deine Handlung immer automatisch ein Misserfolg, unabhängig von allen Modifikatoren! Selbst in Fällen, in denen du nicht hättest würfeln müssen

(siehe unten „Automatischer Erfolg“) ist die gewürfelte 1 ein Misserfolg!

Eine 1 auf dem W20 löst immer einen „Erzählerischen Effekt“ aus. (siehe unten)

##### **Die 20**

Zeigt der für dich zählende W20 eine 20, ist deine Handlung immer automatisch ein Erfolg, unabhängig davon wie schwer die Aufgabe ist, ob dein entsprechender Wert 0 ist (dann hast du sogar zwei 20er gewürfelt) oder welche Mali dir auferlegt wurden!

Diese Regel gilt auch dann, wenn du rechnerisch keinen Erfolg haben könntest. Also immer erst einmal würfeln! Würfelst du die 20, hattest du außerordentliches Glück und es hat einfach geklappt.

Eine 20 auf dem W20 löst immer einen „Erzählerischen Effekt“ aus. (siehe unten)

##### **Kampf** (sowohl Nah- als auch Fernkampf)

Zeigt das Würfelergebnis der Treffer-Probe beim gültigen W20 die Werte 18, 19 oder 20, gelten die folgenden Effekte:

- die 18 führt zu 1 Punkt mehr Schaden
- die 19 führt zu 2 Punkte mehr Schaden
- die 20 führt zu 3 Punkte mehr Schaden sowie dem bereits erwähnten „Erzählerischen Effekt“.

##### **Heilung**

Zeigt das Würfelergebnis der Probe für „Notfall-Medizin“ oder „Stationäre Behandlung“ beim gültigen W20 die Werte 18,19 oder 20, gelten die folgenden Effekte:

- die 18 heilt 1 Pool-Punkt zusätzlich
- die 19 heilt 2 Pool-Punkte zusätzlich
- die 20 heilt 3 Pool-Punkte zusätzlich und führt zu dem bereits erwähnten „Erzählerischen Effekt“.

##### **Besondere Ergebnisse des W6-Würfels**

Nur jemand, der ein Ass in einer Fertigkeit ist, darf zusätzlich einen W6 würfeln. Daraus resultiert, dass bei einem solchen Könnern auch häufiger besondere Dinge passieren.

Die 1 und die 6 des gewürfelten W6 lösen einen „Erzählerischen Effekt“ aus.

##### Merke:

Eine gewürfelte 1 bei einem W6 muss nicht zwangsläufig ein negativer erzählerischer Effekt sein. Sondern hier hängt es bei der gewürfelten 1

## Zero-Gravity: Die Regeln

oder 6 immer davon ab, ob mit dem Ergebnis die Probe geschafft wurde oder nicht.

---

### Helfen

Führst du eine Aktion durch, die eine Probe erfordert, kann dir jemand dabei helfen.

Vorraussetzung dabei ist allerdings, dass derjenige, der dir hilft, auch selbst etwas von der Sache versteht.

Es kann dir immer nur eine helfende Person einen Bonus auf dein Würfelergebnis geben. Zu viele Köche verderben den Brei. Für die Dauer der Hilfe kann die helfende Person keine anderen Handlungen durchführen.

- du erhältst +2 auf dein Würfelergebnis, wenn der Helfende eine Fertigkeit hat, die nützt.

*Beispiel: du bist Arzt und operierst, dabei hilft dir ein Sanitäter, der die Fertigkeit „Medizin“ besitzt.*

- du erhältst +5 auf dein Würfelergebnis, wenn der Helfende eine Fertigkeit und eine Kompetenz hat die dir nützt.

*Beispiel: du bist ein Arzt, der versucht einen Xeno-Parasiten vom Mund eines Opfers zu entfernen. Dir hilft ein Xeno-Biologe mit der Kompetenz „Xeno-Krankheiten“*

- du darfst einen Würfel einmal erneut würfeln, wenn der Helfende ein Ass in einer Fertigkeit ist, die dir nützt. Dies gilt zusätzlich zu dem Bonus der Fertigkeit bzw. Kompetenz des Helfenden.

---

### Automatischer Erfolg

Ist dein Eigenschafts- oder Fertigkeitwert plus aller Boni, die du verwenden darfst gleich oder höher als die Zielzahl, hast du automatisch Erfolg. Du kannst dich also dazu entscheiden, nicht zu würfeln. Du darfst dazu alles addieren, was keinen Würfelwurf erfordert, also auch Pool-Punkte! Akzeptierst du den Automatischen Erfolg, kannst du im Kampf keinen Nutzen aus den Werten 18,19, und 20 ziehen und es kann auch nicht zu einem „Erzählerischen Effekt“ kommen. Allerdings gehst du auch nicht das Risiko ein, dass eine gewürfelte 1 einen Misserfolg bedeutet!

---

### Erzählerischer Effekt

Wie im Kapitel „Besondere Würfelergebnisse“ beschrieben, gibt es mehrere Würfelergebnisse, die einen „Erzählerischen Effekt“ auslösen.

Der „Erzählerische Effekt“ soll Spieler und Spielleiter dazu anregen, Situationen besonders erzählerisch auszugestalten.

Handelt es sich um die 1 auf dem W20, so geschieht ein besonders eindrucksvoller Misserfolg. Dabei muss es für den Betroffenen nicht unbedingt schlimmer werden. Aber es sollte etwas passieren, das den Verlauf der Ereignisse leicht verändert.

*Beispiel:*

*Ein Charakter will mit seiner Waffe schießen und würfelt die 1 auf W20.*

*Er erzählt der Spielerrunde, dass sein Charakter versucht hatte, sich während der Schussaktion hinter dem Baum zu verstecken, dabei stolperte er so unglücklich, dass er sich mit der Pistole in einer Astgabel verhakte. Als er sich losriß betätigte er aus Versehen den Sicherungshebel des Magazins, welches dadurch ausgeworfen wurde. Er braucht nun seine nächste Aktion, um es vom Boden aufzuheben und wieder in die Waffe zu laden.*

Genau so gibt es natürlich auch positive „Erzählerische Effekte“. Diese sollten immer eine kleine Belohnung für den Spieler sein.

*Beispiel:*

*Ein Charakter will den Fahrstuhl einer Raumstation hacken, um in ein gesichertes Stockwerk zu gelangen. Es gelingt ihm mit einer gewürfelten 20. Nun könnte ihm der Spielleiter mitteilen, dass er nicht nur den Zugang zum gewünschten Stockwerk erhält, sondern dass ihm auch alle Verschlüsselungscodes der Stationskommunikation in die Hände gefallen sind.*

*Oder dass er den Fahrstuhl nun so unter Kontrolle hat, dass er ihn für alle anderen Benutzer sperren kann usw....*

### Charakterregeln

Hier werden die Regeln erklärt, die dich und deinen Charakter betreffen, sobald in Runden gespielt wird, wie zum Beispiel in einem Kampf. Außerdem werden auch die Auswirkungen von Kämpfen erklärt, zum Beispiel Heilung und Erholung.

## Zero-Gravity: Die Regeln

Die Regeln aus dem Abschnitt **Proben** gelten hier genau so, wie in es den entsprechenden Kapiteln beschrieben ist.

### Runden und Aktionen

Sobald einzelne Entscheidungen und Handlungen der Spieler im Vergleich zu anderen Ereignissen stattfinden, wird in Runden gespielt. Häufig handelt es sich dabei um einen Kampf, aber es kann für den Spielleiter auch wichtig sein, wann und in welcher Reihenfolge die Spieler in anderen Situationen handeln.

Immer wenn so eine Situation eintritt wird in Runden gespielt. In Runden sind bestimmte Handlungen und Bewegungen geregelt.

Jede Runde nimmt circa 6 Spielsekunden in Anspruch. Das bedeutet, eine Minute besteht aus 10 Runden. Diese Einteilung ist wichtig, damit man weiß, wieviele Runden im Vergleich zur verstreichenden Zeit vergehen.

*Zum Beispiel:*

*Wie lange dauert der Kampf in der Kneipe schon an? Wann könnte eine Polizeistreife eintreffen, oder der Barkeeper Hilfe aus der Küche geholt haben, usw.*

**Jeder Charakter hat in jeder Runde eine „Aktion“ und eine „Freie Handlung“ zur Verfügung. Und man darf zusätzlich immer etwas kommunizieren (rufen, Handzeichen, usw.) und einen „Stellungswechsel“ durchführen.**

Als **Aktion** gilt alles, was die Aufmerksamkeit des Charakters voll in Anspruch nimmt. Schießen, Nahkampf, eine Waffe nachladen, etwas aus einer Tasche holen, einem Verwundeten helfen, einen Schrank durchsuchen oder rennen, jemandem bei dessen Aktion helfen, usw..

Als **Freie Handlungen** zählen vorbereitete Dinge wie eine Pistole aus einem Holster ziehen, einen Scanner vom Gürtel nehmen usw. Sobald etwas so vorbereitet ist, dass es kaum Zeit benötigt, kann es immer während einer Aktion getan werden. Muss man aber dazu in einer Tasche kramen, einen Verschluss öffnen, oder Ähnliches, handelt es sich um eine volle Aktion.

Lass im Zweifelsfall den Spielleiter entscheiden, was als „Freie Handlung“ einzuschätzen ist.

---

### Entfernungen und Bewegung

Es gibt 4 vereinfachte Entfernungszonen.

Kurz, mittel, weit und extrem.

Dabei beschreibt jeder dieser Zonen einen kreisförmigen Bereich um den Charakter.

#### **Entfernungen und Bewegung auf dem Boden:**

Kurz: bis 3 Meter

Mittel: bis 15 Meter

Weit: bis 30 Meter

Extrem: über 30 Meter

#### **Kurz = Stellungswechsel:**

(Richtwert ca. 3 Meter) „Kurz“ beschreibt den Bereich, in dem sich ein Charakter immer frei bewegen kann, egal was für eine Aktion er durchführt. (Außer bei der Aktion steht etwas anderes dabei). Du hast eine Aktion und deine „Freie Handlung“. Diese 3 Meter stellen einen Bereich um eine Person dar, die sie mit ein paar Schritten erreichen kann.

Alle Nahkampfwaffen haben als „Reichweite“, „Kurz“ stehen. In einem Handgemenge kann man mit 3 Metern jeden erreichen und gegen ihn kämpfen.

#### **Mittel:**

(Richtwert ca. 15 Meter) um eine „mittlere“ Entfernung zu überbrücken braucht man eine Runde. Will man während einer solchen Bewegung eine Aktion ausführen, hat man einen Malus von -5 auf das Würfelergebnis. Deine „Freie Handlung“ ist erlaubt. Der Spielleiter kann nach Bedarf eine Athletik-Probe verlangen, wenn zum Beispiel Hindernisse im Weg liegen, oder Ähnliches.

#### **Weit:**

(Richtwert ca. 30 Meter) Man muss schon rennen, um 30 Meter in 6 Sekunden zurücklegen zu können, dies entspricht einer Geschwindigkeit von 18km/h. Will man in einer Runde eine „weite“ Entfernung überbrücken, hat man auf alle Aktionen einen Malus von -10. Deine „Freie Handlung“ ist erlaubt. Der Spielleiter kann nach Bedarf eine Athletik-Probe verlangen, wenn zum Beispiel Hindernisse im Weg liegen, oder Ähnliches.

## Zero-Gravity: Die Regeln

### Extrem:

alles über ca. 30 Meter. Ohne Hilfsmittel oder spezielles Training kann man nicht mehr als 30 Meter pro Runde zurücklegen. Alles was in diesen Bereich fällt ist eine Entscheidung des Spielleiters.

### Verfolgungsjagden:

Möchtest du einen Fliehenden einholen, würfelst du Athletik-Proben gegen dessen Athletikwert (=Zielzahl). Je nach relativer Höhe gibt der Spielleiter dir an, wie weit du aufgeholt oder Raum verloren hast. Bei einer andauernden Verfolgung kann der Spielleiter verlangen, dass du dir Punkte aus deinem Körperpool abziehst. Sobald du den Fliehenden eingeholt hast, darfst du eine Aktion gegen ihn durchführen, bevor die Initiative ausgewürfelt wird.

Der Spielleiter gibt dir auch an, ob dein Charakter keine Chance mehr sieht den Fliehenden einzuholen, sei es wegen eines zu hohen Abstandes, oder weil Sicht oder Behinderungen das Verfolgen erschweren.

---

### Initiative

Wird in Runden gespielt, würfelt jeder Spieler eine Probe auf seine Eigenschaft Reflexe. Das heißt er nimmt einen W20 und addiert seinen Wert „Reflexe“ und etwaige Boni.Gegner, also NSC's haben einen festen Wert für ihre Initiative.

Der Spieler oder NSC mit dem höchsten Wert kommt als erster dran, der mit dem zweithöchsten Wert als zweiter und so weiter. Hat ein Spieler den gleichen erwürfelten Wert wie ein NSC, dann kommt der Spieler zuerst dran. Haben zwei Spieler den gleichen erwürfelten Wert, einigen sich die Spieler oder würfeln aus, wer zuerst dran kommt.

Du darfst jederzeit deine „Handlung verzögern“ wenn du erst die Aktionen Anderer abwarten willst, z.B. wenn du deine Kompetenz „Dazwischenspringen“ verwenden willst.

Die Initiative wird zu Beginn jedes Kampfes neu bestimmt und gilt, solange in Runden gespielt wird.

### Hinterhalte

Ein Hinterhalt ermöglicht es dir, das du eine Aktion durchführen darfst, bevor für die Initiative-Probe

gewürfelt und das Spiel in Runden fortgesetzt wird. Der Spielleiter kann den Spielern durch eine erfolgreiche Sinne-Probe ermöglichen einen ihnen gelegten Hinterhalt zu entdecken. Aber er kann auch von den Spielern verlangen durch eine erfolgreiche Probe sicherzustellen, dass ihr Hinterhalt von den NSC's nicht entdeckt wird.

## Kampf

Nahkämpfe und Fernkämpfe verlaufen nach dem gleichen Schema:

---

### Angriff

Angriffe erfolgen immer in Runden. Jeder Charakter hat 1 Aktion und 1 freie Handlung pro Runde zur Verfügung. Angriffe laufen dabei in vier Schritten ab.

1. Ermittle die Reihenfolge wie im Kapitel „Initiative“ beschrieben. Du kannst deine Aktionen immer verzögern wenn du willst, um andere Teilnehmer des Kampfes vor dir agieren zu lassen.
2. Wähle deine Aktion und deine freie Handlung in beliebiger Reihenfolge aus und beschreibe sie dem Spielleiter. Unter Umständen entwickeln sich hierbei besondere Bedingungen die der SL dann beschreibt, z.B. durch „Stellungswechsel“ (siehe Kapitel „Entfernung und Bewegung“).
3. Hast du dich für einen Angriff entschieden musst du eine Probe mit deiner Fertigkeit der entsprechende Waffe durchführen, wie im Abschnitt „Proben“ beschrieben. Ist dein Endergebnis inklusive aller Boni gleich oder höher als die vom SL vorgegebene Zielzahl, hast du getroffen.
4. Die Höhe des Schadens, den du verursachst, steht bei dem Profil deiner Waffe. Vergiss nicht den eventuellen zusätzlichen Schaden durch „Besondere Würfelergebnisse“ mit einzurechnen (s.o.).

---

### Abwehr

#### Du bemerkst den Angriff

Um einen Gegner abzuwehren nimm im **Nahkampf** deinen **Nahkampfwert**. Im **Fernkampf** nimmst du deinen **Fernkampfwert** nur dann, wenn du deinen Gegner siehst und wenn das Geschoss **geworfen**

## Zero-Gravity: Die Regeln

wurde. Geworfene Gegenstände, vom Stein über das Messer bis zum Speer sind so langsam und deutlich in der Bewegung erkennbar, dass dir deine Erfahrung als Fernkämpfer bei der Abwehr hilft. Wirst du aber von etwas schnellerem getroffen, musst du die Probe mit deinem Wert **Passive Abwehr** (siehe Charakterblatt) abhandeln. Verwende eventuell passende Kompetenzen, Pool und Boni und würfel eine Probe gegen die Zielzahl des Angreifers. Ist dein Endergebnis gleich oder höher als die Zielzahl des Angreifers, hast du den Treffer verhindert. Ist dein Wert niedriger, erhältst du Schaden (siehe Kapitel „Schaden und Verwundung“)

### Du bemerkst den Angriff nicht

Sobald du in einer Situation bist, in der du den Angriff nicht bemerken kannst oder aus irgend einem anderen Grund nichts aktiv gegen den Angriff unternehmen kannst, nimmst du immer deinen Wert für **Passive Abwehr**. Führe deine Abwehr wie oben beschrieben durch.

**Achtung:** ist dein Wert für Passive Abwehr höher als dein Nahkampf-oder Fernkampfwert, darfst du dich jederzeit entscheiden Passive Abwehr zu verwenden!

---

## Meucheln

Dies ist eine spezielle Version eines Angriffes und erfordert gewisse Voraussetzungen. Um einen Gegner lautlos und mit einem Streich zu töten, darf das Gegenüber deinen Charakter bislang nicht bemerkt haben. Nun musst du den Beginn von Runden und einer Initiativephase verhindern. Dazu musst du eine Heimlichkeits-Probe (Anschleichen) durchführen mit dem Sinnewert des Opfers als Zielzahl. Gelingt dies, muss anschließend ein Angriff ausgeführt werden, der mindestens 1 Wundpunkt verursacht (das bedeutet, mindestens 1 Punkt Schaden muss durch die Rüstung gelangt sein). Gelingt dir dies, so stirbt der Gegner dadurch lautlos. Beachte dass manche Waffen bei ihrer Benutzung aber sehr wohl Geräusche verursachen. Gelingt dir die Heimlichkeits-Probe nicht, dann hat dein Gegner eine Aktion, bevor die Initiative-Probe gewürfelt wird und danach in Runden weiterspielt wird.

**Merke:**

Bewusstlose Gegner können durch Schaden aus kurzer Distanz direkt gemeuchelt werden. Es ist keine Angriffs-Probe notwendig. Allerdings muss deine Waffe in der Lage sein, bei dem Bewusstlosen auch Schaden zu verursachen.

---

## Aus einem Nahkampf lösen

Um sich aus einem Nahkampf zu lösen, musst du einen Nahkampfangriff ausführen. Dieser Nahkampfangriff verursacht keinen Schaden. Ist die Probe erfolgreich, hast du dich aus dem Nahkampf gelöst und darfst dich eine kurze Entfernung (3 Meter) vom Gegner weg bewegen. Bedenke, dass der Gegner den Nahkampf in seiner eigenen Aktion wieder suchen kann. In dem Fall muss man sich erst wieder erneut lösen.

---

## Schusswaffen im Nahkampf

Moderner Kampf auf engstem Raum wird mit allen Mitteln ausgefochten. Die fehlende Entfernung macht Schusswaffen aber keineswegs

unbrauchbar. Folgende Möglichkeiten stehen einem Schützen im Nahkampf zur Verfügung:

- kämpft man mit einer Langwaffe (z.B. einem normalen Gewehr) im Nahkampf, kann man diese als Nahkampfwaffe benutzen, sie verursacht aber nur 5 Punkte Schaden.
- auch eine Kurzwaffe kann als Nahkampfwaffe genutzt werden, verursacht aber nur 3 Punkte Schaden.
- du kannst mit einer Kurzwaffe deinen direkten Gegner im Nahkampf beschießen. Dieser kann aber den Schuss auch mit seinem Nahkampfwert abwehren, wenn er möchte.
- es ist möglich in einen Nahkampf von außen hineinzufeuern. Das Ziel gilt aber als in schwerer Deckung und deine Zielzahl wird um -10 modifiziert. Außerdem besteht die Gefahr den oder die anderen Kombattanten zu treffen. Wäre die Probe auch ohne den Modifikator von -10 nicht gelungen, wird einer der anderen Beteiligten des Nahkampfes getroffen. Wer getroffen wird, entscheidet der Spielleiter.

---

## Ziele ansagen

Willst du mit deinem Angriff lieber einen bestimmten erzählerischen Effekt erzielen, anstatt Schaden zu machen, kannst du ein bestimmtes

## Zero-Gravity: Die Regeln

Ziel ansagen. Dies musst du dem Spielleiter mitteilen, bevor du die Probe würfelst. Dann machst du eine ganz normale Angriffs-Probe. Gelingt diese, führt das zu dem von euch vorher festgelegten erzählerischen Effekt. Allerdings machst du in diesem Fall niemals Schaden.

*Beispiele:*

*Du willst deinem Gegner die Pistole aus der Hand schießen (kleines Ziel, Malus von -5). Gelingt dir die Probe, fliegt dem Gegner die Pistole aus der Hand. Du willst einen Gegner so schubsen, damit dieser aus seiner Deckung gerät und einer deiner Kameraden auf ihn schießen kann. Gelingt dir die Nahkampf-Angriffs-Probe, erhältst du genau diesen Effekt.*

---

### Rüstung umgehen

Du kannst anstatt eines normalen Angriffes versuchen, die Rüstung des Gegners zu umgehen oder die Schwachstellen anzugreifen. Wenn du dich für solch einen Angriff entscheidest erhältst du einen Malus auf deine Probe. Der Malus ist der doppelten Wert der Panzerung, beziehungsweise Strahlenschutzes. Dies hängt davon ab, was für eine Art Schaden deine Waffe macht. Allerdings ist der Malus immer mindestens -5, selbst wenn Panzerung oder Schutz schwächer ist. Ist die Probe erfolgreich, dann zählt die Panzerung des getroffenen bei der Ermittlung des Schadens nicht. Ist die Probe nicht erfolgreich, dann ging der Angriff vorbei.

*Beispiel:*

- *Du schießt mit einer Pistole auf eine Wache mit einer leichten Rüstung mit Panzerung 2 (und Strahlenschutz 1). Du hast einen Malus von -5 auf deine Trefferprobe, denn  $2+2=4$  und dadurch zählt das Minimum von -5.*
- *Du schießt mit der selben Pistole auf eine Wache mit einem leichten Kampfangzug mit Panzerung 3 (und Strahlenschutz 3). Du hast einen Malus von -6 ( $3+3=6$ , mehr als das geforderte Minimum)*

---

### Schaden und Verwundung

Es gibt 2 Arten von Schaden, körperlichen und geistigen Schaden. Je nach dem, welcher Schaden erfolgt, sinkt dein Körper-Pool oder dein Geist-Pool. Ein Angriff macht eine bestimmte Menge Schaden. Bei der Angriffsart/Waffe steht dabei ob sie körperlichen (K) oder geistigen (G)

Schaden macht und ob der Schaden durch Panzerung oder Strahlenschutz verringert wird. Bedenke, Besondere Würfelresultate können den Schaden erhöhen.

**Schutzanzüge und Rüstungen** haben Werte für die Panzerung (P) und den Strahlenschutz (S). Ziehe je nach Art des Schadens entweder den Wert für Panzerung oder Strahlenschutz ab.

### Bewusstlos

Sinkt ein Pool auf null (0) ist dein Charakter bewusstlos. In diesem Zustand kann ihn der nächste Schaden auf kurze Distanz töten (siehe Kapitel „Angriff“, Meucheln).

Erhält dein Charakter normal weiteren Schaden, wird dieser vom jeweils anderen Pool abgezogen.

Dein Charakter kann nur durch eine andere Person mit einer erfolgreichen **Erste Hilfe** Probe aus seiner Bewusstlosigkeit erwachen. Bei Erfolg musst du dann einen (1) Punkt aus deinem anderen Pool in den Pool mit Wert 0 umverteilen. Enthält dein anderer Pool nur noch einen Punkt, bleibst du leider bewusstlos und benötigst **Notfall-Medizin**.

Sind beide Pools auf null (0) gesunken, ist dein Charakter bewusstlos und liegt im Sterben. Würfel einen W6. Der Würfelwert zeigt die Anzahl an Runden, die das Leben deines Charakters noch am seidenen Faden hängt. Dies ist die Zeit, die deinen Kameraden für **Erste Hilfe** oder **Notfall-Medizin** bleibt. (siehe Kapitel „Heilung“)

NSC's (außer spezielle Charaktere) haben nur einen Wundpool. Egal welchen Schadenstyp eine Waffe hat, der Schaden senkt immer den Wund-Pool. Ist der Wund-Pool eines NSC auf 0, stirbt er. Merke:

auch dies kann vom Spielleiter modifiziert werden, zum Beispiel wenn er möchte, dass den Spielern einer der getroffenen NSC's als Gefangener bleibt.

### Modifikatoren

Der Spielleiter ist natürlich immer frei darin, die Zielzahl zu modifizieren, und Proben dadurch zu erschweren oder zu erleichtern. In diesem Kapitel zählen wir einige übliche Modifikatoren auf.

### Deckung

In einem Feuergefecht stehen sich Kontrahenten meist nicht starr gegenüber, jeder versucht Gelände und Umgebung zu seinem Vorteil zu nutzen, vor allem indem man Deckung sucht. Generell gilt, je mehr man sich verstecken kann, umso schwerer ist man zu treffen. Als Richtlinie für den SL kann folgendes gelten:

- Teildeckung: Ist ein Körper zu mindestens 25% verdeckt, befindet er sich in Teildeckung. Die Treffer-Probe wird um -1 modifiziert.
- Leichte Deckung: Sind nur Extremitäten zu sehen, oder befindet man sich komplett hinter einer wenig soliden Deckung (z.B. Holzspanplatte), beträgt die Modifikation auf die Treffer-Probe -5.
- Schwere Deckung: In einem Schützengraben oder hinter Betonpfeilern beträgt die Modifikation durch Deckung sogar -10 auf die Treffer-Probe.

Waffen die Deckung prinzipiell zerstören können, können dies als erzählerische Aktion ausführen.

---

### Reichweite

Abhängig vom Waffenprofil (siehe Kapitel „Ausrüstung“ im Buch „Die Charaktere“) ist es schwerer Ziele auf gewisse Distanz zu treffen.

- Kurzwaffen treffen bis 15 Meter ohne Abzüge, bis zu ihrer halben Effektiven Reichweite mit -5 und bis zur Effektiven Reichweite mit -10.
- Langwaffen treffen bis 30 Meter ohne Abzüge, bis zu ihrer halben Effektiven Reichweite mit -5 und bis zur Effektiven Reichweite mit -10.
- Nur wenn du die Kompetenz Scharfschütze hast, kannst du Gewehre benutzen, die eine höhere effektive Reichweite als 500 Meter haben.

---

### Größe

- ein Malus von -5 für ein sehr kleines Ziel, z.B. die Flasche dort hinten auf dem Tisch oder der Apfel auf dem Kopf von Wilhelm Tells Sohn.
- ein Bonus von +5 für ein sehr großes Ziel, z.B. der Elefant vor dir, oder das riesige Scheunentor, kaum 3 Meter entfernt.

---

### Umwelteinflüsse

- Dämmerlicht, du stehst bis zur Hüfte in Wasser, Nebel mit einer Sichtweite von 30 Metern und ähnliches geben einen Malus von -5.
- Völlige Finsternis, du befindest dich unter Wasser, in einem Sandsturm und Nebel mit einer Sichtweite unter 3 Metern geben einen Malus von -10.

#### Schwerelosigkeit

Dies ist in Zero-Gravity ein häufiger Umwelteinfluss. Als Richtlinie für den Spielleiter gilt folgendes:

- besitzt du "Null-G Training“, kannst du alle Fertigkeiten und Kompetenzen normal nutzen.
- besitzt du „Null-G Training“ nicht, so musst du bei körperlichen Tätigkeiten deinen Fertigkeitswert als Wert 0 (null) betrachten. Das heißt du würfelst 2W20, nimmst den niedrigeren Wert und addierst den Wert 0.
- Magnetstiefel (oder etwas ähnliches) erlauben dir, dich bei Schwerelosigkeit normal fortzubewegen. Alle anderen körperlichen Tätigkeiten benötigen jedoch trotzdem die Kompetenz Null-G Training oder du unterliegst den oben genannten Auswirkungen.

#### Hohe Gravitation

entweder durch starke Beschleunigung oder weil man sich auf einem Planeten befindet der mehr Masse als die Erde hat, verursacht negative Modifikationen. Gravitation wird in G gemessen, 1G entspricht der normalen Erdanziehungskraft. Jedes G darüber bedeutet einen Malus auf alle Handlungen. Bis 2G hat man einen Malus von -5 auf alle körperlichen Aktionen, bis 3G hat man einen Malus von -10 auf alle körperlichen und einen Malus von -5 auf alle geistigen Aktionen. Gravitation von mehr als 3G hat zur Folge, dass man sofort bewusstlos wird, wenn man eine körperliche Aktion durchführt, außer man befindet sich in speziellen Andrucksesseln, oder ähnlichem.

Der Weltraum selbst, ist der gefährlichste Umwelteinfluss überhaupt. Ist man dem Weltraum schutzlos ausgeliefert, ist man nach 30 Sekunden (5 Runden) tot.

---

### Unvorhergesehenes

Jemand, den du nicht beachtet hast, der aber grob in deinem Sichtbereich ist, richtet plötzlich eine Waffe auf dich. Eine Tür direkt vor dir springt plötzlich auf. Ein Ziel bewegt sich sehr schnell.

Solche und ähnliche Situationen geben einen Malus von -5

Du bist extremem Stress ausgesetzt, weil du mitten im Kugelhagel etwas machen willst, was deine volle Aufmerksamkeit erfordert.

Solche und ähnliche Situationen geben einen Malus von -10

Gibt das gespielte Abenteuer nicht direkt einen Wert vor, ist es Sache des Spielleiters, einen Wert festzulegen.

---

### Pathogene

Infektionen, Giftstoffe und Strahlung sind in den Augen vieler Wissenschaftler heute die größte Gefahr für die Menschheit, denn die evolutionäre Entwicklung des Menschen schreitet langsamer voran, als die Kolonisation neuer Welten mit unbekanntem Ökosystemen und unerforschter Xenobiologie. Daher kann der Spielleiter bei Bedarf, auf folgende Regeln für Infektionen, Vergiftungen und Strahlenkrankheit zurückgreifen oder eigene Pathogene erfinden.

#### Ansteckung

In den meisten Fällen reichen einfache Hygienemaßnahmen und die technischen Gegebenheiten der modernen Raumfahrt um eine ungewollte Weitergabe von Mensch zu Mensch vorzubeugen. Abhängig von Stufe und SL Entscheidung, kann dies aber variieren.

#### Infektionen

Diese werden hier als langsam agierende, aber schwer zu heilende oder regenerierende Krankheiten bakterieller, viraler oder nanitischer Natur dargestellt. Nach der Infektion zeigen sich erste Anzeichen frühestens nach der ersten 10-stündigen Regenerationsphase. Die Auswirkungen der Virulenz, zeigen sich danach in Stunden Rhythmen.

#### Vergiftungen

Sie wirken im Gegensatz dazu schnell und heftig, können aber durch die moderne Medizin schnell

aus dem Körper entfernt werden. Schon nach einer Initiativephase beginnen die Anzeichen und die Vergiftung schreitet mit jeder Initiativephase voran, dafür ist die Zielzahl um sie zu heilen im Verhältnis zu Infektionen um 5 geringer.

#### Strahlenkrankheit

Sie verursacht sofort Kopfschmerzen und Empfindungsstörungen wie Schwindel. Diese Enden nach der ersten 10 stündigen Regenerationsphase. Abhängig von der Dosis treten die nachfolgenden Symptome schwerer und schneller auf. Stufe 1, nach mehreren Tagen; Stufe 2 nach der nächsten 10 stündigen Regenerationsphase; Stufe 3 innerhalb von Minuten.

Pathogene werden in drei Stufen eingeteilt

**Stufe 1:** Gifte, Verstrahlung und Infektionskrankheiten dieser Stufe sind für ansonsten gesunde Lebewesen wenig Gefahr, mit jedem Zyklus wird 1 Punkt vom Körperpool abgezogen, der bis zur Heilung nicht regeneriert werden kann. Meist ist der Körper stark genug um sich nach einiger Zeit selbst zu heilen. Sowohl die Zielzahl einer eventuellen Medizin Probe, als auch die Dauer bis zur Heilung liegen im Ermessen des SL.

**Stufe 2:** Ab dieser Stufe merken Menschen schnell und heftig, dass sie krank sind. Jeder Zyklus verringert den Körperpool und dessen Maximum um 2. Außerdem sinken Reflexe, Kraft und Sinne sowie Passive Abwehr um 1. Tatsächlich benötigen die meisten dieser Pathogene medizinische Unterstützung um ausheilen zu können (im Ermessen des SL).

**Stufe 3:** Pathogene dieser Schwere enden in vielen Fällen tödlich, denn nicht nur sind die Symptome deutlich und auch für Außenstehende schnell erkenntlich. Der Körperpool und sein Maximum reduzieren sich pro Zyklus um 3 Punkte. Der Geistpool und sein Maximum um 1 Punkt. Außerdem sinken Reflexe, Kraft und Sinne sowie Passive Abwehr um 2. Ohne medizinische Hilfen oder äußere Intervention führen diese Krankheiten stets zum Tod.

## Zero-Gravity: Die Regeln

### Erholung

Innerhalb von 24 Stunden hat dein Charakter drei mal die Möglichkeit sich zu erholen. In dieser Zeit kann dein Charakter keine Aktionen oder freien Handlungen durchführen, er darf keinen Stellungswechsel durchführen oder reden. Er muss sich eben erholen!

- Das erste mal dauert es nur eine Runde.
- Das zweite mal dauert es mindestens 1 Stunde.
- Das dritte mal dauert es mindestens 10 Stunden Schlaf.

Nur wenn diese längste Ruhephase von 10 Stunden erfolgt ist, wird der ganze Zyklus wieder freigeschaltet!

*Beispiel:*

*Frank Smith hat bereits die ersten beiden Erholungsmöglichkeiten ausgeschöpft und ist schon mehr als 24 Stunden am Stück wach. Er konnte aber bislang nicht 10 Stunden schlafen. Trotzdem sind auch nach 24 Stunden die anderen Erholungsphasen nicht wieder möglich. Er muss erst 10 Stunden schlafen.*

Für jede dieser Erholungsphasen wirfst du einen W6 und darfst die Augenzahl ganz nach Belieben auf die beiden Pools deines Charakters verteilen. Ein Charakter kann durch ausruhen nur Pools auffüllen, die nicht auf 0 gesunken sind. Ist ein Pool auf 0 und dein Charakter hat Zeit sich zu erholen, darfst du diesen Pool auf einen (1) Punkt auffüllen, nicht mehr. Alle anderen erwürfelten Punkte müssen in deinen Pool gehen, der mindestens den Wert 1 hat. Nur medizinische Hilfe kann einen auf 0 gesunkenen Pool auf einen höheren Wert als 1 bringen.

Benötigt ein Charakter noch mehr Erholung, dann braucht er medizinische Hilfe.

### Heilung

---

#### Erste Hilfe

Erste Hilfe hat die Zielzahl 10 und dauert 2 Aktionen.

Ist ein Charakter bewusstlos und hat einen Pool auf null (0), führt eine erfolgreiche Erste Hilfe-Probe

dazu, dass der Charakter erwacht. Bei Erfolg muss er dann einen (1) Punkt aus seinem anderen Pool in den Pool mit Wert 0 umverteilen. Enthält sein anderer Pool nur noch einen Punkt, bleibt er bewusstlos und benötigt medizinische Hilfe. Sind beide Pools eines Charakters auf null (0) stirbt er innerhalb von 5 Runden. Wird innerhalb dieser Zeit eine erfolgreiche Erste-Hilfe-Probe abgelegt, gilt der Patient als stabilisiert. Er bleibt solange bewusstlos, bis man sich medizinisch um ihn kümmert, stirbt aber nicht.

Jeder Charakter kann auch ohne die Fertigkeit Medizin versuchen Erste Hilfe zu leisten. Er unterliegt dabei den normalen Bedingungen (siehe Kapitel „Proben“).

Hat er aber ein **Erste Hilfe Set** (siehe Kapitel Ausrüstung im Buch „Die Charaktere“), darf er für diese Probe einen W20 würfeln. Er unterliegt mit dieser Ausrüstung dann **nicht** der Regel für Fertigkeiten mit Wert 0.

---

### Notfall-Medizin

Hierfür wird die Fertigkeit „Medizin“ sowie entsprechendes Material, wie zum Beispiel ein medizinisches Notfallset oder zumindest ein Erste Hilfe Set benötigt. Ohne Material kann auch ein Arzt nur Erste Hilfe leisten.

Solch eine notdürftige Heilung mit Nano-Biopolymere, Schmerzmitteln und selbstversiegelnden Druckverbänden benötigt 2 Aktionen. Die Zielzahl ist die Summe aller fehlenden Pool-Punkte beider Pools des Patienten und kann vom Spielleiter zusätzlich modifiziert werden wie im Kapitel **Stationäre Behandlung** beschrieben.

Eine erfolgreiche Probe führt zu einem zusätzlichen „Erholungswurf“ für den Patienten. Der Patient erwacht. Pool-Punkte, die durch Notfall-Medizin erlangt werden dürfen frei auf beide Pools verteilt werden.

Merke:

auch hier gilt die Regel für „Besondere Würfelerggebnisse“.

---

### Stationäre Behandlung

Wie schwierig es ist, jemanden zu heilen, hängt in erster Linie davon ab, wie extrem der Patient verletzt ist. Aber auch wie stark der Behandelnde

## Zero-Gravity: Die Regeln

unter Streß steht (Beschuss etc.), was man für Ausrüstung zur Hand hat (Notfallkoffer etc.), wie hygienisch der Ort ist, an dem man arbeitet und natürlich, wieviel Zeit man hat, können eine Rolle spielen.

Die Zielzahl für eine Stationäre Behandlung entspricht der Summe aller momentan verlorenen Pool-Punkte beider Pools des Patienten. Diese Zielzahl kann vom Spielleiter und durch Ausrüstung weiter modifiziert werden, zum Beispiel aus folgenden Gründen:

- Stresssituationen
- Xenobiologische Lebensformen
- Schnellere Handlung
- Ausrüstung
- Medizinisches Notfall Set
- portable Medizinische Diagnose Einheit
- Medizinische Grundversorgung (Medbay/ Lazaret)
- Medizinische Maximalversorgung (Krankenhaus, Medizinlabore)

Du kannst einen einzelnen Charakter maximal 4 mal alle 24 Stunden versuchen zu heilen. Zwischen den ersten beiden Heilungsversuchen müssen mindestens 10 Minuten vergehen (Zeit in der man versucht die Wunde zu reinigen etc.). Ab dem 2. Versuch muß immer mindestens 1 Stunde vergehen.

### *Beispiel:*

*Schwer getroffen sinkt der Informant zu Boden. Dr.Cassius McLean spurtet im Deckungsfeuer seiner Kameraden den Flur der Raumstation entlang zu dem Verletzten, um diesem zu helfen. Die Zielzahl um den schwer verletzten Informanten mit **medizinischer Hilfe** zu versorgen beträgt laut Spielleiter 26. Der Informant hat 16 Wunden und der Spielleiter hat für den Stress des Feuergefechtes einen Malus von -10 festgelegt.*

*Da Cassius' Spieler sich unsicher ist, die Probe zu schaffen entschließt er sich den Sterbenden nur durch **Erste Hilfe** zu stabilisieren und ihn später in eine Medbay zu schaffen. Außerdem hat Cassius vor Ort keinerlei Material dabei. Da Cassius aber einen Medizin Wert von 10 hat, muss er nicht einmal Würfeln (siehe Kapitel „Automatischer Erfolg“). Die Behandlung muss warten, bis sie das*

*Feuergefecht gewonnen haben. Zumindest wir der Informant die nächsten Minuten überleben.*

## Raumschiffregeln

In Zero-Gravity finden viele Szenen nicht nur auf Raumschiffen und Stationen statt, sondern ihr agiert auch selbst auf den Schiffen als Piloten, Drohnenoperateur oder Besatzung. Hier findest du wie das geht.

Die Regeln aus dem Abschnitt **Proben** gelten hier genau so, wie in es den entsprechenden Kapiteln beschrieben ist.

## Runden im Raumkampf

Sobald mit einem Raumschiff in Runden gespielt wird, reden wir von einem Raumkampf.

Innerhalb der Runde handeln die Piloten und Drohnenoperateure und danach alle anderen Besatzungsmitglieder. Wie gewohnt darf jeder eine „Aktion“ und eine „Freie Handlung“ durchführen.

Eine Runde im Raumkampf dauert 6 Sekunden und findet in den folgenden 4 Schritten statt:

1. Bestimmt gemeinsam die Energieverteilung des Raumschiffes wie im Kapitel „Energieverteilung in einem Raumschiff“ beschrieben.
2. Zu Beginn eines Kampfes ermittelt ihr die Zugreihenfolge aller beteiligten Piloten, Drohnenoperateure und der Besatzung, wie im Kapitel „Initiative im Raumkampf“ beschrieben. Danach übergeht ihr in den folgenden Runden Punkt 2, bis der Kampf beendet ist.  
**Ausnahme:** jedes Mal wenn ihr die Energiemenge im Antrieb verändert, führt ihr für den Piloten des Raumschiffes Punkt 2 aus und sobald ein Besatzungsmitglied während des Kampfes eine Drohne startet, so wird dieses Besatzungsmitglied zum Drohnenoperateur und würfelt erneut eine Initiativeprobe
3. Es führen nun alle Piloten und Drohnenoperateure in Initiativreihenfolge eine „Aktion“ und eine „Freie Handlung“ durch.
4. Anschließend handeln die Besatzungsmitglieder in ihrer Initiativreihenfolge. Jeder darf dabei eine „Aktion“ und eine „Freie Handlung“

## Zero-Gravity: Die Regeln

durchführen. Um Abwehrwaffen zu nutzen, müssen eventuell Aktionen durch euch **aufgespart** werden.

**Ausnahme:** Das Besatzungsmitglied, das die Störsysteme bedient, darf immer handeln, sobald das Schiff beschossen wird! Selbst dann, wenn der Angriff durch eine Drohne oder durch einen anderen Grund vor seinem Initiativschritt erfolgte.

---

### Entfernungen im Raumkampf

Raumschiffe haben eine Kampfgeschwindigkeit von 36000km/h.

Sie legen in 6 Sekunden (entspricht einer Runde) 60 Kilometer zurück, beziehungsweise 10 Kilometer pro Sekunde!

Wie im Kapitel „Entfernungen und Bewegung“ gibt es auch hier 4 Entfernungsbereich.

Stelle dir nun die Entfernungsbereiche wie eine Kugel oder Blase um das Schiff vor. Das Schiff befindet sich im Mittelpunkt. Jede der Entfernungen „Kurz“, „Mittel“ und „Weit“ liegt als eine Zone über der anderen.

Extrem ist der äußerste Bereich und beschreibt den Anflug, bis sich das Schiff in einem der anderen Bereiche befindet.

#### In Runden

Wenn ein Schiff an der Reihe ist, kann es sich einen Bereich näher heran oder einen Bereich weiter weg von seinem Gegner bewegen. Sich von einem dieser Entfernungsbereiche in eine andere zu bewegen gilt für den Piloten als eine „Freie Handlung“.

Ein Schiff im Anflug beginnt in Extrem, wechselt dann zu Weit, dann zu Mittel, dann zu Kurz.

Befindet es sich im Bereich Kurz, so könnte es in der nächsten Runde versuchen anzudocken, oder Ähnliches.

Kurz: (bis 60 Kilometer)

Mittel: (bis 120 Kilometer)

Weit: (bis 180 Kilometer)

Extrem: (ab 180 Kilometer)

Der Bereich Extrem ist nach oben offen. Für Schiffe spielt dies keine Rolle, aber einige Waffen, vor allem Torpedos haben sehr hohe Reichweiten und können deshalb schon deutlich vor diesen Rundenbereichen auf ein anderes Schiff abgefeuert werden. Aber bedenke, die

Antriebsladungen eines Torpedos brennen nach seiner Maximalreichweite aus und er jagt danach antriebs- und steuerlos durchs All.

---

### Energieverteilung in einem Raumschiff

Sobald in Runden gespielt wird, werden die Energiepunkte des Reaktors von den Spielern gemeinsam auf die verschiedenen Systeme verteilt. Gleichzeitig sollte entschieden werden, welcher Spieler welche Station und Funktion an Bord übernimmt.

Geht wie folgt vor:

Ihr seht auf dem Schiffsdatenblatt den Fusionsreaktor. Ihr benötigt nun einige Spielsteine, oder Centstücke oder andere kleine Gegenstände, die ihr als Energiemarker verwenden könnt. Legt so viele Energiemarker auf das Feld des Reaktors, wie bei ihm vermerkt ist.

Nun verteilt ihr von dort die Energiemarker auf die verschiedenen Systeme des Schiffes.

Euer Schiffstyp und die verbauten Systeme geben euch vor, wieviele Energiemarker ihr maximal auf jedes System verteilen dürft.

Welche Auswirkungen eure Energieverteilung auf die einzelnen Systeme hat und welche Boni dadurch entstehen entnehmt bitte dem Buch „Die Raumschiffe“

Grundsätzlich muss jedes System und jedes Modul eines Raumschiffes, welches verwendet werden soll mit Energie versorgt werden. Neben den einzelnen Systemen, wie Waffen, Sensoren usw. spielt hier das System „Lebenserhaltung“ eine große Rolle. Sie Kapitel „Aktionen von Besatzungsmitgliedern“ **Lebenserhaltung**

---

### Initiative im Raumkampf

Innerhalb einer Runde im Raumkampf handeln zuerst alle Piloten und Drohnenoperatoren in der Reihenfolge ihrer Initiative. Danach handeln die Besatzungen in der Reihenfolge ihrer Initiative.

**Piloten** (als Pilot bezeichnen wir Charaktere, die ein Raumschiff fliegen)

Piloten verwenden den Wert der Eigenschaft „Reflexe“. Für jeden Energiemarker, der bei der

## Zero-Gravity: Die Regeln

Energieverteilung auf dem Feld Antrieb des Schiffsdatenblattes gelegt wurde, erhältst du einen Bonus von +1.

**Merke:** wird bei der Energieverteilung des Reaktors die Anzahl der Energiemarker, die auf dem Feld Antrieb liegen erhöht oder vermindert, dann muss der Pilot erneut für die Initiative des Schiffes würfeln. Dies ist eine **Ausnahme** zu der Regel, dass nur einmal pro Kampf für Initiative gewürfelt wird.

**Drohnenoperateur** (als Drohnenoperateur bezeichnen wir Charaktere, die eine Drohne steuern)

Drohnenoperateure verwenden den Wert der Eigenschaft „Reflexe“. Addiere den Wert für „Antrieb“, der auf deinem Drohrendatenblatt vermerkt ist, als Bonus bei der Probe.

**Die Besatzung**, also alle Spieler die kein Schiff oder Drohne fliegen, würfeln eine Probe für Initiative, genau wie im Kapitel „Initiative“ bereits beschrieben.

*Beispiel:*

*Deine Gruppe besteht aus 5 Spielern, ein Pilot, ein Drohnenoperateur (beide fliegen ihre Maschinen) und 3 Besatzung. Alle würfeln ihre Probe für Initiative.*

*Der Pilot hat eine 14, der Drohnenoperateur ein 23 und die 3 Mann Besatzung haben ein 16, eine 11 und eine 6.*

*Das gegnerische Schiff hat Pilot 15 und Besatzung 10.*

*Das bedeutet folgende Reihenfolge für diesen Kampf.*

*zuerst sind alle Piloten dran:*

- als erstes ist euer Drohnenoperateur dran, 23
- dann der Pilot des Feindschiffes, 15
- dann euer Pilot, 14

*jetzt sind alle Besatzungsmitglieder dran:*

- erst handeln zwei von euch, erst 16, dann 11
- dann ist die Besatzung des Feindschiffes dran, 10
- und zuletzt noch euer Besatzungsmitglied mit der 6

**Merke:** diese Reihenfolge bleibt so für den gesamten Kampf, außer ihr ändert die Energiemenge in eurem Antrieb, dann darf euer Pilot und **nur** er erneut eine Initiativeprobe

*durchführen. Dies könnte in unserem Beispiel dazu führen, dass er dann vor dem Feind-Piloten dran ist.*

## Raumkampf

Im Raumkampf gibt es nur Fernkämpfe und Aktionen wie Andockmanöver und andere Flugmanöver, sowie die Aktionen der Besatzung, die das Raumschiff betreffen. Kommt es zu Nahkämpfen der Besatzung, so wird das nach den Regeln für „Runden und Aktionen“ abgehandelt.

---

## Raumschiffe

### **Mit einem Raumschiff angreifen:**

Jedes Besatzungsmitglied kann eine Waffe abfeuern, sei das ein Geschütz oder eine Lenkwaffe. Dies ist im Kapitel „Aktionen von Besatzungsmitgliedern“ genau beschrieben.

### **Mit einem Raumschiff abwehren:**

Wenn eine Besatzungsmitglied die Störsysteme des Schiffes bedient so wehrst du den Angriff ab, wie im Kapitel „Aktionen von Besatzungsmitgliedern“ beschrieben.

Wenn **kein** Besatzungsmitglied die Störsysteme des Schiffes bedient, oder das Schiff keine Störsysteme besitzt, dann verwende den Wert „Silhouette“ des Schiffes für die Abwehrprobe. In diesem Fall darf keine Fertigkeit oder System des Schiffes bei der Probe als Bonus addiert werden.

---

## Drohnen

Diese Regeln gelten für Drohnen und Schiffe der Bootsklasse, die so klein sind, dass sie nur einen Piloten haben und keinen Schiffsintellekt an Bord haben (Zum Beispiel Jäger)

### **Mit einer Drohne angreifen:**

Der Drohnenoperateur kann ein Manöver fliegen, das ihm erlaubt, einen Gegner mit einer Bordwaffe zu beschießen. Siehe dazu den Absatz „Angriffsflug“ im Kapitel „Aktionen von Piloten und Drohnenoperateuren“.

### **Mit einer Drohne abwehren:**

Der Drohnenoperateur kann ein Manöver fliegen, das die Zielerfassung der Gegner erschwert. Er kann aber dann in dieser Runde nicht angreifen.

## Zero-Gravity: Die Regeln

Dies ist im Absatz „Ausweichmanöver“ im Kapitel „Aktionen von Piloten und Drohnenoperatoren“ beschrieben.

Fliegt der Drohnenoperator kein „Ausweichmanöver“, dann verwende den Wert „Silhouette“ der Drohne für die Abwehrprobe. In diesem Fall darf keine Fertigkeit oder System der Drohne bei der Probe als Bonus addiert werden.

---

### Aktionen von Piloten und Drohnenoperatoren

#### **Aktionen von Piloten und Drohnenoperatoren nennen wir Manöver.**

Um ein Manöver durchzuführen braucht man für eine Raumschiff die Fertigkeit

„Raumschiffsteuerung“ und für eine Drohne die Fertigkeit „Drohnenkontrolle“.

Führe ein Probe durch, wie im Kapitel „So würfelst du eine Probe“ erläutert. Du erhältst einen Bonus durch die Anzahl der Energiemarker, die sich im Feld des benötigten Systems befinden. Befindet sich in einem System kein Energiemarker, so kannst du dieses System nicht verwenden.

Damit man ein Manöver mit einer Drohne durchführen kann, muss zusätzlich für jede aktive Drohne ein Energiemarker im Feld der „Drohnenkontrolle“ des Schiffsdatenblattes liegen. Je Energiemarker beträgt die Reichweite der Drohnenkontrolle 1000km.

(Anmerkung für den Spielleiter: man kann Drohnen auch ohne die Drohnenkontrolle des Schiffes fliegen, hat dann aber nur eine auf wenige Kilometer begrenzte Reichweite, es ist also für einen Raumkampf nicht geeignet)

Piloten und Drohnenoperatoren können jede Runde eines der hier aufgeführten Manöver durchführen. Neben dem Manöver ist nur eine „Freie Handlung“ erlaubt, allerdings dürfen sie sich dabei nicht an Bord des Schiffes bewegen.

Natürlich kannst du dir auch eigene Manöver mit deinem Spielleiter ausdenken.

Du kannst jederzeit auf ein Manöver verzichten, um eine andere Aktion auszuführen, das Schiff behält dann seinen bisherigen Kurs bei.

Nicht jedes Manöver kann von Piloten und Drohnenoperatoren gleichermaßen durchgeführt

werden. Wenn dies der Fall, dann ist es beim jeweiligen Manöver vermerkt.

#### **Manöver:**

##### **Abfangen oder fliehen:**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Pilotwert des Gegners

Bei einem Erfolg bewegst du das Schiff oder die Drohne in dieser Runde 2 Entfernungsbereiche weit. Du kannst dich dabei entscheiden, ob du auf den Gegner zu oder von ihm weg bewegst. Will ein Gegner vor dir fliehen, dann verringerst du den Abstand um einen Entfernungsbereich. Will dich ein Gegner einholen, dann vergrößerst den Abstand um einen Entfernungsbereich. Siehe auch das Kapitel „Entfernungen im Weltraum“. Eine Bewegung des Raumschiffs als „Freie Handlung“ entfällt bei diesem Manöver.

##### **Angriffsvektor: (nur für Piloten)**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Pilotwert des Gegners

Bei Erfolg manövriert du das Schiff in eine optimale Angriffsposition gegen einen bestimmten Gegner. Alle Waffen, die die Besatzung auf diesen Gegner feuert, erhalten einen Bonus von +5 auf die Probe. Dies gilt nicht für Waffen, die als Nahbereichsabwehr auf angreifende Flugkörper feuern.

##### **Verteidigungsvektor:**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Pilotwert des Gegners

Bei Erfolg manövriert du das Schiff so, dass es einem bestimmten Gegner möglichst schwer fällt seine Waffen auf dich auszurichten. Die Störsysteme erhalten gegen Waffenfeuer dieses Gegners +5 auf die Probe. Dieses Manöver hat keine Auswirkungen gegen Lenkwaffen.

##### **Ausweichen: (nur für Piloten)**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Höchste Zielerfassung einer gegnerischen Lenkwaffe eines Gegners.

Bei Erfolg führst du ein plötzliches Manöver in Gegenrichtung durch. Alle Lenkwaffen dieses Gegners schlagen später ein, da sie ihren Kurs korrigieren müssen. Jede Nahbereichsabwehr deines Schiffes darf mit einer Aktion zwei mal auf je eine Lenkwaffen dieses Gegners feuern.

## Zero-Gravity: Die Regeln

### **Umfliegen:**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Situation (Spilleiterentscheidung)

Dies wird genutzt um bevorstehende Kollisionen mit nicht beschleunigenden Objekten (z.B. Asteroidenfeld) zu vermeiden. Bei Erfolg hast du das Hindernis umflogen.

### **Andocken:**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Antrieb“

Zielzahl: Situation (Spilleiterentscheidung)

Dies ist nur notwendig bei Objekten die kein Andockleitsignal freigeben oder senden, wie zum Beispiel energielose Stationen, oder feindliche Schiffe. Ist die Probe erfolgreich, gelingt der Andockvorgang.

### **Notsprung: (nur Schiffe mit IRHEC und TOR-Antrieb)**

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „IRHEC“

Malus: Summe aktuell verlorener Strukturpunkte

Zielzahl: Situation (Spilleiterentscheidung)

Du kannst den IRHEC - TOR Verbund kurzzeitig für einen schnellen, wenig berechneten und kurzen Sprung überladen. Dafür muss der IRHEC in 10 aufeinanderfolgenden Kampfunden jeweils mit voller Energie versorgt werden. Der Pilot muss die Probe schaffen, um nicht in ein Gravitationsfeld zu springen. Der Notsprung führt zwangsläufig zu Schäden am TOR Antrieb, daher muss dieser dann langwierig gewartet werden, bevor er neu genutzt werden kann.

### **Angriffsflug: (nur für Drohnen und Bootsklasse)**

Bonus: Energiewert (Anzahl Energiemarker) im Feld „Waffenkontrolle“

Zielzahl: Störsysteme eines Gegners

Du greifst mit einem deiner Waffensysteme einen bestimmten Gegner an oder verwendest deine Nahbereichsabwehr gegen eine Lenkwaffe. Bei Erfolg geht der Schaden erst gegen die gegnerischen Schilde, falls vorhanden und der Rest gegen den Rumpf des Gegners (beachte eventuelle Sonderregeln des Waffensystems)

Merke:

führst du dieses Manöver durch, dann kannst du deine Aktion auch aufsparen um Lenkwaffen abzuschießen, wenn du eine Waffe mit der Sonderregel „Nahbereichsabwehr“ hast!

### **Ausweichmanöver: (nur für Drohnenoperateur und Bootsklasse-Piloten)**

Bonus: Energiewert (Anzahl Energiemarker) im Feld „Störsysteme“

Zielzahl: Zielerfassung eines Gegners.

Du fliegst extreme Ausweichmanöver. Du darfst für die Abwehr den Störsystemewert der Drohne addiert mit deinem Wert für Drohnenkontrolle, als Bonus auf die Abwehr-Probe verwenden. Dies gilt gegen alle Angriffe dieses Gegners, Beschuss als auch Lenkwaffen.

---

## Aktionen von Besatzungsmitgliedern

Besatzungsmitglieder verwenden eines der Systeme an Bord und führen damit eine Aktion durch. Dabei dürfen sie sich aber nicht an Bord bewegen, sondern müssen an ihrer Station oder einem dafür ausgerüsteten Platz sein.

Besatzungsmitglieder verwenden hierfür ihre Fertigkeit „Schiffssysteme“. Führe ein Probe durch, wie im Kapitel „So würfelst du eine Probe“ erläutert. Du erhältst einen Bonus durch die Anzahl der Energiemarker, die sich im Feld des benötigten Systems befinden. Befindet sich in einem System kein Energiemarker, so kannst du dieses System nicht verwenden.

### **Angriff:**

System: eine Waffe

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld

„Waffenkontrolle“

Zielzahl: Störsysteme des Gegners

Du greifst mit einem deiner Waffensysteme einen bestimmten Gegner an oder verwendest deine Nahbereichsabwehr gegen eine Lenkwaffe. Bei Erfolg geht der Schaden erst gegen die gegnerischen Schilde, falls vorhanden und der Rest gegen den Rumpf des Gegners (beachte eventuelle Sonderregeln des Waffensystems)

Merke:

Ein Treffer auf die Schilde und/oder den Rumpf des Gegners erhöht immer dessen Hitzewert um 1.

### **Abwehr:**

System: Störsysteme

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld „Stör- & Funksysteme“

## Zero-Gravity: Die Regeln

**Zielzahl:** Zielerfassung des Gegners (Geschütz oder Lenkwaffe).

Die Störsysteme müssen von einem Charakter oder dem Schiffsintellekt bedient werden, ansonsten wird das Schiff automatisch getroffen.

Du darfst jeden Beschuss, der auf das Schiff gerichtet ist abwehren, egal in welchem Initiativeschritt der Angriff erfolgt.

Hast du mit deiner Probe Erfolg, so war der Angriff wirkungslos, das Schiff wurde verfehlt.

### **Abwehr gegen Lenkwaffen:**

**System:** eine „Nahbereichsabwehr-Waffe“

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld

„Waffenkontrolle“

**Zielzahl:** Störsysteme der angreifenden Lenkwaffe.

Eine Schiffswaffe mit der Sonderregel

„Nahbereichsabwehr“ kann auf Lenkwaffen feuern.

Lenkwaffen treffen eine Schiff immer bei Initiativeschritt 1 (also zuletzt). Wurde eine

Lenkwaffe beim Abfeuern nicht durch die Störsysteme deines Schiffes abgewehrt, so kann ein Charakter oder der Schiffsintellekt versuchen, sie mit der Nahbereichsabwehr abzuschießen. Dies gilt als eine Aktion und wird abgehandelt, wie jede andere Schiffswaffe.

### **Systemanpeilung:**

**System:** Sensoren

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld „Sensoren“

**Zielzahl:** Silhouette + Systembonus des Gegners:

- Antrieb: Silhouette +2
- Schildgenerator: Silhouette +5
- Drohnenkontrolle: Silhouette +5
- Sensoren: Silhouette +5
- Störsysteme: Silhouette +10
- je 1 Waffensystem: Silhouette +2
- Lebenserhaltung: Silhouette +5

Wenn du mit der Probe Erfolg hast, dann übermittelst du genaue Zielkoordinaten für ein gegnerisches System. Ein Besatzungsmitglied, das eine Waffe abfeuert, kann dann genau dieses System beschießen. Das gegnerische System fällt aus, wenn es Schaden in Höhe seiner Schiffsklasse erhalten hat. Drohnen-1, Bootsklasse-2, Korvetten-3 Fregatten-4, usw.. Mehr dazu findest du im Kapitel „Schiffsklassen“ des Buches „Die Raumschiffe“, hier findest du auch die Werte für Silhouetten.

Merke:

Du kannst mehrere Runden hintereinander versuchen ein System zu zerstören, der Schaden addiert sich, außer der Gegner repariert in der Zwischenzeit.

### **Passives Scannen:**

**System:** Sensoren

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld „Sensoren“

**Zielzahl:** Situation (Spilleiterentscheidung)

Bei Erfolg bekommst du Daten über die Position aller Dinge, die etwas Ausstrahlen, wie Sterne, Antriebe von Raumschiffen, gegnerische Sensoren die aktiv scannen, und Schwerkraftfelder großer Objekte. Außerdem erhältst du hochauflösende Bilder aller Objekte innerhalb der 4 Entfernungsbereiche bis maximal 240km, die von deiner Position aus sichtbar sind.

Passives scannen wird nicht von Gegnern entdeckt.

### **Aktives Scannen:**

**System:** Sensoren

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld „Sensoren“

**Zielzahl:** Silhouette eines Gegners oder Objektes

(eventuell ein Spilleiterentscheid)

Bei Erfolg bekommst du genaue Daten über ein Objekt oder einen Gegner. Wie groß er ist, was für Waffen er hat. Ob welche davon bereits aktiv sind usw.

Aktives scannen offenbart die Position des Schiffes.

### **Kommunikation stören:**

**System:** Funksystem

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld „Stör-&Funksysteme“

**Zielzahl:** Funksysteme (Störsysteme) des Gegners

Bei Erfolg kannst unterdrücken die Kommunikation eines Gegners. Bis er versucht die Kommunikation zu erzwingen, kann er keine Funksprüche senden.

### **Kommunikation erzwingen:**

**System:** Funksystem

**Bonus:** Anzahl Energiemarker im Feld „Stör-&Funksysteme“

**Zielzahl:** Störsysteme des Gegners

Bei Erfolg kannst du einen Funkspruch absetzen, selbst wenn der Gegner versucht die Kommunikation zu unterbinden. In allen anderen

## Zero-Gravity: Die Regeln

Situationen ist ein Funkspruch ist eine "Freie Handlung".

### **Reparatursystem: reparieren von**

#### **Strukturpunkten**

System: Drohnenkontrolle

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld

„Drohnenkontrolle“

Zielzahl: Anzahl aktuell verlorener Strukturpunkte + 15

Bei Erfolg reparieren die schiffseigenen Reparaturbots und Nanobots W6 Strukturpunkte des Schiffes.

### **Reparatursystem: reparieren eines ausgefallenen Systems**

System: Drohnenkontrolle

Bonus: Anzahl Energiemarker im Feld

„Drohnenkontrolle“

Zielzahl: Anzahl aktuell verlorener Strukturpunkte + Anzahl aktueller Hitzepunkte + 15

Bei Erfolg reparieren die schiffseigenen Reparaturbots und Nanobots ein ausgefallenes System. Das System ist ab der nächsten Runde wieder einsatzbereit. Es werden keine Strukturpunkte repariert.

---

## Lebenserhaltung

Im Unterschied zu den anderen Systemen eines Schiffes braucht die „Lebenserhaltung“ niemanden, der sie aktiv benutzt, es ist also kein Charakter nötig, der seine Aktion dafür verwendet. Allerdings hat die Menge an Energie, die im Feld Lebenserhaltung liegt vielfältige Auswirkungen auf die Funktionen an Bord, auch wenn in Runden gespielt wird.

### **Umweltbedingungen:**

damit auf der Brücke und in allen Habitaten und Gängen normale Umweltbedingungen bestehen, also Licht, Luft, Strom und Wasser etc. zur Verfügung steht, muss 1 Energiemarker auf dem Feld „Lebenserhaltung“ liegen. Wenn kein Energiemarker auf dem Feld „Lebenserhaltung“ liegt, dann fallen Beleuchtung, Luftzirkulation, Sauerstoffaufbereitung und Temperaturkontrolle aus. Nach W20 Runden kann man nur noch in einem Raumanzug mit Sauerstoffversorgung an Bord überleben.

### **Module verwenden:**

um andere Module wie Lazarett, Werkstätten, Labore usw. verwenden zu können muss ein zusätzlicher Energiemarker auf dem Feld „Lebenserhaltung“ liegen. Will man also das Lazarett verwenden, so braucht man 2 Energiemarker in der „Lebenserhaltung“. Einen für die Umweltbedingungen und einen für das Lazarett. Will man Lazarett und ein Labor gleichzeitig benutzen, braucht man 3 Energiemarker usw..

### **Hitzeregulation:**

für jeden Energiemarker, der am Anfang einer Runde, nachdem ihr die Energie verteilt habt im Feld „Lebenserhaltung“ des Schiffsdatenblattes liegt, dürft ihr den Hitzemarker um 1 senken.

---

## Modifikatoren im Raumkampf

Im Weltraum spielen normale Umwelteinflüsse keine Rolle und es gibt auch keine Deckung. Was aber den Zielcomputern zu schaffen macht ist Beschleunigung.

Alle oben genannten Regeln zum treffen von anderen Schiffen im Fernkampf gehen davon aus, dass das Ziel beschleunigt.

Ist ein Schiff oder sein Antrieb lahmgelegt gelten folgende Modifikationen:

- Beschleunigt ein Ziel nicht, bewegt sich aber, dann erhältst du einen Bonus von +5 auf die Treffer-Probe.
- Steht ein Objekt still, dann hast du einen Bonus von +10.
- Sind die Störsysteme eines Schiffes ausgefallen oder nicht besetzt oder es hat gar keine, dann verwendest du die Silhouette des Schiffes zur Abwehr!

---

## Hitzezähler - Abwärme und Überhitzung

Im normalen Alltag eines Raumschiffes ist Überhitzung kein Problem, solange die Lebenserhaltung funktioniert. Tatsächliche Probleme entstehen im Kampf, wenn die Schilde und der Rumpf getroffen werden. Schilde nehmen die Energie auf oder leiten sie um, die Generatoren werden dabei stark belastet und heizen sich auf.

## Zero-Gravity: Die Regeln

Treffer auf den Rumpf haben eine hohe kinetische und damit entstehende thermale Energie, die das Schiff zu überhitzen droht.

Wieviel Hitze eine Raumschiff aushält, bevor Systeme durch Überhitzung ausfallen können, wird durch folgende Formel berechnet:

Hitze = Rumpfstrukturpunkte geteilt durch 3, aufgerundet.

Beispiel, die Fregatte „Shin Gimu“ ist ein Klasse 4 Schiff und hat 28 Strukturpunkte. Ihr Hitzewert ist also 10. Sobald sie den Wert 11 auf dem Hitzezähler erreicht, fällt eines der Schiffsysteme durch Überhitzung aus.

Jeder erfolgreiche Treffer auf die Schilde oder den Rumpf erhöhen den Hitzezähler um einen Punkt. Dabei ist uninteressant, wieviel Schaden an den Schilden und/oder dem Rumpf entstehen, der Hitzezähler steigt um nur 1 pro erfolgreichem Treffer!

Sobald der Hitzezähler den Grenzwert überschreitet (siehe oben) fällt mit jedem Punkt ein Schiffssystem aus (SL Entscheidung). Im Normalfall fällt zuerst der Schildgenerator aus. Sobald alle Systeme des Schiffes ausgefallen sind, ist das Schiff lahmgelegt.

Die Wärmetauscher der Lebenserhaltung können Hitze abbauen, siehe Kapitel „Lebenserhaltung“. Drohnen und Schiffe der Bootsklasse mit 10 und wenige Rumpfstrukturpunkten sind baulich so bedingt, dass ihre Rumpfstruktur schneller nachgibt, als sie überhitzen würden, daher findet bei ihnen regeltechnisch keine Überhitzung statt.

---

### Manöver von Piloten und Drohnenoperatoren außerhalb von Runden

**Sprung: (nur Schiffe mit IRHEC/TOR Antrieb)**

Fertigkeit: „Raumschiffsteuerung“

Bonus: Anstrengung

Zielzahl: Situation (Spilleiterentscheidung)

Normale Sprünge sind problemlos. Dieses Manöver wird nur verwendet, wenn der Pilot an einen ganz bestimmten Punkt eines Systems springen will, z.B. nahe an eine Raumstation oder einen bestimmten Planeten. Oder er will mit einem Sprung möglichst weit springen.

**Schleichflug:**

System: Silhouette (ohne eine Fertigkeit!)

Malus: Anzahl der Energiemarker im Feld „Antrieb“+ aktueller „Hitzewert“

Zielzahl: gegnerische Sensoren

der Pilot schaltet zur Tarnung so viel Antrieb ab wie möglich und manövriert das Schiff weitestgehend mit Gravitationskräften durch das System. Dadurch erhält das Schiff einen Bonus von +10 auf seine Silhouette-Proben. Wird es allerdings von einem Gegner trotzdem entdeckt und angegriffen, so hast du, solange der Schleichflug andauert, einen Malus von -5 auf Störssystemproben.

**Merke:**

Ein Drohnenoperator entscheidet einfach wie stark er den Antrieb seiner Drohne einsetzt, da er ja keine Energiemarker verteilt.

**Geleitschutz:**

System: Silhouette (ohne eine Fertigkeit)

Zielzahl: gegnerische Sensoren

Fliegen mehrere Schiffe in einem Konvoi oder Geleitschutzformation, außen Kampfschiffe, die andere Schiffe innen schützen, dann haben die innen fliegenden Schiffe einen Bonus bei Silhouette-Proben von +5.

## Spieler gegen Spieler

Manchmal kann es passieren, dass zwei Spieler miteinander konkurrieren oder sogar gegeneinander kämpfen. Handelt solche Proben genau so ab wie Spieler gegen NSC mit folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler wählen die der Situation entsprechenden Eigenschaften oder Fertigkeiten.
- Sie würfeln eine Probe mit den ihnen hierfür erlaubten Würfeln, und addieren alle geltenden Boni. Der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis hat die Konfrontation gewonnen.
- Kommt es zu einem Gleichstand, ist das ein Unentschieden. Will man aber einen Sieger bestimmen, muss erneut gewürfelt werden.

## Zielzahl und Gegner

**Zielzahl**

Du kennst ja den Wert der Eigenschaft oder Fertigkeit, die du einsetzen willst. Und du weißt, wieviel Pool-Punkte du gegebenenfalls maximal

## Zero-Gravity: Die Regeln

dafür einsetzen könntest. Außerdem teilt dir der Spielleiter eventuelle Boni oder Mali mit. Addiere diese Werte miteinander.

- musst du nicht würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, ist die Probe ein automatischer Erfolg
- musst du mehr als eine 1 würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, sprechen wir von einer einfachen Probe. Achtung, die 1 ist ein Misserfolg, egal ob das Ergebnis die Zielzahl erreichen würde
- musst du mehr als eine 5 würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, sprechen wir von einer moderaten Probe
- musst du mehr als eine 10 würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, sprechen wir von einer schweren Probe
- musst du mehr als eine 15 würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, sprechen wir von einer sehr schweren Probe
- musst du mehr als eine 20 würfeln, um die Zielzahl zu erreichen, sprechen wir von einer unmöglichen Probe, solche Proben kannst du nur mit einer gewürfelten 20 schaffen oder als Ass, denn dann addierst du ja noch den Wert eines W6

*Beispiel:*

*Du willst im örtlichen Computernetzwerk etwas herausfinden. Der Spielleiter nennt eine Zielzahl von 18. Du hast in der Fertigkeit „Computer“ den Wert 7 und könntest maximal 3 Poolpunkte einsetzen. Setzt du alle Pool-Punkte ein, kommst du auf eine 10. Du müsstest eine 8 würfeln, es wäre für dich also eine **moderate Probe**. Ohne Pool-Punkte hättest du nur eine 7 und müsstest eine 13 würfeln, dann wäre es für dich eine **schwere Probe**.*

Für den Spielleiter gilt das selbe umgekehrt. Wenn er sich eine Szene ausdenkt muss er sich überlegen, wie gut seine Spieler in den einzelnen Disziplinen sind.

### Gegner

Gegner haben eine oder mehrere Zielzahlen. Damit du einen Gegner grundlegend mit dir vergleichen kannst oder damit der Spielleiter in der Lage ist gleichwertige Gegner zu erschaffen, gilt: Die Zielzahl eines Gegners setzt sich aus einem Eigenschafts-/Fertigkeits-Wert plus mögliche Pool-

Punkte plus 10 zusammen. Mit der 10 wird ein durchschnittlicher W20 Würfelwurf simuliert.

*Beispiel für den Spielleiter:*

*hat deine Spielergruppe einen durchschnittlichen Fernkampfwert von 6+3 Pool-Punkte-Maximum und du willst in etwa gleichwertige Gegner erschaffen, so gib ihnen für Feuergefechte die Zielzahl von 19.*

Du findest eine Auswahl von Gegnern im Buch „Die Charaktere“

### Raumschiffgegner

Raumschiffgegner haben mehrere Zielzahlen. Sie haben feste Werte, wie Initiative, Silhouette, Rumpfstruktur, Schilde, Zielerfassung usw.. Dazu haben sie den Pilotwert, der für die Manöverproben wichtig ist.

Für Proben, die durch einen der festen Werte nicht erfasst sind, haben Schiffe auch einen Besatzungswert.

Für Drohnen gilt das selbe.

Damit du ein gegnerisches Schiff mit deinem vergleichen kannst oder damit der Spielleiter schnell in der Lage ist ein gleichwertiges gegnerisches Schiff oder Drohne zu erschaffen, gilt:

Fertigkeitswert des Piloten oder des Bestzungsmitgliedes plus dem höchsten Wert des verwendeten Systems plus 10 (ein durchschnittlicher W20-Würfelwurf)

*Beispiel für den Spielleiter:*

haben deine Spieler ein Schiff mit einem Antrieb von maximal 6. Der Pilot hat einen Pilotwert von 8. Manövriert der Pilot gegen einen gleichwertigen Gegner mit eine Schiff der gleichen Klasse, dann wäre die Zielzahl eine 24 (6+8+10=24)

Du findest eine Auswahl von Gegner-Schiffen im Buch „Die Raumschiffe“

## Waffen und Schaden

### Nahkampfwaffen

hierzu gehören neben klassischen Messern, Dolchen und Äxten auch moderne Waffen mit Vibroklingen oder exotischen Legierungen.

Im Nahkampf werden Waffen wie folgt unterteilt:

## Zero-Gravity: Die Regeln

- Fäuste, verursachen 2.
  - Kurzwaffen, verursachen 4 Schaden.
  - Einhandwaffen, verursachen 6 Schaden.
  - Zweihandwaffen, verursachen 8 Schaden.
- Sollte deine Kraft während des Nahkampfangriffs 7 oder höher sein, verursachst du +1 Schaden.

### **Fernkampfaffen**

Hierzu zählen alle tragbaren Feuerwaffen, von der Laserpistole, bis zum panzerbrechenden Scharfschützengewehr mit raketentriebener Munition

- Leichte Waffen, verursachen 4 Schaden.
- Mittleren Waffen, verursachen 6 Schaden.
- Schwere Waffen, verursachen 8 Schaden.

### **Geschützaffen**

Hierzu zählen alle Waffen, die auf Lafetten, Fahrzeugen, Fluggeräten oder Raumschiffen montiert werden müssen, damit man sie abfeuern kann. Für sie gelten die selben Schadenskategorien wie für Fernkampfaffen:

- Leichte Waffen, verursachen 4 Schaden.
- Mittleren Waffen, verursachen 6 Schaden.
- Schwere Waffen, verursachen 8 Schaden.

Trifft eine Geschützaffe einen Charakter, dann multipliziere den Schaden mit 10.

Diese einfachen Waffenregeln sollen es dem Spielleiter ermöglichen, schnell Gegner zu erfinden.

Erweiterte Waffenregeln findest du in den beiden Büchern „Die Charaktere“ und „Die Raumschiffe“.