



SCI & SPACE: EIN WELTALL- ROLLENSPIEL

**Autoren: Joel Beyer, Kok
Hung Cheong, Younes
Assebbane**



Gefördert vom

**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**



Wissenschaftsjahr 2023

unser
UNIVERSUM

Kapitel 1: Einleitung

- Pen & Paper ist bei Jugendlichen beliebt und fest in der Popkultur verankert. Zahlreiche Medien befassen sich mit dem Hobby, ob in Form von Livestreams oder Serien. In *Stranger Things* spielen die Jugendlichen Dungeons and Dragons, bei den Rocketbeans gibt es Abenteuer in den Regelwerken *T.E.A.R.S* oder *Howtobeahero* und die Held*innen von *Critical Role* sind auf Twitch. Tv und sogar in einer eigenen *Animationsserie* zu sehen. Doch was ist Pen & Paper überhaupt und wie kann die Methode pädagogisch und wissenschaftlich von Nutzen sein?
- Pen & Paper (auf Deutsch: Stift und Papier) ist ein asymmetrisches Rollenspiel, in dem eine Person eine spielleitende Rolle einnimmt und die Teilnehmenden vor Ort oder im Internet durch fiktive Abenteuer führt. Diese sind dabei offen gestaltet, damit die Spieler*innen aktiv den Verlauf der Geschichte beeinflussen können. Die Abenteuer fallen dabei sehr unterschiedlich aus, so gibt es zum Beispiel Szenarien, die eher an die Realität angelehnt sind oder andere, die dem Fantasy-Genre zuzuordnen sind. Der Tisch wird dabei nicht verlassen, alle Dinge passieren im Wesentlichen in der Fantasie der Beteiligten. Zwar gibt es Möglichkeiten, das Abenteuer mit Spielmaterial auszustücken, jedoch finden die fiktiven Ereignisse hauptsächlich in unserer Vorstellung statt.
- Pen & Paper bietet aufgrund der Spielstruktur zahlreiche Herausforderungen für Teilnehmende. So gilt es unter anderem, moralische Dilemmata zu meistern, empathisch mit den im Abenteuer vorkommenden erfundenen Charakteren zu interagieren, das eigene Improvisationstalent einzusetzen und im Team zusammenzuarbeiten. Diese zahlreichen Teilaspekte bieten reizvolle Möglichkeiten, mit denen Pädagog*innen ihren Zielgruppen Wissens- und Moralvorstellungen vermitteln können. Das größte Potenzial bieten die fiktiven Umstände der Abenteuer. Diese ermöglichen Teilnehmenden, spielerisch hypothetische Situationen zu durchleben, für die sie bisher noch keine Erfahrungen sammeln konnten.
- Unser Pen & Paper Sci & Space: Ein Weltallrollenspiel ist im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2023 – Unser Universum „Eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung“ entstanden und wurde vom Ministerium für Bildung und Forschung gefördert. Im Rahmen dieses Projektes werden aus vielen Perspektiven Blicke von der Erde ins All und wieder zurückgeworfen, seien es wissenschaftliche, politische oder gesellschaftliche. So sollen relevante Themen unserer Zeit wie der Klimawandel, Umweltschutz oder die Erschließung neuer Energiequellen behandelt werden.
- Sci & Space: Ein Weltallrollenspiel wirft dabei einen Blick in das letzte Jahrhundert sowie in die nahe und ferne Zukunft. So thematisieren wir die vergangene Mission zum Mond, die voraussichtliche Reise zum Mars und die hypothetische Expedition in ein anderes Sternensystem.



Unser Pen & Paper möchte verschiedene Aspekte der Faszination "Universum" abbilden. So ist es einerseits das Ziel, die naturwissenschaftlichen Erkenntnisse der letzten Jahre in den Abenteuern abzubilden, andererseits viele soziologische, politische und sogar rechtliche Fragen rund um das Weltall zu beantworten.

Dieses Regelwerk ist für spielleitende Personen bestimmt. Diese leiten das Abenteuer und schlüpfen in die Rolle der sogenannten NPCs (Non Player Characters, deutsch: Nicht-Spieler*innen-Charaktere). Diese sind fiktiv und werden durch Improvisationsschauspiel verkörpert. Im Rahmen unseres Spiels wird diese Person als MC = Mission Control (Missionskontrolle) bezeichnet. Dies ist eine Referenz an die zahlreichen Flugkontrollzentren, welche die bemannte und unbemannte Raumfahrt überwachen. Zusätzlich folgen wir damit ebenfalls dem Trend, dass verschiedene Pen & Paper Regelwerke der spielleitenden Rolle einen Namen geben. So wird zum Beispiel bei Dungeons & Dragons die Leitung als Dungeon Master (DM) bezeichnet. Wir empfehlen das Regelwerk und insbesondere die Abenteuer vor der ersten Sitzung gründlich zu lesen und sich auf die Sitzungen ausreichend vorzubereiten, denn erfahrungsgemäß ist dadurch das Leiten von Pen & Paper Abenteuern einfacher.

Kapitel zwei, drei, vier und fünf sind für Teilnehmende relevant und sollten möglichst vor Beginn der Spielesessions besprochen oder von ihnen gelesen werden.

Dieses Regelwerk ist folgendermaßen strukturiert:

1. Charaktererstellung der fiktiven Menschen, in deren Rolle unsere Teilnehmenden im Abenteuer schlüpfen.
2. Erklärung der Spielregeln.
3. Vermittlung der Leitung von Szenarien.
4. Szenarien.
5. Anhang und Materialien, die bei der Durchführung eines Pen & Papers im Sci & Space Universum benötigt werden.

Wir empfehlen Sci & Space in zwei Altersgruppen zu spielen: zwischen 12 und 16 Jahren und ab 17 Jahren. Jüngere Teilnehmende haben erfahrungsgemäß viel Spaß beim Spielen, fühlen sich aber häufiger benachteiligt, sollten ältere Jugendliche und/oder junge Erwachsene mitspielen.

Unser Regelwerk enthält Tipps und Hinweise, die einen Einstieg in die Aktivität Pen & Paper ermöglichen sollen. Diese Tipps sollen vor allem dazu dienen, unerfahrenen MCs und Spieler*innen einen erfolgreichen Start zu ermöglichen. Darüber hinaus haben wir einige fortgeschrittene Regeln erarbeitet, sodass erfahrene Gruppen zusätzlichen Spielspaß erleben können.

Sci & Space ist in Zusammenarbeit mit verschiedenen Jugendgruppen entstanden. Ihr Feedback und ihre Anmerkungen sind in die Entstehung von Regelwerk und Abenteuer mit eingeflossen. So wurden Spieldurchläufe im GG Jugendzentrum in Düsseldorf und im Jugendzentrum Digital in Köln durchgeführt.

Sci & Space wird aufgrund der Struktur und des Ablaufs von Pen & Paper Abenteuern niemals alle Details wissenschaftlich korrekt abbilden. So kommen bei Teilnehmenden immer wieder Fragen auf, die von MC oder sogar von der Wissenschaft nicht beantwortbar sind. Wir versuchen im Rahmen des Regelwerkes und der Abenteuer zahlreiche Möglichkeiten zu bieten, um ein wissenschaftsnahes Erlebnis zu ermöglichen, sind uns aber bewusst, dass hierbei aufgrund von Komplexität und Spielspaß Abstriche gemacht werden müssen.

Wir freuen uns, dass Ihr euch für Sci & Space: Ein *Weltallrollenspiel* und das Wissenschaftsjahr 2023 – Unser Universum „Eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung“ interessiert und wünschen euch viel Spaß mit unserem Pen & Paper.

Kapitel 2: Charaktererstellung

Bei einem Pen & Paper schlüpfen die Teilnehmenden in die Rollen selbst erstellter Charaktere, mit denen sie Abenteuer erleben. Je nach Regelwerk kann die Erstellung solcher Charaktere unterschiedlich kompliziert ausfallen. Das Ziel dieses Regelwerkes ist es, innerhalb kurzer Zeit beginnen zu können, daher fällt auch die Charaktererstellung vergleichsweise einfach aus.

Zuerst überlegen sich alle Teilnehmenden einen **menschlichen** Charakter, der zu ihnen und Sci & Space passt. Dazu befolgen Spieler*innen folgende Schritte und tragen die jeweiligen Eigenschaften in die dafür vorgesehenen Charakterbögen ein.

Schritt 1

Die Teilnehmenden geben ihren Charakteren Namen.

Schritt 2

Die Teilnehmenden können Charaktere erstellen, die zwischen 12 und 50 Jahre alt sind. Beim Mindestalter wird sich am empfohlenen Alter für Teilnehmende orientiert, da diese Zielgruppe von Kindern und Jugendlichen sich eventuell an ihrem eigenen Alter orientieren wollen. Tatsächlich war der jüngste Astronaut allerdings bereits 25 Jahre alt (vgl. ESA 2021a). Das maximale Alter orientiert sich an der Altersgrenze der Astronaut*innen der European Space Agency (ESA) (vgl. European Space Agency 2021b).

Schritt 3

Die Teilnehmenden wählen ihre Pronomen freiwillig.

Schritt 4

Die Teilnehmenden dürfen das Aussehen ihrer Charaktere entweder zeichnen, beschreiben oder ein Referenzbild auswählen. Dieser Schritt kann bei Zeitdruck übersprungen werden.

Die Gesundheitspunkte (GP) bleiben zuerst frei, da diese zu einem späteren Zeitpunkt errechnet werden. (Siehe Kapitel ? Seite?)

■ Schritt 5

Optional kann eine kleine Hintergrundgeschichte mit etwa 4-5 Sätzen geschrieben werden.

Die anschließenden Schritte sind in Kapitel 3 erklärt.

■ Schritt 6

Teilnehmende wählen ihr Expertengebiet aus den vier Kategorien der Fähigkeiten

■ Schritt 7

Teilnehmende wählen eine weitere Expert*innenfähigkeit

■ Schritt 8

Teilnehmende verteilen Punkte auf ihre Fähigkeiten

■ Schritt 9

Berechnung der GP

Kapitel 3: Fähigkeiten

Fähigkeiten drücken aus, wie gut Charaktere mit den verschiedenen Herausforderungen des jeweiligen Abenteurers zurechtkommen. Die Fähigkeiten sind allgemein gehalten und fassen die Aktionen, die innerhalb des Abenteurers durchgeführt werden können, grob zusammen. Sobald Aktionen der Charaktere von MC, aufgrund der Situation im Spiel, als herausfordernd eingestuft werden, dienen die Fähigkeiten als Grundlage für sogenannte Herausforderungswürfe (Siehe Kapitel 4.1 auf Seite 15) Bis dahin ist es erstmal nur wichtig zu wissen, dass Fähigkeiten ausdrücken, wie gut ein Charakter in einer passenden Situation zurechtkommt.

Im Rahmen von Sci & Space werden die Stärken und Schwächen der Charaktere durch das Wählen von Expert*innenfähigkeiten und die freie Verteilung von Fähigkeitspunkten dargestellt. Gewählte Expert*innenfähigkeiten geben den Charakteren mehrere Vorteile, wenn es darum geht, die jeweilige Fähigkeit anzuwenden. Bei der Verteilung von Fähigkeitspunkten gilt die Faustregel: Je höher die Werte, desto wahrscheinlicher ist es, dass eine Situation gemeistert werden kann, die den Einsatz einer Fähigkeit benötigt. Wichtig ist hierbei, dass sich die Teilnehmenden absprechen dürfen, wer welche Fähigkeiten verbessern möchte. Ein Astronaut*innenteam besteht aus speziell ausgewählten Expert*innen mit unterschiedlichen wissenschaftlichen Schwerpunkten und eine ausgewogene Rollenverteilung bei einer vergangenen oder zukünftigen Mission ist unausweichlich.

Es gibt vier Kategorien für Fähigkeiten: Körper, Geist, Soziales und Wissen. Diese sind in jeweils vier Fähigkeiten unterteilt. In den folgenden Kapiteln werden diese Kategorien definiert und zudem erklärt, welche Aktionen darunter zusammengefasst werden.

3.1. Körperliche Kategorie

Körperliche Fähigkeiten simulieren, wie gut ein Charakter darin ist, mit seinem Körper umzugehen, oder wie erfolgreich er ihn auf körperlich anstrengende Situationen vorbereitet hat. Die folgenden Fähigkeiten sind Teil der körperlichen Kategorie:

■ 1. Kraft/ Ausdauer

Diese Fähigkeit gibt an, wie gut ein Charakter für körperliche Anstrengungen geeignet ist. Dabei werden die generelle Stärke des Charakters und auch der Zeitfaktor, wie lange ein Charakter eine bestimmte Aktivität durchhält, zusammengefasst.

Beispiele einer Aktion: Einen schweren Gegenstand anheben, etwas oder jemanden wegdrücken, eine längere Strecke laufen oder eine Kiste oder ähnliches über einen längeren Zeitraum tragen.

Sonderregel für die Fähigkeit: Zusätzlich erhält ein Charakter für jeden gesteigerten Punkt dieser Fähigkeit das Zehnfache als zusätzliche GP. Mehr dazu in Kapiteln ? auf Seite ?.

■ 2. Akrobatik/ Geschick

Diese Fähigkeit gibt an, wie geschickt ein Charakter beim Bewältigen einer Aufgabe vorgehen kann. So werden unter anderem auch Finesse und andere Fähigkeiten unter "Akrobatik/ Geschick" zusammengefasst: Klettern, etwas oder jemandem ausweichen, ein Schloss knacken, künstlerische Aktivitäten, bestimmte auf motorik ausgelegte Kampfsportarten, Leichtathletik, Mehr?

Beispiele einer Aktion: Aus einem Griff winden, einen Mechanismus öffnen, etwas basteln, tanzen oder etwas jonglieren.

■ 3. Schnelligkeit

In vielen Situationen geht es darum, schnell und bestimmt zu handeln. Dies wird durch die Fähigkeit "Schnelligkeit" ausgedrückt. Ob einen Sprint hinlegen oder schnell den Kopf drehen, wenn eine Person am Rand des Sichtfeldes vorbei huscht, wird alles unter Schnelligkeit zusammengefasst.

Beispiele einer Aktion: In einer hektischen Situation die Initiative erhalten, einen kurzen Sprint hinlegen oder auf etwas bestimmtes schnell reagieren.

Sonderregel für die Fähigkeit: Diese Fähigkeit kann für die Initiative in Konfliktsituationen verwendet werden. Mehr dazu in Kapitel 4.2 auf Seite 19.



■ 4. Widerstandsfähigkeit

Mehr zu dieser Fähigkeit in Kapitel 4.3. auf Seite 19.

3.2. Geistige Kategorie

Geistige Fähigkeiten simulieren, wie gut sich ein Charakter auf intellektuelle Herausforderungen vorbereitet hat. Die folgenden Fähigkeiten können für die Charaktere angepasst werden:

■ 1. Analyse

Eine Situation nur überblicken zu können reicht in einigen Fällen nicht aus. So müssen eventuell Spuren interpretiert oder ein Tathergang abgeleitet werden. Texte oder andere Medien können mit dieser Fähigkeit interpretiert werden.

Beispiele einer Aktion: Einen Tatort untersuchen, Hinweise zusammentragen oder einen Plan überlegen.

■ 2. Gedächtnis

Etwas im Kopf zu behalten oder sich an eine flüchtige Begegnung zu erinnern, fällt einigen Menschen leichter als anderen.

Beispiele einer Aktion: an eine Karte erinnern oder etwas verinnerlichen. Auf das Gedächtnis des Charakters zugreifen. Eine Situation anderen Charakteren schildern.

Sonderregel für die Fähigkeit: Im Rahmen des Abenteuers kann es vorkommen, dass Details des Abenteuers von den Teilnehmenden vergessen werden. Dies kann viele Gründe haben. Wir wollen mit der Fähigkeit Gedächtnis eine Möglichkeit geben, dass sich die Charaktere an etwas erinnern können, was bereits im Szenario geschehen ist. Daher können Teilnehmende sich wünschen, noch einmal eine Wiederholung von Fakten oder Konversationen zu erhalten, wenn sie einen Herausforderungswurf (Siehe Kapitel 4.1 auf Seite 15) schaffen.

■ 3. Wahrnehmung

Spuren zu finden oder in der Menschenmenge eine Person ausmachen, diese Fähigkeiten sind unter Wahrnehmung zusammengefasst.

Beispiele einer Aktion: Einen Raum untersuchen, ein Detail erkennen und etwas bestimmtes unter vielen Dingen finden.

Sonderregel für die Fähigkeit: Diese Fähigkeit kann als Wurfmodifikation für die Initiative in Konfliktsituationen (Siehe Kapitel 4.4 auf Seite 19) verwendet werden.

■ 4. Selbstbeherrschung/ Konzentration

Mehr zu dieser Fähigkeit in Kapitel 4.3. auf Seite 19.



3.3. Soziale Kategorie

Soziale Fähigkeiten simulieren, wie gut Charaktere in einer Diskussion argumentieren können, aber auch, wie gut sie Menschen einschätzen können oder in der Lage sind, Körpersprache zu deuten.

■ 1. Manipulieren

Eine soziale Situation zu seinen Gunsten ausgehen zu lassen erfordert intelligent gewählte Worte, Sprach-Taktiken und gutes Auftreten. Auch wenn Manipulieren oftmals eine negative Konnotation zugesprochen wird, verstehen wir darunter eher das Beeinflussen von sozialen Situationen zu den eigenen Gunsten.

Beispiele einer Aktion: Eine Rede halten, jemanden anlügen, Fakten argumentativ vermitteln oder jemanden verbal bedrohen.

■ 2. Empathie

Sich in Menschen hineinversetzen zu können ist nicht für jede Person einfach, die richtigen erwardmenden Worte zu finden ist noch schwieriger.

Beispiele einer Aktion: Sich in eine Person hineinversetzen oder jemanden beruhigen.

■ 3. Menschenkenntnis

Andere Personen einzuschätzen fällt manchen Menschen leichter oder schwerer. So können mit dieser Fähigkeit Lügen durchschauen oder die Körpersprache von NPCs interpretiert werden.

Beispiele einer Aktion: Lügen erkennen, Personen Einschätzen oder Schwächen von Personen identifizieren.

Sonderregel für die Fähigkeit: Diese Fähigkeit kann als Wurfmodifikation für die Initiative in Konfliktsituationen (Siehe Kapitel 4.4 auf Seite: 19) verwendet werden, wenn diese mit sozialen Geschehnissen zusammenhängen.

■ 4. Selbstbewusstsein/ Diplomatie

Mehr zu dieser Fähigkeit in Kapitel 4.3. auf Seite 19.



3.4. Wissensfähigkeiten

Im Gegensatz zu den anderen Fähigkeitenkategorien, sind die Wissensfähigkeiten vom Szenario und den Spielenden abhängig. Dies ergibt sich aus dem Fakt, dass Menschen unterschiedliche Interessen besitzen und ihr Wissen oft interessenabhängig ist. Zusätzlich gibt es bestimmte Berufsgruppen, die bevorzugt als Astronaut*innen ausgewählt werden. In Sci & Space bedeutet dies, dass manche Rollen im Spiel Wissensfähigkeiten vorgeschrieben bekommen. Um aber Individualität und die Teamfähigkeit zu erhöhen, kann eine Person nicht alle wichtigen Wissensfähigkeiten erhalten. Alle Spieler*innen müssen sich also gegenseitig ergänzen.

Um zu verhindern, dass Gruppen in ausweglose Situationen geraten, besitzt jeder Charakter die Fähigkeit Grundlegendes Fachwissen. Diese kann für alle Herausforderungswürfe, die für Wissensfähigkeiten geworfen werden müssen, verwendet werden. Ein von MC ausgewähltes situationsabhängiges Malus wird dann mit eingerechnet. Der Herausforderungsgrad (Siehe Kapitel 4.1 auf Seite 15) sollte mindestens um +1 erhöht werden. Wenn die Lösung nur von Expert*innen gewusst werden kann, wie zum Beispiel die Treibstoffmischung für den Flug zum Mars, dann sollte MC einen sehr viel höheren Herausforderungsgrad wählen.

■ Missionsrolle

Die Einführung von Missionsrollen vereinfacht die Verteilung der Wissensfähigkeiten. Missionsrollen werden von den Szenarien festgelegt und schon bei der Charaktererstellung berücksichtigt. Bestimmte Rollen in den Szenarien haben eine klare Vorgabe und bekommen somit Wissensfähigkeiten zugesprochen. Wie die Punkteverteilung am Ende ausfällt, ist aber den Spieler*innen selbst überlassen.

■ Fortgeschrittene Regeln

Sollten die Spieler*innen mehr Individualität einfordern oder die Herausforderung suchen, dann können Sie auch anhand der folgenden Liste Wissensfähigkeiten auswählen. Es sollte jedoch darauf hingewiesen werden, dass einige Fähigkeiten in den Szenarien häufiger vorkommen als andere. So sind die Spieler*innen für die Eventualität vorgewarnt, dass sie sich durch Fähigkeiten, die in dem Szenario unterrepräsentiert sind, benachteiligt fühlen.

■ Wissenschaftsfähigkeiten-Liste

Diese Liste soll den Spieler*innen bei der Entscheidungsfindung helfen ein paar passende Fähigkeiten für die Raumfahrt auszuwählen. Es sind nur Vorschläge. Weitere Wissensfähigkeiten können immer durch MC oder durch die Spieler*innen beigefügt werden.

Wissenschaftsfähigkeiten		
(Astro-) Biologie	Robotik	Diplomatie
(Astro-) Physik	Mathe	Medizin
Kommunikationstechnik	Sozialwissenschaften	Astronomie
Geologie	Strahlenforschung	

3.5. Expert*innenfähigkeiten wählen

Als erstes wählen die Teilnehmenden eine Expert*innenkategorie. Diese wird mit einem E in der ersten Zeile neben der jeweiligen Kategorie in der Tabelle gekennzeichnet. In dieser Kategorie werden nun zwei Fähigkeiten ausgewählt und ebenfalls mit einem E in der letzten passenden Spalte markiert. Anschließend darf noch eine Expert*innenfähigkeit frei gewählt werden. Diese darf auch einer anderen Kategorie zugeordnet sein. Es wird empfohlen einer solchen Fähigkeit mindestens einen Fähigkeitswert von zwei zuzuordnen. Wie dies funktioniert, wird im nächsten Kapitel erklärt. Expert*innenfähigkeiten haben zahlreiche Vorteile, die später erklärt werden und sollen dazu beitragen, Teamfähigkeit zu fördern.

3.6. Punkte verteilen

Insgesamt dürfen in die Kategorien Körper, Geist, Soziales und Wissen 30 Punkte verteilt werden. Um eine Fähigkeit zu steigern, wird in das jeweilige Feld neben der Fähigkeit eine Zahl eingetragen. Diese Zahl ist der sogenannte Fähigkeitswert. Dabei kann dieser nur auf maximal 4 Punkte gesteigert werden. Je höher der Wert einer Fähigkeit ist, desto besser kann der Charakter diese anwenden. Es wird dazu geraten, dass alle Punkte verteilt werden sollten, da Charaktere Nachteile erhalten, wenn Punkte gespart werden. Die Abenteuer sind auf die Verteilung von 30 Punkten ausgelegt und der Ablauf könnte durch das Sparen von Punkten verändert werden.

3.7. Fortgeschrittene Regeln: Fähigkeiten verschlechtern

Um beim Erstellen der Charaktere den Teilnehmenden mehr Freiheit zu bieten, hat Sci & Space ein System, mit dem Fähigkeitswerte verschlechtert werden können, um an einer anderen Stelle weitere Punkte verteilen zu können. So lassen sich Fähigkeiten von -1 bis maximal -4 senken. Für jeden gesenkten Punkt darf eine andere Fähigkeit um einen Punkt gesteigert werden. Maximal dürfen zehn Minuspunkte verteilt werden. Dies soll verhindern, dass die Charaktere zu einseitig ausgestaltet werden.

3.8. Fortgeschrittene Regel: Die Wildcard

Für jede Nische gibt es eine Ausbildung oder ein Hobby auf der Welt. Im Rahmen dieses Regelwerkes haben wir uns dazu entschieden, dass wir deshalb einen Slot für ein Talent freilassen, welches von den Teilnehmenden selbst erfunden wird. Dies fordert Kreativität und gibt den erstellten Charakteren ein Alleinstellungsmerkmal. Die Fähigkeiten müssen von MC geprüft und genehmigt werden, bevor sich Teilnehmende diese auf dem Charakterbogen notieren. Erfahrungsgemäß sollte die Fähigkeit nicht zu speziell, aber auch nicht zu allgemein sein. Ein Charakter wird wohl Kenntnisse über Gitarrenmagazine nicht so oft nutzen können, während das Talent Allwissenheit allerdings ein wenig zu mächtig wäre. Die verteilbaren Punkte für die Fähigkeitswerte werden um drei auf 33 angehoben, sollte mit dieser Regel gespielt werden. Zusätzlich gilt die Wildcardfähigkeit automatisch als Expert*innenfähigkeit.

■ Beispiele für Wildcardtalente

Musizieren, Jonglieren oder Geschichtswissen etc.

3.9. Beispiel einer Charaktererstellung

In unserem Beispiel erstellt Chris einen Charakter für ein Szenario, das seine Gruppe und er schon vor der Charaktererstellungsphase ausgewählt hat. In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass sich die Gruppe für die Apollo 11 Mission entschieden hat. Die Schritte dienen nur der Übersichtlichkeit, ob die Spieler*innen mit dem Namen, Alter oder mit der Beschreibung starten liegt im eigenen Ermessen.

■ Schritt 1

Chris nennt seinen Charakter Lukas Sternwanderer.

■ Schritt 2

Chris legt fest, dass sein Charakter 19 Jahre alt ist.

■ Schritt 3

Chris wählt als Pronom für seinen Charakter: Er/Ihm.

■ Schritt 4

Chris beschreibt seinen Charakter als sehr durchschnittlich. Er ist sehr durchschnittlich gebaut und seine Körpergröße ist mit 1,75m auch sehr durchschnittlich. Außerdem besitzt er mittellange blonde Haare und blaue Augen.

■ Schritt 5

Chris schreibt kurz auf, wie Lukas seine Kindheit verbrachte: Lukas wuchs bei seiner Tante und seinem Onkel in einem kleinem Vorort auf. Er verbrachte seine Freizeit damit, auf dem alten Schrottplatz nebenan aus Schrott Flugzeuge zu bauen, die mal mehr oder minder erfolgreich waren. Doch eines Tages will er der Gravitation der Erde entkommen und zu den Sternen reisen.

■ Schritt 6a vereinfachtes System

Chris legt die Fähigkeiten von Lukas fest. Anstatt die besten Fähigkeiten auszuwählen, sollte hier Wert auf die Erzählung gelegt werden. Im besten Fall beschreiben die Werte Lukas. Chris darf für seinen Charakter 30 Punkte verteilen. Im einfachen System gibt es die Wildcard nicht und kann von Chris ignoriert werden.

Chris wählt körperliche Fähigkeiten als seine Expert*innenkategorie und darf dort zwei Expert*innenfähigkeiten wählen. Dazu schreibt er einfach ein E in die offenen Spalten neben dem Wertefeld. Zusätzlich darf er eine weitere Expert*innenfähigkeit auswählen. Chris entscheidet sich für Selbstbeherrschung.

In der Gruppe wurde entschieden, welche Rollen die einzelnen Spieler*innen übernehmen wollen. Chris hat sich entschieden, die Rolle Commander zu spielen. Dadurch bekommt er 2 von 4 Wissensfähigkeiten vorgegeben. In den freien Feldern darf er die Fähigkeiten ergänzen.



Körperliche Fähigkeiten	Wert	E	Geistige Fähigkeiten	Wert	E	Soziale Fähigkeiten	Wert	E
Kraft/ Ausdauer	3	E	Analyse	0		Beeinflussen	3	
Geschick/Akrobatik	4	E	Wahrnehmung	0		Menschenkenntnis	0	
Schnelligkeit	1		Gedächtnis	0		Empathie	3	
Widerstandsfähigkeit	2		Selbstbeherrschung	4	E	Selbstbewusstsein/ Diplomatie	0	

Wissenschaftsfähigkeiten			Wildcard		
Physik	2		/		
Elektrotechnik	4		/		
Astronomie	3		/		
Geologie	0		/		

■ Schritt 6b fortgeschrittenes System

Chris und seine Gruppe haben sich für die fortgeschrittene Version entschieden. Das bedeutet Chris darf dieses Mal 33 Punkte verteilen, selber Wissenschaftsfähigkeiten auswählen und eine Wildcardfähigkeit aussuchen. Zusätzlich dürfen Punkte abgezogen und auf andere Fähigkeiten hinzu addiert werden. -4 ist dabei der niedrigste Fähigkeitswert, der erreicht werden darf. Darunter wären manche Herausforderungswürfe (Siehe Kapitel 4.1 auf Seite 15) zu schwierig zu erreichen. Sollte mit Wildcard gespielt werden, gilt diese automatisch als Expert*innenfähigkeit.

Körperliche Fähigkeiten	Wert	E	Geistige Fähigkeiten	Wert	E	Soziale Fähigkeiten	Wert	E
Kraft/ Ausdauer	3	E	Analyse	-4		Beeinflussen	2	
Geschick/Akrobatik	4	E	Wahrnehmung	4		Menschenkenntnis	0	
Schnelligkeit	1		Gedächtnis	-2		Empathie	4	
Widerstandsfähigkeit	2		Selbstbeherrschung	4	E	Selbstbewusstsein/ Diplomatie	1	

Wissenschaftsfähigkeiten			Wildcard		
Physik	2		Pilot	4	E
Elektrotechnik	4				
Astronomie	3				
Geologie	1				

■ Schritt 7

Fast fertig. Chris muss nur noch die Gesundheitspunkte für Lukas Sternenwanderer berechnen. Jeder Charakter startet mit 100 GP. Jeder Punkt in Kraft/Ausdauer wird mit dem Faktor 10 berechnet und addiert. Das bedeutet Lukas hat 130 GP. (Berechnung: $3 \times 10 + 100 = 130$)

Berechnung: $3 \times 10 + 100 = 130$

Kapitel 4: Würfelregeln

Pen & Paper Regelwerke nutzen Würfel für verschiedene Situationen in den Szenarien. So entscheiden Würfelwürfe darüber, wie gut eine Situation ausgeht, zum Beispiel ob ein Charakter einem Angriff ausweichen kann oder wie viel Schaden eingesteckt werden muss.

Bevor wir die jeweiligen Würfe erklären, ist es nötig, unsere doch eher ungewöhnlichen Würfel vorzustellen. Unser Regelwerk verwendet zehnsseitige (abgekürzt: W10) und zwölfseitige (abgekürzt W12) Würfel. Ein zehnsseitiger Würfel hat eine gewisse Tücke, er hat eine Null auf einer seiner Seiten. Dies ist in anderen Regelwerken dafür gedacht, dass man ihn in der Kombination mit einem anderen Würfel werfen kann. Bei uns bedeutet eine Null jedoch das Ergebnis: Zehn. Der zwölfseitige Würfel ist einfacher zu verstehen: die jeweilige Zahl zeigt den jeweiligen Wert an.

Sci & Space verwendet in fünf Situationen Würfel: für Herausforderungswürfe, für Vergleichswürfe, für Sicherungswürfe, für Konfliktsituationswürfe und für Schadenswürfe. Herausforderungswürfe entscheiden darüber, wie eine Situation abläuft, Vergleichswürfe sind gefordert, sobald Charaktere mit der Spielwelt in einem Bereich in Konflikt stehen, Sicherungswürfe können verhindern, dass unseren Teilnehmenden unvorteilhafte Dinge geschehen, Konfliktsituationswürfe entscheiden, welcher Charakter in einer brenzligen Situation als erstes handeln darf und Schadenswürfe entscheiden darüber, wie viele Gesundheitspunkte ein Charakter verliert.

In der Regel sind Würfelwürfe an Fähigkeiten geknüpft und werden mit zehnsseitigen Würfeln geworfen, außer ein Charakter hat eine zugeordnete Fähigkeit als Expert*innenfähigkeit ausgewählt, dann darf ein zwölfseitiger Würfel geworfen werden.

■ Kritische Erfolge

In Sci & Space ist es möglich, mit seinen Würfeln einen kritischen Erfolg zu werfen, das bedeutet, den bestmöglichen Ausgang einer Situation zu erreichen. Es läuft nicht nur nach Plan, es wird sogar noch viel besser. Falls auf einem zehnsseitigen Würfel eine Zehn (Augenzahl 0) oder auf einem zwölfseitigen Würfel eine Elf oder Zwölf gewürfelt wird, so gelten Würfe als kritischer Erfolg. MC muss in diesen Fällen ermitteln, welche Auswirkungen das Ergebnis hat und improvisieren, welche Vorteile für jeweilige Charaktere entstehen.

■ Kritische Misserfolge

Leider sind unsere Teilnehmenden und NPCs auch nicht vor kritischen Misserfolgen gefeit. In diesen Fällen geht alles schief. Charaktere knicken beim Laufen um oder ausgerechnet das wichtigste Gerät im Labor geht kaputt. Kritische Misserfolge treten ein, wenn mit einem zehneitigen Würfel eine eins gewürfelt wird. MC muss in diesen Fällen ermitteln, welche Auswirkungen das Ergebnis hat und improvisieren, welche Nachteile für jeweilige Charaktere entstehen. Mit einem zwölfseitigen Würfel kann kein kritischer Misserfolg erwürfelt werden.

4.1 Herausforderungswürfe

Im Leben läuft es häufiger mal nicht so, wie es geplant ist. Die Würfel entscheiden in kniffligen Situationen, ob ein Charakter Erfolg oder Misserfolg bei einer Aktion hat. Im Rahmen von Sci & Space sprechen wir dabei von sogenannten Herausforderungswürfen. Diese beziehen sich immer auf eine Fähigkeit. Herausforderungswürfe werden immer mit einem zehneitigen Würfel geworfen, es sei denn der Charakter hat die jeweilige Fähigkeit als Expert*innenfähigkeit ausgewählt. In diesem Fall darf der Charakter einen zwölfseitigen Würfel werfen. Das Ergebnis des Wurfes wird zusammen mit dem Fähigkeitenwert der jeweiligen Fähigkeit addiert oder subtrahiert. Das Gesamtergebnis ist dann der sogenannte Herausforderungswert. Dieser wird anschließend mit dem von MC bestimmten Herausforderungsgrad verglichen. Sollte dieser dabei erreicht beziehungsweise sogar überboten werden, so kann die Situation als Erfolg gewertet werden. Der Herausforderungsgrad wird dabei von MC oder durch Anmerkungen im jeweiligen Szenario festgelegt. Dieser Wert sollte geheim gehalten werden und nur ein Erfolg oder Misserfolg verkündet werden. MC improvisiert je nach Ausgang des Wurfes den weiteren Spielverlauf. Anhand der folgenden Tabelle kann sich orientiert werden, welche Werte für welche Situation angemessen sind.

Eingeschätzte Situation	Herausforderungsgrad
Sehr Leicht	3-4
Leicht	5-6
Mittel	7-8
Schwierig	9-10
Sehrschwierig	11-12
Fast unmöglich	12-14
Legendär	15+

Bei Sci & Space gibt es im Wesentlichen drei Situationen, in denen Herausforderungswürfe von MC verlangt werden sollten:

- 1. Das verschriftliche Abenteuer schreibt an einer gewissen Stelle vor, dass die Charaktere einen "Herausforderungswurf" abschließen müssen.



- **2.** MC verlangt, nachdem die Teilnehmenden eine Aktion beschrieben haben, einen “Herausforderungswurf”, da die Situation als zu schwierig eingeschätzt wird um sie ohne Risiko eines Misserfolgs durchzuführen. Hierbei ist Fingerspitzengefühl von der spieleitenden Seite vonnöten, denn in Sci & Space sollen “Herausforderungswürfe” nicht als Standard, sondern als Konsequenz gesehen werden, wenn eine Situation ungewohnt für einen Charakter ist. So würden Forschende in einer ruhigen Situation der Arbeit im Labor zu 100% nachkommen können, aber nicht wenn es gerade brennt, der Sauerstoff abnimmt oder eine wichtige Maschine den Geist aufgibt.
- **3.** Teilnehmende können selbstständig vorschlagen, dass sie “Herausforderungswürfe” machen wollen. MC kann dabei entscheiden, ob diese Vorschläge angenommen werden.

Bei Sci & Space gilt, dass Kreativität immer als eine Alternative angesehen werden sollte. Das bedeutet, dass Teilnehmende durch gute Ideen oder logischem Handeln den Herausforderungswürfen (auch den vorgeschriebenen aus den Szenarien) entgehen können.

Herausforderungswürfe können auch von MC geworfen werden, falls dieser NPCs spielt. Die jeweiligen fiktiven Charaktere haben entweder vom Abenteuer vorgegebene Werte oder MC kann sich passende Fähigkeitenwerte aus der Tabelle in Kapitel 4.2. ableiten.

■ **Beispiel eines “Herausforderungswurfs“**

Finn hat einen Fähigkeitenwert von Vier in Gedächtnis. Er versucht sich zu erinnern, welche Formel zum Berechnen der Marsflugbahn nötig ist und nimmt einen zwölfseitigen Würfel, da er Gedächtnis als Expert*innenfähigkeit gewählt hat. Finn würfelt eine neun. Er rechnet nun seinen Fähigkeitenwert (4) und sein Würfelergebnis (9) zusammen und kommt auf einen Herausforderungswert von 13. Daraufhin verkündet Finn sein Ergebnis. Für die Situation wurde von MC ein Herausforderungsgrad von zehn geheim festgelegt. Da der Herausforderungswert höher ist als der Herausforderungsgrad, kann Finn sich an die Marsflugbahnformel erinnern.

4.2. Vergleichswürfe

Falls sich Teilnehmende dazu entscheiden eine Aktion durchzuführen, die sich gegen die Interessen und/oder Handlungen eines NPCs richten, kann von MC entschieden werden, dass ein Vergleichswurf vom Teilnehmenden verlangt wird und dieser mit einem Vergleichswurf des NPCs abgeglichen werden muss. Vergleichswürfe sind im Wesentlichen Herausforderungswürfe, nur dass anstelle eines Herausforderungsgrads, alle an der Situation beteiligten Figuren ihre Herausforderungswerte vergleichen und anschließend die Charaktere erfolgreich ihre Aktion durchführen können, die einen höheren Vergleichswert erwürfelt haben.

MCs rollen im Geheimen mit den passenden Fähigkeiten des NPCs einen passenden Würfel. Das höhere Ergebnis gewinnt den Konflikt. Falls beide Seiten das gleiche Ergebnis erzielen, so gibt es zwei Möglichkeiten dennoch eine siegreiche Partei zu ermitteln. Zuerst wird überprüft, ob einer der betroffenen Charaktere die jeweiligen Fähigkeit als Expert*innenfähigkeit gewählt hat. Falls dies



zutrifft, so gewinnt diese Fraktion. Sollten beide oder keine der beiden Personen dies vorweisen können, so zählt als nächstes der "Fähigkeitenwert". Die Person mit dem höheren "Fähigkeitenwert" kann die Situation zu ihrem Vorteil verändern. Falls beide Mechanismen fehlschlagen, muss neu geworfen werden. Wichtig ist zu beachten, dass gegebenenfalls es zu Situationen kommt in denen "Herausforderungswürfe" gegen NPCs geworfen werden sollen, die keine hinterlegten Fähigkeitenwerte besitzen. In diesen Fällen muss Improvisiert werden. Aus der nachfolgenden Tabelle kann abgeleitet werden, welche Fähigkeiten ein NPC besitzen könnte.

Beschreibung NPC	Fähigkeitenwert	Expertenmerkmal
Eine Person, die noch keine Berührungspunkte mit diesem Thema hatte.	-2	
Eine Person, die sich nicht für dieses Thema interessiert.	-1	
Laie/-in	0	
Eine Person, die schon mal mit dem Thema länger in Berührung gekommen ist.	1	
Eine Person, die Hobbymäßig sich mit dem Thema beschäftigt.	2	E (Selten)
Eine Person, die in diesem Bereich arbeitet oder sich mit dem Bereich intensiv neben der eigenen Tätigkeit beschäftigt.	3	E (Eventuell)
Professor*innen auf einem wissenschaftlichen Gebiet, Profiatleth*innen in einem körperlich anspruchsvollen Sport, Genies, charismatische Schauspieler*innen	4	E (In fast allen Fällen)

Sicherungswürfe (siehe Kapitel 4.3.) können auch verwendet werden, falls Vergleichswürfe geworfen werden.

Es kommt öfter zu Situationen, in denen nicht die gleiche Fähigkeit von beiden Parteien abverlangt wird. In diesen Fällen werfen Charaktere und NPCs unterschiedliche Fähigkeiten, vergleichen anschließend die "herausforderungswerte" wie üblich miteinander.



■ Beispiel

Finn möchte herausfinden, ob ein NPC lügt. Er möchte auf die passende Fähigkeit "Menschenkenntnis" würfeln. MC legt "Beeinflussen" als die passende Fähigkeit für den NPC fest. Finn kommt auf eine 10 und der NPC auf eine 8. Finn erfährt, dass der Charakter sehr wahrscheinlich gelogen hat und kann dementsprechend seine nächsten Schritte planen. Selbst wenn der Charakter nicht gelogen hätte, sollte ein Vergleichswurf geworfen werden und ein Ausgang der Situation oder die Informationsausgabe improvisiert werden.

■ Keine "Vergleichswürfe" gegeneinander

Um Konflikte in der Gruppe zu vermeiden, verzichtet dieses Regelwerk auf "Vergleichswürfe" untereinander. Das heißt, die Spieler*innen können sich nicht gegenseitig schaden, zum Beispiel um sich Gegenstände aus den Händen zu reißen. Sie können zum Beispiel auch nicht auf Beeinflussen würfeln um ihre Meinung durchzusetzen. Hier sollte die Meinungsverschiedenheit diskutiert und ein Kompromiss angestrebt werden.

4.3 Sicherungswürfe

Die Fähigkeiten: Widerstandsfähigkeit, Selbstbeherrschung und Selbstbewusstsein dienen als Grundlage für sogenannten "Sicherungswürfe". Diese werden durch MC gefordert, wenn äußere Umstände auf Charaktere einwirken, die negative Auswirkungen haben können. Diese Auswirkungen können durch "Sicherungswürfe" abgewendet oder abgeschwächt werden. Sobald ein Charakter einer Situation ausgesetzt ist, die 1. plötzlich und überraschend geschieht, 2. nur für wenige Sekunden bis maximal ein bis zwei Minuten anhält 3. eine negative Auswirkung mit sich bringen würde (Schaden, sozialer Konflikt etc.). dann muss ein "Sicherungswurf" geworfen werden, um die potentiellen negativen Auswirkungen abwenden zu können. "Sicherungswürfe" funktionieren wie "Herausforderungswürfe". MC legt einen "Herausforderungsgrad" fest, der erreicht werden muss, um die negativen Auswirkungen zu vermindern oder zu verhindern. Zum Teil gibt auch das jeweilige Szenario an, an welcher Stelle ein "Sicherungswurf" nötig ist.

Sollte ein Charakter einen "Sicherungswurf" für ein Wissenstalent werfen müssen, so wird die Fähigkeit Selbstbeherrschung (Sicherungsfähigkeit von Wissen) verwendet. Grundsätzlich können in solchen Situationen auch andere Fähigkeiten als passend ausgewählt werden. Sci & Space funktioniert über Einigung und Dialog. Sollten Spieler*innen gut argumentieren, warum eine Situation besser mit einem Herausforderungs-, statt mit einem Sicherungswurf bewältigt werden sollte, so steht es MC jederzeit frei dies zu erlauben.

■ Beispiel Widerstandsfähigkeit Sicherungswurf

Finn fällt nach einem Unfall mehrere Meter in die Tiefe. Er wird vom MC um einen Sicherungswurf auf Widerstandsfähigkeit gebeten. Finn erreicht einen Wert über dem Herausforderungsgrad und kann Schaden durch eine gute Landung abwenden.



■ Beispiel Selbstbeherrschung Sicherungswurf

Linda ist im Stress, der Sauerstoff in der Station verringert sich jede Minute, trotzdem muss sie sich darauf konzentrieren, mehrere Kabel zu verbinden. Sie muss einen Sicherungswurf auf "Selbstbeherrschung" machen um sich weiterhin konzentrieren zu können und nicht das falsche Kabel einzustecken. Ihr gelingt es und so kann die Stromversorgung der Station wieder einwandfrei funktionieren und der Sauerstoffgehalt der Luft normalisiert sich.

■ Beispiel Selbstbewusstsein/ Diplomatie Sicherungswurf

Chris ist in eine hitzige Situation hinein geplatzt, zwei Gruppen sind kurz davor, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen. Er muss schnell auf Selbstbewusstsein/Diplomatie würfeln, um Schlimmeres zu verhindern. Ihm gelingt es, aber eine Person aus der ersten Gruppe provoziert ihn und versucht ihn unter Druck zu setzen, um dem sozialen Druck standzuhalten ist ein weiterer Selbstbewusstsein/Diplomatie Sicherungswurf vonnöten.

4.4. Konfliktsituationen

Viele Pen & Paper Regelwerke befassen sich umfassend mit Kämpfen zwischen den Charakteren der Teilnehmenden und Kreaturen oder NPCs, die die spielleitende Person verkörpert. Im Rahmen von Sci & Space sind keine Kämpfe vorgesehen, da diese erstens viel Zeit beanspruchen und zweitens dem wissenschaftlichen Rahmen wenig bieten und das Regelwerk komplexer gestaltet werden müsste. Dennoch kommt es in einigen vorgesehenen Fällen, aber auch in unvorhergesehenen Fällen durch das Verhalten der Spieler*innen zu sogenannten "Konfliktsituationen".

Diese Situationen beschreiben eine Konfrontation der Gruppe der Teilnehmenden mit der Spielwelt und liegen zum Beispiel vor, wenn eine hitzige Debatte entsteht oder schnell gehandelt werden muss, um eine Gefahr abzuwenden. Im Rahmen dieses Regelwerkes wird in solchen Situationen auf die Anweisung von MC eine "Eingreiftabelle" erwürfelt. Dabei macht jeder Charakter und NPC, der am Konflikt teilnimmt, einen "Konfliktsituationswurf". Dabei dienen die Fähigkeiten "Schnelligkeit", "Aufmerksamkeit" oder "Menschenkenntnis" (nur bei sozialen Konflikten) als Grundlage für den Wurf und werden von den Teilnehmenden selbständig ausgewählt. Bei den Würfeln gibt es diesmal keinen "Herausforderungsgrad", sondern Charaktere werden anhand ihrer Endergebnisse sortiert. Anschließend wird von MC eine Tabelle angelegt, die die Charaktere und NPCs vom höchsten zum niedrigsten Wert einsortiert. Dabei wird nach folgendem Prinzip vorgegangen.

1. Höchstes Gesamtergebnis
2. Bei Gleichstand: Die Figur, die die gewürfelten Fähigkeit als Expert*innenfähigkeit gewählt hat.
3. Bei Gleichstand: die Figur mit dem höheren "Fähigkeitenwert" in der gewürfelten Fähigkeiten.
4. Bei Gleichstand: die Figur der Teilnehmenden
5. Bei Gleichstand: Die Teilnehmenden legen die Reihenfolge selber fest, oder Würfeln einen zehnsseitigen Würfel bis eine Person das höhere Ergebnis hat, diese erhält den Vortritt



■ Beispiel

Die Teilnehmenden sitzen in einem Konferenzraum und sind gerade dabei eine Verhandlung zu führen, als die Station auf einmal mit einem Sabotageakt in Gefahr gebracht wird. Die Spieler*innen müssen nun schnell reagieren. Neben ihnen ist noch ein von MC gespielter Charakter: General "Star" im Raum. Alle Teilnehmenden rollen nun einen "Konfliktsituationswurf" für die Fähigkeiten "Aufmerksamkeit" oder "Schnelligkeit". MC wirft für „Star“ ebenfalls einen "Konfliktsituationswurf" mit passender Fähigkeit. Es kommt zu folgenden Ergebnissen: Chris wirft mit einem "Fähigkeitenwert" von 3 insgesamt eine 10, auf das gleiche Endergebnis kommt Julia, sie hat jedoch einen niedrigeren "Fähigkeitenwert" von 2. Patrick hat Schnelligkeit als Expertenfähigkeit und einen Fähigkeitenwert von 4 aber hat insgesamt nur eine 9 gewürfelt. General "Star", Finn und Sarah kommen mit einem "Fähigkeitenwert" von 2 und ohne Expertenfähigkeiten alle auf ein Endergebnis von 6.

Die Tabelle wird deshalb folgendermaßen aussehen.

Name des Charakters	Würfelergebnis	Reihenfolge mit Begründung
1. Chris	$7(\text{Wurf})+3(\text{Fähigkeitenwert})=10$	1. Er hat das höchste Ergebnis bei der Probe und den höchsten "Fähigkeitenwert"
2. Julia	$8(\text{Wurf})+2(\text{Fähigkeitenwert})=10$	2. Sie hat das höchste Gesamtergebnis auf die Probe, aber keine passende "Expertenfähigkeit" und einen geringeren "Fähigkeitenwert" als Chris.
3. Patrick	$5(\text{Wurf})+4(\text{Fähigkeitenwert})+E(\text{Expertenfähigkeit})=9+E$	3. Hat zwar eine Expert*innenfähigkeit, aber ein geringeres Gesamtergebnis als vorherige Charaktere
4 / 5. Finn	$4(\text{Wurf})+2(\text{Fähigkeitenwert})=6$	4 / 5. Er hat den gleichen Modifikator und das gleiche Ergebnis wie Sarah - Entweder einigen sie sich untereinander oder würfeln einen W10
4 / 5. Sarah	$4(\text{Wurf})+2(\text{Fähigkeitenwert})=6$	4 / 5. Sie hat den gleichen Modifikator und das gleiche Ergebnis wie Finn - Entweder einigen sie sich untereinander oder würfeln einen W10



General "Star"	$4(\text{Wurf})+2(\text{Fähigkeitenwert})=6$	6. Er hat zwar den gleichen Modifikationswert wie Finn und Sarah, ist aber ein NPC
----------------	--	--

Die "Eingreiftabelle" bestimmt, wann welche Figur reagieren kann. Beginnend mit dem höchsten Aufmerksamkeitswurf werden nun von den Charakteren der Teilnehmenden oder den Figuren des Abenteurers Aktionen durchgeführt. Jede Aktion nimmt im Rahmen des Abenteurers vier Sekunden ein (in der realen Welt haben die Teilnehmenden mehr Zeit ihre Aktion zu planen und auszudiskutieren). Die Aktionen aller Figuren finden dabei gleichzeitig im Szenario statt. Nach der Absolvierung einer Runde beginnt die erste Figur auf der Eingreiftabelle erneut.

■ **Bewegung während einer Konfliktsituation**

Die Charaktere und NPCs können sich grundlegend pro Runde 6 Meter bewegen, sobald sie an der Reihe sind. Dieser Wert verändert sich mit den Steigerungen der Fähigkeit "Schnelligkeit". Charaktere erhalten pro Fähigkeitenwert einen zusätzlichen Meter Fortbewegung bzw. pro gesenktem Wert einen Meter weniger. Da wir im Rahmen von Sci & Space auf eine sogenannte Battlemap verzichten, muss MC die ungefähren Abstände abschätzen.

■ **Aktionen während einer Konfliktsituation**

Charaktere und NPCs können eine Aktion pro Runde durchführen. Diese Aktionen sind dabei in der Regel an "Herausforderungswürfe" geknüpft. So können Worte gerufen oder mit bestimmten Dingen interagiert werden. MC muss hierbei abschätzen, wie lange Aktionen dauern und kann gegebenenfalls festlegen, dass mehrere Runden vonnöten sind, um eine Handlung abzuschließen.

■ **Beispiel einer Konfliktsituation**

Chris bemerkt als erstes, dass etwas nicht stimmt. Er spricht mit MC und möchte einen "Aufmerksamkeits Herausforderungswurf" machen, um herauszufinden, was gerade passiert. Er würfelt insgesamt eine 11 und hat damit einen Erfolg. Er erfährt, dass der Sauerstoffgehalt in der Station abnimmt.

Dies läutet eine Konfliktsituation ein. Alle Charaktere und NPCs würfeln einen Konfliktsituationswurf. Wir nehmen als Eingreiftabelle das oben abgebildete Beispiel.

■ **Chris Zug**

Chris Charakter ruft und warnt alle welche Situation sich gerade entwickelt und verwendet seine Bewegung nicht.

■ **Julias Zug**

Sie erinnert sich an die Notfalltanks und rennt, nachdem Chris gerufen hat, los um die blockierte Tür zu öffnen. Sie könnte dies mit einem Herausforderungswurf Technik machen, oder sie erinnert



sich in der kurzen Zeit daran, dass sie das Adminpasswort vorher heimlich herausgefunden hat. So oder so schafft sie es, die Tür zu öffnen.

Sarah läuft ebenfalls los und schlittert unter der sich nun öffnenden Tür hindurch und schafft es problemlos, den Hebel umzulegen und die Station fürs Erste wieder mit genug Sauerstoff zu versorgen. Die Konfliktsituation ist damit beendet und die Eingreiftabelle verliert ihren Einfluss. Bei einer erneuten Konfliktsituation müsste eine neue Eingreiftabelle erwürfelt werden. Das Abenteuer kann nun normal weitergehen.

(Finn gab Sarah den Vortritt und konnte erstmal abwarten. Die Situation hat sich ohne sein Eingreifen gelöst. General "Star" saß dabei überfordert auf seinem Stuhl.)

4.5 Schadenswürfe

Sci & Space ist ein kooperatives Pen & Paper, welches sich dadurch auszeichnet, Teamspiel zu fordern und Wissen zu vermitteln. Nichtsdestotrotz soll es im Rahmen dieses Regelwerkes die Möglichkeit geben, das Handeln der Charaktere an Konsequenzen zu knüpfen. Schaden soll einerseits der Eindämmung von spielerischem Fehlverhalten dienen und/oder um Spannung im Abenteuer hervorzurufen. Egal welches Abenteuer gespielt wird, das Ziel von Sci & Space sollte es sein, dass alle Charaktere das Abenteuer überstehen und ein gutes Ende erreichen können. Schaden sollte in der Regel nur dann geschehen, wenn es zur Geschichte passt, oder die Teilnehmenden sehr offensichtlich unvorsichtig oder sogar provozierend MC gegenüber durch das Szenario navigieren wollen. Schaden wird in Sci & Space wie für Pen & Paper typisch durch Würfel entschieden. Wie viele Würfel geworfen und welcher Zusatzwert addiert wird, entscheidet MC, wer letztendlich den finalen Wurf durchführt, ist nicht festgelegt. So können Teilnehmende ihr eigenes Schicksal erwürfeln oder MC Spannung aufbauen.

Der gesamte Schaden wird anschließend von den GP abgezogen. Dies kann dazu führen, dass ein Charakter einen Zustand aus der Tabelle "Zustand bei Verletzungen" erleidet (Siehe Kapitel 5.1 auf Seite 24).

Schaden kann sich aus den folgenden Tabellen ableiten (w10 steht dabei für zehnsseitige Würfel)

4.5.1. Verletzungen

Schramme	1w10
mittlere Verletzung	2w10+15
Schwere Verletzung	3w10+25
Tödliche Verletzung	Min. 4w10+ 40

4.5.2. Sauerstoff

geringer Sauerstoff	Wenn ein Charakter über 29 "GP" besitzt, werden seine "GP" auf 29 gesetzt. (Es gilt nun der Zustand: "Schwer verletzt" (siehe Kapitel 5.1)). Sollte wieder genügend Sauerstoff vorhanden sein, werden die ursprünglichen "GP" vor der Situation wiederhergestellt. "GP" die während der Situation verloren wurden, werden anschließend von den "GP" abgezogen.
kein Sauerstoff	Wenn ein Charakter über 9 "GP" besitzt, werden seine "GP" auf 9 gesetzt. (Es gilt nun der Zustand "sterbend" (siehe kapitel 5.1)). Sollte wieder genügend Sauerstoff vorhanden sein, werden die ursprünglichen "GP" vor der Situation wiederhergestellt. "GP" die während der Situation verloren wurden, werden anschließend von den "GP" abgezogen.

4.5.3. Sonstiger Schaden

Vakuum	10d10+20 Schaden noch eine Aktion bis zur Bewusstlosigkeit, anschließend 10d10+20 Schaden, anschließend eine Aktion bis zum direkten Tod. MC sollte aufklären was im Vakuum passiert: Menschen würden innerhalb von Sekunden sterben da es keine Luft zum Atmen gibt und extreme Temperaturen herrschen (Quelle: https://www.dlr.de/next/desktopdefault.aspx/tabid-7396/12449_read-30283/)
kein Sauerstoff	Wenn ein Charakter über 9 "GP" besitzt, werden seine "GP" auf 9 gesetzt. (Es gilt nun der Zustand "sterbend" (siehe kapitel 5.1)). Sollte wieder genügend Sauerstoff vorhanden sein, werden die ursprünglichen "GP" vor der Situation wiederhergestellt. "GP" die während der Situation verloren wurden, werden anschließend von den "GP" abgezogen.



Kosmische Strahlung	Durch kosmische Strahlung "verfaulen" unsere Zellen und können diesen nicht mehr am Leben erhalten. Direkter Schaden wird nicht gewürfelt, aber es sollte über die Folgen von Strahlung aufgeklärt werden. So kann die Beschädigung zu Herzversagen führen mehr dazu in Kapitel?
Saurer Regen	Bei langer Aussetzung können Krankheiten entstehen, dies wird aber maximal in späteren Abenteuern nachweisbar sein. Der Charakter erhält keinen Schaden. Es sollte aber über die Krankheiten aufgeklärt werden, die durch sauren Regen entstehen können. Zum Beispiel: Asthma, Augenreizungen und Herzkrankheiten. (Quelle: https://umweltmission.de/wissen/saurer-regen/)

