

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Charaktere sind die Hauptdarsteller jedes Abenteurers. Einen Charakter zu erschaffen, ist ein interessanter und herausfordernder Prozeß, der meistens zu einer starken Bindung zwischen dem Spieler und seiner Figur führt. Die Herausforderung und der Spaß, den entworfenen Charakter im Spiel zu verbessern und mit Leben zu erfüllen, macht einen Großteil des Reizes von Rollenspiel aus.

In diesem Kapitel werden alle wesentlichen Spielelemente vorgestellt, um einen *Space ERPS*-Charakter zu erschaffen. Eine Charaktererschaffung ist ein so komplexer und individueller Prozeß, daß nicht jede der aufgeführten Regeln absolut verbindlich zu sehen ist. Außerdem lassen sich nicht alle Vorstellungen und Ideen der Spieler in Regeln fassen. Es werden immer wieder Lücken entstehen, die der Spieler in Zusammenarbeit und Absprache mit dem Spielleiter schließen sollte. Für die Charaktererschaffung benötigen die Spieler Würfel, Charakterbogen (Persönliche Daten, Kampfdaten, Fertigkeiten und evtl. Zusatzseite), Teile der Tabellen und sonstiges Schreibmaterial.

In *Space ERPS* ist es möglich, einen Menschen, einen Menschenähnlichen oder das Mitglied einer Fremd rasse zu spielen. Die Grundregeln sind für alle Fälle identisch, unterschiedliche Regeln werden in jeder Phase der Charaktererschaffung aufgeführt. Ein Spieler kann auch eine künstliche Person erschaffen (konstruieren) und diese spielen. Die Erschaffung von Androiden und Robotern wird allerdings in einem späteren Kapitel erläutert.

Basisattribute

Mit Basisattributen (Synonyme: Attribute, Basiswerte, Charakterwerte) werden die körperlichen und geistigen Grundeigenschaften einer Figur definiert. Es handelt sich dabei um Zahlenwerte, die einen Vergleich mit anderen Charakteren zulassen. Je höher ein Wert ist, desto besser ist die Eigenschaft der Figur entwickelt. Wie im realen Leben spielt der Zufall und die Entwicklung eines Lebewesens in jungen Jahren eine wichtige Rolle, ob sich Eigenschaften ausprägen oder verkümmern. Kein Charakter wird letztendlich in allen Attributen hervorragend sein, da die wenigsten Menschen stark, geschickt, gebildet und charismatisch in einer Person sind. Im Gegensatz zum realen Leben haben die Spieler für ihre Charaktere jedoch die Möglichkeit, ihre Basisattribute innerhalb gewisser Grenzen festzulegen. Die Basiswerte haben di-

rekte Auswirkungen auf Fertigkeiten der Charaktere. Fertigkeiten sind erlernbare Eigenschaften einer Figur.

Ein Charakter wird durch acht Basisattribute definiert. Diese Attribute bleiben, anfangs erwürfelt bzw. festgelegt, konstant und können nur noch durch Cybersysteme oder Psi-Kräfte gesteigert werden. Cybersysteme (künstliche Einbauten in ein Lebewesen) und Psi-Kräfte werden in gesonderten Kapiteln erläutert. Es folgen Erklärungen zu den einzelnen Basiswerten.

Fantasy ERPS: Hier werden Charaktere nur durch sechs Basisattribute definiert. Informationen zu einer möglichen Konvertierung befinden sich im Kapitel *Fantasy und Cyber ERPS*.

Stärke

Stärke (STR) gewährt im Nahkampf einen Schadensbonus und bestimmt über die Tragkraft, wieviel ein Charakter tragen kann. Darüber hinaus kann hohe Stärke Boni für zahlreiche körperliche Fertigkeiten gewähren. Die Stärke kann durch Cybersysteme oder durch Psi-Kräfte gesteigert werden.

Geschicklichkeit

Die manuelle Geschicklichkeit eines Charakters, seine Fingerfertigkeit und Auge-Hand-Koordination werden mit diesem Basisattribut bestimmt. Hohe Geschicklichkeit gewährt Boni auf die meisten Waffen- und Fahrzeugfertigkeiten. Die Geschicklichkeit (GES) ist prinzipiell nicht steuerbar.

Beweglichkeit

Beweglichkeit (BEW) umfaßt die Körperbeherrschung und die Fähigkeit eines Charakters, komplizierte Bewegungsabläufe zu beherrschen. Dieses Attribut gewährt Boni auf zahlreiche körperliche Fertigkeiten und ist sowohl durch Cybersysteme als auch Psi-Kräfte steuerbar.

Konstitution

Die Konstitution (KON) eines Charakters beschreibt seine Lebensenergie, seine Fähigkeit, Schaden zu kompensieren und seine Ausdauer und Zähigkeit. Dieser Basiswert gewährt Boni auf einige körperliche Fertigkeiten und ist durch Psi-Kräfte steuerbar.

Bildung

Bei der Bildung (BIL) handelt es sich nicht um die Intelligenz eines Charakters, sondern um sein Wissen und seine Ausbildung. Bildung gewährt Boni auf nahezu alle geistigen Fertigkeiten und kann

nicht gesteigert werden, außer ein Charakter beginnt eine längere Schulung.

Charisma

Das Charisma (CHA) ist die Ausstrahlung, die Persönlichkeit eines Charakters, nicht sein Aussehen. Hohes Charisma gewährt Boni auf viele soziale Fertigkeiten und kann nicht gesteigert werden.

Cyberverträglichkeit

Eigentlich der abstrakteste Wert eines Charakters. Cyberverträglichkeit (CYB) bestimmt, wie gut ein Charakter auf eingebaute künstliche Systeme, sogenannte Implantate oder Cybersysteme, reagiert und wieviel er sich davon überhaupt einbauen kann. Neben der Konstitution spielt Cyberverträglichkeit aber auch bei Operationen an schwerverwundeten Charakteren eine Rolle. Außerdem gewährt ein hohes CYB-Attribut Vorteile, wenn sich der Charakter in einem virtuellen Netzwerk bewegt. Dieses Basisattribut kann nicht gesteigert werden.

Psi-Kraft

Jeder Charakter verfügt über dieses Basisattribut, doch nur wenige werden es aktiv einsetzen können. Es handelt sich um die mentale Stärke und die Fähigkeit, Gedankenkräfte wirken zu lassen oder sie abzuwehren. Die Psi-Kraft (PSI) kann auf keinen Fall gesteigert werden. Die Psi-Kraft sinkt, wenn ein Charakter mehr Implantate einbaut, als sein Wert CYB erlaubt. Pro angefangenen Punkt, den der Charakter seine Cyberverträglichkeit übertrifft, wird die Psi-Kraft um einen Punkt gesenkt, kann aber nicht unter Null sinken.

Basisattribute eines Menschen

Es wird achtmal ein $2\uparrow 3[w]$, also ein „die zwei höchsten aus drei Würfeln“-Auswahlwurf, durchgeführt. Die Ergebnisse darf der Charakter beliebig auf seine acht Basisattribute verteilen. Dies führt somit zu Attributswerten zwischen zwei und zwanzig.

Durchschnittswert Attribut (Mensch): 13,475

Fantasy ERPS: Die normale Methode, aus acht $[2w]$ -Würfeln die sechs besten auszuwählen, sollte beibehalten werden. Bei der hier vorgestellten Variante gibt es keine Streichresultate, die Ergebnisse liegen im Durchschnitt jedoch höher als bei *Fantasy ERPS*, da in *Space ERPS* „bessere“ Charaktere erwünscht sind (u.a. aufgrund der Bonusvergabe auf Fertigkeiten). In *Fantasy ERPS* sind höhere Basiswerte aber nicht unbedingt notwendig.

Im Übrigen steht es den Spielern frei, sich alternative Methoden, die Basisattribute auszuwürfeln, auszudenken. Welche Methode zur Bestimmung der Charakterwerte benutzt wird, ist letztendlich fast egal. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, daß die Basiswerte im Durchschnitt (s.o.) nicht zu hoch werden.

Menschenähnliche und Fremdrassen

Beim Auswürfeln der Basiswerte wird wie oben beschrieben verfahren. Bei Nichtmenschen kann es allerdings vorkommen, daß einige Basisattribute über dem menschlichen Maximum von 20 liegen. Basiswerte unter zwei sind allerdings nicht erlaubt.

Nichtmenschen können Boni oder Mali auf einen oder einige ihrer Attribute erhalten. Da die Vielfalt unter den Nichtmenschen viel zu groß ist, gibt es unendlich viele Möglichkeiten, die Basiswerte zu verändern. Für einige der im Kapitel *Spielwelt* vorgestellten Rassen werden detaillierte Hinweise gegeben, für eigene Kreationen müssen in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter die Vor- und Nachteile erarbeitet werden.

1. Grundregel: Nicht durch Regeln erfaßte Nichtmenschen können (müssen aber nicht) kostenlos bis zu drei Attributspunkte auf ihre Basiswerte verteilen. In begründeten Fällen kann der Spielleiter erlauben, darüber hinaus Punkte zu addieren, welche dann aber von einem oder mehreren anderen Basiswerten wieder abgezogen werden müssen.

Es kann auch Nichtmenschen geben, die im Verhältnis zu Menschen sogar Attributspunkte abgezogen bekommen. Auf keinen Fall sollten Nichtmenschen zu stark im Vergleich zu menschlichen Charakteren sein. Andererseits muß bedacht werden, daß die Spielwelt normalerweise eine menschlich dominierte Welt ist, in der Nichtmenschen oft einen schweren Stand haben.

2. Grundregel: Menschenähnliche Rassen dürfen kein Basisattribut über den Wert 25 steigern, während Fremdrassen einen Maximalwert von 30 haben. Die Attribute Bildung, Charisma und Psi-Kraft dürfen normalerweise nicht über 20 gesteigert werden, in begründeten Ausnahmefällen liegt der Maximalwert bei 25 (z.B. das Attribut Psi-Kraft für die Rasse der Psyker).

Cyber ERPS: Normalerweise sollte auf Nichtmenschen verzichtet werden, da sie thematisch nicht in ein Cyberpunkzenario passen. Sind Nichtmenschen zugelassen, werden sie aber nach diesen Regeln behandelt.

Charakterpunkte

Die Charakterpunkte (CP) sind alle aufaddierten Basisattributspunkte eines Charakters. Für die weitere Charaktererschaffung sollte dieser Wert notiert werden.

Charakterpunkte: Gesamtpunkte aller Basiswerte

☞ Beispiel: Mit Stärke 14, Geschicklichkeit 16, Beweglichkeit 15, Konstitution 11, Bildung 7, Charisma 18, Cyberverträglichkeit 9 und Psi-Kraft 20 verfügt ein Charakter über 110 Charakterpunkte.

Durchschnittswert der Charakterpunkte (Mensch): 107,8

Sinneswerte

Menschen (und auch alle anderen Wesen) müssen ihre Umgebung wahrnehmen, um auf sie reagieren zu können. Dazu stehen die fünf Sinne Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten zur Verfügung. Auch die Figuren in einer abstrakten Welt erhalten ihre Informationen durch äußere Signale, die sie wahrnehmen müssen. Normalerweise genügt es, wenn ein Sinn vorhanden ist. In außergewöhnlichen Situationen können hervorragende Sinne aber den Unterschied zwischen Erfolg und Mißerfolg einer Wahrnehmung ausmachen. Deswegen werden auch die Sinne in ein Zahlensystem überführt. Je höher ein Sinneswert ist, desto besser ist der Sinn des Charakters ausgebildet. Da *Space ERPS* ein Spiel ist, gibt es die Intuition als den sogenannten „sechsten“ Sinn. Intuition deckt die unbewußte Wahrnehmung der Charaktere ab. Sinne können durch Implantate ersetzt oder Psi-Kräfte zeitweise verbessert werden.

Anmerkung: Ein durchschnittlicher oder niedriger Sinneswert, beispielsweise bei der Sehkraft, bedeutet nicht notwendigerweise, daß der Charakter deutlich schlechter sieht als ein Mensch mit einem hervorragenden Wert. Die Sinneswerte definieren auch, wie schnell und gut eintreffende Informationen verarbeitet werden. Oft haben Figuren mit guten Sinneswerten nur einen zeitlichen Vorteil oder den im wahrsten Sinne des Wortes „geschulten“ Blick, welcher sie sofort das Wesentliche erkennen läßt.

Sehkraft

Einer der wichtigsten Sinne überhaupt. Gerade in einer hochtechnisierten Welt ist die Sehkraft (SEH) wichtiger denn je. Allerdings ist die Sehkraft durch künstliche Systeme zu ersetzen und auch mit Psi-Kräften kann „Unsichtbares“ sichtbar gemacht werden. Mit der Sehkraft kann ein Charakter Hinterhalte erkennen oder sich an bestimmte Bilder erinnern (fotografisches Gedächtnis).

Hörvermögen

Das Hörvermögen (HRV) ist ebenfalls sehr wichtig, da es zusätzlich der Gleich-

gewichtssinn ist. Mit dem Hörvermögen kann ein Charakter anschleichende Feinde bemerken oder leise geführte Gespräche belauschen. Das Hörvermögen kann durch Cybersysteme oder Psi-Kräfte verbessert werden.

Geruchssinn

Mit dem Geruchssinn (GER) können die verschiedensten Düfte und Gerüche erkannt und auseinandergelassen werden. Ein Charakter kann beispielsweise Feuer auf große Entfernung wahrnehmen oder einen Raubtiergeruch rechtzeitig bemerken. Der Geruchssinn ist normalerweise nicht durch Cybersysteme zu ersetzen.

Geschmackssinn

Ein gut ausgebildeter Geschmackssinn (GSM) kann hilfreich sein, vergiftete Speisen zu erkennen oder bestimmte Substanzen zu analysieren. Cybersysteme sind dazu nicht (bzw. anders) in der Lage.

Tastsinn

Wahrscheinlich nach der Sehkraft und dem Hörvermögen der wichtigste Sinn. Der Tastsinn (TST) erkennt alle sensorischen Informationen. Mit dem Tastsinn kann ein Charakter Strukturen erfühlen oder beispielsweise einen sanften Luftzug wahrnehmen.

Intuition

Der sechste Sinn. Er spielt immer dann eine Rolle, wenn die Informationen der übrigen Sinne keine Entscheidungsrelevanz haben. Die Intuition (INT) darf nicht für jede Kleinigkeit benutzt werden, sondern sollte nur in besonderen Entscheidungssituationen eine Rolle spielen. Die Intuition ist weder durch Cybersysteme noch Psi-Kräfte veränderbar.

Sinneswerte eines Menschen

Zum Festlegen der Sinneswerte gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Methode: Der Spieler würfelt sechsmal in der obigen Reihenfolge mit [2w]. Es ist nicht erlaubt, die Sinneswerte zu tauschen und es gibt auch keine Streichresultate.

Optional: Es ist erlaubt, die ersten fünf Sinne zu vertauschen. Die Intuition muß allerdings einzeln gewürfelt werden.

2. Methode: Der Spieler würfelt nicht und setzt alle Sinne auf den Mittelwert von elf. Der Spielleiter kann dies auch für einzelne Sinne zulassen. Beispielsweise könnte ein Spieler drei der Werte auf elf setzen und die restlichen drei Sinne auswürfeln.

Fantasy ERPS: Die Sinne stimmen in beiden Regelsystemen exakt überein. Nur

die Intuition ist neu dazugekommen. Es ist möglich, auch in *ERPS* den sechsten Sinn einzuführen. Der Spielleiter hat immer die Möglichkeit, auf den Sinn Intuition zu verzichten.

Menschenähnliche und Fremdrassen

Es wird wie oben beschrieben verfahren. Nichtmenschen können ähnlich wie bei Basisattributen Boni oder Mali auf die Sinneswerte erhalten.

1. Grundregel: Wie bei den Basisattributen.

2. Grundregel: Bei Menschenähnlichen darf ein Sinneswert nie 25 übersteigen. Sinneswerte über 30 sind, um das Spielgleichgewicht nicht zu gefährden, auch bei Fremdrassen zu unterlassen. Der Sinn Intuition darf *in keinem Fall* die 25 übersteigen.

Nichtmenschen können über Sinne oder Wahrnehmungsfähigkeiten verfügen, die nicht durch Regeln abgedeckt werden. Solche speziellen Sinne können bei der Charaktererschaffung erdacht werden.

Verbesserte Sinne

Die Liste der angeborenen Fertigkeiten (s. Kapitel *Fertigkeiten*) beinhaltet *Verbesserte Sinne*. Wesen mit dieser Eigenschaft dürfen ihre Sinneswerte sogar über den eigentlichen Maximalwert ihrer Rasse steigern. Als Faustregel gilt ein um fünf höherer Wert als das normale Rassenmaximum (auch Intuition darf gesteigert werden).

Anwendung der Sinneswerte

Wann und wie kann ein Charakter durch seine Sinne etwas entdecken? Der Zeitpunkt wird allein vom Spielleiter bestimmt. Sobald eine Spielsituation eintritt, bei der ein Sinn eine Rolle spielt oder spielen könnte, wird ein Prüfwurf gegen den passenden Sinneswert durchgeführt. Der Charakter nimmt etwas wahr, wenn der Prüfwurf gelingt, ansonsten nicht. Dieser Prüfwurf kann sowohl vom Spieler selbst als auch in „geheimen“ Situationen vom Spielleiter durchgeführt werden. Nicht immer ist ein einfacher Prüfwurf angemessen. Je nach Schwierigkeit des Geschehens, kann es erforderlich sein, kritische Erfolge beim Prüfwurf zu verlangen oder selbst normale Mißerfolge noch als Erfolg zu werten. Der Spielleiter kann auch Prüfwürfe gegen modifizierte Sinneswerte verlangen, die Möglichkeiten sind da nahezu unbegrenzt.

☞ Beispiel: Ein PW: SEH/2 (gegen halbe Sehkraft) oder ein PW: GER×2 (gegen doppelten Geruchssinn) ist genauso möglich wie ein PW: HRV-5 (gegen ein um fünf vermindertes Hörvermögen).

Abgeleitete Werte

Schadensbonus und Tragkraft

Von der Stärke eines Charakters sind gewisse Zusatzwerte abhängig. Der Schadensbonus (SBO) gibt die Fähigkeit an, aufgrund der eigenen Stärke mehr oder weniger Schaden in einer Nahkampfsituation anzurichten. Die Tragkraft (TRK) wiederum rechnet die Stärke eines Charakters in einen anderen Maßstab um, der angibt, wieviel der Charakter tragen, ziehen oder heben kann.

Beide Werte ergeben sich aus der unteren Tabelle. Sie werden direkt auf dem Charakterbogen eingetragen.

Fantasy ERPS: Die Berechnung der Tragkraft wurde nicht geändert. Der Schadensbonus wird in *Space ERPS* anders gehandhabt, da es Veränderungen des Kampfsystems gegeben hat.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
2	3	-1[w-1]
3..4	3,5	0[w-1]
5..7	4	0
8..14	5	0
15..17	6	0
18..19	6,5	+1[w]
20	7	+1[w+1]
21	7,5	+1[w+1]
22	8	+1[w+1]
23	8,5	+2[w+1]
24	9	+2[w+1]
25	9,5	+2[w+1]
26	10	+2[w+2]
27	10,5	+2[w+2]
28	11	+2[w+2]
29	11,5	+3[w+2]
30	12	+3[w+2]

Psi-Punkte

Die Psi-Punkte (PP) entsprechen der Psi-Kraft des Charakters. Im Laufe eines Abenteuers wird sich ihr Wert ändern, jedoch nie über PSI hinausgehen. Sinken die PP unter Null, ist der Charakter von negativen Auswirkungen betroffen und kann Psi-Schaden davontragen. Sinken die PP auf -40 oder darunter, stirbt der Charakter durch einen mentalen Schock.

Anmerkung: Bitte den Einfluß von Implantaten auf CYB und PSI beachten.

Konstitution und Ausdauerpunkte

Die Ausdauerpunkte (AP) ergeben sich aus der Addition der Konstitution und der Fertigungsstufe in *Ausdauer*.

Auf dem Kampfdatenbogen müssen die Konstitutionsfelder in der Tabelle Verletzungsauswirkungen gestrichen bzw. geschwärzt werden, welche die KON des Charakters übersteigen (unten rechts beginnend).

Beweglichkeit und Belastung

Das Basisattribut Beweglichkeit (BEW) kann sinken, wenn der Charakter belastet wird, also mehr Gewicht oder sperrige Gegenstände trägt. Wie schnell die Beweglichkeit sinkt, hängt natürlich von der Stärke des Charakters bzw. dem abgeleiteten Wert Tragkraft (TRK) ab. Die meisten Objekte (Rüstungen, Waffen, Ausrüstung) besitzen einen sogenannten Lastwert. Dieser Lastwert ist eine Kombination aus dem Gewicht und der Sperrigkeit des Gegenstandes.

Faustregel: Die Last eines Gegenstandes ist sein halbes Gewicht in kg.

☞ Beispiel: Eine Pistole mit 2 kg Gewicht hat eine Last von eins. Ein 10 kg schwerer Computermonitor wird aufgrund seiner Größe etwas mehr als Last 5 haben.

Um festzustellen, wie belastet ein Charakter ist, werden sämtliche Lastwerte der Gegenstände, die er bei sich trägt, aufaddiert. Anschließend wird dieser Wert mit der TRK der Figur verglichen. Immer wenn ein gewisser „Schwellenwert“ übertroffen wird, sinkt die Beweglichkeit um eine Belastungskategorie.

Belastung und Beweglichkeit		
Kategorie	Belastung	Beweglichkeit
0	Last ≤ TRK/2	100% Bew
1	Last ≤ TRK	Bew -1
2	Last ≤ TRK × 2	75% Bew
3	Last ≤ TRK × 3	50% Bew
4	Last ≤ TRK × 4	0
5	Last ≤ TRK × 5	-2
6	Last ≤ TRK × 6	-4

Eine Gesamtbelastung bis zur halben Tragkraft (Kategorie 0) hat vorerst keine Auswirkungen auf den Beweglichkeitswert. Steigt die Belastung jedoch über die halbe, bleibt aber unter der einfachen Tragkraft, sinkt die Beweglichkeit um eins (Kategorie 1). Bei einer Belastung bis zur doppelten Tragkraft sinkt die BEW auf 75% des Maximalwertes. Bis zur dreifachen Tragkraft belastete Charaktere verfügen nur noch über 50% ihrer maximalen Beweglichkeit. Bei einer Belastung bis zur vierfachen TRK ist die Beweglichkeit unabhängig vom Maximalwert stets Null. Danach sinkt die Beweglichkeit mit jeder weiteren Lastkategorie um zwei. Charaktere mit negativer Beweglichkeit sind extrem langsam, schwer belastet und in einem Kampf sehr leicht zu treffen.

Da die Beweglichkeit derart variabel ist, existiert auf dem Kampfdatenblatt eine vorbereitete Tabelle, in welcher die endgültigen Werte eingetragen werden können. Die Spieler müssen dann nur noch notieren, in welcher Lastkategorie sie sich jeweils befinden.

☞ Beispieleintrag:
Der Charakter hat Beweglichkeit 15, Stärke 13 und damit Tragkraft 5. Bei einer Gesamtbelastung von 8,5 hätte der Charakter eine Beweglichkeit von 11.

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit						
Lastkategorie		Beweglichkeit	Reaktion	Schnelligkeit		
TRK/2	2,5	15	11	41	14	
TRK × 1	5	14	10	37	12	
TRK × 2	10	11	9	33	11	
TRK × 3	15	8	7	29	10	
TRK × 4	20	0	4	25	8	
TRK × 5	25	-2	2	21	7	

Beispieleintrag

Reaktion und Schnelligkeit

Die Reaktion (REA) und die Schnelligkeit (SCH) sinken ebenfalls pro Lastkategorie. Für beide Werte sind entsprechende Spalten in der Tabelle vorgesehen.

Reaktion

Der *Maximalwert* der Reaktion ergibt sich aus der maximalen Beweglichkeit und eventuell vorhandener Cyberware (CW). Er beträgt $Bew/5 + 6$ plus CW.

In der ersten Lastkategorie sinkt die Reaktion auf 90%, danach auf 80%, 60%, 40%, 20% und 10% der Maximalreaktion. Ab der siebenten Lastkategorie beträgt die Reaktion stets Null.

Belastung und Reaktion		
LK	Belastung	Reaktion
0	Last ≤ TRK/2	BEW/5 + 6 + CW
1	Last ≤ TRK	90% Rea
2	Last ≤ TRK × 2	80% Rea
3	Last ≤ TRK × 3	60% Rea
4	Last ≤ TRK × 4	40% Rea
5	Last ≤ TRK × 5	20% Rea
6	Last ≤ TRK × 6	10% Rea

Schnelligkeit

Der *Maximalwert* der Schnelligkeit ist die Hälfte der Maximalbeweglichkeit plus einen rassenspezifischen Festwert, der für Menschen und die meisten anderen Rassen 30 beträgt. Dazu wird die Fertigkeitstufe in *Laufen* (ohne Bonus oder Spezialisierung) addiert. Weitere Boni auf den Maximalwert können sich aus Cyberware oder sonstigen Fertigkeiten ergeben. Die maximale SCH ist also $BEW/2 + 30 + CW + Laufen$.

Dieser Wert gilt nur, wenn der Charakter unbelastet (also in Lastkategorie 0) ist. In der linken Schnelligkeitsspalte der Tabelle wird für jede Lastkategorie angegeben, wie viele Meter der Charakter innerhalb einer Kampfrunde (= 5 Sekunden) maximal zurücklegen kann. Dieser Wert sinkt in der ersten Lastkategorie auf 90%, danach auf 80%, 70%, 60% usw.

Der Wert in der rechten Spalte gibt die Anzahl der Meter an, welche ohne Fertigkeitwurf zurückgelegt werden können (die sogenannte *sichere Geschwindigkeit*) und ist stets ein Drittel des jeweiligen linken Wertes. Die Verwendung der Schnelligkeit wird im Kapitel *Kampf* (bzw. bei

der Erklärung der Fertigkeit *Laufen*) genauer beschrieben.

☞ Beispiel: Der obige Charakter verfügt über Cyberware (Reflexverstärker 2) und über die Fertigkeit *Laufen* auf Stufe 3.

Prioritäten

Der Spieler hat durch Auswahl seiner Basisattribute und Sinneswerte bereits eine grobe Richtung vorgegeben, die sein Charakter einschlagen wird. Er hat damit die Festlegung seiner Eigenschaftswerte abgeschlossen (natürlich können während der ganzen Charaktererschaffung noch Änderungen vorgenommen werden). Er kann nun *Fertigkeiten* (erlernbare Eigenschaften) „kaufen“, über die er zu Beginn seiner Abenteurerkarriere verfügt. Zu diesem Zweck sind alle Fertigkeiten in passende Bereiche eingeteilt (*Fertigkeitsbereiche*). Im Laufe seines bisherigen Lebens hat jeder Charakter schon Erfahrungen sammeln können. Er mußte allerdings „Prioritäten“ setzen, welche Lebensbereiche er mehr oder weniger intensiv kennengelernt hat oder auch wo seine Talente liegen. Dies wird durch die sogenannten *Prioritätspunkte* (auch *Prioritäten* genannt) bestimmt, welche auf die sechs existierenden Fertigungsbereiche verteilt werden müssen. Diese Bereiche sind:

Körperlich, Waffen, Fahrzeug, Geistig, Sozial, Psi.

Die Fertigungsbereiche mit den dazugehörigen Fertigkeiten sind im Tabellenenteil und auf dem Charakterbogen aufgeführt. Genauere Erläuterungen gibt es im Kapitel *Fertigkeiten*.

Erklärung der Prioritäten

Fast jeder Fertigungsbereich hat anfangs eine *Priorität* von **0**. Durch die Zuteilung von *Prioritätspunkten* kann diese auf maximal **drei** gesteigert werden. Die *Priorität* des *Psi-Bereiches* liegt anfangs allerdings sogar auf **-1** (Ausnahmen bei einigen Rassen).

Priorität -1: Dieser Fertigungsbereich stellt für den Charakter eine absolute Tabuzone dar. Er ist nicht in der Lage, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen. Die Gründe dafür können vielfältig sein. Normalerweise existiert eine *Priorität* von -1 nur im *Psi-Bereich*. Warum sollte es aber nicht Fremdrassen geben, für die das Erlernen von Waffen nicht möglich oder etwa aus religiösen oder kulturellen Gründen verboten ist? Bei der Kreation eigener Fremdrassen gibt es zahlreiche Möglichkeiten für Spielleiter und Spieler. Wichtig ist nur, daß jeder Charakter genau eine *Anfangspriorität* von -1 (ansonsten 0) hat.

Priorität 0: Es handelt sich um ein vom Charakter vernachlässigtes Gebiet. Er hat Schwierigkeiten, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen, es ist ihm aber nicht unmöglich! Spieltechnisch wird jeder Lernpunkt (LP), den der Charakter in diesem Bereich erhält, halbiert und Mindestwürfe (MW) für nicht erlernte Fähigkeiten werden um fünf angehoben (Details später bzw. im Kapitel *Fertigkeiten*). *Priorität 0* kostet normalerweise keine *Prioritätspunkte*, außer der Charakter hatte eine *Priorität* von -1, dann muß ein *Prioritätspunkt* ausgegeben werden.

Priorität 1: Der Charakter hat grundlegende Erfahrung in diesem Fertigungsbereich. Spieltechnisch bleibt jeder diesem Bereich zugeteilte LP voll erhalten und der MW für nicht erlernte Fertigkeiten wird nur um drei erhöht. Für die Steigerung von *Priorität 0* auf 1 muß ein *Prioritätspunkt* ausgegeben werden.

Priorität 2: Der Charakter hat große Erfahrung in diesem Bereich. Jeder zugeteilte LP wird verdoppelt und der MW für nicht erlernte Fertigkeiten wird um zwei erhöht. Um von *Priorität 1* auf diese *Priorität* zu steigern, wird ein weiterer *Prioritätspunkt* benötigt.

Priorität 3: Ein absoluter Spezialbereich des Charakters. Ein zugeiteter LP wird verdreifacht und jede Fertigkeit des Bereiches gilt automatisch als auf Stufe 0 erlernt. Eine Steigerung von *Priorität 2* auf *Priorität 3* kostet allerdings zwei *Prioritätspunkte*.

Übersicht über die Prioritäten

Pri	Kosten	Lernpunkte	MW
für <i>Priorität</i> +1			
-1	+1	n.a.	n.a.
0	+1	1 LP = LP/2	MW + 5
1	+1	1 LP = 1 LP	MW + 3
2	+2	1 LP = 2 LP	MW + 2
3	n.a.	1 LP = 3 LP	n.a.

Fantasy ERPS: Die *Prioritäten* wurden stark geändert. Es gibt mehr Bereiche und wesentlich mehr Punkte zur Verteilung. Außerdem existieren keine Beschränkungen, wie die Punkte verteilt werden dürfen. Eine Konvertierung ist jedoch mög-

lich, aber sehr aufwendig. Für *Fantasy ERPS* wird deshalb weiterhin das alte System empfohlen, da kein Bedarf an Fahrzeug- oder Feuerwaffenfertigkeiten besteht.

Verteilung der Prioritätspunkte

Jeder Spieler hat genau 8 Prioritätspunkte für seine Spielfigur zur Verfügung. Diese Regel gilt sowohl für Menschen wie Nichtmenschen. Die Prioritätspunkte dürfen nach den obigen Regeln verteilt werden, Prioritäten über drei oder unter dem Anfangswert des Bereiches sind nicht zugelassen.

☞ Beispiel: Ein Charakter beschließt, nach der Festlegung seiner Werte einen „Piloten“ zu kreieren. Dazu wählt er eine *Fahrzeugfertigungspriorität* von 3, was ihn **vier Prioritätspunkte** kostet. Für die restlichen vier Punkte werden *körperliche Fertigkeiten* auf Priorität 2 (**zwei Punkte**) und *geistige und soziale Fertigkeiten* auf Priorität 1 gesteigert (**jeweils ein Punkt**). Der Bereich *Waffen* bleibt auf Priorität 0 und im *Psi*-Bereich kann der Charakter aufgrund seiner Priorität von -1 nie irgendwelche Fertigkeiten erlernen.

Lernpunkte

Durch die Prioritätspunkte wurde die persönliche Ausrichtung eines Charakters endgültig festgelegt. Durch die sogenannten Lernpunkte und deren Vergabe kann der Spieler nun die Fertigkeiten seiner Spielfigur und die Höhe ihrer Stufen definieren. Lernpunkte werden ausgegeben, um Fertigkeiten zu erlernen bzw. ihre Stufe zu steigern. Lernpunkte erhält ein Spieler bei der Charaktererschaffung, durch praktische Anwendung von Fertigkeiten und durch allgemeine Belohnung am Ende eines (erfolgreichen) Abenteurers.

Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten

Das Lernprinzip bei Fertigkeiten ist in *Space ERPS* sowohl bei der Charaktererschaffung als auch im späteren Spiel identisch. Der Spieler kann allgemeine oder fertigkeitengebundene LP (durch Praxis) erhalten. Bei der Charaktererschaffung handelt es sich natürlich um allgemeine LP, da der Spieler diese LP nach eigener Entscheidung auf beliebige Fertigkeiten verteilen darf. Unabhängig von der Art des Lernpunktes (allgemein oder praxisnah) wird dieser je nach Priorität des Fertigkeitenbereiches modifiziert. In einen Priorität -1 Bereich dürfen **nie** Lernpunkte vergeben werden.

Prioritäten und Lernpunkte	
Priorität	Lernpunkte
-1	n.a.
0	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP

☞ Beispiel: Ein Charakter hat eine Priorität von 2 im körperlichen Fertigkeitenbereich. Jeder LP, den er in diesen Bereich vergibt, wird automatisch verdoppelt.

Um eine Fertigungsstufe zu erlernen, muß der Spieler Lernpunkte in Höhe der neuen Fertigungsstufe „bezahlen“. Er muß stufenweise steigern, also stets jede Fertigungsstufe einzeln erwerben. Die Fertigungsstufe 1 kostet einen Lernpunkt, die Fertigungsstufe 2 kostet zwei LP, Stufe 3 kostet drei LP usw. Um sofort Stufe 2 zu erhalten, muß der Spieler also drei (Stufe 1 + Stufe 2) Lernpunkte vergeben. Es existiert keine Beschränkung, wie viele Lernpunkte ein Spieler auf eine Fertigkeit verteilen darf.

☞ Beispiel: Um die Fertigkeit *Laufen* auf Stufe 4 zu erlernen, müssen insgesamt zehn Lernpunkte (1+2+3+4) ausgegeben werden. Die Steigerung einer Fertigkeit von Stufe 2 auf Stufe 4 kostet sieben Lernpunkte (3+4).

Anmerkung: Die ausgegebenen Lernpunkte werden gestrichen. Die auf dem Charakterbogen vorgesehene Spalte **LP** ist für Lernpunkte gedacht, die der Charakter während des Spiels erhält. Gerade bei höheren Fertigungsstufen kann es länger dauern, die notwendigen LP zu sammeln. Auf dem Charakterbogen kann ein ganzer LP als Längsstrich, ein halber LP als Querstrich notiert werden (oder als halber Längsstrich). Halbe Lernpunkte können normalerweise nur in einem Priorität 0 Bereich vorkommen.

Erreicht ein Charakter eine Fertigungsstufe von 10, wird das weitere Erlernen dieser Fertigkeit schwieriger. Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunktkosten, d.h. Stufe 11 kostet 22 LP, Stufe 12 kostet 24 LP usw. Eine erneute Verdoppelung der LP-Kosten (also vierfache Stufe in LP) wird mit Fertigungsstufe 21 (=84 LP!) erreicht und wird dann in Zehnerschritten weitergeführt. Realistisch betrachtet scheint eine Stufe von zwanzig das maximal Erreichbare für einen Charakter darzustellen (eine Priorität von mindestens zwei angenommen). Um einen Maßstab zu geben und die Schwierigkeiten aufzuzeigen, hohe Stufen zu erreichen, folgt eine Tabelle der Fertigungsstufen und der dazugehörigen Kosten an LP.

Stufe	Kosten	Stufe	Kosten
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

Sonderfälle

Psi-Sprüche

Es ist möglich, bereits zu „Beginn“ seiner Laufbahn über einige Psi-Sprüche zu verfügen. Das folgende Verfahren muß auf jeden Fall vom Spielleiter genehmigt werden und empfiehlt sich nur für Spieler, welche die Psi-Regeln bereits kennen.

Charaktere mit Psi-Priorität von 0 oder höher dürfen ALP ausgeben, um Prozente auf gewünschte Sprüche zu erhalten. Diese werden in 10%-Schritten erworben, also auf 90% oder von 90% auf 80% usw. Es ist nicht erlaubt, einen Spruch durch Ausgabe von ALP zu spezialisieren (unter 70%).

Die Priorität spielt für die Kosten an ALP keine Rolle, allerdings muß der Charakter über eine Mindeststufe in Psi-Theorie (PST) verfügen.

Kauf von Psi-Spruch-Prozenten		
Spruch von	Kosten	PST
100% auf 90%	2 ALP	1
90% auf 80%	4 ALP	4
80% auf 70%	6 ALP	9

Sonderfertigkeit

Jeder neu erschaffene Charakter darf sich eine sogenannte *Sonderfertigkeit* (SF) wählen. Diese sollte der Spieler auf dem Charakterbogen eindeutig markieren. Bei der Sonderfertigkeit wird die Fertigungsstufe automatisch und kostenlos um eins erhöht. Prinzipiell zahlt der Spieler also immer die Lernpunkte für die darunterliegende Fertigungsstufe (s. obere Tabelle).

Die Sonderfertigkeit muß nicht in einem Fertigkeitenbereich mit einer hohen (oder der höchsten) Priorität liegen, ist aber innerhalb eines Priorität -1 Bereiches natürlich nicht erlaubt. Die Fertigkeiten *Psi-Theorie*, *Psi-Einsatz* und *Psi-Widerstand* dürfen nicht als Sonderfertigkeit gewählt werden.

Allgemeine Fertigkeiten

Eine allgemeine Fertigkeit (AF) hat mindestens eine Priorität von eins, selbst wenn der Charakter im betreffenden Fertigkeitenbereich eine Priorität von 0 oder -1 haben sollte. Hat der Charakter eine höhere Priorität, gilt natürlich der bessere Wert. Auf dem Charakterbogen werden AF extra aufgeführt, unter *Priorität* kann der endgültig

ge Wert eingetragen werden (hier steht auch, welchem Bereich die Fertigkeit zugeordnet ist).

☞ Beispiel: Die Fertigkeit *Psi-Widerstand* ist eine allgemeine Fertigkeit. Jeder (selbst ein Charakter mit Priorität -1) kann diese Fertigkeit erlernen, als hätte er Priorität 1 im Psi-Bereich.

Andere allgemeine Fertigkeiten sind *Raumanzug*, *Auto*, *Erste Hilfe* und *Rechner*. Die Fertigkeit *Auto* ist allerdings komplett in *Bodenfahrzeuge* enthalten, *Erste Hilfe* läuft normalerweise unter *Medizin* und *Rechner* wird durch *Informatik* bestens abgedeckt. Sollte ein Charakter also eine Priorität von eins oder höher im passenden Bereich haben, empfiehlt es sich, gleich die umfassendere Fertigkeit zu erlernen.

Verteilte Fertigkeiten

Eine verteilte Fertigkeit (VF) wird in mindestens zwei Fertigkeitsbereichen angeboten. Der Charakter erlernt diese Fertigkeit in dem Bereich mit der höchsten Priorität. Auf dem Charakterbogen werden VF ebenfalls extra aufgeführt (mit Bereichszuordnung und Platz für die Priorität).

☞ Beispiel: Die Fertigkeit *Wirtschaftswissenschaft* kann entweder im sozialen oder geistigen Bereich erlernt werden. Weitere verteilte Fertigkeiten: *Primitive Fortbewegung*, *Ingenieur*, *Gesellschaftswissenschaft* und *Rechtswissenschaft*.

Komplexe Fertigkeiten

Eine komplexe Fertigkeit (KF) ist im Gegensatz zu VF oder AF wesentlich schwieriger zu erlernen. Eine KF ist in mindestens zwei Fertigkeitsbereichen vertreten und wird mit der abgerundeten durchschnittlichen Priorität der betreffenden Bereiche erlernt. Sollte eine Priorität davon -1 sein, ist die Fertigkeit jedoch nicht erlernbar.

☞ Beispiel: Die Fertigkeit *Sprengstoff* ist höchst komplex, da zu ihrer Bewältigung Kenntnisse in Waffen- und geistigen Fertigkeiten benötigt werden. Die restlichen komplexen Fertigkeiten sind *Hohe-g-Belastung*, *Kampfanzug*, *Laserschwert*, *Wildnis* und *Fahrzeuggeschütze*.

	0	1	2	3
-1	-1	-1	-1	-1
3	1	2	2	3
2	1	1	2	
1	0	1		
0	0			

Fertigkeitenetz

In einigen Bereichen werden Fertigkeiten durch Linien und Punkte verbunden. Jede Linie zwischen zwei Punkten (also den beiden Fertigkeiten) stellt einen Zusammenhang zwischen verwandten Fertigkeiten dar. Beherrscht ein Charakter eine bestimmte Fertigkeit, so wird er normalerweise auch ähnliche Fertigkeiten auf einem (wenn auch niedrigeren) Niveau beherrschen. Die über das „Fertigkeitenetz“ erworbenen Fertigkeiten müssen nicht durch LP erkaufte werden, sie sind sozusagen kostenlose Dreingaben.

Jede Linie bedeutet, daß eine Nachbarfertigkeit automatisch eine um zwei niedrigere Stufe als die höhere Fertigkeit annimmt. Bei einer Stufe von zwei wird die Nachbarfertigkeit allerdings auf Stufe 1 und bei einer Stufe von eins auf Stufe 0 (s.u.) angehoben. Es wird bei der Berechnung nur die reine Fertigungsstufe (ohne Boni oder Spezialisierung) herangezogen, die Sonderfertigkeit wird (da direkte Stufenerhöhung um eins) allerdings eingerechnet.

Es ist möglich, Fertigkeiten, welche über das Fertigkeitenetz erlernt werden, von ihrer Stufe aus weiterzulernen, dazu werden die normalen Lernregeln verwendet.

☞ Beispiel: Ein Charakter hat *Athletik* auf Stufe 4 (Kosten: 10 Lernpunkte) gelernt. Er erhält die Fertigkeit *Laufen* kostenlos auf Stufe 2 (und *Akrobatik* auf Stufe 1). Er kann danach *Laufen* auf Stufe 3 steigern (3 Lernpunkte), wenn er möchte. Ein anderer Charakter erwirbt die Fertigkeit *Flugzeuge* auf Stufe 7 (28 LP) und verfügt nun ebenfalls über *Rotormaschinen* auf Stufe 5. Er kann für sechs LP *Rotormaschinen* auf Stufe 6 steigern. Steigert er irgendwann *Flugzeuge* auf Stufe 8, hat dies keine Auswirkungen auf *Rotormaschinen*.

Auswirkungen des Fertigkeitenetzes

Stufe der Fertigkeit	Nachbarfertigkeit
1	0
2	1
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
...	...

Fertigkeiten mit Stufe 0 (welche an sich nicht erlernbar ist) gelten durch das Netz als gelernt, womit die Mindestwurferhöhung für nicht beherrschte Fertigkeiten wegfällt (s. Kapitel *Fertigkeiten*).

Bonus

Nahezu jede Fertigkeit verfügt über eine Bonusangabe. Ein Bonus wird vergeben, wenn der Charakter in einem Basisattribut,

welches logisch zu der Fertigkeit paßt, über einen gewissen Mindestwert verfügt. Umgekehrt können niedrige Basisattribute die Vergabe eines Malus auf die Fertigkeit bedeuten.

☞ Beispiel: Während die Bildung für die meisten geistigen Fertigkeiten maßgebend ist, wird ein Bonus auf *Schauspielerei* über den Basiswert *Charisma* vergeben.

Boni oder Mali aufgrund von Basisattributen haben keinen Einfluß auf die Lernkosten der Fertigungsstufe. Sie sind beim Anwenden der Fertigkeit aber voll maßgeblich und werden eingerechnet. Der Bonus wird deswegen stets in einer Extraspalte auf dem Charakterbogen vermerkt.

Basiswerte können sich normalerweise nicht ändern, nur die Beweglichkeit ist ein variables Attribut. Bei Fertigkeiten, deren Bonus ganz oder teilweise über Beweglichkeit vergeben wird, muß bei der Anwendung zuerst die aktuelle Beweglichkeit überprüft werden. Die anderen Boni können direkt und unveränderlich auf dem Charakterbogen notiert werden. Bonusangaben werden auch bei der Anwendung von nicht erlernten Fertigkeiten verwendet.

☞ Beispiel: Die Fertigkeit *Heimlichkeit* hat eine Bonusangabe auf Beweglichkeit. Ob ein Charakter einen Bonus oder sogar einen Malus erhält, hängt von seiner Beweglichkeit und damit Belastung ab.

Es existieren drei mögliche Arten der Bonusvergabe:

1) **Kein Basisattribut:** Es wird in dieser Fertigkeit kein Bonus vergeben.

2) **Ein Basisattribut mit vier Werten:** Ist das aufgeführte Basisattribut kleiner oder gleich der niedrigsten Wertangabe (1. Wert), erhält der Charakter einen Malus von zwei auf seine Fertigkeit. Ist das Basisattribut kleiner oder gleich der zweitniedrigsten Wertangabe (2. Wert), liegt der Malus nur bei eins. Sollte der Basiswert jedoch größer oder gleich der zweithöchsten Wertangabe (3. Wert) sein, wird ein Bonus von eins vergeben. Ab dem höchsten Wert (4. Wert) wird ein Bonus von zwei vergeben. Liegt das Basisattribut zwischen dem zweiten und dritten Wert, wird kein Bonus vergeben.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit Bildung 6 oder weniger erhält einen Malus von zwei auf *Informatik*. Mit Bildung 7 bis 10 wird ein Malus von eins vergeben. Zwischen Bildung 11 und 14 wird kein Bonus vergeben. Ab Bildung 15 erhält der Charakter einen Bonus von eins, mit Bildung 19 oder mehr sogar einen Bonus von zwei.

3) Zwei Basisattribute mit je zwei Werten: Für jeden Basiswert wird ein Bonus (Malus) von eins vergeben, wenn das Attribut mindestens (höchstens) die zweite (erste) Wertangabe erreicht. Beide Boni werden addiert, um den Gesamtbonus zu erhalten.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit Geschicklichkeit 7 oder weniger erhält einen Malus bei der Fertigkeit *Raumfahrzeuge*. Bei Geschicklichkeit 15 oder mehr wird ein Bonus vergeben. Unabhängig von der Geschicklichkeit wird der zweite Bonus über Bildung vergeben.

Der Gesamtbonus einer Fertigkeit liegt damit stets zwischen +2 und -2, höhere Boni bzw. niedrigere Mali dürfen in keinem Fall vergeben werden.

Fantasy ERPS: In *Fantasy ERPS* wird ein maximaler Bonus bzw. Malus von eins vergeben. Für die meisten Fertigkeiten fällt die Konvertierung nicht schwer, wenn dies erwünscht ist. Ich empfehle jedoch die Verwendung des alten Systems.

Verteilung der Lernpunkte

Ein Spieler erhält für einen neuen Charakter 50 LP. Diese Zuteilung kann der Spielleiter natürlich sowohl nach oben als auch nach unten korrigieren, wenn beispielsweise bessere oder schlechtere Charaktere erwünscht sind. Die Lernpunkte dürfen beliebig auf die Bereiche verteilt werden. Sie können auch geopfert werden, um Geld zu erhalten (siehe Absatz *Geld*) oder aufgehoben werden. Charaktere mit wenig Charakterpunkten können zusätzliche Lernpunkte erhalten. Dies wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Auswirkungen der Charakterpunkte

Charaktere mit niedrigen Charakterpunkten (also niedrigen Basiswerten) bekommen zum Ausgleich für ihr Würfelpech gewisse Vorteile. Für jeden Charakterpunkt unter 110 gibt es einen LP zusätzlich. Diese Zusatz-LP sollten extra notiert werden, da der Spieler mit ihnen mehr Möglichkeiten hat als mit normalen LP. Die Zusatz- oder CP-LP können benutzt werden, um ganz normal Fertigkeiten zu erlernen. Sie dürfen vergeben werden, um eine bessere angeborene Fertigkeit oder zusätzliches Geld zu erhalten.

☞ Beispiel: Mit 105 CP erhält der Charakter fünf Zusatz-LP. Mit 92 Charakterpunkten erhält er 18 Lernpunkte zusätzlich.

Angeborene Fertigkeiten

Hierbei handelt es sich um Sonderfertigkeiten, welche nicht unbedingt jedem Charakter zugänglich sind. Einige Fremdrassen verfügen automatisch über angeborene Fertigkeiten, andere haben ein Wahlrecht. Es ist möglich, auf angeborene Fertigkeiten zu verzichten, zufällig eine zu erhalten oder durch Wahl einer negativen Fähigkeit zu erwerben. In keinem Fall ist es möglich, mehr als **drei** angeborene Fertigkeiten zu haben, von denen höchstens zwei positiv sein dürfen. Es ist natürlich erlaubt, selbst neue angeborene Fertigkeiten zu kreieren, allerdings werden dazu im Kapitel *Fertigkeiten* wichtige Hinweise gegeben, welche beachtet werden sollten.

Ermittlung angeborener Fertigkeiten

1) Der Charakter ist Mitglied einer Fremdrasse und verfügt als solcher über eine automatische angeborene Fertigkeit. Gibt es ein Wahlrecht auf diese Fertigkeit, kann der Spieler jetzt darauf verzichten (weiter bei 2). Andernfalls weiter bei 4.

2) Ein Spieler kann angeben, daß er auf angeborene Fertigkeiten verzichten will. In diesem Fall endet das Verfahren. Andernfalls weiter bei 3.

3) Der Spieler würfelt auf der unteren Tabelle, ob er eine angeborene Fertigkeit besitzt oder nicht. Würfelt er niedrig, kann es passieren, daß er eine negative Fähigkeit erhält. Der Charakter kann eine Fertigkeit aus seiner oder darunterliegenden Kategorien wählen (was auch „Nichts“ sein kann). Eine negative angeborene Fertigkeit kann allerdings nur durch eine noch schlechtere Fertigkeit ersetzt werden. Gelegentlich kann es Fertigkeiten geben, welche für bestimmte Rassen nicht zugelassen sind.

4) Der Spieler wählt freiwillig eine negative angeborene Fertigkeit aus und erhält damit die Möglichkeit, sich eine positive Fertigkeit auszuwählen. Die „Qualität“ der negativen Fertigkeit bestimmt natürlich das Wahlrecht für die positive. Das Verfahren ist damit beendet.

Modifikation durch Zusatzlernpunkte

Charaktere mit Zusatzlernpunkten können diese ausgeben, um ihre angeborene Fertigkeit zu verbessern. Es ist erlaubt, entweder nach dem Wurf unter 3 seinen Würfelwurf zu erhöhen oder beim Kauf einer Fertigkeit unter 4 die Qualität zu erhöhen. Beides zusammen ist nicht gestattet!

Modifikation durch Zusatzlernpunkte

Kosten an Zusatz-LP	Modifikation
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4
...	...

Erläuterungen zur Tabelle

Die angeborene Fertigkeit *Verbesserte Sinne* steht in jeder (positiven) Kategorie zur Verfügung. Einige Fertigkeiten dürfen von bestimmten Rassen nicht gewählt werden. Alle aufgeführten Fertigkeiten werden im Kapitel *Fertigkeiten* detailliert vorgestellt.

Der Wurf wird mit [2w] durchgeführt. Nach dem Wurf darf das Ergebnis durch Zusatzlernpunkte erhöht werden. Hinter den negativen angeborenen Fertigkeiten wird ein Wert angegeben, welcher (Modifikationen eingerechnet) die „Kaufkraft“ oder Qualität für eine positive Fähigkeit angibt. Diese Qualität entspricht dem Würfelwert der gewünschten positiven Fertigkeit.

Positive angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	
20	Unsterbliche Seele	
	Gute Reflexe III	
	Verbesserte Sinne +25	
19	Verbesserte Psi-Auswirkungen	
	Keine Blutung	
	Verbesserte Sinne +21	
18	Schmerzunempfindlichkeit	
	Psi-Widerstand	
	Verbesserte Sinne +18	
17	Beidhändigkeit	
	Chamäleon	
	Verbesserte Sinne +16	
16	Gute Reflexe II	
	Natürliche Rüstung	
	Verbesserte Sinne +14	
15	Psi-Überladungsschutz	
	Natürliche Waffen	
	Verbesserte Sinne +12	
14	Durchhaltevermögen	
	Winterschlaf	
	Verbesserte Sinne +10	
13	Orientierungssinn	
	Schlangemensch	
	Verbesserte Sinne +8	
12	Gute Reflexe I	
	Explosive Schnelligkeit	
	Verbesserte Sinne +6	
11	Bauchredner	
	Stimmenimitator	
	Verbesserte Sinne +4	
10	Dreidimensionales Verständnis	
	Didaktik	
	Kurzschläfer	
	Verbesserte Sinne +2	
Negative angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	Wert
8	Mangelnde Konzentration	11
7	Verwundbarer Punkt	13
6	Tageszyklus	15
	Überladungsanfälligkeit	
5	Schlechte Reflexe	17
	Glasknochen	
4	Psi-Anfälligkeit	18
	Schmerzempfindlichkeit	
3	Bluter	19
	Epileptiker	
2	Tolpatsch	20

Abschluß der Charaktererschaffung

Lernpunkte aufheben

Es kann sinnvoll sein, sich ein paar ALP für das erste Abenteuer aufzuheben (kann auf dem Charakterbogen notiert werden). Erstens ist es möglich, während eines Abenteuers zu lernen und zweitens können ALP benutzt werden, um Würfe während des Spiels zu manipulieren. Diese lebensrettenden Spielmechanismen werden im Kapitel *Fertigkeiten* vorgestellt. Es handelt sich dabei um Möglichkeiten, welche der Spielleiter *nicht* ausschöpfen muß, also vorher erkundigen, ob ALP zur Wurfveränderung genutzt werden dürfen.

Geld

Geld. Geld. Geld. Es regiert, wie bekannt, die Welt. Die Standardwährung des Spieluniversums ist der Credit (CR). Selbstverständlich kann die Spielgruppe eine andere Währungseinheit verwenden, wenn dies gewünscht wird. 1.000 CR werden auch ein Kilocredit (KCR) genannt, 1.000 KCR oder 1 Million CR werden mit Megacredit (MCR) bezeichnet.

Jeder Charakter beginnt seine Laufbahn mit einem bestimmten Geldbetrag und kann dann Lernpunkte in Geld „umwandeln“. Das Geld kann ausgegeben werden, um Ausrüstung, Waffen, Rüstungen oder Cyberware zu kaufen.

Der Grundbetrag jedes Charakters ist 10 KCR multipliziert mit der um eins erhöhten sozialen Priorität plus sein CHA in KCR.

$$\text{Grundbetrag} \\ (\text{Soziale Priorität} + 1) \times 10 + \text{CHA} \\ \text{in KCR}$$

Durch die Vergabe von LP kann ein Charakter mehr Geld erhalten. Der erste vergebene LP bringt 50 KCR, der zweite und dritte LP bringen jeweils 40 KCR, der vierte bis sechste LP nur noch je 30 KCR, der siebente bis zehnte LP je 20 KCR und jeder folgende LP nur noch 10 KCR.

Umwandlung von LP in Geld	
LP	Geld
1	50 KCR
2...3	je 40 KCR
4...6	je 30 KCR
7...10	je 20 KCR
11+	je 10 KCR

Zusatzlernpunkte können separat in Geld umgewandelt werden, jeder Punkt bringt 20 KCR unabhängig von der Gesamtzahl ausgegebener Lernpunkte (Zusatz-LP ersetzen also quasi die obige 11+ Zeile).

Anfangsausrüstung

Die Spieler müssen fast alle benötigten Dinge mit Geld kaufen (Preise nach Ausrüstungslisten). Dies gilt in jedem Fall für Cyberware, Fahrzeuge und schwere Waffen. Der Spielleiter darf gewisse Käufe verbieten (oder erschweren), wenn sie nicht in seine Spielwelt oder das Abenteuer passen (gilt vor allem für militärische Objekte). *Space ERPS* soll nicht in eine Materialschlacht münden, und nur, weil es die Fertigkeiten *Kampfanzug* oder *Werfer* gibt, heißt das noch nicht, daß Charaktere entsprechende Materialien besitzen.

Umgekehrt sollte der Spielleiter großzügig bei der Vergabe von besonderen Objekten sein. Wird für das folgende Abenteuer ein Raumschiff benötigt, besitzt der Pilot der Gruppe (sofern vorhanden) eben einen kleineren Frachter (daß er diesen keineswegs komplett abbezahlt hat, versteht sich von selbst). Gehen Sie auch ruhig davon aus, daß die Charaktere bestimmte Ausrüstung oder Einrichtung besitzen (wenn es zu ihrem Charakter paßt). Rollenspiel sollte so frei wie möglich sein und solange ein Spieler seinen Charakter gut beschreibt, ist auch gegen automatischen Besitz nichts einzuwenden. Ein tragbares Telefon, ein normaler Computer oder ein Hologramm-Projektor wird sich normalerweise im Besitz jedes Charakters befinden. Ein Leibwächter (Beruf vom Spieler definiert) besitzt sicherlich eine leichte Handfeuerwaffe usw. Wie leicht zu sehen ist, ergibt sich die Bestimmung der Anfangsausrüstung einzig und allein aus der Beschreibung des Charakters. Seien sie erfinderisch (als Spieler), hart aber fair (als Spielleiter).

Für bestimmte Fertigkeiten werden Lizenzen oder Fahrerlaubnisse erteilt. Es folgt eine Liste, ab welcher Fertigungsstufe ein Charakter die offizielle Erlaubnis erhält (dies hindert ihn nicht an einer „inoffiziellen“ Anwendung oder der Nichtannahme der offiziellen Erlaubnis).

Kampfanzug

Stufe 2: *Kampfanzugsschein I.* Die Berechtigung zum Führen eines Kampfanzuges in militärischen Organisationen.

Stufe 5: *Kampfanzugsschein II.* Die Berechtigung, eine Kampfanzugsdivision anzuführen, dies aber nur in Verbindung mit einem militärischem Rang.

Auto

Jeder Charakter darf, wenn er wünscht, einen Führerschein voraussetzen, selbst, wenn er *Auto* nicht erlernt haben sollte.

Bodenfahrzeuge

Auto: siehe oben.

Grav-Fahrzeuge: **Stufe 1:** Fluglerlaubnis, **Stufe 3:** Transporterlaubnis (z.B. Taxi-, Fuhrunternehmen).

Lastkraftwagen, Motorrad: **Stufe 1:** Fahrerlaubnis.

Wasserfahrzeuge, klein

Stufe 1: Bootsschein.

Alle anderen Fahrzeuge

Ab **Stufe 3** gilt Fahrerlaubnis (Piloten-, Segelschein) für alle Fahrzeuge.

Raumnavigation

Ab **Stufe 5** wird eine Lizenz als Raumnavigator erteilt.

Alle Wissenschaften

Ab **Stufe 8** erhält der Charakter sein Diplom. Ab **Stufe 10** ist der Charakter berechtigt, den Titel Doktor (Gebiet) zu tragen.

Hintergrund

Die Figur eines Spielers wird normalerweise nach der Erschaffung nicht ins kalte Wasser (sprich die unbekannte Spielwelt) geworfen. Der Charakter hat möglicherweise einen Beruf, einen Wohnort, eine Familie, Freunde, Bekannte und Geschäftspartner. Er hat in seinem bisherigen Leben Erfahrung in Form von Fertigkeiten gesammelt, die er auch irgendwann erworben haben muß (vielleicht bei einer militärischen Laufbahn). Der Spieler sollte sich den Hintergrund seines Charakters in Absprache mit dem Spielleiter überlegen. Möglicherweise benötigt der Spielleiter für das kommende Abenteuer auch einen Charakter mit einem speziellen Hintergrund. Es folgen nun einige Anregungen für den Hintergrund.

Beruf

Wenn der Spieler es wünscht, kann er für seinen Charakter einen Beruf mit regeltem Einkommen definieren. Der Spieler sucht sich einen für ihn logischen Beruf aus (z.B. Elektroniker, Programmierer, Pilot, Beamter), der durch eine (oder mehrere) seiner Fertigkeiten unterstützt wird.

Daraufhin gibt der Spieler seinen Gehaltswunsch bekannt (Monatseinkommen). Der Spielleiter sucht sich eine passende Fertigkeit des Charakters aus und würfelt mit (Fertigungsstufe) [w]. Dieses Ergebnis, mit 100 multipliziert und mit 1.000 addiert, ergibt das maximale Gehalt des Charakters in CR. Liegt das Ergebnis unter dem Gehaltswunsch, ist der Charakter leider arbeitslos. Der Spielleiter kann auch einen Beruf ohne Wurf zulassen, wenn er selbst das Gehalt bestimmt.

Von dem Gehalt bleibt dem Charakter natürlich nur ein Bruchteil übrig, wenn Steuern, Lebensstil und sonstige Ausgaben abgezogen werden (liegt im Ermessen des Spielleiters).

Freunde und Bekannte

Kaum ein intelligentes Lebewesen im Universum wird ohne Bekannte, Freunde oder sonstige hilfreiche Beziehungen effektiv arbeiten können. In einer modernen Welt ist Zusammenarbeit wichtiger denn je. Es kann davon ausgegangen werden, daß jeder Charakter Personen oder Organisationen kennt, welche ihm gelegentlich helfen werden. Da dieser Bereich des Rollenspiels eine ganz wichtige soziale Komponente des Spiels darstellt, kann und will ich dazu nicht zu viele und vor allem komplizierte Regeln vorgeben. Trotzdem gibt es ein paar Dinge, welche unbedingt beachtet werden sollten:

1) Ein Charakter kennt nur Personen oder Organisationen, welche er (als Spieler) benannt und zumindest grob umrissen dargestellt hat. Die so oft übliche Formulierung „ich kenne einen Hehler oder einen Piloten“ darf nur mit der Frage nach dem Namen und Wohnort des betreffenden NSC beantwortet werden. Kann der Spieler keine Angaben vorweisen, ist der Kontakt auch nichts wert. Ich gehe davon aus, daß sich die Charaktere in einem „unendlichen“ Universum bewegen. Warum sollten sie überall „irgendeinen“ Piloten kennen? Die Spieler werden im Laufe ih-

rer Abenteuer sicher neue Kontakte zu NSC knüpfen, die vom Spielleiter definiert werden. Auch diese neuen Bekanntschaften müssen notiert werden, um später wirksam sein zu können. Im übrigen gilt alles Gesagte natürlich auch für Feinde und Gegner der Charaktere. Wie sieht es übrigens mit der Familie aus? Auch hier sollten sich die Spieler einen passenden Hintergrund überlegen.

2) Um die Werte eines Charakters ins Spiel zu bringen, gilt folgendes: Ein Charakter kann theoretisch unbegrenzt viele Personen kennen, aber nur einige wenige davon werden gute Freunde sein. Als Faustregel gilt: Ein Charakter darf maximal CHA Anzahl an Freunden haben. Dies simuliert recht passend die Ausstrahlung, welche eine Figur auf ihre Mitmenschen (respektive Aliens) hat.

3) Es kann davon ausgegangen werden, daß die Freunde eines Charakters (welche immerhin herausragende Personen der Spielwelt sind) zu einem gewissen Teil ebenfalls interessante Persönlichkeiten sind. Dies wird aber in keinem Fall für alle zutreffen. Ein Großteil der Freunde werden normale Leute sein, die über keine herausragenden Fertigkeiten und Mittel verfügen.

4) Die letzte Entscheidung trifft der Spielleiter: Wenn die Vorschläge des Spielers unrealistisch werden, sollte er sie ablehnen. Völlig ausgenommen sind hier die Beziehungen zwischen den Spielercharakteren. Sie müssen völlig getrennt von anderen Kontakten gesehen werden und sind einzig und allein eine Sache zwischen den Spielern. Ob sich da „Freundschaften“ oder sogar Antipathien entwickeln, ist nicht regeltechnisch erfaßbar. Trotzdem gilt auch hier: Jeder Spieler sollte sich die Namen (und die Namen der Spieler) seiner Mitcharaktere jedes Abenteurers notieren. Auch Charaktere von Spielern können in einigen Situationen hilfreich zur Seite stehen, sollte ihr Spieler anwesend sein (und derzeit einen anderen Charakter spielen).

Aussehen

Ausgehend von allen in der Charaktererschaffung erwürfelten bzw. definierten Werten muß sich der Spieler abschließend Gedanken über seine äußere Erscheinung machen. Neben der schon für die Charaktererschaffung wichtigen Definition der Rasse müssen zumindest Geschlecht, Größe, Gewicht, Haar- und Hautfarbe sowie Rechts- oder Linkshändigkeit definiert bzw. ausgewürfelt werden.