

# ERGÄNZUNGSREGELN ZU SPACE ERPS

Regeldatum: 16.6.98

## Freunde (Charaktererschaffung)

Ein Charakter darf jedem seiner selbstdefinierten Freunde eine beliebige Zahl seiner CHA-Punkte zuordnen. Insgesamt darf CHA nicht überschritten werden. Je mehr Punkte einem NSC zugeordnet wurden, desto besser ist die Freundschaft.

Es ist erlaubt, statt Lebewesen auch einen Clan, eine Familie oder eine Organisation als „Freund“ zu definieren.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit CHA 12 verteilt seine Punkte folgendermaßen: Tim Taylor 5 (Pilot), Lola Larifari 3 (Barbesitzerin), Mark Marksens 2 (Arbeitskollege), VSNG 2 (Gewerkschaft).

(Regel: Karsten Müller)

## CYB-Überschreitung (Cyberware)

Sobald die Gesamtunverträglichkeit den Wert CYB übersteigt, verliert der Charakter entweder Punkte des Basisattributes PSI oder CHA. Der Spieler hat die Wahl, wobei der CHA-Verlust den PSI-Verlust nicht übertreffen darf. Wurde PSI auf null reduziert, sinkt von da an CHA. Erreicht CHA den Wert 0, wird der Charakter wahnsinnig.

Damit liegt der Maximalwert der Gesamtunverträglichkeit bei  $CYB + PSI + CHA - 1$ .

☞ Beispiel: Ein Charakter mit PSI 8 und CHA 12 verliert 6 Punkte durch CYB-Überschreitung. Mindestens drei dieser Punkte müssen bei PSI abgezogen werden. Insgesamt hat der Charakter 19 Punkte als „Reserve“, bevor er wahnsinnig würde.

(Regel: Karsten Müller und Ernst-J. Preussler)

## Nahkampfdistanz (Kampf)

Schießt ein Schütze auf einen Charakter in Nahkampfdistanz (Mindestentfernung beachten), welcher seinerseits den Schützen angreift (Beginn der Handlung ist ausreichend), so werden die IP-Werte seiner Schußwaffe verdoppelt. Weiterhin werden generell 3 und der *Ausweichen*-Wert des Nahkämpfers als Abzug auf jeden FW angerechnet (Einmaliges *Ausweichen* pro Runde bleibt erhalten).

☞ Beispiel: Ein Nahkämpfer (*Ausweichen* 3) greift einen Schützen mit einer schweren Pistole (IP 8) an. Er beginnt seinen Angriff bei Ini 18 und wird ihn bei Ini -2 abschließen. Der Schütze handelt bei Ini 17 und feuert seine Waffe mit -6 gegen den Angreifer ab. Bei Ini 1 darf er einen zweiten Schuß mit -6 abgeben, bevor der Nahkampfangriff erfolgt.

(Regel: Karsten Müller und Ernst-J. Preussler)

## Raumnavigation (Fertigkeiten)

Die Fertigkeit *Raumnavigation* kann nach den üblichen Regeln spezialisiert werden. Die drei möglichen Spezialisierungen lauten *Sprungberechnung*, *Kursberechnung* und *Sensoren*.

Sprungberechnung: Die Fähigkeit exakte Hyperraumsprünge zu berechnen und zu optimieren.

Kursberechnung: Kurskorrekturen innerhalb eines Systems, Abfangkursberechnung, Einnahme eines Orbitalkurses.

Sensoren: Der richtige Einsatz der Schiffssensoren und die Interpretation der einkommenden Daten.

(Regel: Dominikus Scherkl)