

SPACE ERPS FAQ: FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Diese FAQ-Datei enthält die wichtigsten und häufigsten Fragen und passenden Antworten zu Space ERPS. Bei Space ERPS handelt es sich um ein Science-Fiction-Rollenspielsystem, welches grob auf ERPS (Fantasy) basiert. Die Regeln sind frei im Internet unter <http://www.uni-frankfurt.de/~haase/Sperps> erhältlich.

Frage: Wie werden die Werte in Space ERPS, insbesondere die Beweglichkeitstabellenwerte, gerundet?

Antwort: Es wird generell mathematisch gerundet, also ab 0,5 aufgerundet. Dies gilt vor allem für die Werte Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit! Dies steht im Gegensatz zu Fantasy ERPS, dort werden die Werte stets abgerundet. Eine Ausnahme stellt die Berechnung der Priorität einer komplexen Fertigkeit dar, hier wird abgerundet.

Frage: Was sind allgemeine, verteilte und komplexe Fertigkeiten und wie wird ihre Priorität berechnet?

Antwort: Allgemeine Fertigkeiten sind Standardfertigkeiten der Zeitepoche. Es kann davon ausgegangen werden, daß jeder Charakter sie auf einem gewissen Niveau beherrscht (z.B. Autofahren). Deshalb liegt die Priorität jeder allgemeinen Fertigkeit mindestens auf eins. Hat der Charakter im passenden Bereich eine höhere Priorität, gilt diese. Dabei ist zu beachten, daß „Auto“ komplett in „Bodenfahrzeuge“, „Rechner“ in „Informatik“ und „Erste Hilfe“ in „Medizin“ enthalten ist (ab Priorität 1 lohnt es sich also, statt dessen diese Fertigkeiten zu erlernen). Verteilte und komplexe Fertigkeiten sind zwei Fertigkeitsbereichen zugeordnet, wobei verteilte Fertigkeiten die höhere der beiden Prioritäten erhalten und komplexe Fertigkeiten die abgerundete Durchschnittspriorität beider Bereiche. Sollte eine der beiden Prioritäten jedoch -1 sein, hat auch die komplexe Fertigkeit eine Priorität von -1.

Frage: Wie sind Kampfanzug und Raumanzug verbunden?

Antwort: Nur in eine Richtung. Mit Kampfanzug erlernt man Raumanzug nach den Regeln des Fertigkeitennetzes, umgekehrt jedoch nicht.

Frage: Die Spezialisierungen sind doch unlogisch. Wenn ich „primitive Fortbewegung“ auf „Reiten“ spezialisiere, kann ich „Rudern“ mit einer um zwei reduzierten Stufe anwenden, obwohl das nichts miteinander zu tun habe. Was soll das?

Antwort: Stimmt! Das ist unlogisch. Wenn ich mich allerdings überhaupt nicht spezialisiere, kann ich beide Fertigkeiten sogar gleich gut anwenden. Das ist sogar noch viel unlogischer! Im Endeffekt handelt es sich um eine regeltechnische Vereinfachung: Zahlreiche Fertigkeiten sind zusammengefaßt, um die Komplexität zu verringern und die Lernkosten niedrig zu halten. Natürlich müßte man Reiten und Rudern eigentlich getrennt lernen. Da es sich aber um „unwichtige“, selten benötigte Fertigkeiten handelt, werden sie zusammengefaßt. Die meisten Spieler würden sich eher ärgern, wenn sie für derartige Fertigkeiten einzeln LP ausgeben müßten, um sie zu erlernen. Wer unbedingt „Freihandklettern“ oder „mit der linken Hand vier Bälle jonglieren“ als Fertigkeiten benötigt, sollte sich das reale Leben als Vorbild nehmen, da es das einzige Rollenspiel ist, welches derartig komplexe Zusammenhänge ordentlich simuliert. Außerdem ist der Platz auf dem Charakterbogen begrenzt!

Frage: Was ist bei Androiden der Unterschied zwischen Programm- und Fertigungsstufe?

Antwort: Die Programmstufe ist die Basisstufe des Softwareprogramms, welches ein Androide benötigt. Programmstufen (= Programme) werden gekauft oder selbst programmiert. Die Fertigungsstufe ist die tatsächliche Stufe in der Fertigkeit (anfangs also Programmstufe) und wird für einen FW verwendet. Die Fertigungsstufe ist mindestens so hoch wie die Programmstufe und darf deren doppelten Wert nicht übersteigen. Die Fertigungsstufe kann ganz normal durch LP gesteigert werden, während die Programmstufe durch Kauf neuer Software oder Programmierung durch ALP (hohe Kosten) erhöht werden kann.

Frage: Wie errechnen sich die Charakterpunkte eines Nichtmenschen und wann bekommen diese Zusatz-Lernpunkte?

Antwort: Wie bei Menschen werden einfach die Basisattribute addiert, wobei sämtliche Rassenmodifikatoren beachtet werden. Nicht eingerechnet werden dürfen natürlich Modifikationen durch Cyberware (Implantate). Auch Nichtmenschen erhalten somit Zusatz-Lernpunkte, wenn Sie weniger als 110 Charakterpunkte haben.