

Eigenschaften

Ausrüstung	
-6	Gut ausgerüstet (immer das passende dabei)
-5	Vertrags-Cyberware (Verpflichtung nötig)
-3	Persönliche Waffe (+1 auf die Waffe, kein Verlust)
Basisattribute, Sinne & Charakterwerte	
-7	Besonderes Talent (+ eine Subpriorität)
-3	Pro Basisattributwert von 24 bis 25
-2	Pro Basisattributwert von 21 bis 23
-1	Pro Sinneswert von 21 bis 25
+1	Pro Sinn unter 10
+3	Pro Sinn unter 5
+3	Streichen eines Subprioritätspunktes (maximal 3)
+4	Pro Basisattributwert unter 5
+4	Untalentiert (Subpriorität 0 in einer Fertigkeit)
+5	Verlorener Sinn (GER, GSM, TST, INT)
+12	Verlorener Hauptsinn (SEH, HRV)
Bedürfnisse	
-4	Wenig Luft nötig
-4	Kurzschläfer (4 Stunden Ruhephase)
+2	Langschläfer (10 Stunden Ruhephase)
Besonderer Körper	
-20	Unsterbliche Seele
-6	Temperaturunempfindlich
0	Temperaturunempfindlich in eine Richtung
-3	Langlebigkeit (dreimal längere Lebenszeit, +5 ALP)
+3-8	Unnatürliches Aussehen
+20	Fragiler Körper (1w Schaden mehr)
+25	Wunder Punkt (Treffer dort schaltet ab)
Geistige Eigenschaften	
-15	Zielgenauigkeit (Trefferzone nach würfeln, +2 zielen)
-10	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
-9	Rampenlicht (mehr Heldenpunkte)
-8	Aus Fehlern lernen (Patzer ergibt Lernpunkt)
-7	Besonders Heldenhaft (Heldenpunkte zurück)
-7	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
-5	Photographisches Gedächtnis
-4	Loyal (Heldenpunkte an andere vergeben)
-3	Sprachgenie
+6	Final last words (Rede vor dem finalen Erfolg)
+6	Triebgesteuert (jede Person wirkt unwiderstehlich)
+6	Psi-Überladungsanfälligkeit (Seismann-Felder)
+7	Kann nicht lügen (Muss die Wahrheit aussprechen)
+8	Ungeduldig (Handelt immer bei Initiative)
+10	Pazifist (Keine aggressiven Kräfte)
+10	Psi-Anfälligkeit (Widerstandswurf nur 1w)
+10	Ehrenkodex (Handelt immer nach Gegner)
+12	Begriffsstutzig (Lernwürfe erschwert)

Legende	
-X	Vorteil, kostet X Charakterpunkte
+Y	Nachteil, bringt Y Charakterpunkte
+1xΨ	Kosten werden mit der Psi-Hauptpriorität berechnet

Körperliche Eigenschaften	
-10	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
-8	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
-6	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
-5	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
-2	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
-2	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
-2	Reduzierte Blutung (Kaum von Blutungen betroffen)
+2	Asexuell (Keine Geschlechtsmerkmale)
+4	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
+5	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
+8	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
+10	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
+15	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Anfall)
+15	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
+20	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Persönlichkeitsveränderung	
-5	Kadett (Charakter noch ausbaubar)
+4	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
+10	Mangelnder Lebenswille
Psi-Modifikationen	
-15	Verbesserte Psi-Auswirkungen (3w statt 2w)
-11	Keine doppelten Psi-Kosten (im negativen PP-Bereich)
-6	Schnelle PP-Regeneration (doppelt so schnell)
+5	Kontakt-Psi (nur bei Berührung)
+6	Psi-Behinderung (deutliche Einschränkung)
+6	Hilfsmittel nötig für Psi-Einsatz
+3	Gleiches Hilfsmittel für jeden weiteren Psi-Bereich
+2xΨ	Erschöpfung bei Psi-Einsatz (SP Schaden)
+4xΨ	PP-Regeneration erschwert (Bedingungen)
+5xΨ	Schlechte Psi-Auswirkungen (1w statt 2w)
+7xΨ	Psi-Kräfte können sporadisch ausfallen (bei Pasch)
Sozialstatus	
-10	Rechtliche Immunität
-15	Reich (Geld x5)
-7	Alliiertes
-5	Wohlhabend (Geld x2)
-1	Je 10.000 CR Startvermögen (Max. 10 CP)
-1	Je 30.000 CR aufgenommene Schulden (Max. 10 CP)
+4	Identität öffentlich bekannt
+10	Kulturelle Schwäche
+10	Arm (Geld / 4)
Umgebungsinteraktion	
-15	Glickspilz (1-1 kein Patzer, knapp daneben geht)
-6	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
-2	Orientierungssinn
+4	Tierfeind (Tiere können Charakter nicht „riechen“)

Fertigkeiten

Alle normalen Fertigkeiten können spezialisiert werden. Der Charakter hat dann ohne weitere Nachteile +2 auf diese Spezialisierung. Bonusangabe: Sobald der angegebene Wert erreicht wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Wird sogar der Wert+10 erreicht, gibt es +2. Wird der Wert-10 unterschritten gibt es -1.

Geistige Fertigkeiten

Elektronik (Bil 13, Cyb 17):

Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Zünder

Geisteswissenschaften (Cha 12, Bil 17):

Linguistik, Mathematik, Philosophie, Semiotik, Theologie

Gesellschaftswissenschaften (Bil 12, Cha 17):

Geschichtswissenschaft, Jura, Kunstwissenschaft, Pädagogik, Politologie, Soziologie, Wirtschaftswissenschaft

Informatik (Bil 11, Cyb 18):

Anwendungen, Entwicklung, Hacken, Hardware

Ingenieur (Bil 14, Ges 18):

Anlagen, Autonome Systeme, Bauwerke, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Sprengtechnik, Wasserfahrzeuge

Kontrollzentrum (Bil 12, Ges 16):

Anlagen, Autonome Systeme, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Wasserfahrzeuge

Medizin (Bil 14, Ges 18):

Allgemeinmedizin, Biotech, Chirurgie, Erste Hilfe, Xenomedizin

Naturwissenschaften (Bil 13, Cha 18):

Biologie, Chemie, Geologie, Physik, Psonik

Körperliche Fertigkeiten

Akrobatik (Bew 11, Ges 18):

Balancieren, Reiten, Null-g-Bewegung, Turnen, Winden

Anzüge (Cyb 11, Ges 17):

Kampfpanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstungen, Schutzanzug, Taucheranzug

Athletik (Str 11, Bew 17):

Heben, Klettern, Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen

Ausdauer (Kon 12, Str 18):

Erschöpfung, Hohe-g-Belastung, Schmerzen

Fingerfertigkeit (Ges 12, Bew 17):

Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks, Waffe ziehen

Heimlichkeit (Bew 14, Ges 19):

Beschatten, Schleichen, Verbergen

Pilot (Ges 13, Kon 18):

Antigrav-Fahrzeuge, Bodenfahrzeuge, Flugzeuge, Raumjäger, Rotormaschinen, Wasserfahrzeuge

Waffenloser Kampf (Bew 12, Str 18):

Ausweichen, Cyberwaffen, Natürliche Waffen, Schlagtechnik, Wurftechnik

Psi-Fertigkeiten

Bewegung (Bew 13, Ges 17):

Krauffelder, Telekinese, Teleportation

Geist (Cha 12, Psi 18):

Empathie, Kontrolle, Telepathie

Körperbewußtsein (Str 13, Kon 16):

Haut, Muskulatur, Nervensystem, Organe, Skelett

Leben (Kon 11, Ges 18):

Erschöpfung, Infektionen, Vergiftungen, Verletzungen

Materie (Cyb 11, Bew 16):

Formen, Kombinieren

Psi-Abwehr (Psi 12, Bil 18):

Psi-Fertigkeit

Schock (Ges 13, Str 17):

Fläche, Individuum, Objekt

Wahrnehmung (Bil 14, Psi 17):

Deutung, Makrokosmos, Mesokosmos, Mikrokosmos

Soziale Fertigkeiten

Allgemeinwissen (Bil 11, Cha 18):

Etikette, Kulturenkunde, Religion, Sagenkunde

Belastbarkeit (Psi 14, Bil 18):

Courage, Disziplin, Meditation, Toleranz

Kultur (Cha 13, Ges 17):

Kunsthandwerk, Musik, Schauspielerei, Stimme, Tanzen

Milieu (Cha 12, Bil 18):

Medien, Militär, Politik, Polizei, Unternehmen, Unterwelt

Ökologie (Ges 12, Bil 16):

Fauna, Flora, Klima, Urban

Psychologie (Bil 12, Psi 16):

Gruppe, Individuum, Therapie, Xenopsychologie

Rhetorik (Cha 13, Bil 16):

Führung, Überzeugen, Verführen, Verhören

Verwaltung (Ges 11, Cha 17):

Administration, Logistik, Recht

Waffenfertigkeiten

Abwehrwaffen (Bew 13, Str 16):

Stab, Pariierwaffe, Schild

Feuerwaffen (Ges 11, Bew 18):

Einhand-Energiewaffen, Einhand-Feuerwaffen, Zweihand-Energiewaffen, Zweihand-Feuerwaffen

Geschütze (Ges 12, Bil 16):

Abwehrsysteme, Energiegeschütze, Fahrzeuggeschütze, Lafetten

Nahkampfwaffen (Str 13, Bew 18):

Kettenwaffen, Klingenswaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen

Projektilwaffen (Ges 14, Str 18):

Armbrust, Bogen, Schleuder

Schwere Waffen (Str 14, Ges 16):

Energiewerfer, Gatling-Waffen, Granatwerfer, Raketenwerfer

Spezialwaffen (Ges 13, Bew 17):

Blasrohr, Improvisierte Waffen, Laserschwert, Netz/Lasso, Peitsche

Wurfwaffen (Bew 13, Ges 17):

Äxte, Granaten, Klängen, Stangen

1 Basisattribute

Es gibt acht Basisattribute: *Stärke* (STR), *Geschicklichkeit* (GES), *Beweglichkeit* (BEW) und *Konstitution* (KON) sind die körperlichen Attribute. *Bildung* (BIL), *Charisma* (CHA), *Cyberverträglichkeit* (CYB) und *Psi* (PSI) sind die geistigen Attribute. Minimalwert für alle Basisattribute ist 0 (Subprioritäten-Regel beachten), negative Werte sind nicht erlaubt.

2 Sinne

Es gibt sechs Sinneswerte: *Sehkraft* (SEH), *Hörvermögen* (HRV), *Geruchssinn* (GER), *Geschmackssinn* (GSM) und *Tastsinn* (TST) beschreiben die normalen fünf Sinne, *Intuition* (INT) ist der sogenannte „sechste Sinn“. Sinne können auf 0 gesetzt werden, dieser Sinn ist dann nicht einsetzbar (siehe Kapitel *Eigenschaften*).

3 Abgeleitete Werte

Die *Tragkraft* (TRK) und der *Schadensbonus* (SBO) leiten sich direkt von der Stärke ab. Die Werte werden der Tabelle *Schadensbonus und Tragkraft* entnommen. Die *Geistige Stabilität* (GST) ist der Mittelwert aus BIL, CHA, CYB (gerundet) und definiert, wie gut der Charakter mit ungewöhnlichen Situationen zurechtkommt und gegen geistige bzw. Psi-Manipulationen widersteht. *Treffer-* (TP) und *Schockpunkte* (SP) sind gleich der Konstitution plus die *Stufe* in Ausdauer, die *Psi-Punkte* (PP) sind gleich dem Psi-Attribut. Die *Geistigen Punkte* (GP) sind gleich der GST. Die *Beweglichkeitstabelle* wird wie auf dem Charakterbogen angegeben ausgefüllt.

4 Basisvermögen

Basisvermögen ist [(**Soziale Priorität**)×10+CHA] in **tausend Credits**. Dieses Geld kann dazu eingesetzt werden, um Cybeware, Fahrzeuge und Ausrüstung zu kaufen. Je nach Hintergrund des Charakters kann auch Ausrüstung gestellt (z.B. Militärorganisation) oder selbst entwickelt werden (kleinere Gegenstände). Das Monatseinkommen beträgt 1/10 des Basisvermögens. Das Monatseinkommen steht den Charakteren am Ende jeder neuen Spielrunde zur Verfügung (wenn der Beruf noch ausgeübt wird und abzüglich der monatlichen Ausgaben wie Lebenshaltungskosten/Wohnung). In einer Kampagne steht das Geld natürlich auch monatlich zur Verfügung. Der Spielleiter kann auch eine Änderung des Monatseinkommens erlauben oder vergeben, falls der Held eine neue Arbeit findet oder den Job verliert. Der Spieler kann auch selbst definieren, dass der Charakter keinen Job hat und daher momentan auf Jobsuche ist. Er wird aber immer ein Gehalt anstreben, das seinem Basisvermögen entspricht.

5 Beschreibung

Jeder Charakter sollte eine kurze Beschreibung seiner Person (Name, Aussehen, Größe, Gewicht, Geschlecht, Rechts- oder Linkshänder) und natürlich eine kurze Herkunftsgeschichte definieren. Auch Staats- bzw. Planetenzugehörigkeit, Geburtsort und Geburtsdatum sind nötig. In einer modernen bzw. zukünftigen Welt benötigt jede Person mehr denn je ein Bankkonto und einen Wohnort. Hat der Charakter noch Familie? Wo wohnt diese? Hat er Freunde oder Bekannte?

6 Charakterpunkte

Der Spieler kann **140 Charakterpunkte** (CP) auf die Basisattribute (**1 CP = 1 Attributs-Punkt**) und Sinne (**1 CP = 3 Sinnespunkte**) verteilen. Diese Punkte erhöhen oder verringern sich durch das Erwerben von Vor- oder Nachteilen (siehe Kapitel *Eigenschaften*).

7 Lernpunkte

Der Spieler hat zu Beginn **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von Fertigkeitenstufen genutzt werden können. Diese werden anhand der Subprioritäten entsprechend vervielfacht.

8 Prioritäten

Es gibt 5 Prioritätsbereiche: *Körperlich*, *Waffen*, *Sozial*, *Geistig* und *Psi*. Alle Bereiche außer Psi starten automatisch auf Priorität 1, Psi startet bei 0 (nicht einsetzbar).

Der Spieler hat zusätzlich **4 Prioritätspunkte**, um diese auf die 5 Bereiche zu verteilen. Maximalwert für jeden Bereich ist 3.

9 Subprioritäten

Hat ein Bereich Priorität 1, haben alle Fertigkeiten des Bereichs automatisch Subpriorität 1. Mit jedem weiteren Prioritätspunkt, der in einen Bereich vergeben wird, bekommt der Charakter Subprioritätspunkte in Höhe der Anzahl der Fertigkeiten des Bereichs hinzu und kann diese beliebig auf die einzelnen Fertigkeiten verteilen. Subprioritäten können als Maximalwert 4 haben.

10 Sprachen & Hobbies

Ein Charakter beherrscht - abhängig von seiner Bildung - eine bestimmte Anzahl von Sprachen & Hobbies bereits zu Beginn seiner Laufbahn. Dazu verteilt der Spieler (**BIL**+2)×2 Punkte frei auf beliebige viele Sprachen und Hobbies (Stufe = Anzahl der Punkte). Es wird empfohlen, die erste Fremdsprache auf die Universalsprache (Englisch) zu legen, falls diese Sprache nicht die Muttersprache ist. Hobbies können frei gewählt werden, sollten aber Wissen beinhalten, das nicht mit den normalen Fertigkeiten abgedeckt ist (z.B. *Schach* oder *Angeln*).

11 Rassen

In Space ERPS ist es möglich, einen Menschen oder das Mitglied einer Fremd rasse zu spielen. Die Grundregeln sind für alle Fälle identisch, Unterschiede werden im Kapitel *Rassen* aufgeführt. Alles Rassen sind psionisch begabt.

Ein Spieler kann auch eine künstliche Person erschaffen (konstruieren) und diese spielen. Die Erschaffung von Androiden und Robotern wird im Kapitel *Androiden* erläutert.

Momentan mögliche Rassen:

- Menschen (normale Regeln)
- Psyker (starke Psioniker, keine Waffen)
- Tiroo (ehemals Fluchttiere, verbesserte Fertigkeiten)
- Manka (Vogelabstammung, kriegerisch)
- Ssisch (Echsenwesen, sehr stark)
- Shinlei (Menschenähnlich, Sternenfahrer)
- Ne (Katzenähnlich)
- KrKrKr (Krabben, Krebse, Kraken)
- Lianen (Pflanzenabstammung, schwierig)

Schadensbonus und Tragkraft			
STR	TRK	SBO	
0	1	-10	
1	2	-5	
2	3	-3	
3.4	3.5	-2	
5.7	4	-1	
8.14	5	0	
15.17	6	1	
18.19	6.5	2	
20	7	3	
21	7.5	4	
22	8	4	
23	8.5	5	
24	9	5	
25	9.5	6	
26	10	7	
27	11	8	
28	12	9	
29	13	10	
30	14	11	
+Kategorie	*1,259	+1	
+10 Kategorien	*10	+10	

Stufenkosten bei Priorität				
Stufe	P 1	P 2	P 3	P 4
1	1	1 R1	1 R2	1 R3
2	3	2 R1	1	1 R1
3	6	3	2	2 R2
4	10	5	4 R2	3 R2
5	15	8 R1	5	4 R1
6	21	12 R1	7	6 R3
7	28	14	10 R2	7
8	36	18	12	9
9	45	23 R1	15	12 R3
10	55	28 R1	19 R2	14 R1

Modifikation des Auswurfes	
Schadenseigenschaft	Modifikation
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w

Menschen	
Keine Rassenmodifikationen	
Androiden möglich	

Psyker							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-2	0	-2	-4	-4	0	0	+5
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	0	0	0	0	-4		0

Automatische Eigenschaften:
Unsterbliche Seele
Fragiler Körper
Psi-Widerstand
Meditation bei Raumsprünge nötig
Psi-Priorität automatisch 1, dafür Waffen-Priorität 0
Kunstmuskeln nötig, sonst permanent -1 bei Erden-Schwerkraft

Tiroo							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
-5	+1	-3	-3	-5	+1	+1	+1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+6	+4	+1	+1	-3	0		0

Automatische Eigenschaften:
Besonderes Talent (einmal kostenlos, darf bis 3x gewählt werden)
Unsterbliche Seele kann für halbe Kosten gewählt werden
1/wj mehr Schaden an Trefferzonen 1-1 oder 1-6,7
Niemals Reduzierte Blutung oder Schmerzunempfindlichkeit
 Troiden möglich

Manka							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	0	-1	+4	0	-3	0	-1
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
0	+4	+4	+1	-4	0		+5

Automatische Eigenschaften:
Besonderes Talent (Ökologie) zusätzlich
Cybeware kostet zu Beginn doppelt
Unsterbliche Seele darf nicht gewählt werden

Ssisch							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	0	-2	+3	0	0	-2	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+5	0	+2	+2	-5	0		+5

Automatische Eigenschaften:
Natürliche Rüstung (RS 2)
Toter Punkt bei SEH-Würfen
Begabungswurf möglich

Shinlei							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	+1	0	+2	-4	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+2	-1	-1	-1	-1	+5		0

Automatische Eigenschaften:
Keine Cybeware möglich
Bonus +1 auf Akrobatik (Null-g-Bewegung)
Bonus +1 auf Kontrollzentrum (Raumfahrzeuge)

Ne							
Tiger							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+4	-2	+2	+2	-4	0	-1	0

Löwe							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+3	-2	+4	0	-3	0	-1	0

Jaguar							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+2	-2	+5	0	-3	0	-1	0

Gepard							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+1	-1	+5	0	-3	0	-1	0

Alle Ne							
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
+1	+6	+3	-3	-2	0		+5

Automatische Eigenschaften:
Natürliche Waffen (ausser Geparden: *Explosive Schnelligkeit*)
Bonus +1 auf Akrobatik (Klettern) (nicht bei Geparden)
Streichen eines Subprioritätspunktes in Ausdauer

KrKrKr							
Pr'tlac: Krabben							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+2	-2	-3	0	-2	+1	0	+2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-1	+2	0	+0

Automatische Eigenschaften:
Natürlicher Rüstungsschutz 2
Natürliche Waffen (Scheren, 2w-4)

Pr'tlac: Krebse							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	-5	-5	+3	+2	-1	0	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-2	0	+5	-	-3	0	0	+5

Automatische Eigenschaften:
Natürlicher Rüstungsschutz 3
Natürliche Waffen (Scheren, 2w)

Zss'p'irr / Kraken							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
0	+2	+5	-2	0	0	0	0
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	STF	TP
-5	+1	+5	-	0	0	+2	-5

Automatische Eigenschaften:
Chamäleon
Beidhänder
Akrobatik (Winden) +5
Natürliche Waffe (Tinte, Gegnerische Angriffswürfel -4)

Lianen							
STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+5	+1	+4	+1	-	0	-3	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		TP
-6	+5	-1	-4	+8	0		0

Automatische Eigenschaften:
Basisattribut CYB wird ohne Bonus auf 0 gesetzt
Sprachgenie
Natürliche Rüstung (RS 2)
Athletik (Schwimmen/Tauchen) auf beliebig hoher Stufe
Alle Energie Waffen +1, Feuer +3 Schaden