

KONVERTIERUNG AUF SPACE ERPS 3.0

1 Allgemeines Vorgehen

- Übertragen aller Stufen anhand der unten angegebenen Regeln (Es werden jeweils die neuen Fertigkeiten angegeben und darunter die Referenz-Fertigkeit aus dem alten Charakterbogen, einmal Version 1.x von 1998 (bis 2008) und einmal Version 2.0 von 2009).
- Eintragen der Spezialisierungen anhand der unten angegebenen Regeln (Die Spezialisierung sollte wenn möglich immer die gleiche Spezialisierung der vorherigen Fertigkeit sein oder die der höchsten Stufe Spezialisierungen am besten in der neuen Fertigkeitstabelle überprüfen, ob diese noch vorhanden ist, ansonsten einfach eine passende neue wählen).
- Aufgrund der neuen Fertigkeitenverteilung ergeben sich unter Umständen neue Hauptprioritäten für den Charakter. Diese sollten entsprechend gewählt werden (bei höheren Stufen/mehr Fertigkeiten in einem Bereich sollte auch eine höhere Priorität verwendet werden). Es stehen 4 Prioritätspunkte zur Verfügung bei 5 Bereichen (Körperlich, Waffen, Sozial, Geistig, Psi). Alle Bereiche starten mit Prio 1, ausser Psi (Prio 0 = nicht einsetzbar).
- Nach Vergabe der Hauptprioritäten werden die Subprioritäten gewählt (Punkte zur Verteilung = [Priorität x Anzahl Fertigkeiten (8)], Minimum 1, Maximum 4, einmal SubPrio 0 pro Bereich erlaubt). Auch hier sollte eine höhere Subpriorität bei höheren Stufen verwendet werden (Grobe Richtung: SubPrio (SP) 1 bei Stufe 1-3, SP 2 bei Stufe 4-6, SP 3 bei Stufe 7-9, SP4 bei Stufe 10+. SP 0 nur wenn keine Stufe vorhanden ist).

2 SpaceERPS 1.x (1998)

2.1 Körperliche Fertigkeiten

2.1.1 Akrobatik

Höchste Stufe aus *Akrobatik* oder *Null-g-Bewegung* (beide Körperlich) oder *Primitive Fortbewegung* (nur falls Spezialisierung *Rad fahren* oder *Reiten* ist, Verteilte Fertigkeit), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.1.2 Anzüge

Höchste Stufe aus *Raumanzug* (Allgemeine Fertigkeiten) und *Kampfanzug* (Komplexe Fertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.1.3 Athletik

Höchste Stufe aus *Laufen*, *Schwimmen* oder *Athletik* (alle Körperlich) oder *Primitive Fortbewegung* (nur falls Spezialisierung *Kanu fahren*, *Rudern* oder *Schlitten/Ski fahren* ist, Verteilte Fertigkeit), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.1.4 Ausdauer

Höchste Stufe aus *Ausdauer* (Körperliche Fertigkeiten) oder *Hohe-g-Belastung* (Komplexe Fertigkeiten), Spezialisierung übernehmen.

2.1.5 Fingerfertigkeit

Höchste Stufe aus *Fingerfertigkeit* (Körperliche Fertigkeiten) oder *Waffe ziehen* (Waffenfertigkeiten), Spezialisierung übernehmen.

2.1.6 Heimlichkeit

Stufe *Heimlichkeit* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.1.7 Pilot

Höchste Stufe aus *Bodenfahrzeuge*, *Kettenfahrzeuge*, *Flugzeuge*, *Rotormaschinen*, *Wasserfahrzeuge (klein)*, *Raumjäger* (alle aus Fahrzeugfertigkeiten) oder *Auto* (Allgemeine Fertigkeit). Spezialisierung entsprechend wählen.

2.1.8 Waffenloser Kampf

Stufe *Waffenloser Kampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.2 Waffenfertigkeiten

2.2.1 Abwehrwaffen

Stufe *Abwehrwaffen* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.2.2 Feuerwaffen

Höchste Stufe aus *Einhand-EW*, *Einhand-FW*, *Leichte Zweihand-EW* oder *Leichte Zweihand-FW* (alle aus Waffenfertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.2.3 Geschütze

Stufe *Fahrzeuggeschütze* (Komplexe Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.2.4 Nahkampfwaffen

Höchste Stufe aus *Kettenwaffen*, *Klingenwaffen*, *Schlagwaffen* oder *Stangenwaffen* (alle Körperlich), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.2.5 *Projekttilwaffen*

Stufe *Projekttilwaffen* (Waffenfertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.2.6 *Schwere Waffen*

Höchste Stufe aus *Schwere Zweihand-EW*, *Schwere Zweihand-FW* oder *Werfer* (alle Waffenfertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.2.7 *Spezialwaffen*

Höchste Stufe aus *Zielen* (Waffenfertigkeiten) oder *Laserschwert* (Komplexe Fertigkeiten), Spezialisierung übernehmen.

2.2.8 *Wurfwaffen*

Stufe *Wurfwaffen* (Waffenfertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.3 Soziale Fertigkeiten

2.3.1 *Allgemeinwissen*

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann bei einer Konvertierung kostenlos auf Stufe 0 gesetzt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden.

2.3.2 *Belastbarkeit*

Höchste Stufe aus *Meditation* (Psi-Fertigkeiten) oder *Psi-Widerstand* (allgemeine Fertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen (*Meditation* oder *Disziplin* oder *Toleranz*).

2.3.3 *Kultur*

Höchste Stufe aus *Kultur* oder *Schauspielerei* (Soziale Fertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.3.4 *Milieu*

Stufe *Milieu* (Soziale Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.3.5 *Ökologie*

Stufe *Wildnis* (Komplexe Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung passend neu wählen.

2.3.6 *Psychologie*

Stufe *Psychologie* (Soziale Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.3.7 *Rhetorik*

Höchste Stufe aus *Rhetorik* oder *Führung* (Soziale Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung entsprechend wählen.

2.3.8 *Verwaltung*

Stufe *Verwaltung* (Soziale Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

2.4 Geistige Fertigkeiten

2.4.1 *Elektronik*

Stufe *Elektronik* (Geistige Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

Alternativ *Sprengstoff*, wenn dieser auf *Entschärfen* spezialisiert war und die Stufe höher ist (Spezialisierung dann *Zünder*).

2.4.2 *Geisteswissenschaften*

Höchste Stufe aus:

- *Mathematik* (Geistige Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung *Mathematik* wählen.
- *Gesellschaftswissenschaften* (Verteilte Fertigkeit), wenn diese auf *Theologie* oder *Philosophie* spezialisiert waren, Spezialisierung dann entsprechend.
- *Naturwissenschaften* (Geistige Fertigkeit), wenn diese auf *Linguistik* spezialisiert waren, Spezialisierung *Linguistik* wählen.

2.4.3 *Gesellschaftswissenschaften*

Höchste Stufe aus *Gesellschaftswissenschaften* (wenn nicht auf *Theologie* oder *Philosophie* spezialisiert, siehe *Geisteswissenschaften*), *Rechtswissenschaften* oder *Wirtschaftswissenschaften* (alle Verteilte Fertigkeiten). Spezialisierung passend neu wählen.

2.4.4 *Informatik*

Höchste Stufe aus *Informatik* oder *Atlas* (Geistige Fertigkeiten) oder *Rechner* (Allgemeine Fertigkeit), Spezialisierung entsprechend wählen (*Atlas* = *Hacken*, *Rechner* = *Anwendungen*).

2.4.5 *Ingenieur*

Höchste Stufe aus *Mechanik* (Geistige Fertigkeit) oder *Ingenieur* (Verteilte Fertigkeit), Spezialisierung übernehmen/neu wählen.

Alternativ *Sprengstoff*, wenn dieser auf *Anbringen* oder *Bauen* spezialisiert war und die Stufe höher ist (Spezialisierung dann *Sprengtechnik*).

2.4.6 *Kontrollzentrum*

Höchste Stufe aus *Wasserfahrzeuge* (*groß*), *Raumfahrzeuge* (Fahrzeugfertigkeiten) oder *Raumnavigation* (Geistige Fertigkeit). Spezialisierung entsprechend *Raumfahrzeuge* oder *Wasserfahrzeuge*.

2.4.7 *Medizin*

Höchste Stufe aus *Medizin* (Geistige Fertigkeiten) oder *Erste Hilfe* (Allgemeine Fertigkeiten), Spezialisierung entsprechend wählen.

2.4.8 Naturwissenschaften

Stufe *Naturwissenschaften* (Geistige Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen (ausser *Linguistik* (=Geisteswissenschaft), *Meteorologie* (=Ökologie) oder *Ingenieurwissenschaft* (=Ingenieur)).

Alternativ *Psi-Theorie* wenn die Stufe höher ist, dann Spezialisierung *Psionik*.

2.5 Psi-Fertigkeiten

2.5.1 Bewegung

Stufe *Bewegung* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.5.2 Geist

Höchste Stufe aus *Kontrolle* oder *Telepathie* (Psi-Fertigkeiten), Spezialisierung neu wählen.

2.5.3 Körperbewußtsein

Stufe *Körperbewußtsein* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.5.4 Leben

Stufe *Regeneration* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.5.5 Materie

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann bei einer Konvertierung kostenlos auf Stufe 0 gesetzt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden.

Alternativ: Siehe *Besonderheiten*

2.5.6 Psi-Abwehr

Stufe *Gegenpsi* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.5.7 Schock

Stufe *Schock* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.5.8 Wahrnehmung

Stufe *Wahrnehmung* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

2.6 Besonderheiten

Die halben Stufenpunkte in *Psi-Einsatz* dürfen auf die Psi-Bereiche neu verteilt werden (jeweilige Subpriorität beachten).

Alternativ dazu Stufe *Psi-Einsatz* auf *Materie* übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3 SpaceERPS 2.0 (2009)

3.1 Körperliche Fertigkeiten

3.1.1 Akrobatik

Stufe *Athletik* (Körperliche Fertigkeit) übertragen, falls die Spezialisierung *Balancieren*, *Null-g-Bewegung* oder *Winden* war (Spezialisierung dann übernehmen). Bei anderer Spezialisierung Stufe aus *Athletik* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.1.2 Anzüge

Stufe *Anzüge* (Technische Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.1.3 Athletik

Stufe *Athletik* (Körperliche Fertigkeit) übertragen, falls die Spezialisierung *Heben*, *Klettern*, *Laufen*, *Schwimmen*, *Springen*, *Werfen* war (Spezialisierung dann übernehmen). Bei anderer Spezialisierung Stufe aus *Athletik* – 2 und Spezialisierung neu wählen (siehe ebenfalls *Akrobatik*).

3.1.4 Ausdauer

Stufe *Ausdauer* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.1.5 Fingerfertigkeit

Stufe *Fingerfertigkeit* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.1.6 Heimlichkeit

Stufe *Heimlichkeit* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.1.7 Pilot

Höchste Stufe aus *Bodenfahrzeuge* oder *Luftfahrzeuge* (Technische Fertigkeiten). Spezialisierung entsprechend wählen.

3.1.8 Waffenloser Kampf

Stufe *Nahkampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, falls dieser vorher auf *Waffenlos* oder *Ausweichen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Nahkampf* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2 Waffenfertigkeiten

3.2.1 Abwehrwaffen

Stufe *Nahkampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, falls dieser vorher auf *Abwehrwaffen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Nahkampf* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2.2 Feuerwaffen

Stufe *Feuerwaffen* (Technische Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Einhandwaffen* oder *Zweihandwaffen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Feuerwaffen* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2.3 Geschütze

Stufe *Geschütze* (Technische Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.2.4 Nahkampfwaffen

Stufe *Nahkampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, falls dieser vorher auf *Kettenwaffen*, *Klingenwaffen*, *Schlagwaffen*, *Stangenwaffen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Nahkampf* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2.5 Projektilwaffen

Stufe *Fernkampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Projektilwaffen* oder *Schleuderwaffen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Fernkampf* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2.6 Schwere Waffen

Stufe *Feuerwaffen* (Technische Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Schwere Waffen* oder *Werfer* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Feuerwaffen* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.2.7 Spezialwaffen

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann für 1 ALP auf Stufe 0 gelernt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden. Spezialisierung dann frei wählen.

Übernahme der Stufe, falls eine entsprechende Waffe verwendet wurde (*Nahkampf* oder *Fernkampf*, Spezialisierung dann übernehmen), dafür dann andere abgeleitete Waffenwerte Stufe – 2.

3.2.8 Wurfwaffen

Stufe *Fernkampf* (Körperliche Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Wurfwaffen* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Fernkampf* – 2 und Spezialisierung neu wählen.

3.3 Soziale Fertigkeiten

3.3.1 Allgemeinwissen

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann bei einer Konvertierung

kostenlos auf Stufe 0 gesetzt werden (muss aber nicht), weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden. Spezialisierung frei wählen.

3.3.2 **Belastbarkeit**

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann für 1 ALP auf Stufe 0 gelernt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden. Spezialisierung dann frei wählen.

3.3.3 **Kultur**

Stufe *Kommunikation* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Schauspielerei* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Kommunikation* – 2. Spezialisierung neu wählen.

3.3.4 **Milieu**

Stufe *Milieu* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.3.5 **Ökologie**

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann für 1 ALP auf Stufe 0 gelernt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden. Spezialisierung dann frei wählen.

3.3.6 **Psychologie**

Stufe *Kommunikation* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Psychologie* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Kommunikation* – 2. Spezialisierung neu wählen.

3.3.7 **Rhetorik**

Stufe *Kommunikation* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Rhetorik* spezialisiert war (Spezialisierung dann übernehmen). Ansonsten Stufe *Kommunikation* – 2. Spezialisierung neu wählen.

3.3.8 **Verwaltung**

Stufe *Kommunikation* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Verwaltung* spezialisiert war. Ansonsten Stufe *Kommunikation* – 2. Spezialisierung neu wählen.

3.4 **Geistige Fertigkeiten**

3.4.1 **Elektronik**

Stufe *Elektronik* (Technische Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.4.2 **Geisteswissenschaften**

Höchste Stufe aus den folgenden Fertigkeiten:

- *Informatik* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, falls diese vorher auf *Mathematik* spezialisiert war. Ansonsten Stufe *Informatik* – 2 und Spezialisierung auf *Mathematik* setzen.
- *Gesellschaftswissenschaften* übertragen, falls diese vorher auf *Theologie* oder *Philosophie* spezialisiert waren, dann Stufe *Gesellschaftswissenschaften* und Spezialisierung übernehmen. Ansonsten *Gesellschaftswissenschaften* – 2 und Spezialisierung wählen.
- *Naturwissenschaften* übertragen, falls diese vorher auf *Ingenieur* spezialisiert waren. Ansonsten *Naturwissenschaften* – 2 und Spezialisierung wählen.

3.4.3 **Gesellschaftswissenschaften**

Stufe *Gesellschaftswissenschaften* (Geistige Fertigkeiten) wenn nicht auf *Theologie* oder *Philosophie* spezialisiert war, siehe *Geisteswissenschaften*. Ansonsten *Gesellschaftswissenschaften* – 2. Spezialisierung passend neu wählen.

3.4.4 **Informatik**

Stufe *Informatik* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.4.5 **Ingenieur**

Stufe *Ingenieur* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen. Falls *Naturwissenschaften* auf *Ingenieur* spezialisiert und eine höhere Stufe hat, gilt diese.

3.4.6 **Kontrollzentrum**

Stufe *Kontrollzentrum* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.4.7 **Medizin**

Stufe *Medizin* (Geistige Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung übernehmen.

3.4.8 **Naturwissenschaften**

Stufe *Naturwissenschaften* (Geistige Fertigkeit) übertragen, Spezialisierung übernehmen (ausser *Linguistik* (=Geisteswissenschaft) oder *Ingenieurwissenschaft* (=Ingenieur), dann Stufe *Naturwissenschaften* – 2) und Spezialisierung neu wählen.

3.5 **Psi-Fertigkeiten**

3.5.1 **Bewegung**

Stufe *Bewegung* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.2 **Geist**

Stufe *Telepathie* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.3 Körperbewußtsein

Stufe *Körperbewußtsein* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.4 Leben

Stufe *Regeneration* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.5 Materie

Neue Fertigkeit, keine Übernahme aus dem alten Charakterbogen. Kann bei einer Konvertierung kostenlos auf Stufe 0 gesetzt werden, weitere Stufen müssen je nach Subpriorität über ALPs erlernt werden. Spezialisierung dann frei wählen.

3.5.6 Psi-Abwehr

Stufe *Gegenpsi* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.7 Schock

Stufe *Schock* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.

3.5.8 Wahrnehmung

Stufe *Wahrnehmung* (Psi-Fertigkeiten) übertragen, Spezialisierung neu wählen.