

# FANTASY UND CYBER ERPS

## Konvertierung von Fantasycharakteren

Mit etwas Aufwand ist es möglich, *Fantasy ERPS* Charaktere in das *Space ERPS* Format zu konvertieren. Umgekehrt ist dies allerdings wohl kaum möglich, da zu viele Werte verloren gehen würden.

Ich empfehle, im Fantasy-Bereich weiterhin die Grundregeln von *ERPS* zu benutzen, da sie viel stärker in Richtung (nicht sofort tödlichen) Kampf und Magie tendieren. Bei Bedarf kann sicher die eine oder andere Regel aus *Space ERPS* auch in *Fantasy ERPS* integriert werden. Allerdings mag es für spezielle Abenteuer reizvoll sein, einen Fantasycharakter in ein Zukunftsszenario zu überführen.

### Basisattribute

Die sechs Basisattribute **Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Wissen, Charisma** und **Psi-Kraft** können direkt konvertiert werden. Das Attribut Wissen ist mit der Bildung gleichzusetzen. Die **Beweglichkeit**, in *Space ERPS* ein eigener Basiswert, wird einfach aus der Geschicklichkeit abgeleitet, d.h. beide Attribute sind identisch. Nur die **Cyberverträglichkeit** muß neu ausgewürfelt werden. Dazu wird ein einfacher [2w]-Wurf durchgeführt, kein regelkonformer Auswahlwurf, da angenommen wird, daß Fantasycharaktere keine überdurchschnittliche Ausprägung dieses Attributes besitzen dürften.

Space ERPS	=	Fantasy ERPS
STR	=	STR
GES	=	GES
BEW	=	GES
KON	=	KON
BIL	=	WIS
CHA	=	CHA
CYB	=	[2w]
PSI	=	PSI

### Sinneswerte

Die Sinne werden direkt übernommen. Der Sinn Intuition wird mit [2w] ausgewürfelt oder auf den Mittelwert von 11 gesetzt.

Space ERPS	=	Fantasy ERPS
SEH	=	SEH
HRV	=	HRV
GER	=	GER
GSM	=	GSM
TST	=	TST
INT	=	Wahl zwischen [2w] oder 11

### Abgeleitete Werte

#### Schadensbonus und Tragkraft

Es wird, abhängig von der Stärke, der neue SBO aus der entsprechenden *Space ERPS* Tabelle verwendet. Die Tragkraft kann unverändert übernommen werden.

#### Treffer-, Schock-, Psi-Punkte

Trefferpunkte existieren nicht mehr. Die Ausdauerpunkte (AP) entsprechen den TP bzw. SP des zu konvertierenden *ERPS* Charakters. Die PP werden unverändert übernommen.

Space ERPS	=	Fantasy ERPS
AP	=	TP/SP
PP	=	PP

#### Beweglichkeit

Die Beweglichkeitswerte der Lastkategorien 2 und 3 werden nun mathematisch gerundet, können also im besten Fall um einen Punkt steigen.

#### Reaktion und Schnelligkeit

Die Reaktions- und Schnelligkeitstabelle muß nach den neuen Regeln ausgerechnet werden.

#### Prioritäten

Die wohl schwerste Aufgabe bei der Konvertierung ist die Neuverteilung der Prioritäten. In *Space ERPS* gibt es nicht nur zwei zusätzliche Fertigungsbereiche, sondern auch mehr Prioritätspunkte und die Möglichkeit, eine Priorität von drei zu vergeben. Es kann allerdings davon ausgegangen werden, daß alle Fantasy Charaktere eine Priorität von 0 auf den Bereich Fahrzeuge und mindestens eine Psi-Priorität von 0 besitzen. In der nebenstehenden Tabelle wird eine Umrechnung der zehn möglichen Prioritätsverteilungen in *ERPS* auf die fünf

verbliebenen Bereiche durchgeführt. Bei den meisten Verteilungen hat der Charakter allerdings gewisse Wahlrechte. Die geistige Priorität im Fantasy-Bereich muß z.B. auf die beiden Bereiche „geistig“ und „sozial“ verteilt werden. Auch die Priorität auf den Bereich „Waffen“ gestaltet sich schwierig, da es in *Fantasy ERPS* keine Feuerwaffen gibt.

Fantasy ERPS				Space ERPS				
K	W	G	P	K	W	G	S	P
0	0	2	2	0	0	2	1	3
				0	0	1	2	3
1	0	1	2	1	0	1	1	3
				1	0	2	0	3
				1	0	0	2	3
1	0	2	1	1	0	2	2	2
				1	0	3	0	2
				1	0	0	3	2
1	1	1	1	2	0	2	1	2
				2	0	1	2	2
				1	0	2	2	2
				2	0	2	2	1
1	1	2	0	2	0	3	1	0
				2	0	1	3	0
				1	0	3	2	0
				1	0	2	3	0
1	2	1	0	2	2	2	1	0
				2	2	1	2	0
				3	1	1	1	0
				3	1	2	0	0
				3	1	0	2	0
2	0	1	1	2	0	2	1	2
				2	0	1	2	2
				2	0	2	2	1
				3	0	1	1	1
				3	0	2	0	1
				3	0	0	2	1
2	0	2	0	2	0	3	1	0
				2	0	1	3	0
				3	0	2	2	0
				3	0	3	0	0
				3	0	0	3	0
2	1	1	0	3	1	1	1	0
				3	1	2	0	0
				3	1	0	2	0
2	2	0	0	3	2	1	0	0
				3	2	0	1	0

#### Umrechnung der Prioritäten

## Fertigkeiten

### Angeborene Fertigkeiten

Jede angeborene Fertigkeit aus *Fantasy ERPS* kann übernommen werden, wird aber möglicherweise anders geregelt (z.B. *Schmerzunempfindlichkeit*, da andere Art von Kampfsystem). *Gute Reflexe* sind nur Gute Reflexe der Stufe 1.

### Sonderfertigkeit

Jeder Charakter darf sich nachträglich eine Sonderfertigkeit wählen und seine Stufe damit um eins erhöhen. Normalerweise wird es sich um die Fertigkeit mit der höchsten Stufe handeln. Die Fertigkeiten PSE, PST und PSW dürfen nicht als Sonderfertigkeit gewählt werden.

### Space ERPS Fertigkeiten und dazu passende Fertigkeiten aus ERPS

Die *Space ERPS* Fertigkeiten sind **Fett**, die *ERPS* Fertigkeiten *kursiv* gedruckt. Nicht aufgeführte Fertigkeiten (wie **Laufen**) können unverändert aus *ERPS* übernommen werden. Eine Spezialisierung ist nach normalen Regeln erlaubt.

### Körperliche Fertigkeiten

**Athletik:** Die beste Fertigkeit aus *Athletik*, *Heben* und *Springen*.

**Akrobatik:** *Balancieren*, *Klettern* oder *Winden*.

**Heimlichkeit:** *Schleichen* oder *Verbergen*.

**Primitive Fortbewegung:** Die beste Fertigkeit aus *Reiten*, *Wagenlenken*, *Skilaufen*, *Schlitten fahren*, *Kanufahren*, *Rudern*.

**Schwimmen:** *Schwimmen* oder *Tauchen*.

**Wildnis:** *...kunde* oder *Spuren lesen*.

**Kettenwaffen:** *Peitsche*, *Morgenstern*, *Kriegsflügel* oder *Netz*.

**Klingenwaffen:** *Bihänder*, *Breitschwert*, *Krummsäbel*, *Kurzschwert*, *Langschwert*, *Degen* oder *Dolch*.

**Schlagwaffen:** *Keule*, *Streitkolben*, *Kriegshammer*, *Streitaxt*, *Schlachtbeil* oder *Hellebarde\**.

**Stangenwaffen:** *Lanze*, *Speer*, *Hellebarde\** oder *Kampfstab\**.

**Schlagtechnik:** *Boxen*.

**Wurftechnik:** *Ringen*.

**Abwehrwaffen:** *Schild*, *Parierdolch* oder *Kampfstab\**.

\*Wahlmöglichkeit, nur einmal einsetzbar.

### Waffenfertigkeiten

**Projekttilwaffen:** *Armbrust*, *Langbogen*, *Kurzbogen*, *Blasrohr*.

**Wurfaffen:** *Bola*, *Schleuder*, *Wurfaxt*, *Wurfhammer*, *Wurfmesser*, *Wurfpeil*, *Wurfstern*, *Wurfspeer*.

**Zielen:** Halbe Projekttilwaffenstufe, maximal vier.

### Fahrzeugfertigkeiten

**Wasserfahrzeuge, klein:** *Segeln*.

### Geistige Fertigkeiten

**Erste Hilfe (AF) / Medizin:** *Medizin*.

**Mathematik:** Deutlich reduzierte *Mathematik*.

**Mechanik:** Reduzierte *Mechanik*.

### Soziale Fertigkeiten

**Milieu:** *Gebräuche*.

**Kultur:** *Musizieren*, *Kochen*, *Tanzen*.

### Psi-Fertigkeiten

Die in *Space ERPS* nicht zugelassenen Fertigkeiten können entweder Zusatzfertigkeiten der Charaktere sein oder müssen gestrichen werden. In diesem Fall dürfen die restlichen Psi-Fertigkeiten um die Hälfte der gestrichenen Stufenpunkte erhöht werden.

### Fertigkeiten aus ERPS und dazu passende Space ERPS Fertigkeiten

Einige Fertigkeiten aus *ERPS* sind nur begrenzt konvertierbar, doppeldeutig oder tauchen höchstens als Spezialisierungen auf. Im Zweifelsfall in der folgenden Liste nachschauen, welche *ERPS* Fertigkeit (**Fett**) am ehesten in eine *Space ERPS* Fertigkeit (*kursiv*) umsetzbar ist.

**Tanzen:** *Schauspielerei* (Unterhaltung) oder *Kultur* (Tanzen)

**Astrologie:** *Rhetorik* (Verführung)

**Astronomie:** *Wildnis* (Orientierung)

**Fälschen:** *Fingerfertigkeit* (Feinarbeit)

**Mechanik, Schlösser öffnen:** *Fingerfertigkeit* (Feinarbeit)

**Giftkunde:** Notfalls *Medizin* oder *Naturwissenschaften* (Biologie).

**Kulturenkunde, Sagenkunde:** *Kultur* (Dichten).

**Alchimie:** Notfalls *Naturwissenschaften* (Chemie).

**Glücksspiel:** *Fingerfertigkeit* (Tricks).

**Lippenlesen:** Zusatzfertigkeit.

**Seilkunst:** *Fingerfertigkeit* (Handarbeit)

**Stimme nachahmen:** *Schauspielerei* (Darstellung) oder *Kultur*

**Zeichensprache:** Zusatzfertigkeit.

---

---

## Cyber-ERPS

In diesem Abschnitt werden Unterschiede zwischen *Space* und *Cyber ERPS* behandelt. *Cyber ERPS* spielt auf einem TL von 8.

### Charaktererschaffung

Es gelten völlig identische Regeln, außer daß normalerweise keine Nichtmenschen vorgesehen sind. Existieren in der Spielwelt jedoch Nichtmenschen, werden sie nach den aufgeführten Regeln behandelt.

Das Basisattribut CYB hat für Traveler (Reisende durch virtuelle Netze) eine wichtige Bedeutung. Da die Erde technisch noch nicht so fortgeschritten ist, gibt es einige Fertigkeiten, die Charaktere nicht erlernen können (s.u.).

### Fertigkeiten

Die komplexen Fertigkeiten *Kampfanzug* und *Laserschwert* existieren noch nicht. Die körperlichen Fertigkeiten *Null-g-Bewegung* und *Raumanzug* sind zwar erlernbar, allerdings eher unüblich. *Raumanzug* ist auf keinen Fall eine allgemeine Fertigkeit. Sämtliche *Energiewaffenfertigkeiten* sind noch nicht erlernbar (Optional: Sie sind verwendbar, können aber nur aufgrund ihrer Stufe durch das Fertigkeitenetz angewendet werden). Die Fahrzeugfertigkeiten *Grav-Fahrzeuge* und *Raumjäger* existieren noch nicht. Die Fertigkeit *Raumfahrzeuge* existiert nur für Shuttles, die zu möglichen Kolonien auf Mond oder Mars unterwegs sind. Die Fertigkeit *Medizin* (Xenomeditin) existiert noch nicht. Die Fertigkeit *Raumnavigation* ist unnötig. Die Fertigkeit *Psychologie* (Fremdrasse) existiert noch nicht.

### Cyberware

Die im Kapitel *Cyberware* aufgeführten Preise und Unverträglichkeitswerte gelten sowohl für *Space* als auch *Cyber ERPS*. Da der Hintergrund einer Cyberpunk-Welt speziell auf die Verwendung derartiger Dinge zugeschnitten ist, gibt es in *Cyber ERPS* keine Beschränkungen und deutlich verbesserte Erhältlichkeit von Cyberware.

### Atlas

Die Beschreibungen dieses Kapitels gelten vor allem für Cyber-Szenarien. Es werden allerdings alle Werte sowohl in *Space* als auch in *Cyber ERPS* verwendet (für *Space ERPS* werden die Kurzregeln empfohlen). Es gibt keine Modifikationen der Preise, obwohl der TL von *Cyber ERPS* niedriger ist.