

LIQUID Reloaded - Konversion von Charakteren

25.04.2006

Im Folgenden wird vorgeschlagen, wie die Punkte bei Attributen und Fertigkeiten von LIQUID auf LIQUID Reloaded übertragen werden können.

LIQUID	LIQUID Reloaded
Stärke Handgemenge Handwaffen Kraftakt	Stärke Handgemenge Handwaffen Kraftakt
Geschicklichkeit Akrobatik Fahrzeuge Fernkampf Fingerfertigkeit Handwerk Heimlichkeit	Geschicklichkeit Gewandtheit Fahrzeuge Fernkampf Fingerfertigkeit Handwerk Heimlichkeit
Ausdauer Überleben	Ausdauer Überleben
Intelligenz Erste Hilfe Fallenkunde Kreativität Logik Okkultismus Recherchieren Sprachen Wissenschaft	Intelligenz Handwerk (2 Pkte) oder Fingerfertigkeit (1 Pkt) und Bildung/Wissenschaft (1 Pkt) Handwerk (2 Pkte) oder Fingerfertigkeit (1 Pkt) und Wissenschaft (1 Pkt) Kreativität Logik Bildung oder Wissenschaft (maximal 2 Punkte) Bildung und/oder Wissenschaft (maximal 2 Punkte) Sprachen Wissenschaft
Wahrnehmung Suchen Wachsamkeit	Wahrnehmung Suchen Wachsamkeit
Willenskraft Selbstbeherrschung	Willenskraft Selbstbeherrschung
Charisma Beeindrucken Etikette Verführen	Charisma Beeindrucken Bildung Verführen
Manipulation Einschüchtern Führungsqualität Tiere bändigen Überzeugen	Listigkeit ⁱ Einschüchtern Motivation Tiere Überzeugen
Empathie Besonnenheit Durchtriebenheit Intuition	Empathie Besonnenheit Beeinflussen Intuition
übrig bleibende Punkte können auf andere Fertigkeiten verteilt werden ⁱⁱ	Körperbeherrschung Imitieren Verstellen

ⁱ Es wäre zwar denklogisch, die Punkte für Manipulation auf Beeinflussen zu übertragen und für Durchtriebenheit auf Listigkeit, aber dieses wäre ein zu starker Eingriff in die Grundregeln. Manipulation ist ein Attribut; ein einzelner „Attribute-Punkt“ ist fünf „Fertigkeiten-Punkte“ wert. Eine Konversion von Punkten sollte kein Ungleichgewicht verursachen.

ii Bei der Konversion können Punkte übrig bleiben. Die in der rechten Spalte aufgeführten Fertigkeiten sind neu und die Punkte können auf diese drei Fertigkeiten verteilt werden. Möglich wäre aber auch, sie auf andere Fertigkeiten zu verteilen, dann aber maximal mit jeweils einem Punkt.