

GURPS Abenteuerien

eine DSA 4.1 → GURPS 4 Konversion

von Flo 'Irian' Schätz

<http://www.irian.de>

Version 0.02 - 16.06.2007

Hinweis: Aktuell sind die Pakete für Rasse, Kultur und Profession zum größten Teil noch nicht endgültig berechnet, das kommt noch. Vieles andere fehlt auch noch oder ist improvisiert, dies hier ist KEINE finale Fassung.

Vorwort	2
Charaktererschaffung	3
Rassen.....	3
Kulturen.....	4
Professionen	4
Aussehen	5
(Sozial)Status	5
Vermögen	6
Vor- und Nachteile	6
Fertigkeiten.....	7
Kampf.....	7
Magie.....	8
Magiebegabung	8
Die Zauber.....	8
Optionale Regeln.....	8
Sinnesschärfe.....	8
Willenskraft.....	9
GURPS Magie.....	9
Magiebegabung	9
Begründungen	9
Kulturpakete	9
Astralenergie	10

Vorwort

DSA4 war zweifelsohne im Vergleich zu DSA3 ein großer Fortschritt: Statt fester Klassen wurden Pakete eingeführt, mit denen man sich seinen Charakter zusammenstellen konnte, das Auswürfeln von Attributen wurde durch ein "Punkte-System" ersetzt und vieles mehr. Aber trotz alledem ist DSA4 an vielen Stellen noch unausgereift, so sind die "RKP" Kombinationen ("Rasse / Kultur / Profession") bestenfalls suboptimal, da hierbei sie "versteckte" Boni enthalten, also billiger sein können als die Summe ihrer Bestandteile. Aber auch andere Details stören, so zum Beispiel dass der Vorteil "Zweistimmiger Gesang" nur für Halbfelfen existiert, während Elfen ihn absolut gratis erhalten und einiges mehr.

Aus diesem Grund entstand die Idee, DSA4 in ein anderes System zu konvertieren. GURPS bot sich aufgrund meines Vorwissens einfach an - insbesondere da DSA4 schon bei vielen Details arg an GURPS erinnert. Insgesamt ist GURPS auch einfach eine Stufe "ausgereifter" und vermeidet viele der bei DSA4 gemachten Probleme mit dem Generierungspunkte-System.

Grundlage dieser Konvertierung ist das DSA Hardcover Basisregelwerk (auch "DSA 4.1" oder "DSA HC" genannt), da dieses einen übersichtlichen Rahmen für einen ersten Versuch bietet und auf "komplexere" Themen wie z.B. Artefaktmagie, Geweihte, etc. verzichtet. Um den Text nicht weiter aufzublähen wird zumindest die Kenntnis des (kostenlos downloadbarenⁱ) GURPS Lite Regelwerks vorausgesetzt und die darin aufgeführten Grundlagen nicht noch einmal weiter ausgebreitet, sondern höchstens an geeigneter Stelle auf sie verwiesen. Wenn auf weiterführende GURPS Quellenbücher verwiesen wird, dann nur auf solche für die 4. Edition von GURPS.

Dieser Text beinhaltet natürlich ausschließlich die Regelkonvertierung, Informationen zum Hintergrund der Rassen, Kulturen, etc. können in den entsprechenden DSA Quellenbüchern nachgelesen werden. Genauso werden hier keine Ausrüstungslisten oder ähnliches abgedruckt, da sich an den aventurischen Preisen ja nichts ändert. Dieser Text soll nicht als Ersatz für irgendwelche DSA Quellenbücher dienen, sondern nur als Richtlinie, um DSA nach GURPS 4 Regeln zu spielen.

Es sei darauf hingewiesen, dass dies eine erste, grobe Fassung ist, die sich nur an den Basisregeln orientiert. Spätere Fassungen oder Erweiterungen können diese Regeln noch stark verändern, um sie zu verbessern oder besser an die aventurische Realität anzupassen.

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (lizenziert von Ulisses Spiele). Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Konversion ist absolut unoffiziell. Sie darf kostenlos weitergegeben werden, solange sie unverändert bleibt. Änderungen bitte nur mit Genehmigung des Autors.

GURPS is a trademark of Steve Jackson Games, and its rules and art are copyrighted by Steve Jackson Games. All rights are reserved by Steve Jackson Games. This game aid is the original creation of Flo 'Irian' Schätz and is released for free distribution, and not for resale, under the permissions granted in the Steve Jackson Games Online Policyⁱⁱ.

Charaktererschaffung

Eine 1:1 Konvertierung von DSA Charakteren direkt nach GURPS erscheint wenig sinnvoll, da es kaum eine wirklich allgemeine Methode dazu gibt. Aus diesem Grund empfehle ich, alle Charaktere neu zu generieren, falls gewünscht mit mehr Punkten um erfahrenere Charaktere zu bekommen.

Aventurische GURPS Start-Charaktere werden normalerweise mit 100 Punkten erschaffen, mit maximal 40 zusätzlichen Punkten durch Nachteile plus 5 Punkte durch Quirks, obwohl natürlich auch andere Punktesummen denkbar sind.

Analog zu DSA gibt es auch bei GURPS Aventurien Pakete für Rasse, Kultur und Profession, allerdings sind diese absolut optional und freiwillig. Sie können die Erschaffung beschleunigen und einen guten Vorschlag darstellen, aber wer will, kann seinen Charakter auch gänzlich selbst erstellen - keine der beiden Methoden hat einen punktetechnischen Vor- oder Nachteil, die Pakete sind lediglich Vorschläge zur Verteilung, bieten aber keinerlei versteckte Boni. Natürlich ist es zu empfehlen, sich bei der Erstellung von Nicht-Menschen an die vorgestellten Pakete zu halten, damit z.B. die Elfen halbwegs konsistent sind, aber das ist mehr eine Richtlinie als eine Vorschrift. Die hinter den jeweiligen Angaben in eckigen Klammern notierten Zahlenwerte sind die Punktekosten (damit man die Pakete ggf. leicht modifizieren kann).

Generell gelten die im GURPS Lite beschriebenen Regeln zur Charaktererschaffung (ab Seite 4), also z.B. dass die Attribute bei 10 starten (was 0 kostet), etc.

Rassen

Menschen

Sowohl Mittelländer als auch Tulamiden haben keine besonderen Eigenschaften, es kostet also 0 Punkte einen solchen zu spielen und bringt weder Vor- noch Nachteile.

Thorwaller haben folgende Werte:

Strength+1 [10], Health+1 [10], Fearlessness 1 [2], Alcohol Tolerance [1], Bad Temper [-10]

Es kostet also 13 Punkte einen Thorwaller zu spielen..

Zwerge

Zwerge haben folgende Werte:

Strength+2 [20], Health+2 [20], Dexterity -1 [10], Night Vision 5 [5], Resistant vs. mineral poisons +3HT [3], Resistant vs. Diseases +3HT [5], Magic Resistance 2 [4], Greed [-15], Size Modifier -1 [0]

Es kostet 32 Punkte einen Zwergen zu spielen.

Elfen

GURPS Abenteuerien

Elfen haben folgende Werte:

Strength-1 [-10], *Dexterity*+2 [20], *Age resistant* [5], *Night Vision* 5 [5], *Attractive* [5], *Acute Sense Hearing or Taste & Smell or Vision* 3 [6], *Resistant vs. Diseases* +3HT [5], *Voice* [10], *Magery* 3 [35], *Alcohol Intolerance* [-1], *Zweistimmiger Gesang* (x), *Sensible Smell* (-x)
Es kostet 80+/-x Punkte einen Elfen zu spielen.

Halbelfen

Halbelfen haben folgende Werte:

Strength -1 [-10], *Dexterity*+1 [20], *attractive* [5]

Es kostet 15 Punkte einen Halbelfen zu spielen. Halbelfen sind allesamt Viertelzauberer und können so über bis zu 5 angeborene Zauber ("Knacks") verfügen.

Kulturen

Da die Kulturen bei DSA4 relativ trivial sind (meist nur minimale Boni auf Talente, die in GURPS übertrieben wären), kann man generell empfehlen, eine entsprechende Ortskenntnis-Fertigkeit zu wählen. Es gibt nur einige spezielle Kulturen, welche erwähnenswerte Boni/Mali rechtfertigen:

Novadis

Wüstenkundig

Thorwall

Schwimmen, Zechen, Meereskundig

Ambosszwerge

Höhlenkundig, Zechen

Auelfen

Weltfremd

Professionen

Die folgenden Professionen sind nur Beispiele, wie man seinen Charakter gestalten könnte. Es steht jedem Spieler frei eine solche Profession zu wählen oder seine Punkte anders zu verteilen. Natürlich kann man diese Professionen auch beliebig abwandeln.

Botenreiterin

Einbrecher

Entdecker

Gauklerin

Jägerin

Krieger

Kundschafter

Magierin

Piratin

Ritterin

Söldner

Streuner

Dexterity+1 [20], Dagger [?], Brawling [?], Fencing oder ... [?], Stealth [?], Pickpocket [?], Carousing [?], Fast Talk [?], Savoir Faire [?], Street Lore [?],

Wundärztin

Legendensänger

Wildnisläuferin

Aussehen

Es gelten die Regeln zum Aussehen aus GURPS Lite, Seite 6-7.

(Sozial)Status

Es gelten die Regeln zum Status aus GURPS Lite, Seite 8. Folgende Tabelle zeigt die groben Werte für Aventurien:

Stufe	Beispiel
8	Kaiser des Mittelreiches oder liebliches Feld
7	Oberste Geweihte, etc.
6	Herzog
5	Graf
4	Baron
3	Edler, Junker
2	Ritter, reicher Händler, Magier, einfache Geweihte
1	Händler, Krieger

GURPS Abenteuerien

- 0 Freier Bürger/Arbeiter
- 1 (armer) Bürger, Landarbeiter
- 2 Leibeigener, Sklave, Bettler

Vermögen

Es gelten die Regeln zum Vermögen aus GURPS Lite, Seite 8. Da allerdings die meisten Helden keinen täglichen Beruf haben, können die dort angegebenen Punktekosten um 50% reduziert werden, da sie damit nur das Startkapital, nicht aber einen Beruf reflektieren. Damit gelten folgende Punktwerte und Geldsummen:

Kosten	Bezeichnung	Startkapitel
-13	total abgebrannt	0
-8	arm	1 Dukat
-5	ärmlich	2,5 Dukaten
0	durchschnittlich	5 Dukaten
5	Wohlhabend	10 Dukaten
10	Reich	25 Dukaten
15	Sehr Reich	100 Dukaten
25	<i>Stinkreich</i>	<i>500 Dukaten</i>

Hinweis: Stinkreich dürfte in einer typischen Kampagne für Spielercharaktere unpassend sein.

Wichtig zu bemerken ist, dass es keinerlei Gratis-Startausrüstung je nach Profession gibt. Die Professionen sind ohne jegliche Ausrüstung berechnet, daher muss die Startausrüstung ebenfalls vom Startgeld bezahlt werden.

Vor- und Nachteile

Neben den oben genannten speziellen Themen gibt es natürlich auch bei GURPS zahlreiche Vor- und Nachteile (mehrere hundert). Eine wichtige Besonderheit (die im GURPS Lite nicht beschrieben wird) ist, dass es für Vor- und Nachteile sog. "Modifikationen" (Enhancements & Limitations) geben kann, zum Beispiel könne man "Danger Sense" mit der Einschränkung nehmen, dass er nach jedem Einsatz erst 15 Minuten braucht, bevor er wieder aktiv werden kann. Dies würde den Vorteil dann billiger machen.

Hier wird erst einmal kurz eine Liste aller DSA4 Vor- und Nachteile aufgelistet, deren GURPS Äquivalent auch im GURPS Lite nachgelesen werden können.

DSA Bezeichnung	GURPS Bezeichnung	Seite
	Acute Senses	8
	Ambidexterity	8
	Animal Empathy	8
	Catfall	8
	Combat Reflexes	8
	Danger Sense	9
	Daredevil	9
	Empathy	9

GURPS Abenteuerien

	Enhanced Defenses (Dodge)	9
	Fearlessness	9
	Flexibility	9
	Hard to kill	9
	High Pain Threshold	9
	Language Talent	9
	Luck	9
	Night Vision	9
	Perfect Balance	9
	Resistant to Disease	10
	Resistant to Poison	10
Begabung	Talent	10

Natürlich ist das GURPS Lite nicht extrem ausführlich, so dass darin nicht für alle DSA4 Vor- und Nachteile kein Äquivalent beschrieben ist. Deshalb nun eine (kurze) Liste aller DSA4 Vor- und Nachteile und deren GURPS Äquivalent (mit Beschreibung und Kosten).

DSA Bezeichnung GURPS Beschreibung

Es gibt auch Vorteile, für die es kein GURPS Äquivalent gab und die daher neu definiert werden müssen:

Bezeichnung	Beschreibung
Zweistimmiger Gesang	Dieser Vorteil, den alle Elfen besitzen und der ansonsten nur von Halbelfen bei der Charaktererschaffung genommen werden kann, erlaubt das Erlernen und Anwenden der magischen Elfenlieder, siehe dort.

Begabungen

Da GURPS Lite hier nicht viele Beispiele bringt, hier einige "typische" Begabungen für aventurische Helden:

Fertigkeiten

Die Regeln für Fertigkeiten können im GURPS Lite, Seite ... nachgelesen werden. Im Folgenden eine (kurze) Liste der GURPS Äquivalente zu den DSA4 Talenten.

Kampf

Kampf wird nach den Regeln im GURPS Lite Seite 24-29 abgehandelt. Erweiterte Regeln hierzu finden sich im GURPS Basic Setⁱⁱⁱ und GURPS Martial Arts^{iv} (erscheint September 2007).

Magie

Magie wird leider nicht im GURPS Lite beschrieben, weshalb hier eine entsprechende GURPS Variante vorgestellt werden soll. Es ist zu beachten, dass die Regeln hier leicht von den "normalen" GURPS Magieregeln abweichen, um die speziellen Gegebenheiten in Aventurien so gut es geht wiederzuspiegeln. Würde man das normale GURPS Magiesystem verwenden, so würde sich der gesamte "Flair" der Magie verändern (siehe hierzu auch die optionale Regel zur GURPS Magie).

Magiebegabung

Magiebegabung ist ein Vorteil, den es in drei Stufen zu 5 (Stufe 0), 15 (Stufe 1) und 25 Punkten (Stufe 2) gibt. Jeder Zauber ist, wie bei DSA4 auch, effektiv eine eigene Fertigkeit. Die meisten Zauber sind "mental, schwer", es gibt aber auch einige, die "mental, sehr schwer" sind, wobei die Stufe der Magiebegabung als Bonus auf die Fertigungsstufe in allen Sprüchen angerechnet wird. Beispielsweise bekäme ein Magier mit Magiebegabung 2 einen Bonus von +2 auf alle Sprüche.

Um möglichst nahe an DSA zu bleiben, müssen alle "Vollzauberer" über den Vorteil "Magiebegabung 2" und alle "Halbzauberer" über "Magiebegabung 1" verfügen. Magiedilettanten müssen über den Vorteil "Magiebegabung Stufe 0" verfügen, was ihnen erlaubt, zu Beginn fünf Zauber zu wählen.

Während im GURPS Magiesystem die Zauberkosten von der Ausdauer bezahlt werden, verwendet GURPS Aventurien dafür einen eigenen Punktepool, welcher mittels des Vorteils "Energy Reserve (Magic)" aus GURPS Powers^v dargestellt wird. Der Vorteil "Magiebegabung" enthält bereits $10 + (\text{Stufe Magiebegabung} * 5)$ Punkte "Astralenergie". Weitere Punkte sind als Vorteil käuflich (maximal 5) zu je 2 GP. Normalerweise regenerieren sich 1W6:2 Punkte pro Tag.

Die Zauber

Im normalen GURPS Magiesystem werden die Zauber in Schulen eingeteilt und es gibt "Vorraussetzungen" (also um einen Feuerball lernen zu können, muss man vorher einige andere Zauber lernen). Auf diese Regeln wird verzichtet um das System näher an DSA heran zu führen.

Optionale Regeln

Optionale Regeln abseits der hier vorgestellten, welche aber für GURPS Aventurien durchaus geeignet sind.

Sinnesschärfe

Für gewöhnlich ist bei GURPS Sinnesschärfe der IQ Wert, variiert durch Vorteile wie "Aufmerksamkeit", etc. Dies führt dazu, dass sehr intelligente Charaktere meist auch sehr sinnesscharf sind. Wer dies nicht will, kann die Regel verwenden, dass die

GURPS Abenteuer

Sinneswahrnehmung nicht auf IQ, sondern auf dem Wert 10 basiert, modifiziert um die entsprechenden Boni/Mali durch Vor- und Nachteile.

Willenskraft

Für Willenskraft gilt das gleiche wie für Sinnesschärfe: Anstatt es auf IQ zu basieren, kann man es auf 10 (plus/minus die Boni/Mali durch Vor- und Nachteile) basieren lassen.

GURPS Magie

Das "Standard" Magiesystem von GURPS kennt keine Astralenergie. Stattdessen wird hier mit Ausdauer gezaubert, die sich nach den bekannten Regeln regeneriert (siehe GURPS Lite, Seite 31). Dies führt allerdings zu einem vollkommen anderen "Flair", da pro Tag wesentlich mehr Sprüche möglich sind, da sich Ausdauer wesentlich schneller regeneriert als Astralenergie. Wer dies jedoch wünscht, kann einfach auf die im Magie-Kapitel angegebenen Regeln zu den Zauberkosten verzichten und die Zauberkosten von der Ausdauer abziehen. Genauere Details können im GURPS Basic Setⁱⁱⁱ und in GURPS Magic^{vi} nachgelesen werden.

Magiebegabung

Anstatt festzulegen, dass Vollzauberer immer Magiebegabung 2 haben, kann man auch erlauben, dass auch Magier mit Magiebegabung 1 zu Gildenmagiern, etc. ausgebildet werden. Gleichzeitig könnte z.B. auch ein "Halbzauberer" Scharlatan über Magiebegabung 2 verfügen. Solche Ausnahmen müssten natürlich gut begründet werden und es wäre sehr wahrscheinlich, dass bestimmte Akademien und Lehrer eine bestimmte Begabung als Aufnahmebedingung erfordern (z.B. würde wohl Punin nur Menschen mit Magiebegabung 2 aufnehmen). Durch diese optionale Möglichkeit gäbe es etwas mehr Variation zwischen den Magiern.

Begründungen

Hier werden einige der Design-Entscheidung kurz begründet und evtl. rechnerisch dargelegt, für alle, die an so etwas Interesse haben.

Kulturpakete

...wurden größtenteils weggelassen, weil sie in DSA4 meist nur +1 auf diverse Fertigkeiten geben, was in GURPS nur zu einer aufgeblähten Liste der Fertigkeiten auf dem Charakterblatt führen würde. Nicht jeder Mittelländer hat automatisch schon einmal eine Armbrust, Bogen oder Wurfdolch benutzt - alle die es haben, können die Fertigkeit ja nehmen. Aus diesem Grund wurden nur solche Kulturen mit Paketen versorgt, welche über "erwähnenswerte" Boni oder Mali verfügen.

Astralenergie

...wird durch Energy Reserve (aus GURPS Powers^v) mit der Einschränkung "Regeneriert nur 1W6:2 Punkte pro Tag" [-40%] dargestellt. Außerdem wurde bestimmt, dass Magiebegabung schon einige dieser Punkte beinhaltet, um die Kosten für Magier nicht noch künstlich in die Höhe zu treiben.

ⁱ <http://www.sjgames.com/gurps/lite/>

ⁱⁱ http://www.sjgames.com/general/online_policy.html

ⁱⁱⁱ <http://www.sjgames.com/gurps/books/basic/>

^{iv} <http://www.sjgames.com/gurps/books/martialarts/>

^v <http://www.sjgames.com/gurps/books/powers/>

^{vi} <http://www.sjgames.com/gurps/books/magic/>