

KONVERTIERUNG

VON DSA NACH ILARIS

Bei jedem Systemwechsel stellt sich die Frage: Was tun mit dem liebgewonnenen Charakter? Nun, am besten du konvertierst ihn ins neue System! Hier findest du praktische **Tipps und Hinweise** für eine möglichst reibungslose Konvertierung von DSA4.1 oder DSA5 zu Ilaris.

Dabei versuchen wir gar nicht erst, jeden einzelnen Wert umzurechnen - dafür sind die Systeme zu unterschiedlich. Stattdessen werden wir den Charakter **neu** nach Ilaris **erstellen** und seine Stärken und Schwächen übernehmen.

Als **Beispiel** dafür konvertieren wir hier die maraskanische Verwandlungsmagierin Ischayscha von DSA4.1 nach Ilaris.

Deine Erfahrungen zählen!

Diese Konvertierungshilfe ist eine Arbeitsversion und alles andere als perfekt. Mit deinen Erfahrungen kannst du uns helfen, sie zu verbessern. Berichte über deine Probleme bei der Konvertierung im entsprechenden Thread im DSA-Forum oder schicke deine Erfahrungen an lschafzahl@gmail.com.

1. ERFAHRUNGSPUNKTE ABSCHÄTZEN

Als allererstes schätzen wir die **Erfahrungspunkte** (EP) ab, die du zum Generieren in Ilaris zur Verfügung hast. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, Bauchgefühl und Verstand. Beide haben ihre Stärken und Schwächen.

1. Bauchgefühl. Schätze ab, wie erfahren dein Held ist. Falls ihr eine ganze Heldengruppe konvertieren wollt, sprecht ihr euch untereinander ab; haben alle Helden eine ähnliche Anzahl an AP, sollte das natürlich auch in Ilaris so bleiben. Dann suche auf S. 13 die Entsprechung.

Ilona spielt Ischayscha, die nach DSA4.1 über 3130 AP verfügt. Sie schätzt ihre Heldin als einigermaßen kompetent, aber noch nicht extrem erfahren ein. Deswegen wählt sie die Stufe „kompetenter Abenteurer“ mit 4000 EP.

Diese Möglichkeit ist schnell und transportiert das Spielgefühl meistens gut. Allerdings können die Einschätzungen der Gruppe ziemlich **weit auseinandergehen**; während für manche DSA4.1-Spieler 6000 AP erst den Anfang bedeuten, schicken andere ihre ‚epischen Helden‘ schon wenig später in den Ruhestand. Deswegen gibt es auch noch eine zweite Möglichkeit.

2. Verstand. Du kannst die EP auch mit einer Faustformel abschätzen:

für DSA 4.1: $EP = 2000 + 0.4 \times AP$

für DSA5: $EP = 2000 + 2 \times (AP - 1100)$

Ilonas Verwandlerin hätte nach der Faustformel 3252 EP ($3130 \times 0.4 + 2000$). Ilona entscheidet sich, der Formel zu vertrauen und erstellt ihren Charakter nach Ilaris mit 3200 EP.

Auch die Formel ist natürlich nur eine Schätzung. Sie unterscheidet nicht zwischen dem optimierten Trollzacker Faserer Gladiator und dem fluffigen Ritter mit hohen Werten in Singen und Tanzen. Ersterer wird vielleicht Probleme haben, sein Konzept umzusetzen, während sich zweiterer über freie Punkte für neue Fähigkeiten freuen darf.

2. SCHLÜSSELFÄHIGKEITEN FINDEN

Jetzt gilt es, die **essenziellen Fähigkeiten** zu finden, die dein Charakter in Ilaris unbedingt haben muss, weil sie den Charakter ausmachen: Das wäre zum Beispiel die Fertigkeit Hieb Waffen und der Kampfstil Kraftvoller Kampf für den Thorwalschen Axtschwinger, die Fertigkeit Einfluss und die Gildenmagische Repräsentation für den Faserer Beherrscher oder der Vorteil Willensstark II für den furchtlosen Rondrianer. Notiere dir, **welche Attribute** auf welchen Werten du dafür brauchst. Diese Werte muss dein Charakter später unbedingt haben.

Ischayscha ist eine Gildenmagierin und Ilona möchte mindestens die Gildenmagische Repräsentation II erwerben. Dafür braucht sie eine KL von 6. Ihre umfassendes Interesse an vielen Wissensgebieten (hohe TaW, Gutes Gedächtnis, Nandusgefälliges Wissen) möchte Ilona mit den Vorteilen Scharfsinnig I und II darstellen, die praktischerweise ebenfalls KL 6 erfordern. Außerdem regeneriert Ischayscha überdurchschnittlich viel AsP (Astrale Regeneration III), dafür braucht sie eine hohe KO. Zuletzt muss sie eine gute Verwandlungszauberin sein. Um die Fertigkeit Verwandlung zu steigern, benötigt Ischayscha einen guten Wert in FF, KL oder KO - das sollte also kein Problem darstellen. Ilona entscheidet sich also, auf jeden Fall die Attribute KL und KO auf 6 zu steigern.

3. ATTRIBUTE STEIGERN

In diesem Schritt beginnst du, deine **EP** zu **verteilen**. Zuerst kaufst du die im letzten Schritt notierten Attribute, dann steigert du die anderen Attribute auf Werte, die dir passend erscheinen: Als **Faustregel** gilt:

für DSA4.1/5: $\text{Ilaris-Attribut} = \text{DSA-Attribut} - 8$



In Ilaris variieren Attribute allerdings etwas mehr als in DSA. Da jeder Punkt bezahlt werden muss, werden unerfahrene Charaktere nur wenige Attribute auf 6 besitzen. Umgekehrt haben legendäre Helden mindestens ein Attribut auf 10 und mehrere Attribute auf mindestens 6.

Ischayscha verfügt in DSA über folgende Attribute: MU 15, KL 14, IN 15, CH 14, FF 11, GE 14, KO 12, KK 8. In Ilaris steigert Ilona zuerst ihre KL und KO auf 6. Dann orientiert sie sich an den bisherigen Attributen und setzt IN auf 6 und MU, GE, CH und FF auf 4. KK soll weiterhin der Schwachpunkt der Magierin sein und wird nur auf einen Wert von 1 gesteigert.

4. VORTEILE

Manche Vorteile oder Sondertigkeiten besitzen ein Äquivalent in Ilaris, solche Vorteile könntest du direkt übernehmen. Meistens ist das aber nicht der Fall, also klammere dich nicht zu fest an deine bisherigen Vorteile. Versuche lieber, die **Idee** deines Charakters gut **umzusetzen**. Dazu kaufst du zuerst die Schlüsselvorteile aus Schritt 2, dann andere Vorteile, die zu deinem Charakter passen und deren Voraussetzungen du erfüllst. Sei dabei nicht zu zögerlich, Vorteile in Ilaris sind nicht sehr teuer!

Ilona beginnt mit den notwendigsten Vorteilen: Zauber I-IV, Gildenmagische Repräsentation I-II, Privilegien (Gildenmagier), Regeneration und Scharfsinnig I-II. Als weitere Vorteile erwirbt sie Flexible Magie und Kontrolliertes Zaubern. Außerdem entscheidet sie, dass die Giftresistenz durch Abgehärtet I gut zu ihrer Maraskanerin passen würde. Umgekehrt fallen zwei Vorteile weg, die keine Entsprechung in Ilaris haben: Begabung für den Zauber Adlerschwinge und Feste Matrix.

5. FERTIGKEITEN UND TALENTE

Nun geht es daran, die DSA-Talente in Ilaris-Fertigkeiten zu übersetzen. Die Probenwerte in Ilaris bewegen sich in einem ähnlichen Bereich wie die Talentwerte in DSA. Eine Magiekunde von 10 bedeutet in allen Systemen einen kompetenten Magiekundigen, der einfache Proben so gut wie immer besteht, aber trotzdem noch viel Luft nach oben hat. Deswegen kannst du die Fertigkeitswerte so erhöhen, dass die **PW insgesamt ähnlich** sind.

Alternativ kannst du auch einen **anderen Ansatz** wählen: Steigere die 1-2 wichtigsten Fertigkeitswerte auf das Maximum, das deine Attribute zulassen. Mittelwichtige Fertigkeitswerte setzt du auf ungefähr 4-5 und Steckenpferde auf 1-3.

Dann erwirbst du die **Talente**, die deinem Charakter entsprechen. Talente sind relativ teuer, also überlege dir genau, welche du kaufen möchtest. Es ist eher die Ausnahme, alle Talente in einer Fertigkeit zu besitzen. Bedenke, dass sich Talente erst ab einem Fertigkeitswert von 5 lohnen - bis dorthin ist es besser, einfach den Fertigkeitswert zu erhöhen.

Ischayschas bestes Talent ist Magiekunde (TaW 12), knapp gefolgt von Stäbe, Selbstbeherrschung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Geschichtswissen, Götter und Kulte, Menschenkenntnis und Sagen und Legenden (je TaW 7-10).

In Ilaris erhält Ischayscha deswegen einen FW von 5 auf Magiekunde und Ilona erwirbt das Talent Magietheorie. Derekunde erhält ebenfalls einen FW von 5 und Ilona kauft die Talente Pflanzenkunde und Tierkunde. Auf das Talent Geographie verzichtet Ilona, weil Ischayscha in DSA keine guten Werte in Geographie und Sternkunde besaß. Mythenkunde und Selbstbeherrschung erhalten auch einen hohen FW. Auf die Fertigkeit Stangenwaffen muss Ilona hingegen weitgehend verzichten - sie braucht noch EP für ihre Zauber und möchte die teure Waffenfertigkeit nicht steigern.

Manche Talente, besonders in den Bereichen Wissen, Handwerk und Kunst, haben in Ilaris **kein Gegenstück**. Du kannst sie als **Freie Fertigkeiten** umsetzen. Auch Sprachen und Schriften sind Freie Fertigkeiten. Freie Fertigkeiten kosten nicht viel, also nutze die Chance und verleihe deinem Helden einige interessante Hobbies! Dabei gibt es auch Möglichkeiten, die es in DSA nicht gab: Wenn dein Held ein begeisterter Immanspieler oder Gourmet ist, lässt sich das in Ilaris darstellen.

Kryptographie (TaW 10) und Brett- und Kartenspiel (TaW 7) sind zwei von Ischayschas besten Talenten. Ilona erwirbt daher die Freien Fertigkeiten Kryptographin II und Brettspielerin I. Außerdem werden all ihre Sprachen und Schriften in Freie Fertigkeiten konvertiert.

6. ZAUBER UND LITURGIEN

In diesem Schritt wird es zu den größten Unterschieden zwischen deinem DSA- und deinem Ilaris-Charakter kommen. Denn in Ilaris steigertest du nicht Zauber oder Liturgien, sondern Fertigkeiten. Du musst dich daher für **2-3 Fertigkeiten entscheiden**, in denen dein Charakter glänzen soll.

Das macht gerade Helden zu schaffen, die viele nützliche Zauber aus ganz verschiedenen Gebieten gesteigert haben. Du musst nicht unbedingt auf alle diese Zauber verzichten - du kannst auch einen Zauber kaufen, ohne die Fertigkeit zu steigern. Die Zauber gelingen dann trotzdem relativ oft, aber spontane Modifikationen oder starke Wirkungen wirst du nicht erzielen können.

Deswegen solltest du deine **Zauberliste** gut **durchforsten** und die Fertigkeiten notieren, mit denen sie gewirkt werden. Dann suchst du die Fertigkeiten aus, die du steigern möchtest. Manchmal lohnt es sich auch, für einen Zauber **ähnliche Alternativen** zu finden. Wenn du schon einige Eigenschaftszauber besitzt, könntest du den Blitz dich find (Einfluss) durch den Plumbumbarum (Eigenschaften) ersetzen. Oder wenn du die Eigenschaft Kraft steigern möchtest, eignet sich der Fulminictus (Kraft) besser als der Ignifaxius (Feuer).



Ischayschas wichtigste Zauber sind der Adlerschwinge in drei Varianten, der Attributo, der Balsam, der Blitz dich find, der Visibili, der Odem, der Armatrutz und der Salander. Viele dieser Zauber können in Ilaris über die Fertigkeit Verwandlung gewirkt werden. Verwandlung erhält daher einen FW von 6 und Ilona kauft die zugehörigen Zauber Adlerschwinge (3x), den Balsam und den Visibili. Die zweite Zauberfertigkeit wird Eigenschaften mit dem Zauber Attributo, die dritte Kraft mit dem Analys und dem Odem.

Für einige Zauber fehlen Ilona die EP. Sie plant deswegen, so schnell wie möglich den Salander, den Armatrutz und (statt des Blitz dich find) den Plumbumbarum zu erwerben. Damit wären ihre wichtigsten Zauber auch in Ilaris verfügbar.

Vergiss übrigens nicht, wichtige **Rituale** ebenfalls zu konvertieren. Vor allem die Bindung des Ritualgegenstandes ist ein Muss!

Zu wenige oder zu viele EP?

Wahrscheinlich hast du jetzt entweder noch EP übrig, oder dir fehlen noch EP für wichtige Zauber oder Fertigkeiten. Gehe also Schritte 4-6 noch einmal durch und Sorge für den nötigen Feinschliff.

7. EIGENHEITEN

Eigenheiten sind eine Möglichkeit, deine **Nachteile** nach Ilaris zu **portieren**. Gerade Nachteile wie Jähzorn, Neugier oder andere Persönlichkeitsschwächen eignen sich perfekt für Eigenheiten. Eigenheiten sind aber auch so viel mehr: Viele Vorteile wie Wesen der Nacht (DSA4.1), Gutaussehend oder Begabungen lassen sich hervorragend als Eigenheiten darstellen. Zusätzlich können Eigenheiten auch andere positive Charaktereigenschaften darstellen, die in DSA nicht von den Regeln abgedeckt sind.

Umgekehrt musst du in Ilaris auch keine Nachteile wählen, um Punkte ignorieren. Nutze also die Gelegenheit, deine **Nachteile** zu **hinterfragen**. Welche von ihnen machen den Charakter aus? Welche spielst du gerne aus, und welche hast du eher wegen der Punkte gewählt? Letztere brauchst du nicht mehr!

Oft ist es eine gute Idee, mehrere **Vor- und Nachteile** zu einer Eigenheit zu **kombinieren**, die dann positive und negative Aspekte in sich vereint und so öfter einsetzbar ist.

Ilona kombiniert den Vorteil Begabung (Adlerschwinge) mit dem Nachteil Arroganz zur Eigenheit „Stolz auf ihre Verwandlungskünste“ - eine elegante Kombination von positiven und negativen Aspekten. Den Lästigen Mindergeistern gibt sie einen kleinen Twist, denn „Freundin der Mindergeister“ ist kein reiner Nachteil mehr, sondern kann auch nützlich sein. Den Nachteil Neid hat Ilona dagegen nur gewählt, um die teure Magierprofession zu finanzieren. Er kommt in Ilaris nicht mehr vor.

Zuletzt solltest du überprüfen, ob du auch **nichts vergessen** hast. Die Zusammenstellung auf S.41 hilft dir dabei. Trotzdem ist es natürlich immer möglich, dass du die eine oder andere Fähigkeit übersehen hast. In den meisten Fällen macht es Sinn, nach dem ersten Abenteuer die letzten Ecken und Kanten auszubessern.

Viel Spaß mit deinem konvertierten Charakter!

Achtung: Nützlicher als gedacht!

Diese Schritte helfen übrigens nicht nur bei der Konvertierung eines Charakters. Auch wenn ich einen neuen Charakter für Ilars erstelle, gehe ich in dieser Reihenfolge vor!