

## **DSA 3** DSA 3 regelwerk

**Post by "Korazar" of May 17th 2003, 2:48 am**

\tschuldigung für das sezieren, manchmal hab\ ich solche Anfälle. :wink:

Und ja, es war nötig das Regelkonstrukt zu ändern, alleine um DSA gegenüber anderen Rollenspielsystemen konkurrenzfähig zu halten. Schließlich bieten sowohl Gurps, MechwarriorRPG und viele viele andere ein wesentlich freieres Generierungssystem als DSA3. Gerade diese Freiheit gefiel vielen Spielern ausserordentlich gut und wurde durchaus auch für DSA gefordert und/oder als Hausregel eingeführt.

Was Hintergrundinfos angeht: das gesamte Material wird ja derzeit überarbeitet und den neuen Regeln angepasst, also sehe ich da keine Schwierigkeiten für Anfänger, sich nötiges Wissen anzueignen. Ausserdem (ein sehr wichtiges ausserdem) hat DSA ja eine gewaltige Spielergemeinschaft. Wenn also jemand auf biegen und brechen nicht mehr weiterkommt weil ihm Infos fehlen, dann braucht er nur einen Stein zu werfen und trifft prompt drei Leute die es ihm erklären können (zumindest sobald sie aufgehört haben ihn zu verprügeln; wer wird schon gerne mit Steinen beworfen?).

Damit das DSA4 das Powergamen... nun ja, nicht erschwert hast Du auf alle Fälle recht. Aber ich nehme das gerne in Kauf, wenn ich mir dafür meinen Char endlich genauso austüfteln kann, wie ich es gerne hätte.

Und nochmals, Du bist niemandem \"auf die Zehen gelatscht\"! (Du hattest nur das Pech, dass ich diskutierfreudiger und sadistischer Mistkerl gerade als einziger hier war um Deinen Post auseinanderzunehmen :twisted: )

Übrigens @ fett Jamaica

[www.mythos.de](http://www.mythos.de) ansurfen und mittels einer E-Mail nach DSA3 Regelwerken fragen. Da müsste noch einiges herumliegen.