

DSA 5 Hat die 5te Edition euer DSA verändert?

Post by "Lyril" of Jun 1st 2018, 11:04 am

Unterschied zu DSA4.1

Klassen:

Ja man sieht gewisse Klassen inzwischen weniger, weil sie keine Vorteile mehr bringen.

Früher hattest du in jeder Gruppe gefühlt 1 Korgeweihten, ne Badok Elfe, dazu den Universal Dämonologen alles können Weißmagier und was auch immer.

Dazu waren überall Thorwaller vertreten, und auch der ich lebe seit meinem 4ten Lebensjahr in einer Akademie und bin ein Musterschüler Magier fand noch Zeit für sein Zeitstudium als Zuckerbäcker.

Die Badok Elfen gibt es noch immer hier und dort aber allgemein hat das System "alles was du kannst kostet AP und es gibt keine Geschenke mehr" dazu geführt dass viele etwas seltsame Kombinationen gestorben sind.

Kämpfe:

Da ist die Zusammenfassung. Angenehmer da kürzer. Vieles womit womit keiner gespielt hat (Ausdauer) hat man gestrichen. Statussystem sinnig und gut eingeführt. Wunden wurden gestrichen (hat auch keiner benutzt). Reichweite kann man nun auch einfach im Nahkampf nutzen. (Haben wir auch in DSA4 nie benutzt da umständlich)

Regeln:

Allgemein spielt sich das System deutlich angenehmer und flüssiger. Regeln sind logischer und basieren mehr auf einheitliche Systeme. 3 Zähigkeit erschwert die Zauberprobe auf die Selbe Art und Weise wie die 2er Erschwernis beim Klettern ohne Kletterhilfe oder was auch immer.

Das QS System bringt eine weitere Qualität ins Probe Ergebnis.

Auch Routineregung ist zB etwas was unnützes Würfel wegfallen lässt.

Insgesamt ist in meinem Augen das neue Regelwerk dem alten weit überlegen. Nicht perfekt aber sehr viel besser.

Publikationen:

Da ist halt in meinen Augen das gigantische Manko bei DSA5. Wenn du eine Regel nicht kennst hoffe dass sie ein anderer am Tisch kennt. Dinge zu finden ist ein unding bei DSA5. In Buch 1 steht was in Buch 4 und 5 auch und in Buch XYZ kann auch noch was dazu stehen. Oder halt nicht. Die Regeln sind so unglaublich gesplittet. Hilfe sollte das Regelwiki bringen das in der derzeit abgelieferten Form unter aller Sau ist.

ansonsten sind die Bücher super schön, toll gemacht, qualitativ hochwertig.

Die Abenteuer stechen da heraus. Alle bisher gespielten Abenteuer waren sehr gut und waren mit allen Regeln die man auch braucht für Besonderheiten bestückt.

Von den Kurzabenteuern (Heldenwerken) auch bisher 2 gespielt und mit beiden viel Spaß gehabt.

Aventurien an sich:

Hat sich gar nichts geändert. Wie auch?

Karmales wurde regeltechnisch geändert. Es gibt keine Alleskönner Magier mehr. Im Grunde finde ich sogar ist die Welt der "Helden" und die Welt des "Normalo Aventuriers" weiter zusammen gerückt. Vorallem an Magiern sieht man es. Nun ist es sinnvoll das der Heilmagier sich auf das Heilenspezialisiert. Der Kampfmagier auf den Kampf der Illusionist auf Illusionen. Und dies ist innerweltlich auch sehr stimmig.

In DSA4.1 hat man das zauberblatt von Magier 1-1000017 angeschaut und auf allen hast du ab einem Wert von X AP die gleichen 20-25 zauber gefunden + 4-5 "individuelle Fluffzauber".

Ansonsten ist im Grunde wirklich alles gleich. Nichts neues. keine wirklichen Veränderungen die irgendwas wirklich im DSA gefüge stören würde.