

Hat die 5te Edition euer DSA verändert?

Post by "Delta" of Jun 1st 2018, 11:27 am

Mein Gesamteindruck:

Die "Klassenwahl" hat sich ganz klar verändert. Die Zeit der Thorwaler ist vorbei, Ritter tauchen jetzt ebensooft auf wie Schwertgesellen, die Magierquote hat massivst abgenommen, das sind natürlich alles gewünschte Effekte die so auch durchaus funktionieren.

Allerdings beobachte ich nicht wirklich, dass Kämpfe wirklich schneller gehen, man trifft vielleicht öfter, macht dafür aber weniger Schaden, das ist natürlich wie alles hier eine Beobachtung rein auf meine privaten Runden bezogen, YMMV.

Der Frust aus der Zaubererfraktion ist in meinem Spielumfeld echt und wird auch gerne vorgetragen, vieles davon ist natürlich Jammern auf sehr hohem Niveau das sich sicherlich legen wird, aber die "AP-Hypothek" von Zauberern und Geweihten ist schon ein echtes Problem das bei uns auch schon mit Hausregeln angegangen wird, ich habe es jetzt schon zweimal erlebt dass ein Spieler sich überlegt hatte, einen Geweihten zu spielen, und dann am Ende das gleiche Konzept lieber als rein weltlichen Charakter umgesetzt hat (einmal hätte es ein Korgeweihter werden sollen der dann lieber zum profanen Kämpfer wurde, einmal ein Firungeweihter der dann zum einfachen Jäger wurde) weil man diese Hypothek gerade bei den übernatürlichen Charakteren, die direkt auf profanen Gebieten mit anderen Charakteren konkurrieren, schon extrem spürt. Das ist jetzt nichts was man nicht irgendwie wieder ins Lot bringen kann mit Hausregeln, aber fällt mir zumindest negativ auf.

Bei Geweihten ist es generell ein Mix aus "Oh, hey die sind jetzt ja viel nützlicher!" und "Oh, muss jetzt wirklich jeder Boroni einen Rabenschnabel haben?", letzteres jetzt nur ein Beispiel aber man hat schon das Gefühl dass die Geweihtenschaft sehr in eine bestimmte Ecke gedrängt wird, ich hoffe sehr dass hier folgende Götterwirken-Bände noch mehr Optionen bringen.

Was gemischt aufgenommen wurde waren die Stil-Sonderfertigkeiten, die zwar teils ganz nett sind aber insgesamt als sehr unbalanciert und teilweise nicht so recht zur speziellen Profession passen wollen, sie geben eben sehr spezielle Boni die nicht immer dem entsprechen was sich

der Spieler unter einer Akademie/Schule/Was auch immer vorstellt.

Aventurien selbst hat sich nicht wirklich verändert, außer dahingehend dass ich gerade Andergast jetzt ein sehr viel interessanteres Pflaster als früher finde und auch mehr Abenteuer dort ansiedele, aber ansonsten hatte die Welt ja nicht wirklich viel Gelegenheit sich zu verändern, bleibt abzuwarten was kommende RSHs und Kampagnen da noch bringen werden.