

## Hat die 5te Edition euer DSA verändert?

**Post by "Gast" of Jun 2nd 2018, 6:38 pm**

Ja, DSA5 hat unsere Spiel grundlegend verändert, weil wir mit DSA5 endlich wieder DSA spielen können. Die vierer Version endete auch nach dem x-ten Versuch immer wieder in einem Fiasko. Es hat für uns einfach nicht funktioniert.

Es wird vergleichsweise wenig gekämpft, das ist bei uns auch so. Wenn es aber zum Kampf kommt, dann ist es immer spannend und für unsere Gruppe genau die richtige Mischung aus taktischen Möglichkeiten und Tödlichkeit. Gerade die Sonderfertigkeiten und Sonderregeln für Tiere machen auch aus einer Zufallsbegegnung mit z.B. Sumpfranzen eine immer noch spannende Angelegenheit. Eigentlich genau so wollen wir es haben. Besonders begeistert uns die Tatsache, dass die Helden auch im dritten Jahr regelmäßigen, wöchentlichen Spielens keine Halbgötter sind, die sich vor nix mehr fürchten müssen. Das hat uns bei DSA3 wirklich genervt.

Die Entscheidung der Charakterwahl wurde bisher nicht durch das neue System beeinflusst. Bisher spielen wir immer noch mit den Helden, die wir uns bei Erscheinen des Grundregelwerkes erstellt haben. Und da hatten wir noch keine Ahnung und haben einfach mal gemacht.

Was schon auffällt und bisweilen beklagt wird, ist der "Machtverlust" des Magiers. Einige Sprüche wurden echt kastriert. (Blitz Dich find, Paralysis, Bannbaladin) Viele Sprüche sind teurer geworden und gleichzeitig sind die Möglichkeiten zur Steigerung der AsP eingeschränkt. Die 200 AsP Monster von früher scheinen so nicht mehr möglich zu sein. (Ich weiß aber auch nicht ob das bei DSA4 so umsetzbar war.) Trotzdem werden die Änderungen von allen Spielern akzeptiert, da sie für ein schöneres Spiel am Tisch sorgen. Gerade der Bannbaladin sorgte schon für einige arg bizarre Spielsituationen.

Auch Sammelproben werden oft und gerne eingesetzt. Das System mit den Proben gefällt allen mega-gut. Allen war nach kurzer Zeit klar wie das funktioniert und was jeder Held machen kann. Allerdings ist die 3W20 schon etwas umständlich und gerade um 2.00 Uhr nachts kommt es schon mal zu Anfällen ausgeprägter Dyskalkulie. Was das aber ausgleicht, ist die Logik der Proben auf die drei beteiligten Eigenschaften. Das finden alle nachvollziehbar und gut so. Auch extrem gut ist, dass für alle Mechaniken die gleichen Regeln gelten. DAS kann man dann auch als SYSTEM bezeichnen. DSA4 haben wir als krudes Konvolut von sich teilweise

widersprechenden Subsystemen wahrgenommen.

Besonders gut gefallen uns die Anwendungen der Sonderfertigkeiten. Mit Ausnahme des etwas doofen "Haltegriffs" bringen Sonderfertigkeiten kleine Boni - bei DSA4 fanden wir sehr un schön, dass der Meister öfter (gerade im Kampf) sagen musste: Hast Du die und die Sonderfertigkeit? Nein? Dann kannst du das nicht machen.... Führte zu vielen unnötigen Diskussionen.

Überhaupt: Mit DSA5 hat die elende Regel-Diskutiererei komplett aufgehört. Regeldiskussionen hatten wir die letzten 3 Jahre gar keine. Zwar haben wir darüber diskutiert ob der " Große Bannstrahl" im Vergleich zum "Bannstrahl" Sinn macht, aber das abseits des Spielens und wir waren uns nach ca. 3 Minuten einig, dass da dem sehr geschätzten Herrn Spohr mal ein kleiner Lapsus unterlaufen ist.

Auch im Vergleich zu DSA3 schneidet DSA5 bei uns wesentlich besser ab: Bei uns konnten nach relativ kurzer Zeit irgendwie alle Helden das Gleiche. Zauberer waren extrem interessant - Krieger eher lahm. Bei DSA5 haben allein schon wegen der vielen interessanten Optionen bei den Sonderfertigkeiten alle Spieler eine sehr hohe Langzeitmotivation, die wir bisher bei keinem anderen Rollenspielsystem gefunden haben.

Zum System kann ich nur aus meiner subjektiven Sicht berichten, dass DSA5 für uns tatsächlich das beste DSA aller Zeiten geworden ist.

Als Hauptmeister bin ich mit der Qualität der neuen Quellenbücher Siebenwindküste und Streitenden Königreiche extrem zufrieden. War die Recherche früher für mich früher mühsam und eher eine Qual, haben mich beide o.g. Bücher wirklich begeistert. War ich anfangs eher skeptisch hier wieder aufgewärmte Kost vorzufinden, haben die Autoren es geschafft, dem vermeintlich sattem bekannten Hintergrund völlig neue Aspekte zu entlocken. Beide Bücher haben die Region so lebendig vor meinem geistigen Auge entstehen lassen, wie es kaum ein anderes Quellenbuch geschafft hat.

Die Abenteuer haben mich bisher nicht zu 100% überzeugt. Für meinen Geschmack fehlt bisher ein richtiger Hit. Die Theaterritterkampagne und auch die Heldenwerke sind nett, aber sie können nicht mit Abenteuern wie z.B. der "Quanionsqueste" oder "Herren von Chorhop" mithalten. Auch habe ich das Gefühl, dass der Metaplot irgendwie nicht mehr weitergeführt wird. Der Metaplot war aber für uns seit 30 Jahren ein großes Plus bei DSA. Dazu passt, dass mit

"Unheil über Arivor" zwar große Ereignisse angekündigt werden, dann aber nix mehr nachkommt.

Was mir an DSA5 ganz und gar nicht gefällt ist die Produktpolitik von Ulisses seit ca. 6 Monaten - aber das ist ein anderes Thema.