

DSA 5 Hat die 5te Edition euer DSA verändert?

Post by "Famburasch" of Jun 2nd 2018, 9:21 pm

DSA 3 hatte mit der Götter, Magier und Geweihte die beste Box aller Zeiten. Allerdings waren die Unterschiede zwischen Magiern und dem Rest zu groß. Nach einer längeren Rollenspielpause hatten wir DSA 4 übersprungen und uns DSA 4.1 angeschaut. Allerdings sind wir mit dem Regelwust und vor allem der Generierung nicht warm geworden (von Dämonenbeschwörung, Golembau usw. will ich garnicht reden). Es gab Fuchse, die sich rein gearbeitet haben, anderen war das zuviel, also wieder zurück zu DSA 3 mit Hausregeln. Nach dem wir die Beta getestet hatten, waren wir geteilter Meinung über das kommende System, DSA 5 beta war einfach nicht rund, eher alpha.

Dann kam das GRW 5 und wir waren begeistert.

Die mit dem Kompendium usw. angebotenen Fokusregeln verkomplizieren wieder und kosten viel AP. Dank Baukastensystem lassen wir sie problemlos weg, nur die Zauber und Liturgienweiterungen und zugehörige SF werden genutzt. Trefferzonen, Waffenvorteile, Jagdregeln usw. nutzen wir nicht. Vieles mit hier mal +1 und da Teilprobe CH +1 oder so ist uns einfach zu viel. Also GRW plus Magie 1 und 2 sowie Götterwirken werden benutzt und decken unsere Bedürfnisse zu 90% ab. Wir vermissen nur Werte für Dämonen und Elementare.

Schmerzlich vermissen wir den Fluff, also Regionalbeschreibungen aber auch gute Texte (ich denke nur an die Amazeroth-Geschichte im Mysteria Arkana). Daher werden die alten DSA 3 und 4 Regionalbeschreibungen verwendet. Wer nur DSA 5 hat, für den sehe ich darin eine große Lücke, vielleicht hätte man (aus meiner Sicht) besser mehr Regionalbeschreibungen heraus gebracht und weniger Fokusregeln, sprich Kompendium usw. Tiere, Monster usw. finden wir in DSA 5 viel besser weil sie mehr können, frühere Spielwerte z.B. zu Drachen oder Krakenmolchen waren ein Witz.

Optisch finde ich die Landschaftsbilder und Tiere/Monster super, die Personen sind mir oft zu glatt, zu brav, das sieht teilweise einfach nicht erwachsen aus.

Wirklich negativ finde ich die begrenzte Anzahl und vor allem die Darstellung der Meisterpersonen. So finde ich den Thorwaler Muskelprotz, den Ali Baba-Verschnitt und den horasischen Frauenschwarm einfach unterderisch schlecht. Und die alten Landkarten waren schöner.

Ein schlankes DSA 5 nach GRW plus Zauber und Liturgien aus den Erweiterungen ist für unsere Runde das beste DSA aller Zeiten.

Es hat aber noch viel Potential nach oben, durch neue interessante Meisterpersonen, spannende Regionalbeschreibungen (ich kenne bisher nur die Streitenden Königreiche und die sind super - weiter so!), über diesen Fluff lässt sich dann auch ein spannender Metaplot aufbauen.

Unter den neuen Abenteuern sticht bisher positiv Ewiger Hass heraus (als Spieler erlebt), etwas enttäuscht bin ich von Niobaras Vermächtnis, ich leite es gerade und wenn du nicht viel improvisierst, zieht sich das wie Kaugummi und der Spannungsbogen geht in einer endlosen Schnitzeljagd verloren. Kein Vergleich zu Phileasson.

Also ich wünsche mir: Gute Texte, weitere Regionalbeschreibungen im Stil von Nostergast, bessere Meisterpersonen und mit ihnen ein spannender Metaplot, den man in guten Abenteuern erleben kann.

Ah und noch was. Mehr geheimnisvolle Götterverehrung, Irrglauben und Ketzerei, einsame Dörfer mit seltsamen Glaubensvorstellungen weit weg von Silem-Horas Edikt, Vorlagen finden sich beispielsweise in Schild des Reiches, Punkte die in Streitende Königreiche super aufgegriffen und ausgearbeitet wurden. Mehr davon!