

DSA 5 Erstellung von Spezies plus 19 SC's

Post by "Agapir" of Nov 11th 2018, 5:44 pm

Den zwölfen zum Gruße;

da ich hier recht neu bin und noch nicht alle Themen durch habe, wo ein solches Thema bereits erstellt wurde, habe ich mich entschlossen, allen DSA5- "Neulingen" und alteingesessenen ein bisschen bei der Erstellung der Charaktere, insbesondere bei den recht mager bestückten Spezies (lediglich 4 im GRW) zu helfen. Da ich in einer Nacht und Nebelaktion mir stundenlang den Kopf zermatert habe und durch zahlreiches stöbern in Beiträgen, aber auch in DSA5- Werken nach einer möglichen Berechnungsformel und weiteren SC's Ausschau gehalten habe (ohne Erfolg 😞), bin ich nun zu dem Schluss gekommen, die Formel eigenhändig zu benutzen.

Zunächst einmal zur Berechnung einer Spezies:

HINWEIS: Veränderung nach hilfreichen Tipps; danke dafür 😊

Der LE- Grundwerte sollte standardmäßig 5 sein, Abweichungen davon je +6AP/-4AP

Die Grundwerte von SK und ZK liegen bei -5, Abweichungen davon werden mit +/- 25AP berechnet

Die übliche (Reise-)Geschwindigkeit (GS) liegt bei 8, Abweichungen davon werden mit +/- 4AP verbucht

Bei den Vor- /Nachteilen werden einfach die entsprechenden Kosten mit übernommen

Da die Eigenschaftsänderungen keinerlei Auswirkungen wie bei DSA4 haben, sondern lediglich die maximale Steigerungsgrenze bestimmen (siehe GRW S.88), werden hier keine Kosten fällig

Nach diesem "Vorwort" 😊 will ich auch nicht weiter was erklären und gebe euch nun ein paar Werte zu den von mir erdachten Spezies (15) und den vier aus dem GRW.

Dabei ist jedoch zu bedenken, dass alle selbst entwickelten Spezies nicht unmittelbar mit den DSA5- Regeln übereinstimmen und man immer noch am besten mit dem Meister (er hat ja auch schließlich das letzte Wort 😊) absprechen sollte. Die einzelnen Berechnungen ruhen dabei auf dem GRW, Bestiarium 1 + 2, sowie dem Almanach.

"alte" Spezies:

Mensch (0AP)

LE 5 GS 8

SK -5 V/N: -/-

ZK -5 Mod.: eine beliebige +1

Elf (18AP)

LE 2* (-12AP) GS 8

SK -4 (+25AP) V/N: +30AP/ -

ZK -6 (-25AP) Mod.: IN/ GE +1;

KL oder KK -2

Vorteile: Zauberer (+25), Zweistimmiger Gesang (+5AP)

*durch Berechnung von lediglich -4AP somit wie im GRW (danke nochmals für die Hinweise an dieser Stelle 😊)

Halbelf (0AP)

LE 5 GS 8

SK -4 (+25AP) V/N: -/-

ZK -6 (-25AP) Mod.: eine beliebige +1

Zwerg (60AP)*

LE 8 (+18AP) GS 6 (-8AP)

SK -4 (+25AP) V/N: -/-

ZK -4 (+25AP) Mod.: KO/ KK +1

CH oder GE -1

* evtl. ein Berechnungsfehler in der Errata, da im GRW dort 61AP stehen

neue Spezies:

Achaz (62AP)

LE 5 GS8

SK -4 (+25AP) V/N: +57AP/ -20AP

ZK -5 Mod.: IN +1; KK -1

Vorteile: Begabung [Schwimmen] (+12AP); Beidhändig (+15AP); Dunkelsicht 1 (+10AP); nat. RS 1 (+10AP); Richtungssinn (+10AP)

Nachteile: Angst vor Dunkelheit 1 (-8AP); Eingeschränkter Sinn [Gehör] (-10AP); Unfähig [Singen und Musizieren] (-2AP)

Ork (13AP)*

LE 8 (+18 AP) GS 8

SK -6 (-25AP) V/N: +35AP/ -15AP

ZK -5 Mod.: MU/ KK +1

KI/ CH -1

Vorteile: Dunkelsicht 1 (+10AP); Kälteresistenz (+5AP); Zäher Hund (+20AP)

Nachteile: Schlechte Eigenschaften [Aberglaube und Jähzorn] (-5/-10AP)

* leicht modifizierte Werte von Almanach

Goblin (7AP)*

LE 5 GS 6 (-8AP)

SK -6 (-25AP) V/N: +45AP/ -5 AP

ZK -5 Mod.: GE/ IN +1

MU/ KK -1

Vorteile: Dunkelsicht 2 (+20AP); Flink (+8AP)

; Herausragender Sinn [Gehör] (+12AP); Kälteresistenz (+5AP)

Nachteile: Schlechte Eigenschaft [Neugier] (-5AP)

* stark modifizierte Werte von Almanach

Maru (38AP)

LE 6 (+6AP) GS 8

SK -5 V/N: +55AP/ -23AP

ZK -5 Mod.: KO/ KK +1

KL/ CH -1

Vorteile: Beidhändig (+15AP); Dunkelsicht 1 (+10AP); Verbesserte Regeneration [LE] 1 (+10AP); Zäher Hund (+20AP)

Nachteile: Blutausch (-10AP); Kälteempfindlich (-3AP); Schlechte Eigenschaft [Jähzorn] (-10AP)

Biestinger (42AP)*

LE 0 (-20AP)* GS 6 (-8AP)

SK -4 (+25AP) V/N: -/ -5AP

ZK -3 (+50AP) Mod.: IN/CH/GE +1

KO -1; KK -2

Nachteil: Schlechte Eigenschaft [Neugier] (-5AP)

* vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Minotaurus (23AP)

LE 5 GS 8

SK -5 V/N: +20AP/ -22AP

ZK -4 (+25AP) Mod.: KO/KK +1

KL oder CH -2

Vorteil: Verbesserte Regeneration [LE] 2 (+20AP)

Nachteile: Bluttausch (-10AP); Farbenblind (-2AP); Schlechte Eigenschaft [Jähzorn] (-10AP)

Holberker (10AP)

LE 5 GS 8

SK -7 (-50AP) V/N: +40AP/ -5AP

ZK -4 (+25AP) Mod.: IN/GE +1

KL oder KK -2

Vorteile: Dunkelsicht 1 (+10AP); Krankheitsresistenz 1 (+10AP); Zäher Hund (+20AP)

Nachteil: Schlechte Eigenschaft [Aberglaube] (-5AP)

Leviatan (60AP)*

LE 8 (+18AP) GS 8

SK -4 (+25AP) V/N: +20AP/ -3AP

ZK -5 Mod.: KK +2; GE -2

Vorteil: nat. RS 1 (+20AP)

Nachteil: Kälteempfindlich (-3AP)

* stark modifizierte Werte von Bst 2

Grolm (17AP)*

LE 0 (-20AP)* GS 6 (-8AP)

SK -4 (+25AP) V/N: +25AP/ -5AP

ZK -5 Mod.: KL/FF +1; KK -2

Vorteil: Zauberer (+25AP)

Nachteil: Schlechte Eigenschaft [Goldgier] (-5AP)

* vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Krakonier (7AP)*

LE 3 (-8AP)* GS 6/9 (Land/Wasser) (+/-0)

SK -5 V/N: +15AP/ -

ZK -5 Mod.: eine beliebige +1

Vorteil: Wasserlebewesen (+15AP)

* vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Nymphe (68AP)*

LE 2 (-12AP)* GS 8

SK -3 (+50AP) V/N: +55AP/ -

ZK -6 (-25AP) Mod.: IN +1; CH +2

KO -1; KK -2

Vorteile: Gut aussehend 2 (+40AP); Wasserlebewesen (+15AP)

*vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Dunkelelf (18AP)*

LE 6 (+6AP) GS 8

SK -4 (+25AP) V/N: +35AP/ -23AP

ZK -6 (-25AP) Mod.: IN/GE +1

KL oder KK -2

Vorteile: Kälteresistenz (+5AP); Zauberer (+25AP); Zweistimmiger Gesang (+5AP)

Nachteile: Hitzeempfindlich (-3AP); Lichtempfindlich (-20AP)

leicht modifizierte Werte von Bst. 2

Necker (37AP)**

LE 2 (-12AP)** GS 6/8 (Land/Wasser) (+/-0)

SK -4 (+25AP) V/N: +65AP/ -16AP

ZK -6 (-25AP) Mod.: IN/ GE +1

KL oder KK -2

Vorteile: Altersresistenz (+5AP); Gut aussehend 1 (+20AP); Zauberer (+25AP); Wasserlebewesen (+15AP)

Nachteile: Angst vor...1 [Land/ Feuer] (-8AP/-8AP)

* stark modifizierte Werte von Bst. 2

** vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Risso (67AP)**

LE 2 (-12AP)** GS 8

SK -4 (+25AP) V/N: +50AP/ -21AP

ZK -4 (+25AP) Mod.: eine beliebige +1

Vorteile: Dunkelsicht 1 (+10AP); Kälteresistenz (+5AP); nat. RS 1 (+20AP); Wasserlebewesen (+15AP)

Nachteile: Angst vor...2 [Land] (-16AP); Schlechte Eigenschaft [Aberglaube] (-5AP)

*stark modifizierte Werte von Bst. 2

** vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

Zilit (76AP)**

LE 3 (-8AP)** GS 8

SK -5 V/N: +67AP/ -8AP

ZK -4 (+25AP) Mod.: eine beliebige +1

Vorteile: Begabung (Schwimmen) (+12AP); Dunkelsicht 1 (+10AP); nat. RS 1 (+20AP);
Richtungssinn (+10AP); Wasserlebewesen (+15AP)

Nachteile: Angst vor...1 [Land] (-8AP)

*stark modifizierte Werte von Bst. 2

** vorher andere Werte, jetzt überarbeitet

So, das wäre es erst einmal bis hierhin...Ich hoffe, ich habe damit einigen Leuten geholfen bzw. zumindest eine Anregung gegeben. Wer möchte, kann und darf auch andere Spezies mit der Berechnungsformel erstellen und sie evtl. auch hier mit rein schreiben. So haben dann alle etwas davon 😊.

Bei Fragen oder Ungenauigkeiten (mit Ausnahme von Satzfehlern 😊) könnt ihr mir ja mal schreiben...oder auch nich...bis dahin viele Grüße von

Agapir

PS: Alle Charaktere (Spezies) sind laut offiziellen DSA- Regeln in Aventurien spielbar, jedoch müsst ihr vorher halt schauen, wie "exotisch" eure Gruppe sein soll. Ich persönlich würde von einer "bunten Mischung" (Bsp. Minotaurus, Zwerg, Risso, Maru) eher abraten, da diese Gruppen es nicht leicht haben werden. Aber bei ein oder zwei Exoten im Team wäre es evtl. denkbar.

Danke nochmals an Mentharion und Lorenz4535 für die nützlichen Hinweise...hoffentlich passt es jetzt endlich ☐☐