

DSA mit D&D-Regeln?

Post by "Orkar" of Dec 5th 2018, 8:51 pm

Da finde ich das Thema erst jetzt...ich werfe mal folgende Dinge ein

1) D&D und DSA sind 2 stark verschiedene Systeme und es wäre sehr schwer Aventurien von den Regeln zu lösen, ohne etwas essentielles das DSA ausmacht wegzugeben - Immersion und Atmosphäre. Proben von DSA scheitern doch merkbar öfter als bei D&D, das Schwierigkeitsgradsystem passt auch nicht wirklich, gerade Kämpfe haben eine ganz andere Dynamik und die Parade ist essentiell um Leute am Leben zu halten, "daneben schlagen" des Gegners ist zu wenig und das ist in ABs und Co berücksichtigt zumal die Astralenergie und deren mitunter massive Regenerationszeit eben dafür sorgt, das Magier nicht ganz ausufernd mit Zaubern umgehen, ebenso wie Geweihte mit Karmaenergie ganz anders haus halten müssen als Priester mit Zaubern.

Auch die Vor und Nachteile von Rassen sind keinesweges ausgeglichen und das System der Hybridklassen wird viele Abenteurer fast unspielbar machen wenn man nicht massiv rumschraubt. Ebenso wären einige NSCs mit D&D Regeln sehr anders als in Aventurien ich denke da an einen Galotta...was ist das? Zauberer? Magier? Hybrid? Welche Prestige Klasse hat der? usw.

Auch Zauber stellt ich mir sehr schwer umzumünzen vor, da D&D sehr viel mehr Utility Zauber hat als DSA die einigen Plots aus Abenteuern massiv an Schärfe nehmen bzw. manche Abenteurer viel leichter zu lösen sind.

Auch ist D&D Kampflastiger als DSA und ein Magier der nicht mehr auf seine AE achten muss weil er jeden Tag 20 Sprüche raushauen kann würde das Balancing grundlegend verändern vor allem da es in DSA auch weitaus weniger magische Waffen gibt die man dann retroaktiv einfügen müsste damit Kämpfer nicht nutzlos werden.

Generell müsste man in Aventurien weitaus mehr Artefakte und Tränke einbauen um das Balancing zu halten und Gegnergruppen müssten vergrößert werden. Goblins in D&D sind halt ganz anders als in DSA.

2) Sicher dass D&D die beste Variante ist? Pathfinder hat sehr ähnliche Regeln aber ich persönlich fand Pathfinder vom Regelsystem ansprechender auch wegen neuer Klassen (Arkanist und Blutwüter etwa) neuer Zauber und kleinen Verbesserungen des Kampfsystemes.

3) Wenn man DSA Abenteuer in D&D spielen will geht das Lroetechnisch - Multiversum andere Planeten von denen Dere auch einer sein kann, Götter gibts sowieso...da könnte man theoretisch Dere zu einer der vielen Welten machen die es ohnehin gibt und mit D&D Charakteren DSA spielen müsste nur die ABs sehr stark anpassen. Umgekehrt halte ich das für weitaus schwieriger da DSA Charaktere für D&D deutlich zu schwach sind und Globulen jetzt auch nicht SOLCHE Dimensionen annehmen und eigene Götter zulassen 😊

[Quote from mpathy](#)

Daran darf sich gerne jemand anderes versuchen 😊

Nehmt doch den Sorveror aus pathfinder und / oder den Arkanisten. Das sollte gehen, die Blutlinien von pathfinder geben dem zauberer echt nochmal einen massiven Schliff