

DSA 5 Einsteiger: DSA 5, Retro oder Aborea

Post by "Psiren" of Sep 5th 2019, 10:37 pm

Hallo Beserktiger, willkommen im Forum und im neuen Hobby.

Nach dem was du geschrieben hast würde ich dir definitiv zu DSA5 raten und hier gibt es 2 Möglichkeiten.

1) ihr kauft euch Grundregelwerk und Almanach, gibt's auch beide als PDF, sind so deutlich preiswerter und alle in der Gruppe können sie gleichzeitig lesen, zusätzlich spart man sich das Bücher schleppen.

Glaub das GRW PDF steht bei 10€ oder so?

Allein mit diesen beiden Büchern könnt ihr bis auf eine einzige Ausnahme alle bisher für die 5te edition erscheinenden Abenteuer spielen (die Ausnahme ist ein Abenteuer das sich extra an sehr erfahrene Abenteurer wendet).

2. Die Einsteigerbox, hab ich selber noch nicht in den Händen gehalten aber soll wohl wirklich gut aufgebaut sein, mit 4 vorgefertigten Helden von denen jeder sein eigenes Einstiegsabenteuer bekommt (tutorialartig da hier die Regeln erklärt werden).

Jedoch sind die Regeln wohl abgespeckt, nach der Box müsste man sich also nochmal mit dem Grundregelwerk auseinandersetzen.

Für die Box ist weder Grundregelwerk noch Almanach notwendig, grad der Almanach kann aber natürlich gern genutzt werden um etwas mehr Leben ins Spiel zu bringen.

Du siehst also statt der 95€ kannst du auch erstmal mit einer der Optionen starten, statt direkt alles zu kaufen, um zu schauen ob euch DSA wirklich zusagt, sollte es euch doch nicht gefallen wäre zumindest der Geldbeutel ein wenig geschont.

Das Grundregelwerk ist in sich ausreichend für quasi alle Abenteuer, der Almanach gibt einen tollen Rundumschlag über die Welt, alle anderen Regelbücher sind optional und im Baukastenprinzip beliebig erweiter- und kombinierbar.

Euer Krieger will neue Kampfsonderfertigkeiten? Holt euch Kompendium 1 oder 2 dazu.

Dem Gildenmagier reichen die Sprüche nicht mehr? In Magie 1 bis 3 wird er etwas finden.

Ihr wollt mehr göttliches Zeug? Rate mal.

Euer Meister will euch mit mehr Monster oder Dämonen quälen? Bestiarium 1 und 2 sowie das Pandämonium sind steht's für ihn da.

Ihr wollt mehr über die Regionen erfahren aus denen eure Helden kommen? Regionalspielhilfen (wobei bisher leider erst wenige erschienen sind).

Der Krieger kann aber wunderbar ohne Magiebücher spielen und der Magier ohne die Kompendiumsbände, jeder muss nur das benutzen was ihm zusagt.

So oder so, ich wünsche dir und deiner Gruppe viel Spaß 😊