

## DSA 5 **Einsteiger: DSA 5, Retro oder Aborea**

**Post by "Berserktiger" of Sep 5th 2019, 8:44 pm**

Guten Abend miteinander!

Wir (ein paar Freunde und ich, alle ohne Pen & Paper Erfahrungen) möchten gemeinsam die Faszination der Pen & Paper Rollenspiele ergründen und selber erleben. Dafür benötigen wir logischerweise ein passendes Spielsystem, dessen Suche sich aber aufgrund unserer eigenen Unwissenheit und Erwartungen schwieriger gestaltet, als zunächst gedacht.

In erster Linie erhoffen wir uns natürlich, dass sowohl die Spieler als auch der Spielleiter so eingeführt werden, dass auch wir Amateure das System verstehen ohne gleich heftigst über- oder unterfordert zu werden. Zudem wäre es natürlich wünschenswert, wenn man nach der "Anfängerphase" noch weitere und komplexere Spielmechaniken, Abenteuer und Kampagnen in Angriff nehmen könnte, ohne gleich auf ein komplett neues System umsatteln zu müssen.

Um unser gefährliches Internet-Halbwissen etwas zu entschärfen, bitte ich um eure Erfahrungen und Meinungen bezüglich unserer momentanen Kandidaten und unseren dazugehörigen Annahmen und Unklarheiten:

DSA 5:

-Preis (Amazon, gerundet): Einsteigerbox, 40€ + DSA 5 Regelwerk (Taschenbuch), 20€ + Aventurischer Almanach (Taschenbuch), 20€ + DSA 5 Meisterschirm (Kleinformat), 15€ = 95€

-bekanntestes P&P-RPG im DACH-Raum: Möglichkeit, auch mal mit Fremden zu spielen

-(extrem) viele Hintergrundinfos: wer sucht, der findet; es geht aber auch ohne

-scheint uns die kompletteste (wenn auch teuerste) Option: unsere Idee wäre es hier, zuerst mit dem Durchspielen der Einsteigerbox die wichtigsten Regeln und Mechaniken von DSA zu erlernen, um anschliessend auf Grundlage der "echten" Regeln und des Almanachs die verschiedenen Regionen Aventuriens zu erkunden

--> Wie lange kann man sich +/- ausschliesslich mit der Einsteigerbox beschäftigen? Wäre grundsätzlich auch ein direkter Start mit dem DSA5 Regelwerk und dem Almanach für Neulinge möglich (und v.a. sinnvoll)?

Kaiser-Retro-Box:

-Preis (Amazon, gerundet): 65€

-Retro-Charme à la "so hat's damals angefangen"

-grundsätzlich komplette Box mit Regelwerk, Spielmaterial und Kampagnen

-durch die fehlende(?) Anpassung für Einsteiger womöglich ziemlich happiger Einstieg

--> Macht die Retrobox auch ohne rosa Retrobrille heute noch Spass (insbesondere für Anfänger)?

Aborea:

-Preis (offizielle Website, gerundet): Spielbox, 20€ + Atlas, 20€ + Spielleiterschirm, 10€ + Versandkostenpauschale-CH, 15€ = 65€

-erwartet viel vom Spielleiter(?): das Spielsystem soll ja zwar auf Anfänger ausgerichtet sein, jedoch scheint die Welt fast ein wenig zu vage beschrieben zu sein, um von Einsteigern mit genug Leben gefüllt zu werden

-scheint uns (trotz der Versandpauschale) die budgetmässig schonendste Option: die Spielbox beinhaltet das gesamte Spielsystem und der Atlas gibt uns die Möglichkeit, weiter in die verschiedenen Regionen der Welt hineinzutauchen

--> Wie schnell verleidet Aborea aufgrund der langfristig fehlenden Komplexität und Tiefe?

Grundsätzlich schwanken wir zwischen DSA5 und Aborea hin und her, wobei uns aufgrund der deutlichen Preisdifferenz zwischen den genannten Optionen insbesondere auch das jeweilige Preis-/Leistungsverhältnis interessieren würde. Die Retrobox würden wir uns wohl nur holen, wenn ihr uns deutlich dazu raten würdet.

Wir sind gespannt und freuen uns auf eure Antworten!

Berserktiger & Co

---

## Post by "Natan" of Sep 5th 2019, 8:50 pm

Willkommen erstmal 😊

DSA:

SetUp...

Grundregelwerk (**Pflicht**)(gibt noch das Regelwiki zur Unterstützung)

Almanach (sehr zu empfehlen, da sonst die Regeln zwar DSA sind aber die Umgebung nicht 😊)

Irgendein Abenteuer zum Einstieg

-> Man kann auch nur mit Grundregelwerk spielen

-> Man sollte Grundregelwerk und Almanach haben

-> Die Einsteigerbox ist nicht nötig

Hab Inhalt und Reviews der Einsteigerbox gesehen und finde es sehr gut - für Einsteiger 😊  
Preis-Leistung ist da auch sehr gut, würde ich sagen. Das liegt vermutlich auch daran, dass man damit neue Spieler locken möchte.

// Schnellstartregeln

<https://www.ulisses-spiele.de/...ellstartregeln.pdf?x22808>

Kann man ja einfach mal reingucken 😊

---

### **Post by "Mallkalai" of Sep 5th 2019, 9:18 pm**

Also ich würde von Retro abraten. ES entspricht nicht heutigen Rollenspielstandards und ist definitiv nicht als Einstiegsprodukt gedacht. Also so wirklich überhaupt nicht.

Ansonsten würde ich dazu raten, entweder GRW und Almanach zu kaufen und die Einsteigerbox gar nicht oder die Einsteigerbox zuerst kaufen und nur dann wenn es euch gefällt auf GRW und Almanach umzusteigen. Ich würde letzteres tun, die Box ist echt ein cooles Produkt - besonders eben für totale Einsteiger.

Zu Aborea kann ich nichts sagen - wenn ihr allerdings auf sehr komplexe Spiele mit viel Material steht, ist DSA da sicher die richtige Wahl.

---

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

Hallo Beserkrtiger, 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 😊

---

**Post by "GTStar" of Sep 5th 2019, 11:15 pm**

[Berserktiger](#) : Da du ja klipp und klar schreibst "alle ohne Pen & Paper Erfahrungen" würde ich eindeutig die Einsteigerbox empfehlen, um überhaupt mal in die Thematik reinzukommen. Genau dafür ist sie ja konzipiert worden. Also Leute, ohne Vorkenntnisse, in die Thematik "P&P-Rollenspiel" einzuführen.

Direkt mit dem Regelwerk zu starten, ohne jegliche Vorkenntnis ist sicher möglich, ABER es kann auch durchaus einfach zu viel sein und zu viele Fragen offen lassen (v.a. wie spieleite ich eigentlich?).

DSA Retro ist auch ein Einsteigersystem, aber eben Retro. Ich denke, das eignet sich besser, wenn man DSA kennt und "in alten Zeiten" schwelgen will. Wirklich zeitgemäß ist das in keinerlei Hinsicht mehr. Wenn auch deutlich weniger komplex als das DSA 5-Regelwerk.

Von daher: ganz klar DSA 5-Einsteigerbox. Man soll wohl durchaus 20-30 Stunden damit spielen können. Einige Abende sind also gesichert.

Wenn euch DSA dann grundsätzlich gefällt, holt euch das GRW und den Almanach (vielleicht auch erstmal nur als pdf oder eben die Taschenbuchvariante) und ein, zwei Heldenwerk-Abenteuer (als pdf oder solo im F-Shop).

Kleine Ergänzung: Eigentlich lohnt die Einsteigerbox auch fast schon alleine wegen der beinhalteten Abenteuer, da man darin so viel Material bekommt, dass man für dasselbe Geld vermutlich auch kaum mehr Abenteuer bekommen würde. Nur hier bekommt man den kompletten Einstieg noch mit dazu geliefert 😊

PS: Mehr zur Einsteigerbox bekommt ihr hier:

[Unboxing von Ulisses](#) mit vielen Informationen und Erläuterungen rund um die Box (Vorsicht, sehr lang und ausführlich! "wichtig" sind aber nur die ersten anderthalb Stunden, da bekommt man alles gezeigt und erklärt 😊 )

[Review von Phexarius](#) (ohne "Livebild" des Inhalts, nur Einblicke ins pdf)

[Unboxing von nerdhammer](#) (die Beiden kennen den Inhalt allerdings noch nicht)

[Review von Orkenspalter TV](#) (aus der Sicht von langjährigen Rollenspielern - auch wenn sie es aus Anfänger-Sicht bewerten wollen, was meiner Meinung nach nicht immer gelingt. Ich bin

übrigens der Meinung, dass man den "Lies mich zuerst"-Zettel durchaus als Anfänger zuerst lesen sollte, da man sonst gar nicht weiß, worum es geht 😊 )

PPS: Aborea kenne ich gar nicht. Da kann ich nix zu sagen.

---

## Post by "Barbarossa Rotbart" of Sep 6th 2019, 8:35 am

### Berserktiger

Muss es jetzt unbedingt DSA sein?

Es gibt noch andere einsteigerfreundliche Fantasy-Rollenspiele:

- [Splittermond](#) besitzt nicht nur eine Einsteigerbox, sondern sogar zwei aufeinanderbauende und eine Reihe von kurzen Abenteuern die extra für diese Boxen geschrieben wurden, die Mondsplitter. Außerdem gibt es das normale Regelwerk kostenlos als PDF.
  - [Midgard](#) ist eine gute alternative zu DSA, auch wenn es komplette Einsteigerbox nicht mehr gibt.
  - [Pathfinder](#) hat eine sehr gut Einsteigerbox, aber leider fehlen weitergehende Abenteuer dafür.
  - [D&D](#) ist sogar noch einfacher als Pathfinder.
- 

## Post by "Quandt" of Sep 6th 2019, 9:11 am

Ich würde die Einsteigerbox von DSA 5 empfehlen. Der Vorteil für Einsteiger ist hier, vor allem wenn Ihr keinen erfahrenen Meister habt, dass hier auch dieser an die Hand genommen wird und gemeinsam erschließt man sich dann die Regeln. Auch gibt es jede Menge Abenteuer für den Preis und man kann alles zusammen als Kampagne spielen. Die Region in der das alles spielt wird auch gut beschrieben und lädt zum erstellen eigener Abenteuer ein. Und wenn's gefällt würde ich mit dem Grundregelwerk und den Almanach weitermachen. Und wenn nicht hat man nicht gleich so viel Dukaten rausgehauen.

Zu anderen Einsteigerboxen kann ich nichts sagen.

Und von der Retro-Variante würde ich aus vorher genannten Gründen auch abraten.

---

### **Post by “Erastäus von Salvunk” of Sep 6th 2019, 9:22 am**

Zu Splittermond würde ich derzeit nicht raten, da der Uhrwerk-Verlag Insolvenz angemeldet hat. Es heißt zwar immer, dass das System irgendwie weitergeführt werden soll, aber wer kann das schon mit Sicherheit sagen? Die Leute, die schon SpliMo spielen, sollen das gern weiter tun und die Produkte kaufen. Neueinsteiger sollten aber m.E. zu einem System greifen, welches gut aufgestellt scheint und das ist nun einmal DSA5.

Ergänzung: So wie ich das sehe, erscheint "bald" Pathfinder 2.0. Ich würde also derzeit nicht dazu raten, einen Einstieg mit Pathfinder 1.0 zu wagen...

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 10:49 am**

#### [Quote from Erastäus von Salvunk](#)

Zu Splittermond würde ich derzeit nicht raten, da der Uhrwerk-Verlag Insolvenz angemeldet hat. Es heißt zwar immer, dass das System irgendwie weitergeführt werden soll, aber wer kann das schon mit Sicherheit sagen? Die Leute, die schon SpliMo spielen, sollen das gern weiter tun und die Produkte kaufen. Neueinsteiger sollten aber m.E. zu einem System greifen, welches gut aufgestellt scheint und das ist nun einmal DSA5.

Dem kann ich nicht zustimmen, da DSA schon wirklich seit langem kein einsteigerfreundliches System ist! Es ist leider der Marktführer in Deutschland, aber mehr auch nicht. Es gibt sehr viele deutlich bessere Rollenspiele, auch auf dem deutschen Markt.

#### [Quote from Erastäus von Salvunk](#)



Ergänzung: So wie ich das sehe, erscheint "bald" Pathfinder 2.0. Ich würde also derzeit nicht dazu raten, einen Einstieg mit Pathfinder 1.0 zu wagen...

Das ist auch kein Grund, denn das Pathfinder-Material ist immer noch erhältlich.

---

### **Post by "Erastäus von Salvunk" of Sep 6th 2019, 11:11 am**

Kennst du überhaupt die Einsteigerbox von DSA5? Ich darf das bezweifeln, sonst würdest du so etwas nicht schreiben. Eventuell solltest du dich von deinem DSA5-Hass nicht ständig leiten lassen.

---

### **Post by "miles" of Sep 6th 2019, 11:27 am**

Mein Vorschlag ist erstmal nur die DSA5 Einsteigerbox. Diese liefert einen wirklich guten Start in das Hobby.

Darin ist auch ordentlich viel Zeugs enthalten, um damit eine Weile spielen zu können. Ihr bekommt eine gute Einführung in Rollenspiel an sich. Alles ist schön einfach aufgebaut und die Komplexität wird passend gesteigert.

Die Grundregeln von DSA5 sind zu einem großen Teil vorhanden, das bedeutet ihr könnt DSA an sich ausprobieren. Hinzu kommt noch eine gute Beschreibung der Einstiegsregion, was auch noch mal Quelle für eigene Abenteuer sein kann.

Wenn ihr euch da eine Weile ausgetobt habt und es euch gefallen hat, könnt ihr tiefer in DSA5 einsteigen. Das Grundregelwerk und der Almanach wären der nächste Schritt. Dabei werden die Regeln noch erweitert und ihr könnt andere Regionen kennenlernen. Die beiden Bücher gibt es wie gesagt auch diversen Formaten (von teures Hardcover, über Softcover bis hin zu günstigen PDFs).

Wenn euch die Preise zu hoch sind, könntet ihr auch euren Einstieg bei Splittermond versuchen. Die Einsteigerboxen sind deutlich günstiger, dabei allerdings auch nicht so

umfangreich wie bei DSA. Aber auch mit dieser Box kann man gut in das Hobby einsteigen. Prinzipiell handelt es sich bei Splittermond ebenfalls um eine variantenreiche Fantasywelt, die auch schon gut beschrieben ist. D.h. falls es euch hier gefällt gibt es noch eine Menge Material um weiter zu spielen (ich hatte Dich so verstanden, dass euch Arborea nicht tief genug ist).

Auch hier könnt ihr bei Gefallen dann mit dem Regelwerk tiefer einsteigen (BTW, das PDF ist hier komplett gratis).

Wie schon gesagt, ist der aktuelle Verlag im Moment leider in der Insolvenz. Im Moment stockt also der Nachschub an Produkten. Da Splittermond aber die gut laufende Marke ist wird sie ziemlich sicher weiter bestehen.

Die DSA Retro Variante würde ich abraten. Das ist wirklich nur was für Nostalgiefans.

Pathfinder und D&D habe ich noch nicht ausprobiert. Von der Pathfinderbox hört man aber viel gutes.

Meinem Kenntnisstand nach sind Pathfinder und D&D eher encounter basiert. D.h. man fokussiert das Spiel hier eher auf das Ausspielen von Kämpfen (gerne auch mit Figuren und detaillierten Plänen) und hat dazwischen ein wenig Rahmenhandlung. Im Gegensatz dazu hat DSA und Splittermond eher mehr Handlung und es kann auch zu Kämpfen kommen. (ich hoffe ich habe das so richtig eingeschätzt, [Barbarossa Rotbart](#) kann das aber bestimmt besser beurteilen)

Hier müsst ihr halt wissen ob ihr eher Geschichten oder Monster kloppen haben wollt.

---

## **Post by "Krufix" of Sep 6th 2019, 11:28 am**

Warum sollte DSA 5 nicht einsteigerfreundlich sein? Die Einsteigerbox ist wirklich super gelungen und führt Einsteiger perfekt ein.

Ich kann [Erastäus von Salvunk](#) nur zustimmen, ein Blick in die Box lohnt sich, auch für alte Hasen.

Und bezüglich Komplexität, so kann man als Einsteiger doch erstmal nur mit dem Regelwerk/Almanach spielen? Wenn man sich so weit fühlt, kann man die Komplexität erhöhen. Aber das System sofort als zu Komplex zu verschreien, finde ich nicht richtig. Es bietet halt für jede Spielart etwas parat.

---

### **Post by “GTStar” of Sep 6th 2019, 11:30 am**

[Barbarossa Rotbart](#) [Erastäus von Salvunk](#)

Ich denke, wir sollten hier Diskussionen über "gute Rollenspiele (oder Editionen)" (tm) außen vorlassen. Das ist schließlich rein subjektiv und verwirrt am Ende vermutlich nur 😊

Und der Threadersteller hat ja scheinbar schon eine Vorauswahl getroffen. ALLE Rollenspiele in die engere Auswahl zu nehmen (denn vermutlich hat jedes auch seine Pluspunkte), dürfte zudem sehr schwierig und erschlagend werden.

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 11:46 am**

[miles](#) hat recht. Es kommt ganz darauf an, was Ihr genau spielen wollt. D&D und Pathfinder sind sich da ähnlich, aber D&D ist deutlich weniger komplex. DSA und Splittermond sind sich zwar auch ähnlich (kein Wunder, wurde Splittermond doch von ehemaligen DSAlern entwickelt), aber haben auch deutliche Unterschiede. Beide Systeme haben ihre Vor- und Nachteile.

Deshalb mein Tipp:

Statt jetzt sich einfach irgend eine Einsteigerbox zu kaufen, hol Dir die diversen kostenlosen Schnellstarter-PDFs. Die sind meist für Einsteiger gedacht und bieten einen groben ersten Überblick. Außerdem würde ich mich informieren, was es überhaupt an Rollenspielen auf dem deutschen Markt so gibt und welches Dir davon gefallen könnte. Und es hilft auch sich zu informieren, welche Systeme in Deiner Region überhaupt gespielt werden.

---

### **Post by “GTStar” of Sep 6th 2019, 12:21 pm**

Eine Gruppe hat er aber ja schon. Daher ist eher irrelevant, was man in der Gegend spielt 😊

Und Schnellstarter sind oft für Leute, die schon Rollenspielerfahrung haben. Für einen groben Eindruck aber, was das System so bietet, könnten die helfen, ja.

---

### **Post by “Erastäus von Salvunk” of Sep 6th 2019, 12:29 pm**

Die digitale Version der [DSA5-Einsteigerbox Das Geheimnis des Drachenritters](#) kostet übrigens 9,99€ und bietet wirklich viel zu dem Preis, falls der TE erstmal "reinschnuppern" und nicht 40€ für die "analoge" Box ausgeben möchte.

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 2:39 pm**

Wenn wir jetzt schon von den Preisen reden:

- Splittermond-Einsteigerbox: [digital](#) 9,99€, [analog](#) 24,95€
  - Pathfinder Einsteigerbox: [digital](#) 9,99€, [analog](#) 58,32€ (günstigster Anbieter bei Amazon)
  - D&D Einsteigerset: digital --, [analog](#) 25,00€
-

## **Post by “Sahadriel” of Sep 6th 2019, 2:55 pm**

Wenn ich noch einen allgemeineren Tipp dazugeben darf: Je nach dem wo ihr herkommt, gibt es vielleicht in der städtischen Bücherei Regelbände für das ein, oder andere P&P Spiel. Bevor man also etwas kauft, könnte man schauen, ob man es sich auch so lange ausleihen kann, bis man sich einen ersten Eindruck verschafft hat.

---

## **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 2:58 pm**

### [Quote from Sahadriel](#)

Wenn ich noch einen allgemeineren Tipp dazugeben darf: Je nach dem wo ihr herkommt, gibt es vielleicht in der städtischen Bücherei Regelbände für das ein, oder andere P&P Spiel. Bevor man also etwas kauft, könnte man schauen, ob man es sich auch so lange ausleihen kann, bis man sich einen ersten Eindruck verschafft hat.

Wenn die nicht gerade in Dauerausleihe sind...

---

## **Post by “Fred Ericson” of Sep 6th 2019, 5:59 pm**

Ich empfehle auch definitiv die DSA5-Einsteigerbox. Die Hilfestellungen für den Spielleiter sind aus meiner professionellen (!) Sicht heraus hervorragend didaktisch aufbereitet. Dazu kommt das, bereits aufgeführte, gute Preis-Leistungsverhältnis.

---

## **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 6:20 pm**

Lassen wir doch erst einmal die Regeln beiseite. Denn wichtiger als die Regeln, ist doch die Art des Spiels.

Was will die Gruppe?

Monster metzeln? Oder Geschichten erleben?

Wie soll die Welt aussehen? Mehrheitlich menschliche Bevölkerung, Nichtmenschen wie Elfen und Zwerge sind Exoten? Oder viele Rassen, die mehr oder weniger friedlich zusammenleben?

Soll die Welt reich an Magie sein? Vielleicht kann sogar jeder Zauberei erlernen? Oder soll Magie selten und gefährlich sein?

Danach richtet sich nämlich auch, welches Rollenspiel für Euch in Frage kommt. Ich würde z.B. nie für eine Hack&Slay-Kampagne in einer hochmagischen Welt mit vielen Rassen die Regeln von Midgard verwenden, weil sie dafür nicht geeignet sind. Auch wäre D&D die falsche Wahl für eine auf soziale Interaktion ausgelegte Kampagne in einer Magie armen Welt, in der nur Menschen leben.

Erst wenn klar ist, was die Gruppe genau will, kann man sich das passendste Rollenspiel heraussuchen.

---

### **Post by “Fred Ericson” of Sep 6th 2019, 6:51 pm**

Ich behaupte, dass man erst mit steigender Erfahrung wirklich weiß, was man eigentlich will. Daher finde ich tatsächlich die Frage nach der Aufbereitung von Regeln und Hintergrund für absolute Neulinge entscheidender.

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 7:00 pm**

Das sehe ich etwas anders. Denn nichts wäre schlimmer als mit einem System anzufangen, mit dessen Welt man sich nicht identifizieren kann, oder welches nicht die Möglichkeiten liefert, die man sich gewünscht hat.

## Post by "GTStar" of Sep 6th 2019, 7:09 pm

### [Quote from Barbarossa Rotbart](#)

Das sehe ich etwas anders. Denn nichts wäre schlimmer als mit einem System anzufangen, mit dessen Welt man sich nicht identifizieren kann, oder welches nicht die Möglichkeiten liefert, die man sich gewünscht hat.

Die große Frage ist aber ja: weiß man das wirklich schon, bevor man Rollenspiel überhaupt erst einmal ausprobiert hat?

Allerdings scheinen DSA und Aborea ja zumindest das Interesse des TE entfacht zu haben.

Vielleicht warten wir aber erst einmal die Reaktion von [Berserktiger](#) ab, bevor es hier zu sehr in die Theorie abdriftet 😊

---

## Post by "Argos Zornbold" of Sep 6th 2019, 7:25 pm

Naja, nachdem die Gruppe alle aus kompletten Neulingen besteht, müssen sie das noch selbst für sich rausfinden. Ich glaube nicht, dass ich am Beginn meiner "Rollenspielkarriere" auch nur irgendwas mit den verschiedenen Ausprägungen (alleine schon mit manchen Begriffen) des Rollenspiels etwas anfangen hätte können. Ich wurde vor Jahren einfach mal reingeworfen, habe das gefunden was mir gefällt und das beibehalten.

Wenn es noch nicht gemacht wurde vielleicht ein paar let's plays ansehen, vielleicht von DSA und DnD. Da sieht man wie in etwa eine Runde verschieden ablaufen kann, obwohl jede Gruppe mit der Zeit ihren eigenen Stil entwickelt.

Ich persönlich würde mal die DSA5-Einsteigerbox als PDF empfehlen. Da ist mit 10 Euro nicht viel verloren, Würfel kann man schon irgendwie auftreiben (zur Not eine App). Die Box habe ich selbst zuhause und die gefällt mir wirklich gut, habe sie selbst schon für ein paar Anfänger

geleitet.

Wenn man vielleicht doch mehr auf Kampf steht dann mal das DnD-Einsteigerset, oder auch die Basic Rules, wenn es auch in Englisch geht.

Über andere Einsteigerboxen kann ich nicht wirklich etwas sagen. Splittermond habe ich zwar vieles zuhause, aber nichts von den Einsteigerprodukten. Genau so bei Pathfinder.

---

## Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 6th 2019, 8:30 pm

[Argos Zornbold](#)

Zum Glück habe ich beide Einsteigerboxen.

Die Splittermond-Einsteigerbox deckt die Heldengrade 1 und 2 (von 4) ab und enthält:

- sieben vorgefertigte Charaktere und mehrere Blanko-Charakterbögen für Heldengrad 1
- Ein kurzes Solo-Abenteuer
- Ein kurze Kampagne
- Ein Regelheft
- Ein Spielleiterheft mit Weltbeschreibung
- Ein Heft zur Charaktererschaffung
- Eine Poster mit Tabellen und Weltkarte
- Marker
- Würfel (3x W10 und 2x W6)
- Regelreferenzbögen für alle Spieler
- Handouts

Die Erweiterung deckt die Heldengrad 3 und 4 ab und enthält:

- zehn vorgefertigte Charaktere und mehrere Blanko-Charakterbögen für Heldengrad 3
- drei neue vorgefertigte Charaktere für Heldengrad 1
- Ein Abenteuerheft mit zwei Abenteuern
- Ein Regelheft mit neuen Regeln
- Ein Spielleiterheft mit weiterführender Weltbeschreibung
- ein Poster mit Karten der Region



- Eine Poster mit Tabellen und Weltkarte
- Marker
- Handouts

Mit diesen beiden Boxen hat man schon ein vollständiges Rollenspiel, welches voll kompatibel zur Vollversion ist. und es gibt mit der Mondsplitterreihe eine Reihe von Abenteuern nur für die Einsteigerboxen.

Die Pathfinder-Einsteigerbox deckt die Stufen 1 bis 5 (von 20) ab und enthält:

- Leere Charakterbögen
- Handbuch für Helden mit Soloabenteurer, Charaktererschaffung und Regeln
- vier vorgefertigte Charaktere (menschlicher Kämpfer, elfischer Schurke, menschlicher Kleriker und menschlicher Magier)
- Spielleiterbuch mit Gruppenabenteurer und Regeln
- Bodenplan für das Abenteuer
- Spielfiguren
- Einen Satz Würfel (1x w4, 1x W6, 1x W8, 1x W10, 1x W12 und 1x w20)

Das D&D-Einsteigerset habe ich leider nicht, aber ich weis, dass es keine Charaktererschaffung enthält.

---

## **Post by "Tau" of Sep 6th 2019, 10:51 pm**

Ich bin normalerweise kein Freund von Einsteigerboxen (da sie meist nicht mehr nützlich sind, wenn man sich für die "Vollversion" entscheidet).

Wenn jedoch eine Gruppe von Grund auf neu mit dem Hobby startet finde ich sie hervorragend!

Je nachdem wie ihr gewillt seid, verschiedene Sachen zu probieren und euch das finanzielle nicht so ganz stört, holt euch einfach mehrere verschiedene Einsteigerboxen und probiert was euch mehr liegt.

Anhand der von dir vorgeschlagenen Systeme, sieht es für mich aus das ihr in den Fantasy Bereich wollt.

Also nehmt die DSA 5, die Splittermond und die D&D 5th Einsteigerbox und testet alles mal durch. Alle drei Systeme haben eine hohe dichte an Material, wenn ihr euch dafür entscheidet. Zudem gibt es von allem auch diverse YT Videos, welche euch den Einstieg vormachen bzw. die Welt erklären.

Und nehmt nicht die digitale Version! Gerade das haptische Klimbim welches in den Boxen enthalten ist, ist am Anfang Gold wert!

Die Retrobox würde natürlich auch gehen. Tausende Leute haben damit damals angefangen und es auch hat auch funktioniert. Warum jetzt nicht mehr...

Allerdings ist hier der Preis sehr hoch, wenn sie euch nachher nicht liegt.

---

### **Post by “Argos Zornbold” of Sep 7th 2019, 9:59 am**

Ja, ein haptisches Erlebnis ist sicher besser. Da ich aber das Budget der Gruppe nicht kenne, ging ich mal vom, in meinen Augen, günstigsten Angebot aus. Nur wird berserkziger nicht geholfen sein, wenn man sagt: probier einfach mal alles aus.

Da bersektiger anscheinend schon eine Vorauswahl getroffen hat, wollte ich ihm nur meine persönliche Erfahrung mitteilen. Arborea kenne ich leider nicht. Retro DSA möchte ich hiermit abraten davon. Zwar auch meinen Spaß schon damit gehabt, aber für einen Einstieg ins Rollenspiel 2019 eher nicht geeignet. Mit DnD wollte ich nur eine Alternative anbieten die ich selbst kenne.

Wie man sieht geizen die Hersteller bei der Ausstattung ihrer Einsteigerboxen keinesfalls. Doch ich finde es nicht zielführend hier jetzt einfach alle Spiele die eine Einsteigerbox haben inklusive Inhalt aufzulisten.

Ich glaube, es ist mal besser ich hole nochmal weiter aus:

## DSA5-Einsteigerbox

### Konzept:

Jeder Spieler(bis zu vier) kann sofort mit Solo-Abenteuer losstarten und sich in wenigen Minuten mit den Grundregeln vertraut machen. Der zukünftige Spielleiter/Meister wird inzwischen mit dem ersten gemeinsamen Abenteuer auf seine Aufgaben eingestimmt und dann geht es nach wenigen Minuten schon los. In einem einfachen Abenteuer erlebt man verschiedene Situationen und dem Spielleiter werden Hilfestellungen angeboten. Um einzelne Szenen besser darzustellen sind Plastikmarker und Bodenpläne dabei. Wenn das erste Abenteuer geschafft wurde geht es dann in weiterfolgenden Abenteuern/Szenarien bis zu einem Finale weiter. Das Ganze wird sicher mehrere Abende dauern.

Die Regeln sind vereinfacht, aber vollkommen ausreichend für den Start, nach der Kampagne kann man auch in eigene Abenteuer erleben, da die angrenzenden Umgebung in einem eigenen Heft beschrieben ist.

### Persönliche Erfahrung:

Selbst habe ich mir die Solos und das erste Abenteuer vorher alleine zuhause durchgelesen. Beim ersten Spieleabend wollte ich, dass die Spieler mal selbst mit den Solos starten und wir dann ins Abenteuer springen. Hat sie nicht interessiert, also kurz die einzelnen Vorgeschichte zusammengefasst und ging direkt los.

Mittlerweile haben wir so gut die Hälfte gespielt und dafür so sicher über 20 Stunden gebraucht. Ich tendiere aber dazu vieles lange auszuspielen. Meine Anfänger sind begeistert, die Tochter eines Freundes nervt mich seitdem jedesmal wenn sie mich sieht, wenn es endlich weitergeht.

### Ganz persönliches Fazit:

Mit der DSA5-Box kann man sicher mit dem Rollenspiel beginnen muss man aber nicht. Die Box ist sehr gut aufbereitet und ausgestattet für den Start. Dadurch von mir eine Eindeutige Empfehlung von mir.

Wenn man Geschichten erleben/erzählen will dann liegt man hier vielleicht richtig. Wenn es darum geht vielen Monstern in den Hintern zu treten, dann vielleicht gleich etwas anderes

probieren.

Wenn jemand Erfahrung oder Ahnung von den anderen Boxen hat, bitte. Ich glaube, damit wäre berserkziger sehr geholfen.

Edit: Vergessene Worte eingefügt.

---

## Post by “Barbarossa Rotbart” of Sep 7th 2019, 12:14 pm

Ich muss sagen, dass die DSA5-Box nicht schlecht klingt, aber sie ist zum einen zu teuer und zum anderen scheint eine Charaktererschaffung zu fehlen. Und vier Solo-Abenteuer? Sind die wirklich notwendig?

Nehmen wir jetzt einmal das preisgünstigere Konkurrenz-Produkt von Splittermond:

Als allererstes fällt das Format der Box auf. Es ist im Taschenbuchformat. Also ziemlich kompakt und handlich. Neben den notwendigen Würfeln gibt ein Faltblatt mit einer Übersicht über den Inhalt der Box und einer Erklärung, wie ein Rollenspiel und die Box funktioniert. Dann folgen die sieben vorgefertigten Spielercharaktere (drei weitere kann man sich auf [Splittermond.de](http://Splittermond.de) herunterladen). Im ersten Heft befindet sich ein kurzes Solo-Abenteuer. Im zweiten Heft befindet sich eine kurze Kampagne aus vier Abenteuern, die so angelegt ist, dass alle ohne jegliche Kenntnis der Regeln sofort mit dem Spiel beginnen können. Alle notwendigen Regeln werden an der Stelle erklärt, an der sie zum ersten Mal benötigt werden. Das dritte Heft ist das Regelbuch, in dem noch einmal alle Regeln zusammengefasst wurden. Das vierte Heft enthält neben Tipps für Spielleiter eine Weltbeschreibung mit einem Fokus auf der Region, in der die Kampagne spielt. Das letzte Heft enthält eine vollständige Charaktererschaffung samt Steigerungsregeln. Abschließend gibt es noch ein A4-Poster mit einer Karte der Region auf der einen Seite und wichtigen Tabellen und der für den Kampf sehr wichtigen Tickleiste auf der anderen Seite, mehreren Regelreferenzbögen für die Spieler, mehrere Blanks-Charakterbögen und einen Haufen von Markern, die man für die Tickleiste braucht, aber auch als Spielfiguren verwenden könnte.



Die Regeln der Einsteigerbox wurden gegenüber der Vollversion etwas abgespeckt. Aber es ist in Kombination mit der Einsteigerbox-Erweiterung, die nicht nur die Regeln für die beiden höchsten Heldengrade enthält, sondern auch die Beschreibung einer weiteren Region mit zwei

dort spielenden Abenteuern, ein wirklich vollwertiges Rollenspiel. Da es auch schon einige Abenteuer für die Einsteigerboxen gibt, die Mondsplitter, ist ein Umstieg auf die vollständigen Splittermond-Regeln nicht zwingen notwendig.

Die Boxen kosten je 24,95€ und einzelne Mondsplitter je 7,95€.

---

### **Post by "Natan" of Sep 7th 2019, 12:31 pm**

Vielleicht könntest du dich mal melden und uns sagen, wo du noch am überlegen  bist [Berserktiger](#) wenn wir dich noch nicht mit Versionsdiskussion vertrieben haben 

---

### **Post by "Psiren" of Sep 7th 2019, 2:10 pm**

Können wir bitte einen Cut machen?

Die Ausgangsfrage war "ich hab mir mit meiner Gruppe zusammen 3 Optionen ausgesucht, was spricht für welche Option und was dagegen?", diese Frage wurde zur genüge beantwortet, wenn Berserktiger noch Fragen hat oder weiter nach Rat sucht lässt ihn doch bitte zu Wort kommen und wartet das ab statt euch hier jetzt in die Haare zu bekommen über Sachen die niemals zur Option für ihn standen.

Seine Gruppe hat sich scheinbar schon soweit informiert was ihnen wichtig ist (Weltbeschreibung zb) und darauf ihre Auswahl getroffen, trotz dessen auf andere Systeme zu verweisen ist sicherlich nett gemeint aber dann noch auf Systeme die wenig worldbuilding betreiben vermittelt das Gefühl das hier manche eher "ihr System" durchboxen wollen als dem fragenden wirklich zu helfen, auch elendlange auflisten über den Inhalt und den Vergleich von Einsteigerboxen war nicht die Frage des Erstellers.

In dem Sinne, lasst uns bitte alle gemeinsam jetzt die Füße still halten und BerserkTigers Antwort abwarten.

Habt euch lieb, wer möchte bekommt auch nen Keks.

---

## Post by "Berserktiger" of Sep 7th 2019, 2:42 pm

### [Quote from Natan](#)

Vielleicht könntest du dich mal melden und uns sagen, wo du noch am überlegen bist 😊 [Berserktiger](#) wenn wir dich noch nicht mit Versionsdiskussion vertrieben haben 😊

Ganz im Gegenteil: Habt vielen Dank für all eure Beiträge! Mit so einer aktiven und sozialen Community sind wir noch überzeugter das Ganze anzugehen 😊. Ich versuche nun hier möglichst auf alle Themenbeiträge einzugehen, aber verzeiht mir, falls ich jemanden vergesse.

Ganz offensichtlich hat ja unsere Vorauswahl an Spielsystemen für die meisten Diskussionen gesorgt, weswegen ich diese hier ein bisschen zu erklären versuche. Grundsätzlich haben wir uns einfach durch Google und Youtube über die bekanntesten Systeme informiert, wobei wir auf DSA (5 und Retro), D&D, Splittermond, Pathfinder und das komplett auf Anfänger ausgelegte Aborea gestossen sind. Da wir uns (soweit wir uns - so blöd es auch klingen mag - mithilfe von Videospiel-RPGs selber einschätzen) eher für Geschichten interessieren, statt für's Kämpfen, fielen D&D und Pathfinder raus. Splittermond hatten wir zwar auch auf dem Schirm, dachten uns aber, dass mit DSA schon ein vergleichbares, dafür aber bekannteres und "grösseres" (im Sinne der modularen Tiefe, Komplexität und Weltbeschreibung) Spielsystem auf der Liste stand.

Damit blieb es noch bei DSA (als Vertreter der "echten" Spielsysteme) und Aborea (wegen seiner Anfängertauglichkeit) und die Fortführung unserer Recherche seht ihr nun in diesem Forumsbeitrag 😊

Mehrere Boxen auszuprobieren liegt zeitlich leider nicht ganz drinnen. Schliesslich wollten wir dann alle Systeme auch entsprechend ausgiebig ausprobieren, um sicher zu sein, dass es passt (oder eben nicht) und das würde wohl ne ziemliche Weile dauern. Stattdessen dachten wir uns, uns vorher gründlich zu informieren und mit einer Vorauswahl an Systemen Rat bei Leuten einzuholen, welche sich wirklich damit auskennen (das wärt dann ihr 😊).

Da die DSA-Retroversion wirklich sehr "retro" zu sein scheint und Aborea mehr oder weniger unbekannt ist, haben wir uns nun für die DSA-Einsteigerbox entschieden, da diese für unsere Erwartungen wohl das beste Gesamtpaket zu sein scheint: ein guter Einstieg für Spieler wie auch Spielleiter in ein etabliertes System und die Möglichkeit, später mithilfe der ganzen

(Regel-)Erweiterungen noch tiefer in die Welt einzutauchen.

Falls sich jetzt immer noch jemand irgendwie melden und/oder sein System rechtfertigen will, kann man das gerne tun. Ansonsten möchten wir uns nochmal für eure Mithilfe im ganzen Entscheidungsprozess bedanken und vielleicht bis bald! 😎

---

### Post by “GTStar” of Sep 7th 2019, 2:57 pm

[Berserktiger](#) super, dann schon mal viel Spaß mit der Box! Berichtet doch mal, wie euer Einstieg verlaufen ist und ob euch DSA gefällt.

Für weitere Fragen gibt es hier im Forum ja genug Anlaufpunkte 😊

PS: Wie seid ihr auf das Orkenspalter-Forum gekommen?

#### [Quote from Barbarossa Rotbart](#)

ich bezweifle, dass dies überhaupt funktionieren kann. Auch ist das Fehlen einer Charaktererschaffung ein Problem. Somit sind 40€ für eine Einsteigerbox mit beschränkten Nutzen doch etwas zu viel...

Das sollte ganz gut funktionieren. Die Solos sind quasi ein Regeltutorial, da die gesamte Box so konzipiert ist, dass man vorher keine Regeln lesen muss, sondern alles on-the-fly lernt.

Es ist halt wirklich eine Einsteigerbox, wo man direkt mit losspielen kann. Ohne Regelstudium oder Heldengenerierung vorab.

---

### Post by “Berserktiger” of Sep 7th 2019, 7:27 pm

#### [Quote from GTStar](#)

[Berserktiger](#) super, dann schon mal viel Spaß mit der Box! Berichtet doch mal, wie euer Einstieg verlaufen ist und ob euch DSA gefällt.

Für weitere Fragen gibt es hier im Forum ja genug Anlaufpunkte 😊

PS: Wie seid ihr auf das Orkenspalter-Forum gekommen?

Sehr gerne, wir sind alle schon sehr gespannt auf unseren ersten Spieleabend. Und auf's Orkenspalter-Forum bin ich bei der Suche nach ähnlichen Beiträgen wie meinem hier gestossen, aber weil nichts ähnliches zu finden war, durfte/musste ich es selber versuchen 😊

#### [Quote from Lancaster91](#)

Schön, dass ihr euch für die Einsteigerbox entschieden habt. Willkommen in der DSA Community. Auf Facebook gibt es für DSA5 auch eine extra Gruppe, für DSA gibt es mehrere, die größte hat genau wie die DSA5 Gruppe einen sehr aktiven Discordserver.



Da werden wir bestimmt auch gerne mal reinschuppeln, danke für den Tipp! 😊

#### [Quote from Barbarossa Rotbart](#)

Sorry, [Lancaster91](#) , aber da hätte ein Solo-Abenteuer genügt, denn, wie das Beispiel von [Argos Zornbold](#) zeigt, haben die Spieler meist keine Lust erst einmal für sich ein Solo-Abenteuer zu spielen, während der Spielleiter nichts tut, weil er vorher alles schon gelesen hat. Ich hatte schon damals, als hier im Forum über die geplante Einsteigerbox diskutiert wurde, geschrieben, dass die vier Soloabenteuer eigentlich überflüssig sind. Und auch das die Box viel zu teuer ist. Statt der Solo-Abenteuer wäre eine Charaktererschaffung viel nützlicher gewesen.

Ich weiss, ich bin hier zwar der Vollnoob und momentan auch noch nicht im Besitz der Box,



aber als eine Art "Hausaufgabe" zur Vorbereitung auf das erste Treffen finde ich so individuelle Solo-Abenteuer nicht wirklich verkehrt. Kann bestimmt auch helfen, falls man sich unschlüssig ist, welcher Archetyp einem mehr zusagt, da die Abenteuer ja (gemäss dem Ulisses-Livestream) characterspezifische Regeln nur dem jeweiligen Helden erklären.

Über die fehlende Charaktererschaffung bin ich fast froh, sonst stünden wir wirklich vor einem Riesenberg an Regeln bevor wir uns in's Getümmel stürzen, da machen Solo-Abenteuer womöglich einfach mehr Sinn (gerade für uns, wo keiner P&P-Erfahrung hat).

Und über den Preis lässt sich bestimmt auch streiten, kann gut sein, dass man für den grossen Namen "DSA" auch etwas draufzahlt, aber absolut ungerechtfertigt und überteuert ist er bestimmt nicht.

---

### **Post by "Salaza Lautenspieler" of Sep 8th 2019, 9:16 am**

#### [Berserktiger](#)

Als Mitautor der Box bin ich natürlich auch gespannt, wie sie bei euch funktionieren wird, Berserktiger. Wenn du Fragen zum Inhalt hast, kannst du mich hier im Forum gerne anschreiben oder im Beitrag markieren, dann schaue ich, ob ich da helfen kann. 😊

---

### **Post by "miles" of Sep 10th 2019, 1:57 pm**

Auch bei mir war der Einstieg via DSA1 und ich hatte viel Spaß. Ebenfalls denke ich, dass DSA1 sich gut eignet um Rollenspiel an sich kennen zu lernen.

Gerade durch die stark reduzierten Regeln kann man schnell überall reinschnuppern. Charaktergenerierung ist schnell erledigt, die Grundregeln schnell erklärt und los gehts mit spielen. Wenige Zaubersprüche sorgen für keinen Überfluss an Informationen und man kann das Spiel als komplettes noch einfach begreifen.

Insofern alles super.

Dennoch rate ich hier eher ab. Die Ursprungsfrage war ja eines der vorgeschlagenen Systeme auszuwählen. Wenn es eine entweder-oder Frage ist, tendiere ich eindeutig zur DSA5 Einsteigerbox. Ja, DSA1 ist wirklich einfach, ja DSA1 macht Spaß. Diese Punkte gelten aber

auch für die DSA5 Einsteigerbox. Dabei ist die Einsteigerbox günstiger und das System noch nicht abgeschlossen. [Berserktiger](#) und seine Freunde können bei Gefallen viel tiefer einsteigen und auch verschiedene Stile kennenlernen. Da ist DSA1 doch ein wenig eingeschränkter.

Im Vergleich halte ich DSA5 für die offenere Variante die sich beliebig skalieren lässt (Zeit, Aufwand, Geld)

---

### **Post by “Schattenkatze” of Sep 11th 2019, 11:14 am**

DSA 1, seine Vorzüge, oder DSA 1-AB werden bitte woanders diskutiert. Hier gibt es eine Ausgangsfrage und Eckdaten samt Zwischenstand.

---

### **Post by “GTStar” of Sep 12th 2019, 9:18 pm**

Kann man diese Einsteigerbox-Diskussion bitte auslagern?

---

### **Post by “Schattenkatze” of Sep 12th 2019, 10:21 pm**

Schattenkatze: Die Diskussion um DSA 1 als Einsteigeredition wurde [ausgelagert](#).

Schattenkatze: Die Diskussion von Pro und Contra der Einsteiger-Box wurde in einen entsprechenden Faden [ausgelagert](#).

Nicht zum ersten Mal in diesem Faden: Bleibt beim Thema. Wenn Diskussionsbedarf besteht, nehmt das oder die entsprechenden Zitate mit und eröffnet einen eigenen Faden oder wandert in einen bestehenden Faden ab. Das ist eure Verantwortlichkeit als Diskutierende, und es soll nicht einfach weiter diskutiert werden, bis die Moderation das Ausgliedern schon übernehmen wird.