

KONVERTIERUNGSSPIELHILFE DSA5 (VERSION 1.0)

Vorwort

Liebe DSA-Spieler und -Meister. Nach über einem Jahrzehnt folgte auf die 4. Edition von DSA nun endlich die 5. Edition. Viele von euch spielen schon seit vielen Jahren ihren oder ihre Helden und mit der Zeit wächst einen der tobrische Widerstandskämpfer, die elfische Auenläuferin oder der griesgrämige Ambosszweig ans Herz.

Man möchte seine liebgewonnen Charaktere auch in der neuen Edition weiterspielen und diese Spielhilfe soll euch dabei helfen, die Helden der letzten Edition auf den neuen Standard zu übertragen. Mit Hilfe dieses kleinen Guides sollte es euch mühelos gelingen, eure Helden anzupassen bzw. wir stellen euch verschiedene Möglichkeiten vor, wie ihr Fähigkeiten und Werte überträgt. Außerdem erhaltet ihr noch eine Übersicht über einen Modifikatorenvergleich zwischen DSA4 und DSA5, sodass ihr ein besseres Gefühl dafür erhaltet, welche Erleichterungen und Erschwernisse passend sind, zum Beispiel, um ältere Abenteuer anzupassen.

Was die Spielhilfe hingegen nicht kann: Eure Helden schon mit allen Optionen versehen, die ihr aus DSA4 kanntet. Die neue Edition ist noch jung und die Menge an Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteilen, Traditionen und Ausrüstung wird noch wachsen. Deshalb kann die Konvertierung eines DSA4-Helden zu einem DSA5-Helden auch noch nicht in allen Belangen funktionieren bzw. ihr müsst ein wenig improvisieren.

An den Stellen, wo es entsprechende Aufsätze oder Elemente noch nicht gibt, findet ihr kleine Kästen, die euch helfen, das Problem bis zum Erscheinen der Erweiterungsregeln zu lösen.

Gerade im Bezug zu den Zauberkundigen und Geweihten sind einfach noch nicht alle Traditionen, Zauber, Liturgien usw. vorhanden. Und auch alle Kampfsonderfertigkeiten, insbesondere jene, die Schwertgesellen und Kriegerinnen ihre Besonderheiten verliehen, werden erst mit Erscheinen des Kompendiums zur Verfügung stehen. Zusätzlich gibt es natürlich auch neue Sonderfertigkeiten und Liturgien und es stellt sich die Frage, ob eure Helden diese Fähigkeiten besitzen können oder nicht (um die Antwort vorweg zu nehmen: selbstverständlich ja). Die meisten Effekte von übernatürlichen Fähigkeiten lassen sich relativ einfach von DSA4 zu DSA5 übertragen. Meistens müssen nur Aussagen über die TaP oder ZfP an die neuen Qualitätsstufen und die Zauber in ihrer Struktur dem vereinheitlichten Standard angepasst werden.

Wir hoffen, dass ihr eure altbewährten Helden weiterhin in Abenteuer ziehen lasst (oder auch mal einem neuen Helden nach den DSA5-Regeln erstellt) und sie mit dieser Spielhilfe so gut wie möglich umstellen könnt. Im Laufe der nächsten Zeit werdet ihr zusätzliche Optionen durch

