

Rezensionen von Buchtips.net

Momo Evers: DSA - Pfade des Lichts

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-382-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Pfade - Wege, denen man folgen kann, auf denen man sich verirren kann. Dies sind Pfade der Götter, auf denen man wandelt und aufgehalten wird. Denn alle fünf Abenteuer in diesem Band sind Reisen für einen bestimmten Götterglauben.

Pfade des Wanderers handelt von Salandrian, einem jungen Wanderer und unbewussten Aves-Geweihten. Als in einem Dorf im Bornland mehrere Bauern spurlos verschwinden, gerät er in Verdacht, ein doppeltes Spiel zu spielen... Und nicht nur er.

Pfade der Stille spielt in einem Boron-Kloster der Golgariten. Ein Streit um den richtigen Boron-Ritus, Intrigen, ein rauschkrautabhängiger Ritter des Ordens und mehrere Morde wollen aufgeklärt werden. Eine sehr makaber-düstere Detektivgeschichte.

Pfade des All-Einen ist schon wieder etwas bombastischer: Die Helden begleiten einen riesigen Pilgerzug der Rastullah-Gläubigen in die Oase Keft. Auf dem Weg dorthin begegnen sie vielen Widrigkeiten, von fanatischen Gläubigen über die heiße Wüstensonne bis hin zum gigantischen Showdown mit göttlichem Eingreifen gegen einen Drachen.

Pfade der Geister spielt auf den Jadeinseln des fernen Südens. Auf einer Expedition, auf der es gilt, ein Handelsschiff mit Jade zu füllen, begegnen die Helden mehreren Waldmenschenstämmen, lernen die Fremdartigkeit des Schamanismus kennen - und haben Teil am Ende eines Tabus...

Pfade des zwölfgöttlichen Bundes schließlich spielt in einem Traumkloster. Seit über tausend Jahren hält dort eine Dämonin in der Maske einer Hela-Göttin die Mönche in einem Traum gefangen und spielt dort damit, sie zu quälen und in der Agonie der Jahrtausende festfahren zu lassen. Ein surreales Abenteuer voller überraschender Wenden.

Prädikat: Unterhaltsam! Alle fünf Abenteuer sind flott geschrieben und gut durchdacht, lassen sich auch gut als Kampagne spielen und bieten den Charakteren jede Menge Möglichkeiten, sich weiterzuentwickeln. Reine Haudrauf-Gruppen werden zwar nicht zum Zuge kommen, aber alle anderen Zusammenstellungen von Helden werden ihren Spaß am Band haben.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[22. Juni 2004]