

Rezensionen von Buchtips.net

diverse Autoren: DSA - Götter und Dämonen

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-287-1 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 35,33 Euro (Stand: 09. Mai 2025)

Die Götterdämmerung wird ihnen präsentiert von Fantasy Productions, Erkrath... Mit "Götter und Dämonen" hält man das Erweiterungsset in Richtung der mystischen Seite Aventuriens in Händen. Die Box enthält mehrere Bücher, die einen Einstieg in die Welt der Götter, Sphärengestalten, Geweihten, aber auch Paktierern, Dämonen und Untoten erlauben. Das erste Buch, "Götter, Mythen, Kulte", behandelt die Kirchen Aventuriens. Das Hauptaugenmerk liegt selbstverständlich auf der verbreiteten Zwölfgötterkirche des Pantheons: Praios für Licht, Sonne und Ordnung, Rondra für Krieg und Ehre, Travia für Gastfreundschaft und Herdfeuer, Efferd für Sturm, See und Regen, Boron für Tod, Schlaf und Vergessen, Hesinde für Wissensdurst und Gelehrsamkeit, Firun für Winter und grausame Naturbedingungen, Tsa für Erneuerung und Frieden, Phex für Humor, Geschick und List, Peraine für Ernte, Fleiß und Medizin, Ingerimm für Handwerk und Schmiedekunst und zuletzt Rahja für Freude und Extase. Dabei werden Kirchenstruktur, Sekten, Rituale und heilige Stätten und Artefakte genau beleuchtet. Danach folgen einige der Halbgötter, wie Aves, der Gott des Reisens oder Levthan, der Gott der Wollust und andere Kulturen, wie die orkischen Götter Brazoragh und Gravesesh.

Das zweite Buch, Aventurische Götterdiener, beschäftigt sich genau mit diesen: Es enthält genaue Aufbauregeln für Geweihte und Priester aller karmatischen Religionen sowie Informationen über mögliche Spezialisierungen und Orden.

"Mit Geistermacht und Sphärenkraft" beschäftigt sich schließlich das letzte der drei enthaltenen Bücher, das auf die dunkle Seite der Macht eingeht: Dämonen, Erzdämonen, Paktierer, der Namenlose Gott, Sphärenglobulen, Paralleluniversen - kurzum: Alles, was einem normalen Aventurier Angst macht. Dazu gibt es genaue Informationen über Kräfte der Paktierer und die zwölf Erzdämonen sowie über Kulte der Dämonen.

Im Großen und Ganzen ist "Götter und Dämonen" eine recht brauchbare Erweiterung, da es außer der Möglichkeit neuer Professionen viel über den Glauben und das Alltagsleben des gewöhnlichen Aventuriers enthüllt. Dabei gehen aber leider einige Kulte, wie die südländische Oberon-Verehrung oder die echsischen Götter, fast komplett unter und werden in ein paar nichtssagenden Zeilen abgehandelt. Auch widersprechen sich einige Behauptungen über die Motivation der göttlichen Entitäten ein wenig; Aber im Großen und Ganzen ist es doch eine empfehlenswerte Anschaffung, wenn man plant, in die DSA-Materie tiefer einzusteigen.

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[14. August 2005]