

Rezensionen von Buchtips.net

Momo Evers: DSA - Am großen Fluss

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-204-8 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 25,00 Euro (Stand: 02. Dezember 2008)

Grüne Auen, ein ruhiger Fluss schlängelt sich durch saftige Wiesen und sanft geschwungene Hügelgegenden. Achja, und nebenbei ist ein Krieg im Laufen.

Willkommen in Albernia, im Windhag, den Nordmarken und dem Kosch, den westlichsten Provinzen des Mittelreichs. "Am Großen Fluss" ist nun schon Nummer sechs der Regionalbeschreibungen, und diese wendet sich ausdrücklich vor allem für Einsteiger in DSA. Das übliche Format wird größtenteils beibehalten: Nach einer kurzen Einleitung wird die Region im Schnelldurchlauf beschrieben, gefolgt von einer detaillierten Geschichte der Länder am großen Fluss. Danach folgen ungewöhnlicherweise noch nicht die detaillierten Regionen, sondern zuerst eine Abhandlung über die politischen Intrigen und Machtspielchen in der Region sowie ein Kapitel über den Krieg in Albernia und seine Gründe, Folgen und Auswirkungen.

Danach endlich folgen die Regionen Albernia (mit Abstand am dicksten), die Nordmarken, der Windhag sowie der Kosch. Dabei werden wie immer Kultur, Lebensgewohnheiten und Ansichten der Bewohner dargestellt und die einzelnen Landschaften genau beschrieben sowie Tips zu Helden aus der Region gegeben. Danach folgt ein dickeres Kapitel über die Feenwelten und die Eigenarten der Feen, ein Kapitel über berühmte und berüchtigte Personen sowie die Mysteria et Arcana, die Geheimnisse der Region.

Ein Buch, das eigentlich weder enttäuscht noch positiv überrascht. Nachdem genau wie [DSA - Aus der Asche](#) der albernische Unabhängigkeitskrieg zusammen mit einem dicken Packen politischem Intrigenspiel zusammen serviert wird, das wirklich nicht jedermanns Sache ist, aber trotzdem das Buch deutlich dominiert, ist vielleicht abzusehen, dass es eine Art Kontrast für erfahrene Spieler bieten soll; denn das Buch richtet sich ansonsten ganz deutlich an Anfänger, die mit solchem Politik-Spiel sichtlich überfordert wären. Dabei gibt es Hinweise zum Spiel, der Aufbau des Buchs wird (obwohl sehr ersichtlich) im detailliertesten Detail noch einmal erklärt. Ansonsten ist aber keine Überraschung zu erkennen; zwar sticht das Feenwelten-Kapitel doch etwas heraus, wiederholt sich aber ein wenig zu oft und bietet doch zu wenig greifbare Information für so ein aufgeblähtes Kapitel (was bringt es, wenn bei fast jeder Beschreibung ein Hinweis folgt, dass Feen aber sowieso alle verschieden sind?) Ein paar mehr konkrete Beispiele oder eine Meta-Betrachtung der Feenwelten von Außerhalb, also eine Erklärung (oder wenigstens ein Versuch), was sie überhaupt sind, wären sicherlich hilfreicher gewesen. Ansonsten gibt es kaum Weiterentwicklung; das Buch ist nicht ganz so langweilig wie die ersten Bücher der Serie, packt den Leser aber auch nicht wirklich, sondern liest sich wie ein etwas liebevoll geschriebenes Geographie- und Völkerkundebuch. Nach dem erfrischend guten [DSA - Angroschs Kinder](#) und dem enttäuschenden [DSA - Land der ersten Sonne](#) ist dieses Buch auf ein ganz nettes Mittelmaß eingependelt, die Feenlande, die Einsteigerhilfe und das Politikspiel zwar nette Versuche, aus dem Standart auszubrechen, aber es bleibt beim Versuch.

5 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[02. September 2006]