

Rezensionen von Buchtips.net

Momo Evers: DSA - Stromschnellen

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-439-4 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Stromschnellen - eine verbreitete Erscheinung auf dem Großen Fluss, und so heißt auch die begleitende Abenteuersammlung von [DSA - Am großen Fluss](#) treffenderweise so. Neu ist dabei die Idee, die einzelnen Abenteuer zu einer großen Kampagne zu verknüpfen. Aber fangen wir vorne an, und zwar bei dem Abenteuer "Schemenhaftes Schicksal", bei dem die Helden eigentlich ganz nebenbei in die Saga um ein uraltes Feentor hineingezogen werden. Dabei geht es um verdrehte Moralvorstellungen von Feen, eine verbitterte Tsa-Geweihte und bis hin zum Showdown in einer verwunschenen, düsteren Feenwelt...

"Bleiche Gestalten" sind die ausgezehrteten Arbeiter, die in einer Kreidemine bis zum Umfallen arbeiten müssen. Was niemand ahnt: Ein uralter Fluch hat die Arbeiter und bereits auch die Wärter ergriffen, und wenn nicht schnell etwas geschieht, wird es ein Blutbad geben. Klingt nach einem Auftrag für Helden...

Der "Tag der Jagd" ist ein alter Feiertag des Firun, doch müssen die Helden nicht nur etwas jagen - und zwar die guten, alten Borbaradianer - sondern auch etwas loswerden, und zwar ein Valpoding, ein Fabelwesen. Leider erweist sich dieses Valpoding als sehr anhänglich und kuschelbedürftig... Und behalten wäre ein Frevel an den Göttern, denn die Helden mussten schwören, es loszuwerden.

"Schrecken aus der Tiefe" bedrohen die Helden im vierten Abenteuer des Bandes, in dem es in die düstere, verflucht-dämonische Unterstadt von Havena geht, um eine angebliche Dämonenanbetergruppe auszurauchern - und dieser dabei in die Hände spielen...

"Von Rache und Hass" handelt das letzte größere Szenario, in dem die Helden einen Praios-Geweihten auf der Suche nach einem antiken Schrein begleiten müssen und dabei nicht nur mit dessen Arroganz, sondern auch mit dem schleichenden Einfluss eines dämonischen Artefaktes klarkommen müssen...

Abgeschlossen wird das Buch mit einigen kleinen Szenariovorschlägen und dem Kapitel "Die Farbe von Flussvaterhaar", das die Abenteuer versucht zu einer Kampagne zusammenzuführen.

Leider scheitert es dabei auf ganzer Linie. Zwar sind die meisten der Abenteuer gut strukturiert, "Tag der Jagd" sogar sehr unterhaltsam und kreativ über den Durchschnitt hinaus, allerdings basieren die meisten der Abenteuer auf der bloßen Annahme, dass sich Spielercharaktere gerne durch ein Szenario schubsen lassen. Das zeigt sich in "Tag der Jagd" leider auch, in der Annahme, dass die Helden nicht versuchten, den Schwur irgendwie zu umgehen, anstatt ihr Leben aufs Spiel zu setzen, um ein Tier, das nicht will, loszuwerden, genauso wie in "Rache und Hass", bei dem die Helden zum Abenteuer gezwungen werden.

Am allerschlimmsten ist es aber in "Schemenhaftes Schicksal" - dieses Abenteuer, auf dem aus mir unerklärlichen Gründen die Kampagne basiert, ist schlicht unspielbar. Wenn die einzige Möglichkeit, dem Feenpalast zu entkommen, in einem Absatz beschrieben wird, der voll von "wenn" und "aber" und

"könnte" und so weiter ist und eine Schlussfolgerung zur Problemlösung zieht, die noch nicht einmal dem Spielleiter-Leser mit allem Hintergrundwissen kommt, dann werden die Helden auch nicht darauf kommen und alle sterben. Und auch später wird erwartet, dass die Helden trotz des Wissens um den Ausgang aus dem Zauberwald schön drin bleiben, bis sich die Meisterperson auf dramatische Weise opfert, um ihnen das Leben zu retten. Hach.

Das ganze Abenteuer und auch das Finale in "Farbe von Flussvaterhaar" ist so mit Klischees, Unlogisheiten und vor allem einem tiefenden Kitsch ausgestattet, dass man sich ein Stück Brot wünscht, um so viel Schmalz verdauen zu können. Dazu noch die ganzen Unspielbarkeiten, storytechnisch unlogischen Wendungen, extremes Railroading der Charaktere... Grausig.

Nichtsdestotrotz sind ein paar gute Abenteuer drin, wenn man etwas improvisiert und die Kampagne zum Teufel schickt. Deshalb sechs Punkte - immerhin ist es nur eines von fünf Abenteuern, das so richtig mies ist und zwei mit kleineren Logik-Problemen, die aber nicht unlösbar sind.

6 von 10 Sternen

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