

Rezensionen von Buchtips.net

Thomas Römer: Das Schwarze Auge

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-440-1 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 30,00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Am Anfang war die Box ([Das Schwarze Auge Fantasy-Rollenspiel](#)). Und es war gut so. Dann kam Shadowrun ([Shadowrun Grundregelwerk 4.01D](#)) und sagte: "Siehe, ich bin Buch und du sollst Buch sein!" Und die Redaktion sagte: "So gehe hin, DSA, geh hin und sei Buch!" Und DSA ging hin und ward Buch. Und die Redaktion sah, dass es gut war und es war ein großes Frohlocken.

So in etwa kann man sich wohl vorstellen, wie dieses Buch zu Stande gekommen sein könnte. Es ist schwierig, über dieses Buch eine eigenständige Rezension zu schreiben, da es essentiell die gleichen Regeln sind wie in [Das Schwarze Auge Fantasy-Rollenspiel](#) - nur halt in Buchform. Das ist zum einen ein großer Vorteil, da man jetzt nicht immer durch unzählige Zettel wühlen muss, bis man an die Regeln gelangt, die man haben möchte; zum Anderen stellt sich natürlich die Frage, ob dieses Produkt wirklich notwendig war. Die Antwort ist einfach: Nein. Die Regelveränderungen, die vorgenommen wurden (sodass immer wieder der Begriff "DSA 4.1" fällt), sind eher minimalistisch und hätten auch gut Platz gefunden in einer etwas umfangreicheren Errata oder einem Regelzusatzwerk. Die Möglichkeiten der Charaktererstellung sind weiterhin nur minimalistisch zu nennen, wenn man beispielsweise einen Zwerg oder Elf spielen möchte, allgemein wirkt aber das Buch zugegebenermaßen etwas aufgeräumter als das Boxen-Original. Weiterhin fällt auf, dass viele Listen, wie z.B. die Auflistung der Sonderfertigkeiten, gleich mehrmals abgedruckt werden, immer, wenn man sie braucht - aber muss das jedesmal ne ganze Doppelseite sein? Ein deutlich markierter Verweis hätte meiner Ansicht nach gelangt und hätte nicht so sehr nach Seitenschinderei ausgesehen...

Die Einführung ins Rollenspiel ist weiterhin sehr gut gehalten und für Anfänger bestens geeignet. Die Basisregeln sind AN SICH einfach gestaltet, jedenfalls bis man auf die Regeln für den Kampf stößt - mit allen möglichen Sonderregelungen, Sonderfertigkeiten, Ausnahmeregelungen, optionalen Regelbausteinen und aufeinander aufbauenden Regelpyramiden verlässt man sehr schnell den Bereich des "anfängerfreundlichen Spiels". Einige Regeln werden auch bei mehrmaligem Durchlesen nicht wirklich klar, und die Vorliebe des DSA-Teams für exzessive Abkürzungen macht das auch nicht gerade einfacher. Immerhin enthält die Kartentasche ein DIN-A-4-Blatt mit den wichtigsten Basisregeln (davon eine Sechstelseite alleine eine Aufzählung aller Abkürzungen ohne Erläuterung...)

Nun gut, wer es mag. Wer mit den alten DSA-4-Regeln ausgekommen ist, der kann diese ruhigen Gewissens behalten, für Neueinsteiger ist das Buch einigermaßen ideal, wenn auch die Kampfregeln immer noch sehr verzettelt und würfelorgial gestaltet sind. Gerade einige Kampfmanöver sind für das Basisspiel einfach nicht nötig und machen vieles nur kompliziert; den Platz für diese Ausführungen und die ständigen Wiederholungen hätte man lieber in einige weitere spielbare Kulturen und Professionen stecken sollen.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[16. März 2007]