

Rezensionen von Buchtips.net

diverse Autoren: Das Schwarze Auge Fantasy-Rollenspiel

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-284-1 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Nein, keine Inhaltsangabe, sondern ein Tatsachenbericht...

Es war im Dezember, als Nico mir das Paket von FanPro in die Hand drückte, und es war immer noch Dezember, als ich es zu Hause aufmachte. Die erwarteten Bücher der Shadowrun-Serie waren enthalten, und dazu eine seltsame Box mit der Aufschrift "Das Schwarze Auge". Natürlich hatte ich davon schon gehört und deshalb machte ich mich auch bald daran, die Box zu öffnen.

Was mir entgegenpurzelten, waren ein kleiner Beuten mit Würfeln, zwei broschierte Bücher und eine Unmenge kleinerer Hefte, Broschüren, Blätter und Prospekte. Die beiden Bücher stellten sich als das Grundregelwerk der neuen Regeln (?) und als "Weg ins Abenteuer" heraus.

Die Regeln waren, nun... interessant zu lesen. Zwar zwischendurch immer wieder sehr angenehm aufgelockert durch genaue Beispiele und rollenspielerische Einlagen, verliert man als Einsteiger doch schon sehr schnell den Überblick über die einzelnen Proben und Regeln. Zum Teil wird sich auf Regeln bezogen, die erst viel weiter hinten im Buch zu finden sind und die Regeln allgemein nehmen sich im Gegensatz zu mir bekannten Systemen etwas chaotisch aus.

Was mich als Freispieler sehr störte, waren die festgelegten Rassen und vor allem Berufe. Wenn man seinen Charakter erstellt, wird dieser sofort in eine Schublade mit anderen gesteckt und hat die Wahl, entweder ein total überzogenes Klischee seiner selbst zu werden oder ein Floop zu sein - das ist Jargon und bezeichnet einen Mächtgern, der alles will und nichts richtig kann. Seufzend und ohne die Regeln unbedingt ausprobieren zu wollen nahm ich also das Abenteuer "Der Weg ins Abenteuer" in die Hand.

Nun - es ist der Weg ins Abenteuer, das stimmt wirklich, allerdings ist es dermaßen linear und deutlich, dass es mehr zur Erprobung des Würfelsystems als zum wirklichen Spielspaß dient - nun, jedem das seine. Das darauffolgende Solo-Abenteuer wurde mir nach drei Minuten zu langweilig, um es weiterzuverfolgen.

Als nächstes fiel mir einer der unzähligen Zettel auf, mit der Aufschrift: "Gebrauchsanweisung, bitte zuerst lesen." Dies entpuppte sich aber als reine Einführung ins Rollenspiel, die sowohl im Abenteuer als auch im Grundregelwerk mehrmals vorhanden war. Weiterhin im Packet enthalten waren unter anderem ein Poster, eine Definition der einzelnen Helden-Schubladen, vorgedruckte Charakterbögen und natürlich das obligatorische Heftchen mit dem Aufruf, die anderen Produkte auch noch zu kaufen.

Was bleibt? Ich in einem kleineren Schutzbunker diverser Zettel, Bücher, Würfel, nicht gerade inspiriert, allerdings völlig ratlos, was ich in diese Rezension schreiben soll.

Nun, DSA gilt allgemein als Anfängerrollenspiel, und das führt wohl auch dazu, dass es so weit verbreitet ist - ich kann es mir nicht anders erklären, denn die Regeln sind konfus und neigen zu absoluten Würfelorgien (mehr noch als Shadowrun), ewigem Regelnachschiessen und das Schubladenverhalten der Helden war schon seit jeher mein Feind.

Nun, aber ich bin fair: Die Regeln sind gegenüber den alten wirklich ein Fortschritt und es gibt durchaus schlechtere Rollenspiele. Allerdings gibt es auch bessere, und ich persönlich bleibe dann doch lieber bei Shadowrun.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[14. Januar 2004]