

Rezensionen von Buchtips.net

Momo Evers: DSA - Verwunschen & Verzaubert

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-391-5 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 90,99 Euro (Stand: 30. April 2025)

Lust auf etwas Magie abseits der heroischen Taten von legendären Superhelden? Im Abenteuerband "Verwunschen und Verzaubert" geht es genau darum: Um Feen und Elfen, Einhörner und Waldschrate, um das magische und mystische und märchenhafte Flair in Aventurien. Gleich in "Marmortränen" muss die Heldengruppe aufgrund einer uralten Überlieferung ein seit Urzeiten versteinertes Liebespaar befreien und dabei mehreren karrierewütigen Alchimisten einen Strich durch die Rechnung machen.

In "Die Bestie von Fairngard" geht es um einen alten Fluch, der durch die Missachtung der Dorfbewohner von alten Gesetzen wieder freigesetzt wird. "Damast und Silberglanz" gibt es in den Ländern der Tulamiden, wenn die Helden ein Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht hautnah miterleben können, wenn sie einem alten, gefangenen Dschinn zur Freiheit verhelfen und ihm seinen Lieblingsteppich zurückbringen. "Sieben Leben" könnten die Helden brauchen, wenn sie in Weiden ein seltsames Dorf betreten, in dem Katzen verabscheut werden. Seltsamerweise verschwinden dort immer mehr von den gehassten Tieren und jetzt ist auch noch ein Bannstrahler Praois vor Ort - und legt sich sofort mit einer jungen Hexe an... "Oberzähne und Hühnerdiebe" behandelt eine alte Wächterin des Waldes, die im Körper einer Ogerin wiedergeboren wurde. Die Helden müssen zwei alte Seelen zusammenführen und ein verkränktes Feenwesen besiegen.

"Der gestohlene Traum" schließlich ist das wohl beste Abenteuer im Buch, denn dort wird die Heldengruppe in den jahrhundertealten Traum eines Köhlers hineingezogen, wo viele Märchenfiguren frei herumlaufen - dort kann man Klischees gnadenlos ausspielen. Eine Art Brettspiel als magisches Labyrinth ist ein weiteres witziges Goodie dieses Abenteuers.

Sehr gelungen! Zwar rutschen einige der Abenteuer (z.B. Ogerzähne und Hühnerdiebe) doch wieder sehr in das titanisch-Weltenretterische ab, von dem der Abenteuerband doch Abstand nehmen wollte, aber im Großen und Ganzen sind die Abenteuer gut strukturiert, logisch aufgebaut und warten mit jeder Menge liebevoller Details und Informationen auf, sodass man eigentlich nichts vermisst. Einziger Nachteil: Man muss sich natürlich auf märchenhafte Darstellungen des Rollenspiels einlassen können! Wer das nicht kann oder mag, sollte die Finger von dem Band lassen, allen anderen sei er hiermit wärmstens ans Herz gelegt.

9 von 10 Sternen

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