Rezensionen von Buchtips.net

Daniel Jödemann: DSA - Fremde Gefährten

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Rollenspiele
ISBN-13:	978-3-89064-397-7 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	69,52 Euro (Stand: 11. November 2025)

Fremde Gefährten - der Titel dieser Abenteuersammlung und wohl gleichzeitig eins der Hauptprobleme vieler DSA-Spieler. Viele der "Freaks", Orks, Goblins, Achaz werden einfach wie etwas seltsame Menschen dargestellt. Dieses Problem will die vorliegende Publikation nicht lösen, aber zumindestens verringern. Das erste Abenteuer "Echsenbrut" ist allerdings schon einmal ein Reinfall. Zwar ist der Abenteuereinstieg, dass die Helden ein Achazei zu seiner Sippe bringen müssen, ganz nett gelungen. Während der dreiwöchigen, ereignisarmen Reise schlüpft das Achaz und geht fortan den Helden auf die Nerven. Wenn sie im Dorf ankommen, weigert sich die Sippe, das Baby anzuerkennen und die Helden müssen die Sippe umständlich umstimmen. Weiter gibt es keine Verwicklungen oder Handlung...
Das zweite Abenteuer, "Schrecken im Eis" beschäftigt sich mit Trollartigen, genauer gesagt, mit Yetis. Dieses Abenteuer ist schon etwas komplexer aufgebaut. Die Helden müssen eine von Yeti-Raubrittern entführte Schiffsbesetzung wiederfinden und werden dabei im ewigen Eis mehrmals an der Nase herumgeführt. Dabei ist nie ganz klar, wer jetzt auf welcher Seite steht - denn diese Yetis sehen irgendwie alle gleich aus...
Das letzte Abenteuer, "Unter Goblins", führt die Helden schließlich in ein verborgenes Goblin-Dorf, wo sie nach einer langen, strapazenreichen Reise ganz nebenbei die Welt retten.

Abenteuer-Anthologien sind immer schwer zu bewerten - aber dies ist eins von diesen Büchern, die sich selbst zerreißen. Das erste Abenteuer ist absolut unbrauchbar und hat viel zu viele "Wir gehen davon aus, dass es klar ist..." und "Wir hoffen nicht, dass die Gruppe..." Das Abenteuer ist praktisch nur leitbar, wenn der Spielleiter SEHR gut improvisieren kann oder die Gruppe sich mit einem "Nein, das macht ihr nicht, das passt nicht ins Abenteuer" zufrieden gibt.
Das zweite Abenteuer ist ein richtig schönes Werk! Die Story ist genau richtig, die Länge ist angenehm, man kann sich das richtige Maß an Ausspielen und Überspringen der Reise aussuchen - kurz: empfehlenswert!
Das dritte Abenteuer wiederum wirkt fast skurril durch die ganz ausführliche Beschreibung der harten Reise und die Gebräuche der Goblins, die dort wohnen, um dann so ganz nebenbei einen Orden des Namenlosen zu vernichten, achja, und ein Heiligtum des Namenlosen gleich mit, achso, ja. Der Autor dieses Abenteuers hat sich das Thema der Anthologie wohl etwas ZU sehr zu Herzen genommen...

Alles in allem: Geht so. Die Abenteuer sind ausbaubar, auf jeden Fall, aber wer ein schönes, fertiges Instant-Abenteuer haben möchte, sollte zu anderen Produkten greifen.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[27. Dezember 2005]