Rezensionen von Buchtips.net

Peter Diehn: DSA - Drachenodem

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Rollenspiele
ISBN-13:	978-3-89064-388-5 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Drachen. Dieses Wort reicht schon, um viele Herzen schneller schlagen zu lassen - einige aus Angst, andere aus Ehrfurcht, wieder andere aus Wissensdurst, Neugier oder Goldgier. Im Zeichen dieser mystischen Kreaturen steht der Abenteuerband "Drachenodem", in dem sieben Drachenabenteuer zusammengefunden haben. Das erste Abenteuer, "Jungfrau in Nöten" geht auf eher spielerische Weise an das Thema heran und behandelt eine vermeintliche Gefahr durch einen Kaiserdrachen. Allerdings müssen die Helden lernen, dass Drache nicht gleich Drache und gut und böse nicht immer gleich erkennbar sind... Und schließlich kommt alles noch viel anders als es nicht geplant war. Oder so.
"Ein Untier zu jagen" behandelt das ganz klassische Drachenjäger-Thema: Ein Dorf wird von einem Tatzelwurm bedroht und braucht ein paar Helden, um das Vieh zu erlegen. Nicht mehr, nicht weniger.
"Balzgeschenke" - huch? Ein Szenario, gerade einmal vier Seiten (ohne Bilder drei!) lang, um Liebeskummer bei Drachen im ewigen Eis, das den Eindruck macht, als hätte jemand im Druck Abenteuer und Skizze verwechselt. Geschmackssache.
"Im Drachenhort" ist ein gut durchdachtes und mystisches Abenteuer, das der Urmacht der Drachen endlich den erwarteten Tribut zollt. Shafir, der uralte Drache vom Khômblick, empfängt eine Delegation, die ihm Geschenke bringt - doch diesmal fordert sie auch eins zurück. Die Helden müssen einen gefährlichen Spießrutenlauf überstehen und einige Geheimnisse lüften, bevor sie an ihr Ziel gelangen.
"Elementare Vergeltung" führt die Geschichte um die elementaren Drachen weiter - die Helden werden die Geburt des Wasserdrachens bei Cumrat miterleben und verhindern müssen, dass er den Yaquirfluss bekämpft - mit Zwergenfeuer...
"Die Mission des Raspyrriz" ist ein verstricktes Abenteuer, bei dem die Helden die Mission eines toten Drachen fortführen müssen - eine schwere Eisenkugel zu einem Kaiserdrachen bringen. Dabei sind ihnen Dämonen eng auf den Fersen...
"Der Wurm vom Windhag" ist schließlich wieder einmal das klassische Drachentöter-Thema, allerdings mit einem kleinen Drehwurm darin - immerhin wird das Ende etwas offen gelassen. Ansonsten geht es aber wieder darum: Drache terrorisiert Landstrich - Helden fahren mit Artefakt hin - töten Drachen. Flupp. Nicht sehr inspiriert.
Den Anhang bildet "Karfunkelsplitter", eine genaue Abhandlung über Drachen, ihre Ursprünge, Anatomie und viele weitere Aspekte.

Ein recht interessanter Abenteuerband, auch wenn immer wieder in alte Drachentöterklischees verfallen wird. Trotzdem kann eine Gruppe, die am Mystischen Interesse hat, an den Abenteuern großes Gefallen finden.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[20. Februar 2005]