

Rezensionen von Buchtips.net

Thomas Römer: DSA - Bienenschwarm und Diskusflug

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-438-7 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Maraskan und Norbarden - das sind die tragenden Elemente dieser Abenteuersammlung für Helden und Spielleiter mittlerer Erfahrung. "Die Überlegenen" ist neben dem Namen des ersten Abenteuers auch eine Bezeichnung der maraskanischen Religion für das "Schöne", das Lebende, alles, was von Rur und Gror, den göttlichen Zwillingen Gewollte. Im Abenteuer jagen die Helden der Bedeutung der 88. Draisch nach, einer der heiligen Rollen der Maraskanis, die auf vielfältige Weise gelesen und auf noch mehr Weisen gedeutet werden können. Dabei suchen sie nach einer überlegenen Waffe genau wie nach der Lösung für eine alte Prophezeiung und einer Hilfe für die Maraskanis. Doch dabei werden sie verfolgt - von einem Dämonen, der nichts Gutes im Sinn hat... "Tränenharz" ist ein Begriff für Bernstein, den eine Karawane des Praios, von einem verbitterten Akoluthen angeführt, durch das Bornland transportiert. Als die Karawane auf einen Tross der lebenslustigen Norbarden mit ihren etwas eigenen Sitten stößt, ist der Konflikt vorprogrammiert. Doch wie werden die Helden den Streit schlichten, wenn zu Vorurteilen, religiösen Differenzen und persönlichen Fehden auch noch Mord und Intrigen stoßen? Die Helden müssen sich durch dieses Gewühl an persönlichen Interessen arbeiten, um schließlich auf den Kern der Sache zu stoßen - eine alte Liebesgeschichte, die durch Verrat und Missverständnis in Hass umschlug... "Preiset die Schönheit", eine beliebte Floskel bei den Maraskanis. Doch auch in der eigentlich friedliebenden Gemeinschaft der Maraskanis gibt es Splittergruppen und Sekten, die zum Teil bizarre und gefährliche Blüten treiben. So wie in Neu-Jergan, als ein junges Mädchen heimtückisch ermordet wird. Die Spur läuft zunächst ins Leere, und die Helden müssen viel aufbringen, um in diesem Detektivabenteuer den roten Faden zu behalten.

Selten kommt es vor, dass eine Abenteuersammlung durchgängig so konstant eine Qualitätsstufe hält wie hier. Leider ist diese Qualitätsstufe nicht übermäßig toll, sondern schlicht Mittelmaß - nicht schlecht, aber eben auch nicht wirklich gut. Die Abenteuer sind zu kurz, legen dabei zwar viel Rollenspielraum in die Hände des Spielleiters, verlassen sich dabei aber viel zu sehr auf die Improvisationsfähigkeiten desselben - gerade im zweiten Abenteuer muss der Spielleiter gigantische Szenarien und rollenspielerische Leistungen praktisch aus dem Boden stampfen. Das ist zu wenig, sorry - und Gruppen, die gerne etwas mehr Action und gern etwas weniger exzessives Rollenspiel haben, gehen einigermaßen leer aus.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[07. Juli 2006]