

Rezensionen von Buchtips.net

Chris Gosse: DSA - Karawanenspuren

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-395-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Die Wüste - unendliche Weiten. Doch was gibt es dort außer, naja, Sand? Die meisten DSA-Spieler und Charaktere werden lange überlegen und dann etwas wie "Oasen" und "Kamele" sagen. Doch die Khôm hat mehr zu bieten als Sand und Dünen... Bereits in [DSA - Raschtuls Atem](#) wurde die Wüste thematisiert und detailliert beschrieben. Dieser Kampagnenband tut dazu sein übriges.

Im ersten Abenteuer, "Imuhar", gehen die Helden einer uralten Legende und gleichzeitig der Bitte eines Dschinns nach. Die Reise führt durch die Wüste, durch die komplizierten Gebräuche der Wüstennomaden und schließlich mitten ins Gebirge - und dort gilt es, einen uralten Schwur zu erneuern...

"In den Schluchten des Raschtulswalls" geht es darum, einer vermissten Reisenden auf die Spur zu kommen. Doch bald schon verwandelt sich das Abenteuer zu einer Jagd auf Leben und Tod - denn die Ferkinas und ihre blutigen Riten sind allgegenwärtig und unvermeidlich.

"Das Gefängnis der Jahre", ein uraltes Artefakt, ist das einzige, das einen geistig verwirrten Forscher wieder gesunden lassen kann - jedenfalls glauben das die Helden und brechen auf, um das dem Zeitgott Satinav geweihte Relikt zu erbeuten. Doch leider sind die prähistorischen, magischen Abwehrvorrichtungen immer noch aktiv und da gibt es noch jemand anderes, der das Gefängnis gern hätte... und dieser jemand hat Schuppen.

"Echsenjäger" durchstreifen die Dschungel und Sümpfe auf der Suche nach Opfern für den Sklavenmarkt.

Während die Helden schlicht nach Leder suchen, geraten sie in das Spannungsfeld zwischen zwei rivalisierenden Achaz-Stämmen und den Echsenjägern, die den Zwist ausnutzen wollen - doch sie verstehen das Gesetz des Urwalds nicht...

"Im Zeichen des Löwen" schließlich ist das letzte Abenteuer der Anthologie. Die Helden sollen schlicht und einfach eine Rennmannschaft für ein Wüstenrennen wiederfinden. Doch als sich herausstellt, dass das Team nicht antreten kann, muss jemand anderes einspringen. Richtig - die Helden!

Beendet wird das Buch durch mehrere kurze Szenariovorschläge.

Die Anthologie ist erstaunlich konstant für eine Abenteuersammlung und daher gerade für eine Khôm-Kampagne sehr geeignet. Einige der Szenarien sind etwas verwirrend oder zu kurz, aber weit davon entfernt, unspielbar zu sein. Die Ideen sind durchgehend clever und gut ausgearbeitet - also für eine Gruppe, die sich so oder so in der Gegend befindet, sehr empfehlenswert. Ansonsten wäre es auch überlegenswert, eine Khôm-Kampagne ins Leben zu rufen. In beiden Fällen wird man aber auf das Buch [DSA - Raschtuls Atem](#) benötigen - vom Verlag sicher nicht ganz unbeabsichtigt.

Alles in allem aber doch ein solides Buch als Ergänzung zur Regionalspielhilfe.

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[19. Januar 2006]