

# Rezensionen von Buchtips.net

## Lena Falkenhagen: DSA - Aus der Asche

### Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))  
Genre: [Rollenspiele](#)  
ISBN-13: 978-3-89064-389-2 ([bei Amazon.de bestellen](#))  
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Das Reich ist gefallen. Nicht ganz gefallen vielleicht, aber zumindest am Boden. Die Ereignisse in "DSA - Schlacht in den Wolken" haben Wehrheim geschleift und Gareth an den Rand der Zerstörung getrieben, die Stadt des Lichts ist unter dämonischen Trümmern vergraben und die Stadt brennt. Doch die Gefahr ist zunächst abgewendet und der untote Drache Rhazzazor hat angekündigt, nach einem Jahr wiederzukehren - also bleibt ein Jahr, um das Reich zu kitten und die Verteidigung gegen die untoten Horden aufzubauen.

Aber die Reichsregentin Emer ist verschollen, wahrscheinlich tot, Rohaja, ihre Tochter, ist vor Wehrheim verschollen, ihre jüngere Schwester verbannt und der jüngste Sohn Emers, Selindian, noch ein halbes Kind. Mit Hilfe der Helden muss sich dieser auf dem Reichskongress durchschlagen, aber gerade, als das Reich gerettet scheint, schafft es Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, mit einem geschickten Winkelzug sich selbst zum Reichsverweser zu erklären. Entrüstet nutzt Invher ni Bennain, die Königin des jeher freiheitsliebenden Albernias, die Gelegenheit und sagt sich vom Reich los. Das Reich ist zerbrochen und während noch die Helden versuchen, das Auge des Morgens wiederzubeschaffen, tobt der Krieg im Westen. Und schließlich kommt es zu der Konfrontation mit Personen jenseits von Gut und Böse, Feenwesen, Mächtigen und schließlich dem Tod selbst...

Nun ja, das Buch ist Geschmackssache, ganz klar. Ein Großteil des Kampagnenteils (Teil 2 des Jahr des Feuers, nach [DSA - Schlacht in den Wolken](#) und vor [DSA - Rückkehr des Kaisers](#)) ist auf politisches Intrigenspiel aufgebaut, eine komplette Seite allein an Namen und Kurzbeschreibungen (!!!) mitintrigierender Personen (insgesamt fast 75 Stück!!!) werden auch erfahrene Spielleiter in den Wahnsinn treiben und, um es schlicht zu sagen, jeder Gruppe, die an politischem Fädenziehen keinen Spaß hat, das Abenteuer versauen. Zwar gibt es eine Anleitung, wie man das Abenteuer für solche Gruppen verkürzt, aber wirkt diese doch recht holprig und das Abenteuer sehr kantig. Dazu kommt eine verwirrende Anzahl an Aktionssträngen (Krieg in Albernia, Krönung Selindians, Auge des Morgens, Verräter enttarnen, Stab des Vergessens aufladen, gegen Jast Gorsam intrigieren...), die selten ineinander übergreifen, die dazu führt, dass man nur allzuleicht einen der Stränge schlicht und einfach vergisst.

Dazu kommt noch ein schlichtes, aber sehr wichtiges Detail: Der Sikaryan-Raub. Sikaryan ist eine Art Lebenskraft der Seele, die sich nur extrem langsam regeneriert. Nun ist es im Jahr des Feuers aber so, dass während "Aus der Asche" zuerst während dem Krieg in Albernia durch sikaryan-raubende Feenwesen der Vorrat der Helden stark verringert werden wird. Dazu kommt eine Geisterreise, bei der jede vergehende Stunde und jede Aktion der Helden ebenfalls Sikaryan raubt. Normalen Erachtens ist es kaum möglich, diese Szene zu überleben, ohne Sikaryan von anderen zu rauben - was aber mit einem Bann der Götter bestraft wird... Als wäre das noch nicht genug, werden die Helden in [DSA - Rückkehr des Kaisers](#) NOCHMALs starke Sikaryan-Einbußen während den Sikaryan-Raub-Stelen erleiden. Selbst wenn die Helden dies durch irgendeinen komischen Zufall oder halbgöttliche Attributswerte überleben sollten, sollten sie doch hoffen, in den nächsten zehn bis zwanzig Jahren keinem Sikaryan raubenden Vampir mehr zu begegnen. Alles in allem wirkt das Abenteuer sehr wie ein Versuch, jetzt einmal intrigantes Rollenspiel zu unterstützen und kommt dabei unausgegoren, verworren und irgendwie nicht so ganz fertig rüber.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)  
[02. September 2006]