

Rezensionen von Buchtips.net

Frank Bartels, Chris Gosse, Stefan Küppers: DSA - Raschtuls Atem

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-299-4 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 154,67 Euro (Stand: 29. April 2025)

Raschtuls Atem weht heiß über die Khôm-Wüste, Sandstürme bieten jedem Reisenden ein raues Willkommen, uralte Gefahren schlummern unter Sanddünen und verkrusteten Salzseen. Früher herrschten hier Echsen, doch heute leben sie in alten, verkümmerten Städten, die die Tradition hochhalten oder in echsischen Stammesgemeinschaften. Der Rastullahglaube floriert und in den Echsen Sümpfen rumort es, denn die Skrechu rüstet zum Krieg. Das ist das Land der Khôm, der Echsen Sümpfe und des Raschtulswalls, Thema des dritten aventurischen Regionalbandes (nach "In den Dschungeln Meridianas" und "Unter dem Westwind"). Und wie schon beim zweiten Band bin ich abermals positiv überrascht: Die DSA-Crew scheint mit jeder Seite, die sie schreiben, viel zu lernen und hat mit dem neuen Band ein wirklich gutes Buch herausgebracht. Zuerst behandelt das Buch - wie immer - einen kurzen geographischen Überblick der Regionen ab. Danach wird auf das Reisen in Sumpf und Wüste (regeltechnisch) eingegangen. Es folgt eine genaue Beschreibung der Geschichte der Tulamiden und der Echsen, die die Region seit Ewigkeiten bewohnen. Danach wird "richtig durchgestartet" und die Region der Wüste an sich wird beschrieben, einige Städte und Oasen, danach einige Randregionen, die Echsen Sümpfe und die Gebirgsregionen. Danach sind die Völker dran: Zunächst Novadis, danach Ferkinas (primitive Bergbewohner) und danach die Achaz (Echsenmenschen) der Sümpfe werden genauestens beschrieben - Kultur, Gewohnheiten etc. werden erläutert und interessant dargestellt. Ein kurzer Abriss über die wichtigsten Persönlichkeiten und sonstige Rassen der Region läuten schließlich das letzte Kapitel, die "Mysteria et Arcana" ein, diesmal über zwanzig Seiten fett. Kurz beendet wird das Buch von regeltechnischen Anregungen für Helden aus der Region sowie des "regionalen Flairs".

Sehr schön! "Raschtuls Atem" hat den beiden Vorgängerbänden eine Menge voraus - und zwar eine gute Lesbarkeit. Nicht einmal bei den Städten oder Landstrichbeschreibungen kam bei mir Langeweile auf. Ein durch und durch gelungenes Buch, das ich nur empfehlen kann - es sei denn natürlich, man interessiert sich nicht im Geringsten für diese Region, obwohl selbst dann ein gewisses Interesse geweckt werden könnte...

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[20. April 2005]