

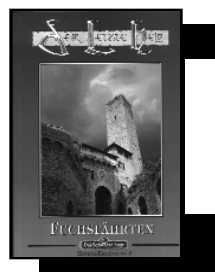
Hausgemachtes

Neuheiten aus dem Drachenland-Verlag

Spötter behaupten, Andreas Michaelis kenne sich mittlerweile in Havena besser aus als in Braunschweig, wo er vor nunmehr bald 33 Jahren geboren wurde und diese Stadt allenfalls zu Urlauben und unfreiwilligen Reserveeinsätzen verlassen hat. Und in der Tat scheint mir dieser Gedanke nicht so fern zu liegen, denn wenn ich es mir recht überlege, hat mich Andi schon öfter nach einer Örtlichkeit oder einer Strasse in Braunschweig gefragt, nie aber kam er in die Verlegenheit, eine Stätte in Havena nicht zu kennen. Vordergründig mag und soll dies natürlich als Scherz erscheinen, doch Tatsache ist, dass es wohl wirklich niemanden gibt, der über diese Stadt mehr Detailwissen angesammelt und und allzeit abrufbereit hat als er.

Ob es Häuser, Menschen oder geschichtliche Daten sind, Andi hat eine Antwort parat oder findet diese innerhalb weniger Handgriffe - sofern das häusliche Chaos ihm eine Chance lässt. Und wenn dem nun so ist, dann wollen wir ihn nicht davon abhalten, uns von zu Hause zu erzählen und uns an Orte zu führen, die eben nur der Einheimische kennt...

Das Thema des mittlerweile dritten Havena-Ergänzungsbandes, der unter dem Titel „Fuchsfährten“ im Oktober vergangenen Jahres erschienen ist, sind die Händler, Kaufleute und Organisationen in der Stadt. Damit wendet sich der Autor nach den Beschreibungen der glaubensrelevanten Häuser und Gebäude in „Ehre Häuser“ und der Ordnungskräfte sowie ihrer Gegenspieler in „Licht und Schatten“ einem eher nüchternen Gebiet zu, das zunächst nicht viel fürs Rollenspiel zu bieten zu haben scheint.



Doch Andreas Michaelis greift auf sein bewährtes Konzept zurück, die einzelnen Handlungsorte den Spielern durch ein Abenteuer näher zu bringen und sie damit in den Mittelpunkt der Handlung zu rücken. Diesmal ist dieses Szenario mit immerhin 18 Seiten sogar etwas länger ausgefallen, was zum im Vergleich zu seinen Vorgängerbänden erheblich größeren Umfang des Heftes beiträgt.

In „Die Ränke der Räte“ gilt es, Nachforschungen in den Kreisen des Ältestenrates zu unternehmen, denn jemand hat es auf die Ratsmitglieder abgesehen und bringt einen nach dem anderen um. Dabei spielen seltsame kleine Efferdstatuen eine nicht unerhebliche Rolle, sie sind jedoch zunächst nicht mit den rätselhaften Todefällen in Verbindung zu bringen.

Während des Abenteuers lernen die Spieler die in Fuchsfährten beschriebenen zehn Erweiterungen kennen, unter denen sich die einiger Händler und Kaufleute befinden, aber auch die der Fürstenschke, jenem Lokal, in dem sich die Abgeordneten der Stadt treffen, um bei einem Glas Wein oder



Bier die Probleme der Stadt zu diskutieren. So bietet sich also die Gelegenheit, wichtige Persönlichkeiten der Stadt kennenzulernen und mit einem mehr oder weniger überzeugenden Auftreten einen entsprechenden Eindruck zu hinterlassen.

Dem kundigen DLH-Leser werden auch in diesem Band wieder einige ältere Artikel bekannt vorkommen. Sie sind jedoch überarbeitet und der jetzigen Zeit angepaßt worden. Und da sogar die DSA-Redaktion vor Drucklegung das Manuskript gelesen und abgesehen und mit dem offiziellen Logo versehen hat, sollten die enthaltenen Informationen nunmehr allgemeine Gültigkeit besitzen.

Abgerundet wird der Band schließlich von einer Fülle von Begegnungen, wie sie die Spieler in der Stadt erleben können, und einer Sammlung von Artikeln der Havena-Fanfare, anhand derer der Leser ein bißchen von der Geschichte der Stadt in den letzten zwanzig Jahren mitbekommen kann. In diesen zwanzig Jahren ist Andi immerhin dreizehn Jahre älter geworden...

Ulf Zander

