

# Hausgemachtes

Neuheiten aus dem Drachenland-Verlag

Jedesmal, wenn die Spielertage in Essen vorüber sind aber auch sonst, wenn Neuheiten in die Regale der Rollenspiel-Läden gelangt sind, wiederholt sich bei uns das gleiche Ritual: Postkarten und Briefe trudeln ein und das Telefon klingelt am laufenden Band. Wir wollen nicht bestreiten, dass es ein Grund für die Übernahme des Letzten Helden in unseren Verlag war, mehr Rollenspieler ansprechen und auf unsere Abenteuer aufmerksam machen zu wollen, doch war es auch unser Ziel, den Helden nicht zum Hausmagazin verkommen zu lassen. Deshalb hatten wir bisher stets darauf verzichtet, unsere eigenen Produkte in den Vordergrund zu stellen, und dabei soll es auch bleiben.

Auf der anderen Seite haben diejenigen unter Euch recht mit der Kritik, es könne nicht angehen, dass man nicht einmal aus dem Letzten Helden erfahren kann, worum es sich bei den Neuheiten aus dem Drachenland-Verlag handelt. Wir haben uns deshalb Ö und wegen des ewig klingelnden Telefons Ö dazu entschlossen, Euch in der Rubrik 'Hausgemachtes' jeweils einen kleinen Einblick in unsere sonstigen Publikationen zu bieten, sie dabei jedoch, soweit es uns möglich ist, wertneutral zu behandeln.

Und um es klarzustellen: selbstverständlich dürft Ihr uns weiterhin anrufen...

Beginnen möchte ich – wie könnte es anders sein – mit unserem zweiten DLH-Sonderband: „Hehre Häuser“, der sich entgegen offenkundiger Logik mit dem Untertitel 'Havena-Sonderband 1' schmückt. Daß „Licht und Schatten“ als Band 2 noch vor „Hehre Häuser“ erschien, hatte jedoch einen durchaus einsichtigen Grund, denn die Planung sah vor, zunächst eine Fortsetzung des bereits vor acht Jahren von Andreas Michaelis herausgegebenen Havena-Bandes 1 zu veröffentlichen. Sollte dieser ein Erfolg werden, wollten wir den alten Band erneut auflegen, und wie Ihr sehen könnt, war eben dies der Fall. Allerdings schlug dann doch etwas in der Planung fehl, denn als Andreas das alte Manuskript wieder hervorholte, fand er den Inhalt gar nicht mehr so prickelnd, wie er ihn voller Stolz in Erinnerung hatte. So wurde aus der Überarbeitung alter Texte schnell eine Neufassung und etliches mußte kurzerhand der Ablage »P« wie »Papierkorb« überlassen werden.



Diese Vorgehensweise paßte uns letztlich erheblich besser ins Konzept, denn wir hatten uns ursprünglich vorgestellt, die Havena-Ergänzungsbände jeweils nach Themen zusammenzustellen, und nun – mit der Freiheit, groß zügiger auszusortieren – fiel es Andreas leicht, dem 'Gut und Böse'-

Thema des Bandes 2 einen zielgerichteten folgen zu lassen. So wurde aus dem alten Global-Havenaband ein Heft über die Gottehäuser der Stadt.

Im Heft breitet Andreas nach einer zehnzeiligen Übersicht über die Religion und den Glauben in Havena auf den folgenden rund sechzig Seiten seine Tempelbeschreibungen Travias und Peraines nebst eines zugehörigen Siechenhauses sowie die eines Phex nahestehenden Krämerladens, einer Schreibstube und des rahjagefälligen Gasthauses „Wal-fisch“ aus. Natürlich findet sich darüberhinaus auch die Magierakademie „Schule der heilenden Hand“ in überarbeiteter Form wieder. All diese Orte werden auf gut zehn Seiten zu einem Abenteuer verwoben, das die Charaktere in den Dienst Peraines stellt.

Abgeschlossen wird der Band schließlich von einem alphabetischen Register aller bisher bekannten Personen Havenas mit einer kurzen Beschreibung und mit Verweisen auf Artikel in den Havena-Bänden, dem Letzten Helden und der Havena-Fanfare.



Gleichzeitig mit „Hehre Häuser“ erschienen die beiden Universalabenteuer „Nur dunkel Schwingen über dem Berg“ und „Das Böse selbst“ als Bände 9 und 10 der Traumreisen-Reihe. Ersteres Abenteuer ist



von Armin Schmiel geschrieben, der manch einem vielleicht durch seine Mitarbeit bei Shadowrun bekannt ist. Ehrlich gesagt weiß ich schon gar nicht mehr genau, wann wir das Ursprungs-

manuskript das erste mal in den Händen hielten. Armin hatte es uns eingesandt, ohne daß wir die Möglichkeit des Probe-spiels hatten, und so las es zunächst Andreas Mätzing – oder nennen wir ihn mit Spitznamen: Eddie. Es war, soweit ich mich entsinnen kann, auf dem Fanfor in Mannheim, bei der Jahreszahl läßt mich mein Gedächtnis aber leider bereits im Stich. Eddie nahm schon nach kurzer Zeit nicht mehr viel von seiner Umgebung wahr und kümmerte sich nicht darum, in welcher Gruppe er mitspielen konnte. Er folgte mir treu wie ein Dackel von Tisch zu Tisch und setzte sich, sobald ich mich setzte um dann wieder in der Lektüre zu versinken.

Einige Stunden vergingen auf diese Weise und ich hatte ihn schon beinahe vergessen, als jemandem plötzlich neben mir ein Seufzer entfuhr und nach einer kurzen Pause folgte ein „Toll!“. Selten gab es zwischen Eddie und mir eine so schlechte Absprache über Annahme oder Ablehnung wie in diesem Fall, viel zu eindeutig war sein Urteil, als daß ich noch eine Wahl gehabt hätte.

Bis heute weiß ich allerdings nicht ganz, was ihm (und mir) so gut gefallen hat an diesem Abenteuer, denn eigentlich ist es eine detektivische Geschichte wie andere auch, und das macht doch eigentlich die Hauptsache aus. Es ist wohl die Stimmung, die sich in der Geschichte durch ihre Einbettung in eine 'quasibayerische' Umgebung entfaltet. Es ist beileibe nicht so, daß jemand von uns auf Bayern abfährt und die Bayern werden mir wahrscheinlich auch nicht zustimmen in der Einschätzung der Freistäter, aber ich sehe stets alle Häuser in

diesem Abenteuer mit Wandmalereien versehen und die Menschen mit rot-weiß-karierten Hemden herumlaufen. Das hervorstechendste Merkmal dieser Bürger ist jedoch ihre Frömmigkeit: ein jeder von ihnen gibt sich gottesfürchtig und edel, gleich so, als ob er an jedem Wandpfad ein überdachtes Ikonenschild aufstellen möchte.

Von nun an will ich die Vergleiche mit den Bayern weglassen, denn – hoffentlich im Gegensatz zu ihnen – trägt der Schein doch ganz gewaltig, und schon bald werden die Gefährten Mutmaßungen anstellen, die die Gläubigen in einem gänzlich anderem Licht erstrahlen lassen. Aber auch die Helden stehen bald anders da, als sie sich selbst gern sehen würden, und so ist die Konfrontation sehr bald handfest und hart einer wohlüberlegten Klärung.

Traumreisen 10 stammt von Ulrich Bongartz, der damit sein zweites Abenteuer in dieser Reihe vorstellt. Mit „Bogeds Vermächtnis“ hatte er von rund sieben Jahren diese Reihe eingeleitet und arbeitete praktisch seitdem an „Das Böse selbst“. Inzwischen hat er uns einen weiteren Band versprochen, wir wissen aber selbst noch nicht, ob wir mit Erhalt unserer Rente den Verlag weiterbestehen lassen werden oder nicht...

Wer „Bogeds Vermächtnis“ bereits kennt, dürfte zumindest ahnen, daß Ulrich ein bodenständiger Autor mit Vorlieben für das klassische Rollenspiel ist. Für ihn können Hobbits nur in krassen Ausnahmen böse sein und Drachen liegen auf großen Schätzen und rösten Helden. Spinnt man diesen Gedanken weiter, müßte der Feind in „Das Böse selbst“ klauenbewehrt sein und mindestens einen Huf nebst zwei Hörnern tragen, doch Ulrich wäre nicht Ulrich, wenn sieben Jahre Arbeit an ein und demselben Manuskript ihn nicht verändert hätten. Das Böse ist für ihn in diesem Abenteuer etwas gänzlich anderes, das nicht mal einer Gestalt bedurft hätte. Umso schwieriger wird es für die Gefährten, sich den Umständen anzupassen und die richtigen Schlüsse zu ziehen,



zu mal sich mehrere Handlungsstränge durch das Abenteuer ziehen und es wichtig ist, jedes Geschehen entsprechend zuzuordnen.

Den recht erheblichen Umfang von 100 Seiten füllt Ulrich vor allem mit vielen Ortsbeschreibungen in einer Stadt, in der dementsprechend ein Großteil der Handlung stattfindet. Hier gilt es, möglichst viele Örtlichkeiten im Auge zu behalten und die Motive der zugehörigen Bewohner auszuloten, um schließlich ihre Verbindungen aufdecken zu können. Gespickt mit einer weitreichenden Vergangenheit und einigen nicht ganz unwichtigen Zwergen sollten die Abenteurer einige Abende lang gut unterhalten sein.

Soweit also die Vorstellung unserer drei Neuheiten zum Ende des letzten Jahres. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch ein wenig über die drei Siegerabenteuer in der dieser Tage erscheinenden Schelmin '96 erzählen.



Ulf Zande

