

Library of RolePlaying

DIE VIRTUELLE ROLLENSPIELBIBLIOTHEK

Library Of RolePlaying • Stefan Sauerbier • Malteserstraße 22 • 52062 Aachen

Drachenland-Verlag
Amselweg 12

51503 Rösrath

Aachen, 11. November 2005

Rezensionsbeleg für »Der letzte Held - Licht und Schatten: Havena Ergänzung 2«

Serie: Das Schwarze Auge, **Autor(en):** Andreas Michaelis, **Verlag:** Drachenland-Verlag, **Seiten:** 124, **Erschienen:** 2005, **Preis:** 17,50 Euro

Licht und Schatten, der zweite Ergänzungsband für die DSA-Stadt Havena aus dem Drachenland-Verlag, hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Jetzt gibt es eine Neuauflage, die gründlich überarbeitet wurde und im Vergleich zur letzten Ausgabe um etwa die Hälfte gewachsen ist.

Im Prinzip ist das Buch schauplatzorientiert aufgebaut. Verschiedene Gaststätten, Kneipen und Handwerkerhäuser werden vorgestellt. Zusätzlich zu den Örtlichkeiten erhalten auch ihre Bewohnern in eigenen NSC-Boxen, die oft mit kleinen Porträtzeichnungen ausgestattet sind, ausreichenden Platz. Das Besondere an diesen Beschreibungen ist aber, dass sie sich in eine Handvoll Plots einfügen, die der Band bietet. Mal findet sich eine komplette Beschreibung eines Schauplatzes, der eine zentrale Rolle in einem Abenteuerorschlag spielt. Mal ist ein vorgestellter Handwerker einfach nur das Mitglied einer geheimen Bruderschaft. Die Spieler können im Rahmen der Ereignisse mit ihm in Kontakt kommen, es muss aber nicht sein. Gemeinsam ist den einzelnen Abschnitten des Hintergrundbandes aber in jedem Fall ihre dichte Atmosphäre. Ein wichtiges Element sind dabei die vielen kleinen oder größeren Geheimnisse, die fast jeder Ort oder jeder Charakter bereit hält; sei es ein Amulett, das eine Tischlerin gefunden hat und das ein als Seiler getarnter Magier unbedingt in die Finger bekommen will, um einen Fluch zu brechen, oder die Tochter eines Malers, die nicht weiß, dass ihre Mutter die Betreiberin eines Bordells ist und sie auch noch eine Schwester hat, oder eine vermauerte Zelle in einem Wachhaus, von der keiner weiß, wer oder was in ihr eingesperrt wurde.

Der erste größere Plot-Kreis ist der um den Orden der Läuternden Ritter, einem fanatischen Kult, der im Namen des Sonnengottes Praios gegen Magie kämpft. Das Material dazu besteht aus einer detaillierten Darstellung eines Wachlokals, des geheimen Treffpunkts des Kultes, einem Text über den Orden selbst und einem Abenteuer-Szenario. In letzterem können die Helden mit etwas Geschick den Versuchen des Ordens, die eigenen Spuren zu verwischen, auf die Schliche kommen.

Details gibt es auch zur Diebesbande der Orkendorf-Krähen. In ihrem Hauptquartier, einer schäbigen Taverne, ist vieles nicht ganz so, wie es scheint - und das gleich auf mehreren Ebenen. Zusätzlich werden eine weitere Kneipe und das Geschäftshaus eines verschrobenen Händlers vorgestellt, in denen illegale Geschäfte betrieben werden.

Die etwas stilvollere Diebesbande der Gelben Seerosen steht mit der Havener Kurtisanengilde in Verbindung. Zum Anlass für das zugehörige Fassadenkletterer-Szenario wird aber ein Streunerduell in einer

legendären Kneipe. Von dort geht es in das etwas unheimliche Maskenmuseum, wo neben einigen harmlosen Masken auch hochmagische Gegenstände zu bewundern und zu fürchten sind.

Ein Bordell, eine Wahrsagerstube, das wenig erfolgreiche "Haus der Künste" sowie der Stadtpark, um den sich viele unheimliche Geschichten spannen, bilden den Rest der umfangreicheren Ortsbeschreibungen. Sie alle halten zahlreiche Ansatzpunkte bereit, um sie in vielfältige Abenteuer einzubinden, die sich nicht unbedingt in Havena zutragen müssen. Noch mehr Futter für Stadtbeschreibungen liefern eine Reihe von Kurzcharakteristiken von Malern, Böttchern, Goldschmieden und anderen Stadtbewohnern.

Als Abschluss dient "Entfesselte Geister", ein Abenteuer, in dem die Hinterlassenschaften der untergegangenen Unterstadt eine Rolle spielen und in dem es gilt, einen Unschuldigen vor einer Mordanklage zu retten. Für den einen oder anderen Spieler mag dieses Abenteuer etwas unbefriedigend sein, weil an seinem Ende keine echte Aufklärung der Vorkommnisse steht. Auch die übrigen Abenteuerplots können in Sachen innerer Logik und Entscheidungsfreiheit für die Spieler sicher noch etwas optimiert werden.

Optisch zeigt der Band den typischen Abenteuerland-Stil mit seinen charakteristischen und technisch einwandfreien Zeichnungen sowie dem klaren Layout. Die gelungenen Gebäudepläne gibt es im Anhang noch einmal als Kopiervorlagen für Spieler-Handouts.

Volker Thies

Diese Rezension finden Sie online unter
<http://www.lorp.de/rezensionen/show.asp?id=745>