

DRACHENLAND-NEWS

WINTER 2009/2010



Wie viele von Euch bemerkt haben, sind wir der Messe in Essen auch in diesem Jahr fern geblieben. Familie und Beruf, aber auch das Fehlen einer Verlagsneuheit haben uns dazu bewogen, keinen Stand anzumieten, denn natürlich ist mit einem solchen Auftritt jede Menge Aufwand – sowohl zeitlicher als auch finanzieller Natur – verbunden. Wir haben stattdessen beschlossen, Euch zukünftig mit einer etwa halbjährlich erscheinenden Ausgabe der Drachenland-News direkt oder über unsere Homepage zu informieren. Auf diese Weise beabsichtigen wir, unseren Verlag wieder etwas mehr in das Licht der Öffentlichkeit zu rücken und Euch über die aktuellen Projekte, neue Downloads, Sonderangebote aus unserem Verlagsprogramm und Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Die nächste Ausgabe dürft Ihr also im Sommer 2010 erwarten.

Nun bleibt mir nichts anderes mehr zu tun, als Euch viel Vergnügen beim Schmökern zu wünschen und zu hoffen, dass jedermann in den nachfolgenden Zeilen etwas von Interesse finden wird.

DER ZAUBERALMANACH:

Inzwischen dürfte es sich ja herumgesprochen haben, dass im Drachenland-Verlag als nächstes der Zauberalmanach erscheinen wird. Mit sage und schreibe über 550 farbigen Seiten im DinA5-Format ist es ein richtiges Zauberbuch, wie es die Rollenspielwelt in der Weise noch nicht gesehen hat. Der liebevoll gestaltete Band umfasst derzeit 667 alphabetisch geordnete Zaubersprüche, die in ihrer Vielfalt eine Bereicherung für jede Rollenspielrunde darstellen und dem Spielleiter unzählige Möglichkeiten bieten, seine Spieler mal wieder in Erstaunen zu versetzen. Dank ihrer neutral gestalteten Parameter sind die Zauber leicht in jedes Spielsystem zu integrieren.

Zusätzlich wird in dem Band ein alternatives Magiesystem vorgestellt, das sozusagen als Appetithäppchen ab sofort auf unserer Seite zum kostenlosen Download bereit steht – doch dazu später mehr.

Obwohl objektiv betrachtet noch einiges an Arbeit am Zauberalmanach vor uns liegt, ist der Löwenanteil doch getan. Das Manuskript ist vollendet und wurde bereits von Argusaugen zweifach auf Fehler und Unstimmigkeiten gelesen, ein übergeordnetes Layout wurde entwickelt und die abschließende Seitengestaltung hat bereits das Kapitel 'L' erreicht. Dennoch wollen noch immer rund 200 Seiten illustriert und kommentiert werden, was wahrlich kein Pappenstiel ist – doch dann sind wir schon fertig. Wir hoffen daher, dies mit der gebührenden Sorgfalt bis zu den nächsten Spielertagen bewältigt zu haben.

Voraussichtlich soll der Zauberalmanach in drei verschiedenen Formaten erscheinen:

- in digitaler Form auf CD oder DVD im pdf-Format, um ihn zu einem allseits erschwinglichen Preis anbieten zu können,
- vierfarbig in gedruckter Form als Soft- oder Hardcover
- und für die ganz Verrückten unter Euch (und weil wir es selbst auch so haben wollen) als ledergebundene Schmuckausgabe.

Noch werden Vorbestellungen, die Euch den Erwerb des Machwerks zum Vorzugspreis sichern, mit Freuden entgegen genommen.

DAS NARRENSCHIFF:

Immerhin können wir vermelden, dass das Narrenschiff endlich seine Anker gelichtet und alle Segel gesetzt hat. Die Arbeiten am 15. Band der Drachenland-Reihe haben begonnen, allerdings hat sich vorübergehend eine Flaute über das Projekt gelegt, die voraussichtlich so lange anhalten wird, bis der Zauberalmanach tatsächlich vollendet worden ist. Über den zu erwartenden Umfang des Szenarios oder

gar einen möglichen Erscheinungstermin verweigern wir natürlich noch jede Aussage.

An dieser Stelle sei jedoch zumindest schon einmal so viel verraten, dass das Narrenschiff über einen außergewöhnlich flexiblen Einstieg verfügen wird. Schließlich soll es sowohl als Fortsetzung des 10. Drachenland-Abenteuers 'Krähe und Kröte' als auch des 14. Drachenland-Abenteuers 'Wanderer unter dunklen Himmeln' fungieren und außerdem auch als eigenständiger Band im vollen Umfang nutzbar sein.

Neben den Arbeiten am Manuskript gibt es auch schon einen vielversprechenden Rohentwurf des stimmungsvollen Titelbildes, das wie sein Vorgänger auch wieder ausschließlich am Computer entsteht, und, wie sollte es auch anders sein, das Narrenschiff auf seiner Fahrt zeigt.

DAS MAGIESYSTEM:

Wie bereits erwähnt, ist das Magiesystem des demnächst erscheinenden Zauberalmanachs von uns vorab ausgekoppelt und als kostenloser Download auf unserer Homepage gestellt worden. Anhand dieser 47 Seiten erhält man einerseits einen vorzüglichen Einblick in die Gestaltung des zu erwartenden Werkes, andererseits aber auch ein komplettes und eigenständiges Regelwerk für den Einsatz von Zauberei im Rollenspiel.

Das 'Lex sublata magica', das 'erhabene Gesetz der Magie', bietet dem interessierten Leser ein Magiesystem für die sieben Charakterklassen des Adepten, Druiden, Hexers, Illusionisten, Klerikers, Schamanen und Zauberers, das in die vier Zweige der Befähigung, Beherrschung, Erschaffung und Wandlung untergliedert ist. Diese Gebiete sind von den Zauberanwendern einzeln zu erlernen und betonen durch ihre jeweilige Gewichtung die persönlichen Vorlieben der Spielfigur. Das klingt zwar bislang weitestgehend nach Altbekanntem in neu zusammengewürfelter Aufmachung, doch ein Blick auf die Details enthüllt deutliche Unterschiede zu den allgemein verbreiteten Spielsystemen:

Ein Prüfwurf gegen das entsprechende Zaubertalent entscheidet nicht nur über das Gelingen eines angestrebten Zaubers, sondern auch über die Höhe der hierfür aufzuwendenden Zaubere-

nergie und die Möglichkeit, einen erfolgreich gewobenen Zauber zu beugen, d.h. nach den eigenen Vorstellungen zu beeinflussen und zu verändern. Der Schwierigkeitsgrad der Rettungswürfe gegen körperliche und geistige Magie wird von der Stärke des fraglichen Zauberspruchs, dem Erfahrungsgrad des Zauberspruchenden und dem Erfahrungsgrad des Bezauberten beeinflusst. 'Arkane Fixierung', 'Blutmagie', 'Fetischmagie', 'Magie intensivieren', 'Magie umlenken', 'Ritualmagie' und 'Simultane Zauberei' sind besondere Zaubertechniken, die von erfahrenen Magieanwendern erlernt werden können und einen flexibleren Umgang mit ihren Zauberkraften ermöglichen. Der Einsatz von Magischen Talenten wie 'Alchemie', 'Artefaktkunde', 'Lesen von Zauberschrift', 'Magischen Rituale und Symbole deuten' und 'Schriftrollen kopieren' erlaubt es auch allen anderen Charakterklassen, bedingten Einfluss auf das Magiesystem zu nehmen. Die Zauberei ist somit nicht mehr länger zwingend notwendig eine hermetisch abgeschlossene Lehre, die nur von wenigen Eingeweihten beherrscht und ausgeübt wird, sondern reicht in alle Belange des alltäglichen Lebens. Allen zauberkundigen Charakteren ermöglicht das Entfachen einer von ihren mentalen Kräften gespeisten 'Arkanen Flamme', ein Duell der Zauberer auszufechten und ihren magiebegabten Widersachern wertvolle Zaubereenergien oder gar zeitweise die Fertigkeit des Zaubers zu rauben – und natürlich auch anders herum. Das Magiesystem ist aus den Erfahrungen und Wünschen unserer bereits Jahrzehnte währenden Rollenspielpraxis entstanden und stellt nur einen Baustein eines eigenen Rollenspiel-Systems dar, das noch immer wächst und Veränderungen unterworfen ist. Dennoch wollen wir auch die übrigen Segmente nach und nach an dieser Stelle veröffentlichen, um sie kostenlos einer möglichst breiten Leser- und Spielerschaft zugänglich zu machen. Rückmeldungen, konstruktive Kritiken und Anregungen zu diesem Thema sind uns jederzeit willkommen.

HEXENBALG:

Zu guter Letzt sei noch kurz auf ein andere Projekt eingegangen, das bereits seit einiger Zeit ganz im Verborgenen im Drachenland-Verlag reift. Die Rede ist von einem Drachenland-Roman, angesiedelt in Neruch'dhar, dessen erste vier Kapitel bislang niedergeschrieben worden sind und stattliche 100 Seiten umfassen. Er trägt den Arbeitstitel 'Hexenbald' und

ist in Angriff genommen worden, weil sich nicht alle Ideen für gute Geschichten in Rollenspiel-Abenteuer integrieren lassen.

Allerdings ist noch ungewiss, in welche Richtung sich die Geschichte entwickeln wird, auch wenn ein grober Handlungsrahmen natürlich abgesteckt ist – bereits jetzt haben sich schon Wendungen ergeben, die zu Beginn nicht eingeplant gewesen waren. Über den zu erwartenden Umfang können wir daher noch nichts sagen. Schließlich setzt sich niemand hin und beschließt, einen 1.500-Seiten-Schmöker zu schreiben. Es ist eine Geschichte, die erzählt werden will, und sie wird so lang, wie es eben notwendig ist.

Was wir im Vorfeld jedoch nicht vorher gesehen haben, sind die besonderen Herausforderungen, die längere, zusammenhängende Texte an den Autor stellen. Die erzählerische Disziplin, die hierbei an den Tag gelegt werden muss, lässt sich mit dem Verfassen von Abenteuertexten nicht vergleichen. Hier muss viel mehr beschrieben werden, auch Dinge, die im Rollenspielabenteuer mit einem Satz abgehandelt werden können, und alles steht und fällt mit dem Satzbau und der Wortwahl. Selten haben wir so lange an einzelnen Passagen gefeilt, weil sie sich irgendwie nicht harmonisch in den übrigen Text einfügen und beim Lesen immer unangenehm auffallen. Letztendlich ist es wahrscheinlich vornehmlich die Kunst des Formulierens, die den Leser bei der Stange hält, und erst zweitrangig die tatsächliche Handlung.

Mit den Jahren hatte sich in den Drachenland-Abenteuern zwar ohnehin eine starke erzählerische Komponente eingeschlichen – wahrscheinlich wären wir heute sogar außerstande, so kurze Szenarien wie Drachenland 1 - 6 zu verfassen – doch das Schreiben eines Buches ist noch etwas ganz anderes. Aber wir lassen uns natürlich nicht entmutigen und stellen uns mit Zuversicht dieser neuen He-

erausforderung. Wie heißt es nicht so schön? – 'Ein Zwerg wächst mit seinen Aufgaben.'

Mit dieser doppeldeutigen Lebensweisheit gelangen wir nun an das Ende unseres ersten Rundgangs durch die schöpferischen Winkel des Drachenland-Verlags und hoffen, Euch glaubhaft gezeigt zu haben, dass wir an ein Aufgeben noch lange nicht denken.

Bis zu den nächsten Drachenland-News wünschen wir Euch alles Gute, anhaltendes Würfelglück und weiterhin viel Spaß an unserem gemeinsamen Hobby,

Andreas & ...

