

Rezensionen von Buchtips.net

Michael Thiel: Lichtlos

Buchinfos

Verlag: Scratch Verlag ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Fantasy](#)
ISBN-13: 978-3-940928-02-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 5,22 Euro (Stand: 06. Juli 2025)

Lichtlos ist die Erzählung zu einem Rollenspiel. Und anscheinend so etwas wie ein Einführungswerk. Wenn ich mir die Seite www.lichtlos-rpg.de ansehe, ist es eine interessante Welt.

Die Kreuzung von Magie und Technik brachte die Lebenden Schatten, auch Torwesen genannt, in die Welt und die Seelen. Die Welt besteht nur noch aus dem einzigen Kontinent Dememnon, auf dem vier unterschiedliche Fraktionen leben und bekriegen. Da sind die naturverbundenen Schattenläufer, die man als eine Mischung altbekannter Elfen und den Beschützern von Robert Jordans Rad der Zeit sehen kann. Da sind die fanatischen Hadanter, die in der Person des Tempelkriegers Firalgon auftritt, die technokratischen Rothmaren, die mich einmal mehr an Warhammer 40K erinnern und die Anarchisten, die eigentlich gegen jeden und alles sind. Sie sind so mit sich selbst beschäftigt, dass sie die schleichende Infiltration des mächtigen Gegners, die Torwesen, gar nicht bemerken. Und als es endlich bemerkt wird, ist es für eine Gegenwehr fast zu spät. Denn der Gegner ist überall. Und er verspricht denjenigen, die ein Tor öffnen Reichtum und Macht und wiegelt damit Freunde gegeneinander auf, bringt Feinde zu erbitterten Kämpfen gegeneinander und Sieger bleibt letztlich doch nur das unheimliche Schattenwesen. Die einzige Möglichkeit, die Schattenwesen zu bekämpfen findet sich in der Möglichkeit, Traumkraft zu erlangen.

Die Geschichte beginnt mit zwei Schiffen, die auf dem Schlangenmeere dümpeln und leider ist die Mannschaft tot. Grimfang Beutemacher, seines Zeichens Pirat war mit jemanden auf hoher See verabredet, aber nicht mit dem Tod, der plötzlich über beide Schiffe hereinbrach. Wenig später wechselt die Szene und wir treffen auf einen einsamen Reiter der Hadanter. Firalgon ist ein religiöse Fanatiker, der zwar um die acht Götter weiss, gleichzeitig erbitterter Gegner von Magie und Technik ist. In seiner Begleitung findet sich sein Knappe, der müde und furchtsam hinter dem Reiter einher läuft, nur um gleich darauf im Wald in einen Hinterhalt zu geraten. Wieder ein Wechsel in der Erzählperspektive und wir treffen auf Imdra, eine Schattenläuferin. Bald darauf findet sich zum Trio noch die geheimnisvolle Technokratin Jennica ein.

Das Buch ist von der Qualität gut, wie jedes andere Buch auch. Auf gut 130 Seiten wird die Geschichte erzählt, mit Zeichnungen von Jan Hendrik Sonnewald aufgelockert, mit einer Chronik ergänzt und angereichert und einer Karte von Lydia Schuchmann bestückt. Damit bietet die Novelle mehr an Zusätzlichen Material als manch professionelles Werk grosser Verlage. Und bleibt trotzdem bezahlbar. Es liegt ganz im Preis-Leistungs-Verhältnis üblicher Taschenbücher.

Wer sich an meine letzte Besprechung von einem Buch aus dem Scratch-Verlag von Michael Thiel erinnert, weiss, dass ich nicht ganz begeistert war. Die Novelle zum Rollenspiel gefiel mir etwas besser. Sie hatte alle Anzeichen einer guten Handlung mit der Einfachheit einer Kurzgeschichte. Beides im Zusammenspiel konnten mich diesmal überzeugen. Das Buch las ich gern und kann es durchaus als Begleitwerk zu einem Rollenspiel empfehlen.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [erik schreiber](#)
[11. Dezember 2009]