

# MAGIE IST EIN GEFÄHRLICHES SPIEL

Das neue große Fantasy-Epos von Tom & Stephan Orgel

die macht  
des Blausteins

Seine **MAGIE**  
macht Schwache zu Helden ...

**herrscher**  
fürchten seine Kraft ...

Völker ziehen dafür in  
die **schlacht** ...

608 Seiten · Klappenbroschur  
€ 14,99 [D]  
ISBN 978-3-453-31688-1  
Auch als E-Book



Mehr Infos, Leseprobe  
und Trailer auf  
blausteinkriege.de

#blausteinkriege

**HEYNE**

## DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –  
Vorschau Frühjahr 2016 ... 3

Divinity: Original Sin  
Enhanced Edition – Tolles  
Spiel weiter perfektioniert ... 4



Might and Magic  
Heroes VII – Märchenstunde  
in der Tafelrunde ... 6



## SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Herbst 2015 ... 8

Kampf um den Eisernen  
Thron – Das Game of  
Thrones-Kartenspiel ... 9

Super Dungeon Explore –  
Der Vergessene König ... 11

Guild Ball – Fantasy-  
Ballspiel auf freiem Feld ... 12

Star Wars: Imperial Assault –  
Das Imperium greift an ... 14



Die Yacht der Macht –  
Mord im Tropenparadies ... 16

Lesefreuden und  
kooperativer Kartenspaß –  
Neue Produkte rund um  
„Die Legenden von Andor“ ... 17

I am Zombie – Untote  
mit Persönlichkeit ... 18

## SINNESWELTEN

Kurz vorgestellt ... 21

Amadeus Firgau  
im Interview ... 22

Schlemern wie in Westeros –  
Lamm mit Honig, Zitrone und  
scharfen Pfefferschoten ... 26

Vikings – Gekonnte Mischung  
aus Historie und Fiktion ... 28

Rezensionen: Order of the  
stick: Blood runs in the Family,  
Toller Dampf voraus, Das Kind,  
das nachts die Sonne fand ... 30

Comic: Shakes&Fidget –  
Petri Heil! ... 31

Cosplayerin Kamui  
im Interview ... 33

Fire, Fire, Fire – Die Liebe in  
Zeiten der Apokalypse ... 37

Rezensionen: Jan Hegenberg –  
Games Make My Day, Orkpack  
Fantasy – Ambience, Peaky  
Blinders – Staffel 1, Humans  
and Households/Natural One 38

## LARPWELTEN

Room Escape –  
Spaß an temporärer  
Gefangenschaft ... 39

Nesaria 8 –  
Das Tal der Ahnen ... 42

Ausflug nach Westeros –  
Game of Thrones spielen ... 45



## Impressum

Herausgeber und Verlag

**Zauberfeder** mbH  
Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig  
info@zauberfeder-verlag.de, www.zauberfeder.com

**Chefredakteur**  
Karsten Dombrowski (V.i.S.d.P.)

Redaktion

Anja Grevener

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Carsten Bahr, Karsten Dombrowski, Jan-Erik Ella,  
Marc Haarmann, Christian Meyer, Constanze Helena Höber,  
Tara Moritzen, Heike Philipp, Laura Richter,  
Christian Schmal, Stefan Servos

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus *Divinity: Original Sin  
Enhanced Edition* der Larian Studios.

## Rechtliche Hinweise

Für unverlangt eingesandte Artikel und Bilder übernimmt die Redaktion keine Verantwortung. Eingesandtes Bildmaterial kann nur nach vorheriger Absprache zurückgeschickt werden. Artikel, die mit Namen gekennzeichnet sind, geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder.

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser/Ersteller die Zustimmung zur Veröffentlichung und späterer Wiederveröffentlichung. Des Weiteren erwirbt der Verlag an einmal veröffentlichten Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. das Recht auf Wiederholungsabdruck sowie Veröffentlichung in digitaler Form. Mit der Einreichung von Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. garantiert der Absender dafür, dass er sämtliche Copyrights am eingesendeten Material besitzt und mit der Veröffentlichung des eingesandten Materials einverstanden ist. Hierfür können Honorare nur nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingesendeten Materials vor.

Vom Verlag der Zauberwelten entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt. Bei Zuwiderhandlungen behält sich der Verlag in jedem Fall Rechtsschritte vor. Das Speichern auf Datenträger, das Kopieren oder das Einstellen von urheberrechtlich geschützten Daten ins Internet wird strafrechtlich verfolgt. Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche.

Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden.  
Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

T N M P O R T M O F V I K I N G S

# THE WORLD OF VIKINGS

AB 23. NOVEMBER 2015



JUSTIN POLLARD: THE WORLD OF VIKINGS  
160 SEITEN, CA. 23 X 28 CM, HARDCOVER,  
ISBN 978-3-938922-91-0, 34,90 EURO

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN BEI

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

## Vorschau Frühjahr 2016

# GAMES AM HORIZONT

Vorfreude ist doch etwas Schönes! Wir haben Euch einen Überblick über interessante Fantasy-, Horror- und Science-Fiction-Games zusammengestellt, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

### XCOM 2



Der offizielle zweite Teil des bockschweren Taktik-Strategiespiels *Xcom* wird erstmals nur exklusiv für den PC erscheinen. Damit wollen die Entwickler vor allem den PC-Spielern einen Gefallen tun, die durch die Multiplattformausrüstung des Vorgängers spielerische Einbußen hinnehmen mussten. Ein Modsupport soll darüber hinaus für die Versorgung mit neuem Spielmaterial sorgen. Ein späterer Konsolenport ist aber nicht gänzlich ausgeschlossen. Die Handlung: Die Erdbevölkerung wird seit zehn Jahren von Aliens unterdrückt, aber es gibt noch Hoffnung. Mit einem gekaperten Raumschiff starten die Spieler die Offensive.

Release: 5.2.2016 (PC; Firaxis/Take2)

### Deus Ex: Mankind Divided

Nach dem Stop des umstrittenen Preordersystems kann man endlich aufatmen und sich wieder auf das eigentliche Spiel freuen. Gespielt wird mit dem aus dem Vorgänger bekannten Cyborg Adam Jensen. Ausgestattet mit den gefährlichsten Augmentierungen können die Spieler wahlweise tödliche oder nicht-tödliche Maßnahmen ergreifen, um Gegner aus dem Weg zu räumen. Dieses Mal können auch Bosskämpfe auf unterschiedliche Arten angegangen werden, so dass auf Stealth ausgerichtete Spieler nicht gegen übermächtige Gegner antreten müssen. Gänzlich vermeiden lassen sich die Konfrontationen aber nicht.

Mit der richtigen Taktik kann man das gesamte Spiel wieder ohne einen einzigen Mord absolvieren. Wer *Deus Ex* kennt, freut sich auf eine weitere packende Story im Cyberpunk-Universum.



Release: 23.2.2016  
(PS4/Xbox One/PC; Eidos Montreal/SquareEnix)

### FarCry: Primal



Damit hätten wir zuletzt gerechnet. Wir befinden uns im Jahr 10.000 vor Christus. Als letzter Überlebender unseres Stammes müssen wir in der Wildnis überleben, wo es Säbelzahniger und Mammuts gibt. Was es nicht gibt, sind Projektilwaffen. Somit ist *Far Cry: Primal* der erste Ableger, der ein echtes Steinzeitfeeling bietet. Wir jagen, um neue Materialien für Ausrüstung zu bauen. Neben den Konfrontationen mit Urzeittieren legen wir uns mit anderen Stammesgruppen an. Anders als in Survival-Spielen wie *Ark* ist *Primal* gänzlich als Singleplayer-Erfahrung gedacht und soll eine spannende Geschichte um den Jäger Takkar erzählen. Hoffen wir, dass diese nicht wieder durch repetitive Territorieneroberung künstlich gestreckt wird ...

Release: 23.2.2016  
(PS4/Xbox One/PC; Ubisoft Montreal)

### Mirror's Edge Catalyst



Das dystopische Parkour-Spiel *Mirror's Edge* war ein echter Überraschungshit. In einer sterilen Welt voller Wolkenkratzer springen, rutschen und rennen wir als Faith über die Dächer einer fiktiven Metropole. Nicht etwa zum Spaß, sondern um Dinge zu schmuggeln. Kein Wunder also, dass wir von schwer bewaffneten Gegnern daran gehindert werden sollen. *Catalyst* ist

weniger eine Fortsetzung als vielmehr ein Reboot mit demselben Hauptcharakter und einigen Neuerungen: die Zwischensequenzen sind jetzt vollständig animiert, wir können keine Waffen mehr benutzen und die Welt ist offener, jedoch könnte das auch für Verwirrung sorgen. Der zuschaltbare bequeme orangene Leitfaden des Vorgängers, in dem unsere Route mit eingefärbten Objekten markiert wurde,

sorgte für einen dynamischen Spielfluss. In diesem Sinne raten wir EA sprichwörtlich: *Never change a running system!*

Release: 23.2.2016 (PS4/Xbox One/PC; EA Digital Illusions CE/Electronic Arts)

### Tom Clancy's The Division

Wer am Black Friday Lust hat, sich im Getümmel ein Schnäppchen zu angeln, könnte sich bei so viel menschlicher Nähe die eine oder andere Erkältung einfangen. In *The Division* hat es die US-Bevölkerung mit einem gefährlicheren Keim zu tun. Der Schwarze Freitag führte zu einer weltweiten Pandemie und endete innerhalb von fünf Tagen in der globalen Katastrophe. Gemeinsam mit Spielern aus aller Welt laufen wir in unseren Divisionen durch das zerstörte New York und versuchen, Herr der Lage zu werden. Die menschlichen Mitspieler können sich als Verbündete oder Feinde entpuppen. Nicht nur die lebensnotwendige Versorgung muss wieder hergestellt werden, sondern es muss auch einer Verschwörung auf den Grund gegangen werden.

Release: 8.3.2016 (PS4/Xbox One/PC; Ubisoft)



# DIVINITY<sup>®</sup>

## ORIGINAL SIN

### ENHANCED EDITION

## Tolles Spiel weiter perfektioniert



*Divinity: Original Sin* war eines jener Projekte, die durch Crowdfunding auf *Kickstarter* finanziert werden konnten. Wo skeptische Publisher keine Gewinnchancen sahen, fanden die Spieler im angepreisenen Konzept genau das, was sie seit einer guten Dekade vermissten: kreative Lösungswege, herausfordernde Quests und vor allem das Gefühl, eine richtige Wahl zu haben, was man tut. Nach einer längeren offenen Beta, in der sich die Community bestätigt sah, dass die Versprechen eingehalten werden konnten, erschien *Original Sin* Ende Juni 2014 für den PC und

verkaufte sich binnen einer Woche öfter als jeder Ableger der *Divinity*-Reihe zuvor. Der überragende Erfolg erlaubte es den *Larian Studios* nicht nur eine Konsolen-Version umzusetzen, sondern auch das Hauptspiel noch einmal rundum zu erneuern.

In *Divinity: Original Sin* übernimmt der Spieler primär zwei Hauptcharaktere, die er sich zu Beginn kreiert und die die Story vorantreiben. Es soll ein Mordfall untersucht werden. Wie das Leben so spielt, steckt mehr dahinter, als es den Anschein

hat. Große Gefahr droht der Welt und die Charaktere müssen diese abwenden.

Durch die vielen Dialogoptionen sind die beiden Charaktere selten einer Meinung und argumentieren meist nachvollziehbar gegeneinander. Anschließend wird dann per Stein-Schere-Papier-Contest der Gewinner der jeweiligen Diskussion entschieden. Im Coop übernimmt jeder Spieler einen der beiden Charaktere. Zusätzlich sind aber noch jede Menge weitere Mitstreiter anheuerbar.

Doch nicht die Story ist es, die *Original Sin* zu einem hervorragenden Rollen-

spiel macht. Das Spiel legt seinen Fokus vor allem auf den Aspekt des Rollenspiels an sich. Selten konnten so viele verschiedene Methoden genutzt werden, das Ziel zu erreichen. Aber diese Methoden offenbaren sich dem Spieler nur durch eine aufmerksame Betrachtung der Umgebung, der Gegner und seiner eigenen gesteigerten Fähigkeiten – von der elektrifizierten Pflanze, die zuvor per Regenzauber selbst erzeugt wurde und alle darin stehenden Gegner braten kann, bis hin zur Kettenexplosion, die in der Nähe stehende Feinde mitreißt, wenn ein Feind etwas Explosives in der Hand hält.

Mit der passenden Umgebungsaktion können sogar Gegner ausgeschaltet oder gleich auf die Seite des Spielers gezogen werden, die in der direkten Konfrontation eigentlich viel zu stark wären. Selbstverständlich kann das auch in die Hose gehen und unsere eigene Truppe das Leben kosten.

Auch während der Quests gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich zu entscheiden. Schließlich gibt es zwischen Gut und Böse Grauzonen, die ein Urteil verlangen. Streiten sich zwei NPCs untereinander, ist keiner von ihnen absolut böse, aber auch nicht rechtschaffen. Wie die Situation ausgeht, liegt am Spieler.

Die Möglichkeiten sind nahezu unendlich. *Divinity: Original Sin* legt viel Wert auf eine heitere Inszenierung und wartet mit einer hohen Anzahl unterhaltsamer und teilweise absurder Nebenquests auf. Weil es rundenbasiert ist und diese Entscheidungsvielfalt bietet, erinnert es an die Dynamik eines Pen & Paper-Rollenspiels. Die Epic anderer Genrekollegen wie *Baldur's Gate* oder *Pillars of Eternity* wird bewusst nicht angestrebt, da jeder Spieler seine eigene Geschichte spinen soll. Die Nebenquests sollen dadurch nicht als Bremse des Hauptabenteuers wirken, sondern das Abenteuer mit frischen Elementen bereichern. Durch die

vielen Lösungswege ist der Wiederspielwert bei einem erneuten Durchspielen enorm hoch.

## Enhanced Edition

Die Enhanced Edition bietet beispielsweise einen lokalen Coop-Modus. Dabei sind die Spieler anders als in anderen Action-Rollenspielen nicht auf den momentanen Bildausschnitt begrenzt. Während Spieler 1 einen Boss in Schach hält, kann Spieler 2 außerhalb des Dungeons nach einer Möglichkeit suchen, um die Konfrontation etwa durch einen zweiten Eingang oder einen magischen Gegenstand zu ihren Gunsten zu wenden. Natürlich kann er sich auch völlig aus der Konfrontation heraushalten und seinen eigenen Bedürfnissen nachgehen. All dies sehen die Spieler auf einem vertikal geteilten Bildschirm, der sich wieder zusammenfügt, sobald sie wieder zusammen sind.

Die Enhanced Edition bietet weitere interessante Neuerungen, etwa wurden sämtliche Nebencharaktere von professionellen Synchronsprechern gesprochen, die zuvor lediglich durch stumme Textfenster lesbar waren.

Zudem sind zahlreiche neue Charaktere und Quests hinzugekommen. Erzählstränge wurden umgeschrieben und erweitert, woraus sich völlig neue Endscenarien ergeben. Für das spielerische Feintuning sind das Crafting und das Kampfsystem generalüberholt worden.

Einen kleinen Wermutstropfen hat die Enhanced Edition für PC-Spieler dann aber doch. Durch die Optimierung auf 64 Bit-Systeme und Direct X-11-Grafikkarten ist

die Enhanced Edition auch nur auf solchen Systemen spielbar. Für alle anderen bleibt nur das Grundspiel für ältere Hard- und Software kompatibel.

Man kann vielen großen Firmen vorwerfen, ihr Produkt erst beim Kunden reifen zu lassen, um ja das alljährliche Weihnachtsgeschäft nicht zu verpassen. Doch die Larian Studios haben den Gewinn ihres beliebten Kickstarter-Projektes sinn-



voll genutzt und das ohnehin schon sehr gute *Divinity: Original Sin* noch einmal in hohem Umfang verbessert. Die Enhanced Edition erscheint am 27. Oktober für Xbox One, Playstation 4 und PC.

Wer übrigens immer noch nicht genug bekommen kann, darf sich schon auf *Divinity: Original Sin II* freuen. Das neue Kickstarter-Projekt wurde bereits erfolgreich finanziert.

Text: Christian Meyer  
Bilder: Larian Studios

### Divinity: Original Sin Enhanced Edition

(Larian Studios)

#### Plattformen

PC, PS4, Xbox One

#### Webseite

[www.divinityoriginalsin.com](http://www.divinityoriginalsin.com)





# MIGHT & MAGIC HEROES VII

## MÄRCHENSTUNDE IN DER TAFELRUNDE



Anlässlich des 20. Geburtstags der *Heroes*-Reihe von *Might and Magic* wollte Entwickler *Limbic Entertainment* für den neuen siebten Teil die besten Tugenden der Vorgänger vereinen. Um dieses Ziel zu erreichen, arbeitete er eng mit der Community zusammen.

Wenn man es aber allen recht machen will, steht am Ende meist das fleischlose Gerippe eines innovationsarmen Konsenzproduktes. Aber *Limbic* wollte es ja auch nicht allen recht machen, sondern den Fans der Reihe. Und Fans wissen im Allgemeinen, was gut ist. *Might and Magic Heroes VII* ist ein harter Brocken in einer wunderhübschen Schale, an dem auch hartgesottene Strategen den einen oder anderen Zahn verlieren werden.

Das Reich Ashan hat harte Zeiten erlebt. Zehn Jahre lang wurde es durch Kriege zerrüttet, nachdem die einstige Imperatorin ermordet wurde. Herzog Iwan muss alle Register ziehen, um seinem Cousin Se-

amus davon abzuhalten, die Herrschaft an sich zu reißen. Doch um dies zu bewerkstelligen, ist er auf die Unterstützung seiner Berater angewiesen. Jeder dieser Berater stammt aus einer von sechs verschiedenen Fraktionen und erzählt eine inspirierende Heldengeschichte, die Iwan bei seinem finalen Feldzug helfen soll.

Die sechs Fraktionskampagnen sind sofort anwählbar und können in beliebiger Reihenfolge gestartet werden. Jede Kampagne hat im Durchschnitt vier große Karten. Dabei variiert der Schwierigkeitsgrad enorm. Da es kein Tutorial gibt, werden Neulinge der Serie allein gelassen – da hilft nur Trial and Error. Schnell hat man ohne die nötigen Vorkenntnisse seinen Helden in die pure Nutzlosigkeit geskillt oder zu viel Zeit verstreichen lassen.

Für Anfänger ist es daher am besten, mit der Fraktionskampagne der *Zuflucht* zu be-

ginnen, denn eine gemächliche Geschwindigkeit stimmt auf das Abenteuer ein. Zusätzlich ist der Schwierigkeitsgrad justierbar. Damit können wir uns vorteilhafte und dem Gegner nachteilige Startbedingungen verschaffen. Wer hingegen zum Beispiel mit den *Untoten* beginnt, hat zwar bereits einen vollständig aufgelevelten Helden zur Verfügung, dafür steht dieser einer unerbittlich angreifenden Übermacht gegenüber, die bereits in den ersten Runden gnadenlos die Verteidigungslinien durchbricht.

Nach jeder Runde wird ein vorläufiger Spielstand gespeichert, um kleine Fehler rückgängig zu machen. Aber auch geübte Helden kommen nicht umhin, die Karte manchmal neu zu starten, weil man seine Prioritäten falsch gesetzt hat. Mit 120 Helden skills, über 100 Zaubern und 114 Truppentypen haben wir mehr Auswahl, als uns lieb ist. Wir müssen uns entscheiden, was wir steigern, denn die Zeit läuft und wir haben nicht genügend Punkte, um alles zu erlernen. Wenn unsere Aktionspunkte aufgebraucht sind, ist der Gegner am Zug.

Die Geschichten sind unglaublich dicht erzählt, machen neugierig auf mehr und schneiden sogar manchmal kontroverse Themen unserer Gesellschaft an. Dabei steht das Verhältnis zwischen Erzählung und Erkundung im perfekten Gleichgewicht. Es gibt außerdem Nebenquests mit allerlei nützlichen Belohnungen.

Um selber für Nachschub zu sorgen, haben wir manchmal Zugriff auf eigene *Stadtfestungen*, in denen wir neue Einheiten ausbilden und sieben verschiedene Rohstoffe abbauen können. Im neuen handgezeichneten Stadtbildschirm verwalten wir unsere wirtschaftlichen Erträge. In vielen Missionen steht uns aber keine Stadt zur Verfügung, so dass wir neutrale Einheiten anheuern müssen, die jedoch Sold verlangen. Daher sollte man Schätze nicht einfach links liegen lassen. Außerdem können wir Rohstoffe tauschen und einmal pro Woche besonders starke neue Spezialeinheiten wie einen Golem besorgen.

Die neuen Schlachtkarten sind um einige neue Elemente erweitert worden. Dort befinden sich Mauern, Schluchten oder andere Hürden. Während diese für Nahkämpfer ein ernstes Hindernis darstellen, stören sich Fernkämpfer nicht im Geringsten daran. Sie schießen einfach darüber hinweg und treffen jedes Mal. Für eine Nahkampf-Armee heißt es dann, dass wir in die unmittelbare Offensive gehen sollten, wenn wir nicht dezimiert werden wollen.

Pro Runde können wir, sofern sich ein Held in der Gruppe befindet, einen Heldenangriff starten. In einigen Fällen sind diese so mächtig, dass unsere Einheiten lediglich das Zünglein an der Waage darstellen. Hatten wir hingegen keinen Helden oder hat dieser nur defensive Fähigkeiten zur Auswahl, können viele Einheiten verloren gehen, auch wenn die Gefahreneinstufung als gering klassifiziert wird. Generell ist es also ratsam, sich den Fähigkeitenbaum der jeweiligen Helden genau anzusehen und nach Schreinen mit neuen Zaubern Ausschau zu halten.

Wer die Auseinandersetzung scheut oder einfach Zeit sparen will, kann die Schlachten vom Computer auswürfeln lassen. Jedoch nutzt dieser selten die Spezialfähig-

keiten des Helden. Zum Glück können wir dann einfach noch einmal selbst Hand anlegen, wenn zu viele Einheiten verloren gehen. Auch eine verlorene Schlacht kann erneut angegangen werden, sofern Ihre Chance auf den Sieg erkennt.

Haben wir eine gegnerische Stadt eingenommen, können wir ihre Rohstofflieferanten übernehmen, was immense Vorteile bringt. Außerdem können wir weitere Helden anheuern, die ihre eigenen Bewegungspunkte haben und beispielsweise Rohstoffe sammeln, während wir voranschreiten.

Wer sich die Diskversion kauft, um Zeit zu sparen, wird enttäuscht werden. Nach der Installation wird direkt noch einmal ein Patch installiert, der der Größe des gesamten Spiels entspricht. Damit wurden zumindest zahlreiche Bugs beseitigt.

Inhaltlich und spielerisch hat *Limbic Entertainment* seinen Fans nicht zu viel versprochen. Veteranen kommen voll auf ihre Kosten. Die gut erzählte Story motiviert zum Weiterspielen. Der klassische Soundtrack untermalt das Spiel atmosphärisch, und man wird etliche Stunden gut unterhalten. Doch wo Veteranen sofort loslegen können, fühlen sich Einsteiger schnell überfordert. Ein für Profis überspringbares Tutorial wäre hilfreich gewesen. Vielleicht legt *Limbic* noch nach, in jedem Fall werden in Zukunft noch neue Fraktionen hinzukommen. Aber der Umfang des Hauptspiels ist mehr als genug für Hunderte taktische Runden-Stunden.

Text: Marc Haarmann  
Bilder: Limbic Entertainment

**Might & Magic Heroes VII**

(Limbic Entertainment/Ubisoft)

Plattform PC

Webseite <https://mmh7.ubi.com>



# ORKENSTURM

## DAS SCHICKSAL DES MITTELREICHS LIEGT IN DEINEN HÄNDEN!



[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

# SPIELENEUHEITEN *Herbst 2015*

Für gemütliche Brettspielabende mit Freunden gibt es in diesem Herbst außergewöhnlich viele kooperative Spieltitel. Aber auch die Freunde von nicht-kooperativem Spiel kommen auf ihre Kosten. Wir haben uns für Euch umgesehen und stellen Euch einige interessante Titel vor.



*Castle Panic* (Pegasus Spiele) ist ein kleines kooperatives Spiel und basiert auf der Idee des Computerspielgenres *Tower Defense*. Die Verteidiger müssen gemeinsam eine Taktik entwickeln, die Monster davon abzuhalten, die Burgmauern einzu-reißen.

In *Cthulhu Wars* (Petersen Games) kämpfen Außerirdische um die Vorherrschaft auf der Erde. Jede Fraktion bietet ihre Vor- und Nachteile, und es gibt verschiedene Taktiken, um die anderen Spieler zu besiegen. Die Spielfiguren lehnen sich am Cthulhu-Mythos von H. P. Lovecraft an.

Als verwegene Freibeuter des elisabethanischen Zeitalters versuchen die Spieler den Taten *Francis Drakes* (Huch & friends) nachzueifern, indem sie ihre Missionen gründlich planen, die richtigen Anschaffungen tätigen und taktische Manöver umsetzen. Mit der *Francis Drake Erweiterung* wird die Spieleranzahl auf bis zu sechs erweitert. Die beiden Sonderszenarien *Spaniens Rache* und *Montezumas Erbe* verleihen dem Basisspiel mit leichten Regelvariationen ein neues Spielgefühl.

Als Abenteuergruppe wird in den Tiefen von *Iron Kingdoms: Die Unterstadt* (Heidelberger Spieleverlag/*Ulisses Spiele*) nach allerlei Abschaum gesucht. Mit Einsatz der individuellen Stärken der Helden werden bei diesem Abenteuerbrettspiel die Bewohner der Unterstadt bekämpft, um eine finstere Verschwörung aufzudecken.

*Nebel über Valskyrr* (Heidelberger) ist ein kooperatives Fantasy-Abenteuerkarten-

spiel, dessen Spielfeld sich immer wieder aufs Neue verändert. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden und zieht gemeinsam mit seinen Freunden gegen die Kreaturen des Nebels ins Feld.

*Die Legenden von Andor: Chada & Thorn* (Kosmos) ist ein kooperatives Kartenspiel und spielt wie das gleichnamige Brettspiel in der Welt von Andor. Zwei Spieler flüchten gemeinsam vor einem Geist und versuchen, ihre Helden an einen sicheren Zufluchtsort zu bringen. (siehe Seite 17)

*Rumble in the Dungeon* (Heidelberger Spieleverlag) ist der Nachfolger von *Rumble in the House*. Nachdem im ersten Teil das Haus von Monstern gesäubert wurde, wird jetzt im Keller nach einem Schatz gesucht. Dabei kommt es notgedrungen zu Prügeleien und einige Schatzsucher bleiben auf der Strecke. Eine gute Portion Glück ist nötig, um sich hier zu behaupten.

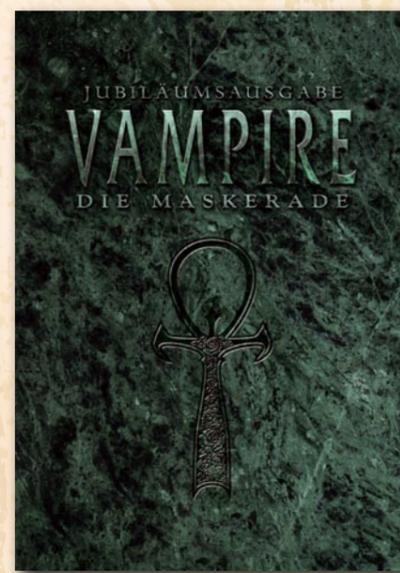
In *Willkommen im Dungeon* (Heidelberger Spieleverlag) zocken die Spieler um das Recht, ein Verlies voller Monster zu betreten. Wer die meisten Ausrüstungsgegenstände bietet, darf eintreten. Doch eigentlich braucht man seine Ausrüstung dringend im Kampf gegen die Monster. Eine Zwickmühle.

*Vampire V20 - Die Maskerade* (Ulisses Spiele): Anfang der 1990er Jahre hat *Vampire: Die Maskerade* die Rollenspiel-Welt umgekrempelt. Der Spielleiter wurde zum Erzähler und gemeinsam gestaltete die Gruppe Geschichten des persönlichen



Horrors. Nun, zwanzig Jahre später, ist das Rollenspielsystem in einer modernisierten, umfassenden Jubiläumsausgabe zurückgekehrt. Die Spieler übernehmen die Rolle von neugeborenen Vampiren, die in den Strudel eines jahrhundertealten, geheimen Krieges gezogen werden, während sie gleichzeitig darum kämpfen, nicht gänzlich zum Monster zu werden.

Tara Moritzen



# KAMPF UM DEN EISERNEN THRON

## Das Game of Thrones-Kartenspiel



*Game of Thrones - Der Eiserne Thron* ist ein spannendes Kartenspiel, das in der Welt der erfolgreichen Fantasyromanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin spielt. Im Kampf um den Eisernen Thron und die Herrschaft über die Völker der Sieben Königreiche übernimmt jeder Spieler eines der sechs großen Häuser von Westeros. Jedes Mal, wenn er ein gegnerisches Haus in einer Herausforderung besiegt, erlangt er Macht. Gewonnen hat der Spieler, der dabei zuerst 15 Machtpunkte ansammelt.

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, von denen jede aus mehreren Phasen besteht. Die Spieler legen ihre Strategie fest, ziehen Karten nach, bringen ihre Truppen in Stellung und fordern sich gegenseitig heraus. Ein besonders interessanter Spielmechanismus sind dabei die Titel, die in Spielen mit mehr als zwei Mitspielern in jeder Runde neu gewählt werden. Diese bringen dem Spieler bestimmte Vorteile für die laufende Runde, wie etwa bessere

Kampfwerte oder mehr Geld. Zudem stehen die meisten in Beziehung zu einem oder zwei der anderen Titel. Wer beispielsweise die *Hand des Königs* gewählt hat, erhält einen zusätzlichen Siegpunkt, wenn er in dieser Runde gegen den *Meister der Münze* vorgeht, kann allerdings den *Meister der Gerüchte* nicht angreifen.

Das Grundspiel ist bereits ein eigenständiges Spiel für bis zu vier Spieler. Zusätzlich können monatlich erscheinenden Erweiterungen (*Kapitel*) mit jeweils 60 Karten hinzugekauft werden. Anders als bei den zufällig zusammengestellten Booster-Packs von Sammelkartenspielen wie *Magic the Gathering* sind die Karten in diesen Erweiterungen festgelegt. Es gibt also keine seltenen Karten, und jeder Spieler kann entscheiden, welche Karten er in sein Deck integrieren will, und das entsprechende Kapitel kaufen. Durch die dabei entstehenden neuen Möglichkeiten und Strategien erhöht sich der Wiederspielwert des Kartenspiels erheblich. Außerdem können so individuelle Turnierdecks zusammengestellt werden.

Die deutsche Fassung der ersten Edition ist bereits 2012 beim *Heidelberger Spieleverlag* erschienen, aktuell hat das Spiel ein umfangreiches Update erhalten: für die zweite Edition wurden die Regeln überarbeitet und der Einstieg in das Spiel vereinfacht. Zudem kommen weitere spielbare Häuser, etwa Tyrell oder die Nachtwache, hinzu. Neue Illustrationen runden die Neufassung ab. Ein kleiner Wermutstropfen für treue Fans ist allerdings, dass die zweite Edition nicht mit der bisherigen Fassung des Spiels kombinierbar ist.

Das Spiel ist komplex und sehr dynamisch. Gerade Fans der Serie kommen voll auf ihre Kosten, wenn Bündnisse geschmiedet und wieder gebrochen werden und bekannte Persönlichkeiten der Sieben Königreiche gegeneinander in die Schlacht ziehen. Mehr Infos zum Spiel gibt es unter [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de).

Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: Heidelberger

WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

EUROPAS GRÖSSTES FANTASY-EVENT!

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

28. & 29.5.2016

10 JAHRE RPC KOELNMESSE

WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE

WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION



All Deine Games in einer Community  
WWW.WORLDOFNERDS.DE



Super Dungeon Explore erblickte zum ersten Mal 2011 das Licht der Spielwelt und geht jetzt mit *Der Vergessene König* in eine neu überarbeitete Auflage. Im Gegensatz zur vorherigen Version werden die Miniaturen fertig montiert und einsatzbereit geliefert – das senkt die Hürde bis zur ersten Partie erheblich. Weiterhin kommt das Spiel mit zwei Regelbüchern: Klassik-Modus und Arcade-Modus. In ersterem übernimmt ein Spieler die Rolle des Dunklen Konsuls und damit die Steuerung der Gegner. Im Arcade-Modus hingegen erledigt das ein Kartenstapel, und alle Spieler können kooperativ gegen die Finsterlinge vorgehen (Sogar ein Spieler allein kann auf diese Weise spielen).

Thematisch ist Super Dungeon Explore die Umsetzung eines Video-Konsolenspiels in das Medium Brettspiel. So besitzen Monster zum Beispiel eine Plattform (8-Bit, 16-Bit oder Super), der Startfeldmarker ähnelt einem Einschalt-Button und vieles mehr. Dieses Thema setzt sich auch in der Optik der Miniaturen fort, die einen mangahaften Arcade-Spiel-Look haben und das Arcade-Feeling damit wunderbar treffen und abrunden. Qualitativ sind die Miniaturen hervorragend und durch die separat gegossenen Hart-

plastik-Basen stehen sie sehr stabil, da sich diese nicht verziehen.

Um ein Spiel zu gewinnen, müssen die Helden bei Super Dungeon Explore den Bossgegner besiegen. Dazu müssen sie vorher mehrere Mini-Bosse überwinden, die jeweils nach der Zerstörung eines Beschwörungspunktes spawnen.

Bei der Aktivierung eines Charakters stehen diesem mehrere Aktionen und eine Anzahl an Bewegungspunkten zur Verfügung. Aktionen können frei irgendwann während der Bewegung durchgeführt werden und kosten je nach Aktion unterschiedlich viele Aktionspunkte. Hierzu stehen jedem Charakter eine Reihe Standardaktionen und einige individuelle zur Wahl.

Werden Gegner angegriffen, wirft der Spieler einen oder mehrere Spezialwürfel und muss damit mehr Sternchen-Symbole erreichen als der Gegner mit seinem Verteidigungswurf. Das ist zwar ein recht simpler Basismechanismus, aber durch eine Vielfalt von Sonderaktionen, Flächenattacken und der Möglichkeit, die Reihen-



folge von Bewegungen und Aktionen frei zu wählen, kann man daraus sehr schöne Kombinationen erschaffen.

Alles in allem ist Super Dungeon Explore nicht oberflächlich. Es gibt neben den vielen Aktionen auch eine große Auswahl von Zuständen, viel Ausrüstung und vieles mehr.

Zusätzlich zur Grundbox sind die ersten Erweiterungen bereits erschienen, weitere sind angekündigt. Darunter sind natürlich ebenso neue Helden, wie auch Boss-Gegner oder Spielpläne mit neuen Setting-Möglichkeiten.

Text: Christian Schmal  
Bilder: Heidelberger Spieleverlag/Ulisses



# Guild Ball



## Fantasy-Ballspiel auf freiem Feld

Alles fing damit an, dass sich der Pöbel aus benachbarten Dörfern oder Stadtbezirken traf, um ein Ballspiel auf Festen und an Feiertagen auszutragen. Gespielt wird mit einer aufgeblasenen Schweineblase, die in Leder eingnäht ist. Die Mannschaften müssen versuchen, diesen Ball im gegnerischen Tor zu platzieren.

Aufgrund der hohen Popularität dieses Sports haben jetzt auch die mächtigen Gilden ihn für sich entdeckt und nutzen ihn durch den Aufbau professioneller Teams und Ligen, um ihren Ruf und Bekanntheitsgrad zu verbessern. Inzwischen ist *Guild Ball* damit ins Zentrum des öffentlichen Interesses gerückt.

2015 hat der kleine britische Hersteller *Steamforged Games* mit *Guild Ball* ein neues Fantasy-Ballspiel auf den Markt gebracht. Gegenüber bestehenden Spielen des Genres setzt das Game in zweierlei Hinsicht neue Maßstäbe.

Zum einen suchen die Miniaturen ihresgleichen. Sicherlich gibt es vergleichbare Qualitäten bei Sammlermodellen oder

Skirmisher-Spielen, aber für ein Sportspiel setzen sie sich an die Spitze der Nahrungskette. Die Miniaturen sind aus Metall und weisen neben den sehr dynamischen Posen eine beachtliche Detailliertheit und filigrane Elemente auf. Der Zusammenbau richtet sich deutlich eher an erfahrene Tabletopper als an Brettspieler, die es sonst häufiger mit vormontierten Figuren zu tun haben.

Neben den Metallversionen werden von *Steamforged* aber ebenso Resin-Editionen der Modelle angeboten, die sich dann tatsächlich an Sammler richten, denn diese sind so filigran, dass sie auf dem Spielfeld zuweilen ein gefährliches Leben haben.

Die zweite Besonderheit des Spiels ist, dass es ein Sportspiel darstellt, das ohne das sonst übliche Felder-Raster auskommt und auf einem offenen Spielfeld ausgetragen wird. Sogar Gelände ist gut einsetzbar, sodass man die Spiele zum Beispiel auch in Hinterhöfen einer alttümlichen Stadt genauso gut darstellen kann.

Spieler bei *Guild Ball* besitzen keine Punktkosten oder ähnliches. Die Partie bestimmt, wie viele Spieler teilnehmen. Wen man antreten lässt, ist der taktischen Idee des Trainers überlassen. Eine kleine Partie – die schon spannend und durchaus sinnvoll ist, um das Spiel kennenzulernen – wird mit dem Team Captain und zwei Spielern ausgetragen, eine normale Partie hingegen mit dem Team Captain, dem Maskottchen und vier Spielern. Zur Auswahl stehen alle Spieler der eigenen Gilde und einige Unionsspieler, die in Söldnermanier für unterschiedliche Teams antreten. Bisher gibt es für die meisten Gilden nur einen oder zwei Reservespieler, aber weitere erscheinen kontinuierlich.

Die Partie endet nicht nach vorbestimmter Zeit, sondern sobald eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erarbeitet wurde. Diese Punkte erhält man natürlich für Tore, aber auch für das Ausschalten gegnerischer Spieler.

Modelle werden abwechselnd aktiviert, wodurch ein sehr aktives und dynamisches Spiel entsteht. Während seiner Aktivierung darf ein Modell laufen und die ihm zur Verfügung stehenden Aktionspunkte aufwenden, zum Beispiel um sich schneller zu bewegen, Gegner zu attackieren, Character Plays auszulösen und der-

gleichen. Die Anzahl dieser Aktionspunkte wird immer zu Beginn einer neuen Runde für alle Spieler zugewiesen. Jeder Einzelne generiert eine charakterabhängige Menge an Aktionspunkten und darf ein Maximum von Punkten zugewiesen bekommen. So können bereits vor der eigentlichen Aktivierung Schwerpunkte gesetzt werden, und man tut gut daran, sich einen Plan für den Spielzug zu überlegen.

Als weiteres wichtiges Spielelement kommt *Momentum* zum Tragen. Momentum wird durch gute Erfolge erzeugt, etwa einen gelungenen Pass oder einige Ergebnisse im Playbook, und es kann für vielerlei Dinge genutzt werden. Es kann Zusatzwürfel für Aktionen generieren oder negative Statuseffekte entfernen, ist aber auch nötig, um überhaupt auf ein Tor schießen zu dürfen. Da Momentum niemals aus vorherigen Spielzügen aufbewahrt werden kann, muss es zwangsläufig vor einem Torschuss verdient werden. Dieses Spielelement bricht den Vorteil der Initiative sehr angenehm auf, weil ein Torschuss, ehe der Gegner reagieren konnte, nur sehr selten möglich ist.

Durch unterschiedliche Bedrohungsreichweiten und andauernde Zoneneffekte ist eine sehr gezielte Spielfeldkontrolle möglich. Die Millimeterklauberei hält sich hierbei in Grenzen, da es häufig nur auf

mehr als ein Zoll, aber weniger als zwei Zoll ankommt.

Für *Guild Ball* bestehen im Augenblick sieben Gilden und die Union. Jede Fraktion hat andere Schwerpunkte und spielt sich sehr unterschiedlich. Die *Butcher* (Schlachter) beispielsweise sind sehr aggressiv, straight und überzeugen durch einen hohen Schadensoutput. *Fishermen* hingegen geht dem Gegner eher gekonnt aus dem Weg, umspielen diesen und punkten durch Ballspiel.

In diesem Herbst sind die ersten Modelle von Season 2 erschienen. Geplant sind neue Spieler für die bestehenden Teams, ein neuer alternativer Captain und ein alternatives Maskottchen für jede Mannschaft, sowie die neue Fraktion *Hunter's Guild* (Jäger).

*Guild Ball* ist ein Spiel mit viel taktischer Tiefe. Eine große Menge interessanter Spielzüge ist möglich und durch jeden einzelnen Spieler entstehen neue Kombinationen und Möglichkeiten. Die Grundmechanismen sind schnell zu lernen, aber dann ergibt sich viel Potenzial!

Text: Christian Schmal  
Artwork: Steamforged  
Fotos: Christian Schmal

## Character Plays, Traits, Playbook und mehr

Jedes Modell bei *Guild Ball* hat eine eigene Charakterkarte, die alle speziellen Fähigkeiten, Aktionen und Werte des Spielers zeigt. Diese Karten können zwar zunächst sehr verwirrend wirken, aber nach einer einzigen Spielpartie lichten sich die Nebel enorm schnell und alles wird eingängig und verständlich.

Üblicherweise gibt es natürlich auch bei *Guild Ball* eine Statline, in der Bewegungsgeschwindigkeit, Rüstungswert, Würfelanzahl für Ballspiel Attacken und so weiter vermerkt sind. Darüber hinaus enthält die Karte Character Traits, Besonderheiten des Spielers, die dauerhaft aktiv sind. Bei der unten abgebildeten Karte von Meathook besagt ein Trait zum Beispiel, dass sie zusätzlich zu jedem Schaden, den sie einem Gegner zufügt, diesen immer auch in den Status *bleeding* (blutend) versetzt. Character Plays (ebenso Heroic Play und Legendary Play) sind Aktionen, die nur dieser Spieler entweder durch das Ausgeben von Aktionspunkten oder durch andere Auslöser auslösen kann.

Ein sehr wichtiges Element ist das Playbook. *Guild Ball* hat mit dieser Innovation eine sehr innovative Herangehensweise an Spielerinteraktionen erschaffen, die besonders und gut gelungen ist. Wann immer eine Attacke gegen einen anderen Spieler gelingt, sagt die Anzahl der Erfolge nicht wie in den meisten Spielen aus, wie viel Schaden man diesem zufügt. Stattdessen darf der angreifende Spieler ein Ergebnis aus einer Reihe des Playbooks wählen. Die Anzahl der Erfolge gibt hierbei an, wie weit in der Liste er wählen darf. Aber es bleibt ein Ergebnis. Dies kann einfach Schaden sein oder aber das Zurückschubsen des Gegners, die Ballabnahme und gegebenenfalls zusätzlich die Generierung von Momentum. Je mehr Erfolge, desto größer also die Auswahl. Da die Playbooks bei jedem Spieler unterschiedlich sind, tragen sie enorm zu dessen Spielweise bei. So können einige bereits bei ersten Erfolgen dem Gegner den Ball abnehmen, anderen gelingt dies erst sehr spät in der Liste, dafür generieren sie zum Beispiel mehr Schadenspunkte oder ähnliches.



**MEATHOOK** Melee Zone 1  
6" | 8" | 6 | 3/6" | 4 | 0 | 1/4

**CHARACTER TRAITS**

- Smell Blood**  
This model gains [+0/+2] MOV when it performs a Charge against an enemy model suffering the bleed condition. When this model makes an Attack against an enemy model suffering the bleed condition, it gains [+1] DMG to Playbook damage results against that model.
- Crucial Artery**  
When damaged by this model, enemy models suffer the bleed condition.

**PLAYBOOK**

- Scything Blow**  
All models within this model's melee zone suffer [3] DMG.
- Tobed Up**  
Target friendly model gains [+1] DMG to Character Plays that cause damage and Playbook damage results. This Character Play may only be used once per turn.

STAR WARS

# IMPERIAL ASSAULT

## DAS IMPERIUM GREIFT AN



### Dungeoncrawl in einer weit, weit entfernten Galaxis?!

Mit dem bevorstehenden neuen *Star Wars*-Kinofilm erscheint gegenwärtig eine wahre Flut an Spielen, die im *Star Wars*-Universum angesiedelt sind. Ein kritischer Blick auf diese Spiele ist durchaus sinnvoll, um die Spreu vom Weizen zu trennen.

*Star Wars: Imperial Assault* aus dem Hause *Fantasy Flight Games* (in Deutschland beim *Heidelberger Spieleverlag*) hat die Wurzeln seines Spielprinzips bei *Descent: Die Reise ins Dunkel* (Zweite Auflage). Irgendwie ist es also ein Dungeoncrawler, was zunächst in der *Star Wars*-Umgebung merkwürdig anmutet. Bei einem etwas genaueren Blick stellt man aber fest, dass es gar nicht so falsch ist, denn viele der angebotenen Missionen finden natürlich nicht in dunklen Gewölben statt, aber eben doch in verhältnismäßig engen und verwinkelten Gebieten. Seien es nun Gänge in einem großen Raumschiff, verworrene Pfade in den Wäldern von Endor oder

eine kleine Station auf einem abseits gelegenen Außenposten.

Bei *Imperial Assault* übernimmt ein Mitspieler die imperiale Seite, jeder andere einen Rebellencharakter. Gespielt wird eine Abfolge verschiedener Einsätze, durch deren jeweiligen Ausgang die folgenden Einsätze bestimmt werden, Rebellen und imperialer Spieler aber auch ihre Charaktere und Fähigkeiten weiter ausbauen können – die siegreiche Seite natürlich besser als die unterlegene.

Eine *Imperial Assault*-Kampagne besteht aus zehn Einsätzen, davon vier Haupteinsätze, fünf Nebeneinsätze und eine Einführung. Beendet wird die Kampagne durch ein Finale.

Die Spieldauer der Missionen variiert zwar etwas, aber *Imperial*

*Assault* bleibt ein schnelles Spiel, sodass man an einem Abend gut drei Einsätze durchspielen kann.

Die einzelnen Einsätze unterscheiden sich zum Teil stark voneinander. Manchmal bleibt den Rebellen nur eine Zeit von zum Beispiel sechs Spielrunden, um alle Terminals auf dem Gelände zu zerstören, ein anderes Mal muss nur ein einzelner Charakter geschützt werden, ohne dass es dafür eine Rundenbegrenzung gibt. Durch den aktiv agierenden imperialen Spieler werden die Einsätze zu taktischen Herausforderungen. Wo vollkooperative Spiele mit einer Regelmechanik für die Gegenseite agieren, ist man entweder auf den Zufall oder auf

#### Die Miniaturen

Hier hat sich auf dem Brettspielsektor viel getan. Die Miniaturen in *Imperial Assault* haben nichts mehr mit verbogenen Weichplastik-Spielmarkern alter Zeiten zu tun.

Der Kunststoff ist flexibel genug, um nicht zu brechen, bleibt aber formstabil. Details werden sehr fein abgebildet und die Miniaturen sind fein modelliert. Die beeindruckende Menge von 34 Modellen allein in der Grundbox kann ohne Weiteres mit so manchem Tabletop konkurrieren und schreit förmlich nach einer entsprechenden Bemalung.



einen vorbestimmbaren Mechanismus angewiesen. Da der imperiale Spieler aber auch durch einen Mitspieler gelenkt wird, der ebenfalls versucht zu gewinnen, kommen sehr spannende Spielzustände, bei denen die Spieler stets ihr Einsatzziel im Auge behalten müssen. Nichts liegt der Natur eines Wookies näher, als den Stormtrooper in Reichweite zu attackieren, aber wenn sein eigentliches Ziel die Zerstörung von Computerterminals ist, muss auch er sich zusammenreißen – eine große Herausforderung!

Aber in *Imperial Assault* steckt noch ein zweites Spiel! Mit dem Gefechtsbuch liefert das Brettspiel eine Skirmisher-Variante, in der zwei Spieler mit zusammengestellten Streitkräften aus dem reichhaltigen Sortiment des Spiels in einem Mini-Wargame gegeneinander antreten können. Wem bei den Miniaturen also durch den Kopf gehen sollte *Damit könnte man ja auch ...*, bekommt sofort den passenden Regelmechanismus dazugeliefert.

Zahlreiche Erweiterungen geben dem Spiel einen fast unerschöpflichen Vorrat neuer Modelle, Einsätze und Umgebungen, sodass auch für Vielspieler keine Langeweile aufkommt. Die einzelnen Einsätze sind so gut durchdacht, dass beinahe jedes Mal der Ausgang am seidenen Faden hängt, das Spiel bis zuletzt spannend bleibt und die richtige Vorgehensweise belohnt wird.

Text: Christian Schmal

Bilder: Heidelberger Spieleverlag/Fantasy Flight Games, Christian Schmal

#### Würfel bei Imperial Assault

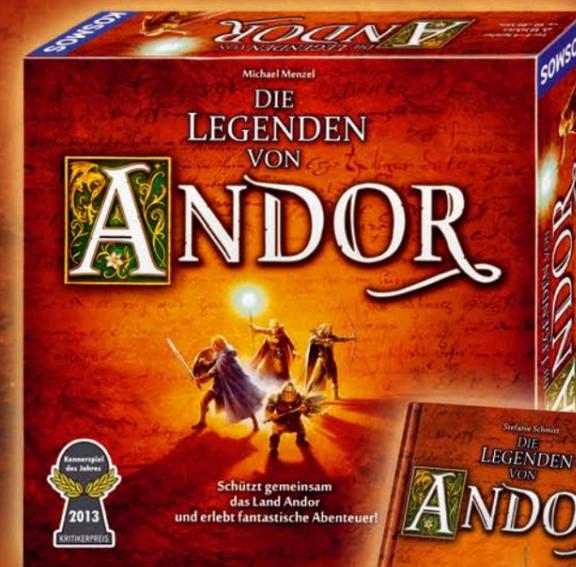
Bei *Imperial Assault* kommen Spezialwürfel zum Einsatz. Jedoch hat man sich auf eine gut überschaubare Würfelmenge und klassische Sechsseiter beschränkt. Es gibt drei qualitativ unterschiedliche Angriffs- und zwei unterschiedliche Verteidigungswürfel.

Angriffswürfel enthalten Zahlen für die Treffersicherheit (Reichweite) von Fernkampfatacken, Treffersymbole und Energiesymbole. Die Treffersymbole bestimmen die Menge der Treffer, die ein Angriff hervorbringt, die Energiesymbole können je nach Charakter und Ausrüstung verschiedene Effekte auslösen, die häufig der Spieler wählen kann. Sie sind ein interessantes Element, das bei der Auswahl von Waffen oder der Verbesserung von Charakteren stets in Betracht gezogen werden sollte.

Verteidigungswürfel enthalten Symbole, um Treffer, Energieergebnisse oder sogar komplette Angriffe zu negieren.

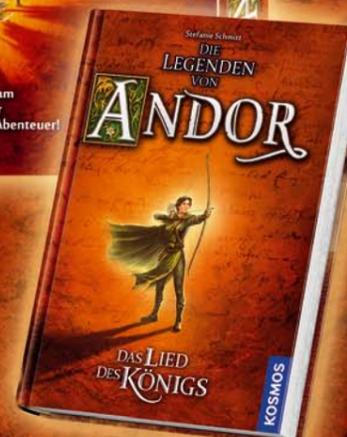


## Stell dich dem Abenteuer!



Basisspiel für 2-4 Spieler

Das große, kooperative Fantasyspiel.



Auch als Hörbuch erhältlich

Jetzt neu:  
Der Roman zum  
Spiele-Bestseller!

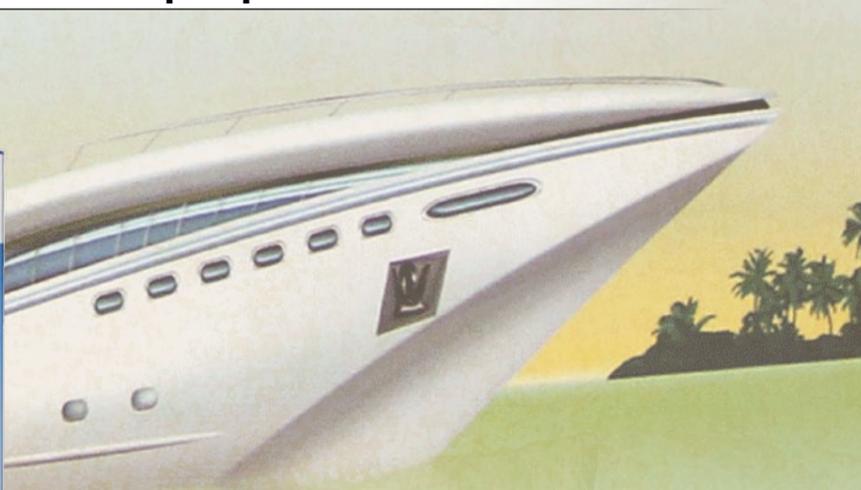
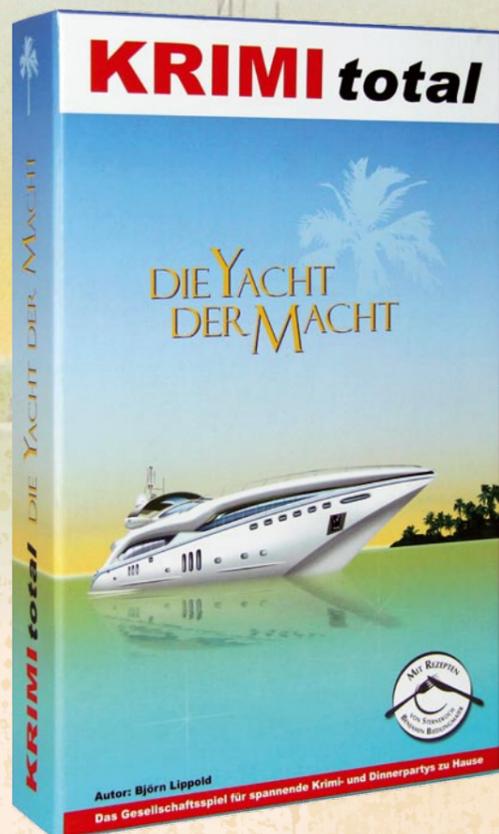
legenden-von-andor.de

kosmos.de

KOSMOS

# DIE YACHT DER MACHT

Mord im Tropenparadies



len schlüpfen, einen Mord aufklären und einander hinterher schnüffeln dürfen – eine Mischung aus *Cluedo*, Tisch- und Live-Rollenspiel.

Nachdem sie in den 80er-Jahren schon einmal recht beliebt waren, sind solche Krimispiele nach der Jahrtausendwende wieder in Mode gekommen. Allein *Krimi total* hat 15 derartige Spiele für Erwachsene herausgebracht und mehr als 100.000 Exemplare verkauft.

Endlose weiße Strände, kristallklares Wasser und riesige Bananenplantagen – die kleine Inselrepublik *Bananas Grandes* ist ein echtes Tropenparadies. Hier herrscht seit drei Jahrzehnten El Presidente Emilio Mentiroso, der am heutigen Abend mit den Mächtigen, Reichen und Schönen der Insel stilvoll in seinen 60. Geburtstag hineinfeiern will. Das Büffet ist aufgetragen, der Champagner kalt gestellt und über das Sonnendeck der Präsidentenyacht schallen karibische Rhythmen.

Doch was ist das? Noch bevor die Party so richtig in Gang kommt, wird eine Tote an Bord gefunden! Ist das Leben von El Presidente in Gefahr? Oder gar die Zukunft von *Bananas Grandes*?

Zum Glück handelt es sich bei *Die Yacht der Macht* nur um ein Krimispiel des Verlags *Krimi total*, in dem bis zu neun Teilnehmer in vorgegebene Rol-

Die Box, in der das Spiel geliefert wird, enthält alles, was man für das eigentliche Spiel braucht. Neben der Spielanleitung finden sich darin Rollenbeschreibungen für alle Teilnehmer und zusätzliche Hinweise, die erst im Verlauf des Abends ins Spiel kommen. Auch der Gastgeber kann problemlos am Spiel teilnehmen und miträtseln. Eine interessante Dreingabe ist das Rezeptbuch mit exotischen Köstlichkeiten. Benjamin Biedlingmaier, einer der jüngsten Sterneköche Deutschlands, hat Rezepte kreiert, die das Karibik-Feeling des Krimiabends fabelhaft unterstützen.

Jeder Teilnehmer erhält eine Charakterbeschreibung, die seine Rolle und deren Ziele im Spiel vorstellt. Dabei hat der Autor tief in die Klischeekiste gegriffen, um die korrupte Elite einer Bananenrepublik augenzwinkernd zum Leben

zu erwecken. Alle Rollen sind miteinander verknüpft, so dass ein großes Potenzial für Interaktion und Verwicklungen gegeben ist. Neben der Frage, wer denn nun der Mörder ist, stehen auch die geheimen Ziele der Charaktere im Mittelpunkt des Spiels. Zuviel von der Handlung soll an dieser Stelle nicht verraten werden, aber im Spielverlauf kommt sicherlich das eine oder andere dunkle Geheimnis ans Licht. Am Ende des Spiels gibt es eine Aufklärungsrunde, in der jeder Spieler die Person, die er für den Mörder hält, benennt.

Die Spieldauer ist im Vorfeld schwer abzuschätzen. Je mehr sich die Teilnehmer in ihre Rollen versetzen und Rollenspiel untereinander betreiben, desto länger dauert der mörderische Spaß. Man sollte aber grob einen ganzen Abend einplanen.

Wer sich auf das Spiel einlässt, kann sich auf wüste Anschuldigungen, empörte Verteidigungsreden und absurde Wendungen freuen – da ist es fast zweitrangig, ob am Ende wirklich der richtige Schurke ermittelt wird.

Mehr Infos zu diesem und den anderen Spielen von *Krimi total* gibt es unter [www.krimitotal.de](http://www.krimitotal.de).

Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: Krimi total

# NEUE PRODUKTE RUND UM DIE LEGENDEN VON ANDOR

Lesefreunden und kooperativer Kartenspaß



Im Herbst 2012 wurde die Veröffentlichung des Brettspiels *Die Legenden von Andor* vom *KOSMOS Verlag* mit einem Alternate Reality Game marketingtechnisch begleitet. Interessierte Spieler gingen der Frage *Wo ist Andor?* nach und lösten diese mittels Geocaching und Recherche. Das kooperative Brettspiel begeistert seitdem durch das neuartige Regelwerk und die vielfältigen Abenteuer. Keine Partie gleicht der nächsten, und die Spieler spielen gegen das Spiel.

Im darauffolgenden Jahr heimsten *Die Legenden von Andor* unter anderem den deutschen Preis *Kennerpiel des Jahres* ein. Es folgten (Mini-)Erweiterungen, und im Forum wurden von den Fans unzählige neue Abenteuer eingestellt. Aktuell ist das Brettspiel in acht Sprachen erschienen. In diesem Herbst folgen ein Roman, ein Hörbuch und ein eigenständiges Kartenspiel für zwei Spieler.

Der Roman erzählt die Vorgeschichte zum Brettspiel, in welchem sich die Bogenschützin Chada nach dem grausamen Angriff der Gors auf die Bewohner des Wachsamens Waldes alleine auf den Weg macht, um König Bandur um Hilfe zu bitten. Im Brettspiel verteidigt sie dann mit den Gefährten das Land Andor gegen die Gors, Skrale und Wardracks. Das Hörbuch zum Roman wird übrigens von Johannes Steck (unter anderem der Erzähler der *Die ??? Kids*-Serie) gelesen, ein vortrefflicher Sprecher für diese Art von Geschichten.

Mit dem eigenständigen kooperativen Kartenspiel wird die Geschichte nach „Die Reise in den Norden“ weiter erzählt. Chada und der Krieger Thorn stranden im Norden der Insel Silberland. Sie spüren, dass ihnen etwas Unheilvolles auf den Fersen ist. Das Ziel ihrer Reise sind die befreundeten Zwerge im Süden der Insel, welche ihnen helfen können, zurück nach Andor zu gelangen. Auf dem Weg müssen die beiden Charaktere möglichst nah beieinander bleiben, um sich gemeinsam gegen die Herausforderungen und tödlichen Bedrohungen zu wehren. Der Spielmechanismus ist einfach, dennoch muss vorausschauend gedacht werden. Die Chancen zu verlieren sind vielseitig, und damit auch die Gefahr, vom *Spiel* in die Enge getrieben zu werden. Wenn die eigenen Zugmöglichkeiten zu gering sind, steigt die Gefahr, von Varatans Fluch, einer feindlichen Spielfigur, eingeholt und vernichtet zu werden. Gerade diese ständige Gefahr macht die Besonderheit des Spiels aus. Um

den Schwierigkeitsgrad zu erleichtern, kann man mit bis zu vier Freundschaftskarten spielen.

Karten- und Brettspiel nutzen grundverschiedene Mechanismen, sind aber zwei tolle Kooperationsspiele. Auch der Roman passt sich wunderbar in die Welt von Andor ein. *Die Legenden von Andor* haben insgesamt durchaus die Qualität und das Potenzial für weitere Spiele und Romane, um irgendwann eine so große Fangemeinde zu haben wie *Die Siedler von Catan*.

Tara Moritzen

## Die Reihe im Überblick

Brettspiel von Michael Menzel  
**DIE LEGENDEN VON ANDOR**  
2 bis 4 (6) Spieler,  
circa 60 bis 90 (120) Minuten

Kartenspiel von Gerhard Hecht  
**DIE LEGENDEN VON ANDOR CHADA & THORN**  
2 Spieler, circa 45 Minuten

Roman von Stefanie Schmitt  
**DIE LEGENDEN VON ANDOR – DAS LIED DES KÖNIGS**  
mit exklusiver Mini-Erweiterung *Die Taverne von Andor* für das Grundspiel.  
336 Seiten, 47 Zeichnungen,  
circa 16 x 22 cm, Hardcover,  
ISBN 978-3-440-14558-6

Hörbuch gesprochen von Johannes Steck  
**DIE LEGENDEN VON ANDOR – DAS LIED DES KÖNIGS**  
6 Audio CDs, ISBN 978-3-8032-3404-9,  
380 Minuten

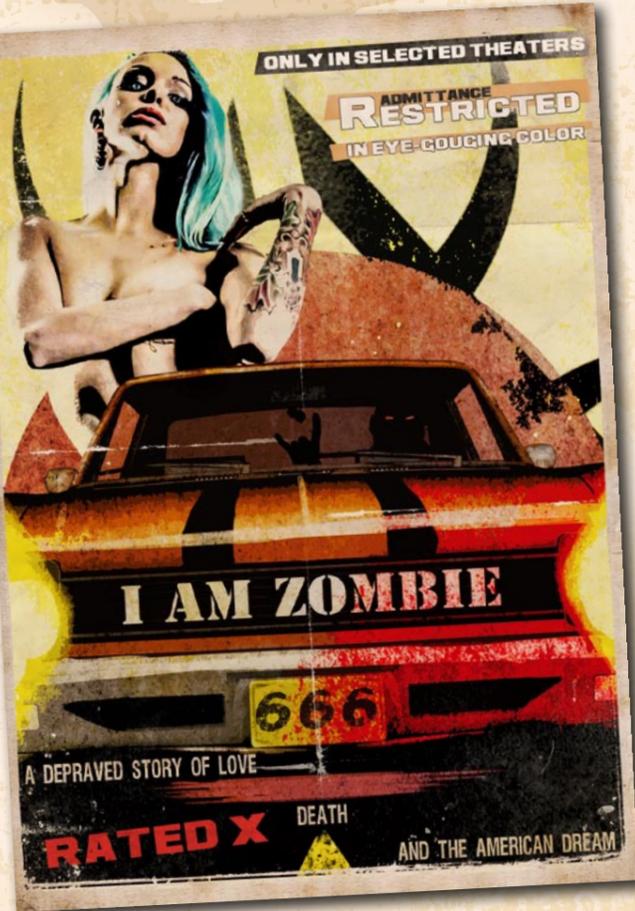
Weitere Informationen im Internet unter [www.legenden-von-andor.de](http://www.legenden-von-andor.de).



# I AM ZOMBIE

## Untote mit Persönlichkeit

Regierungen verschweigen der Öffentlichkeit seit jeher die Wahrheit: Zombie-Epidemien wurden vertuscht, Beweise gefälscht. Eine globale Massenpanik soll um jeden Preis verhindert werden. Selbst die Kirche hat unter dem Deckmantel der Inquisition Jahrhunderte lang Zombies als Brut des Teufels gejagt.



Auf den ersten Blick scheint das Rollenspiel *I am Zombie* aus der Feder des *Vampire: Die Maskerade*-Schöpfers Mark Rein-Hagen wenig Neues zu bieten. In seiner Neuinterpretation des traditionellen Mythos' sind diese Untoten jedoch weit mehr als nur hirnlose Fressmaschinen. Sie haben Gefühle und Persönlichkeit ... und sind die Protagonisten!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Zombies, den sogenannten *Toxic*: infiziert mit einem mysteriösen Virus sind die Charaktere zwar vorerst bei vollem Bewusstsein, für ihre Umwelt jedoch hochgradig ansteckend. Während die Verwandlung von Geist und Körper voranschreitet, entwickeln sie geradezu übermenschliche Fertigkeiten, müssen aber darum kämpfen, nicht zu einem instinktreduzierten und wilden Kannibalen zu werden.

Neben der ständigen Furcht, Angehörige und Freunde zu infizieren, droht auch die wachsende Gefahr eines *Outbreaks*, dem Ausbruch einer Zombie-Epidemie. Ein solcher würde unweigerlich

die Behörden auf den Plan rufen. Es gilt also möglichst unauffällig zu bleiben. Von den Regierungen der Menschen verfolgt oder ausgenutzt hat sich im Schatten der Zivilisation über Jahrhunderte hinweg eine geheime Parallelgesellschaft der Zombies mit eigener Kultur, Mythologie und konkurrierenden Fraktionen gebildet.

Die Weltbeschreibung erfolgt in Form des *Toxic Field Manual*, ein künstlerisch aufwändig gestaltetes Buch, das wie ein geheimer Ratgeber für Neuzombies aufgemacht ist. Man erfährt alles Wissenswerte über den Virus, gefährliche Gegner und die Eigenheiten und Geschichte der geheimen Zombiegemeinschaft. Was der Ratgeber dagegen nicht enthält, ist das Regelwerk. Dieses ist separat erhältlich, entweder als Printprodukt oder als kostenloser Download. Es ist mit gerade einmal 32 Seiten erstaunlich kurz, enthält aber dennoch alles, was zum Spielen benötigt wird – von Charaktererschaffung über Basisregeln bis hin zu erweiterten Regeln und Spezialfertigkeiten.

Wirklich schnell verläuft auch die Charaktererschaffung. Man zieht einfach für jeden Charakter sechs verschiedene Karten, die seine Eigenarten und Fertigkeiten definieren, und strickt dann gemeinsam eine kurze Geschichte drum herum. Um Erfolge oder Misserfolge zu bestimmen, gibt es ein einfaches Würfelsystem. Benötigt werden dabei nur wenige sechsseitige Würfel. Fünfen bescheren besonders schlechte und Sechsen besonders gute Auswirkungen.

Das Regelwerk ist nicht nur sehr kurz, sondern auch gut strukturiert. Unterteilt ist es in unterschiedliche, aufeinander aufbauende Module namens *Axiome*. Man kann ein ausgefeiltes Kampfsy-



stem, detaillierte Fertigkeiten und verschiedene Zombiespezialkräfte ins Spiel integrieren – man muss es aber nicht. Dadurch, dass die Regeln in viele unterschiedliche Module unterteilt sind, kann eine Kampagne leicht an die Bedürfnisse der Spielrunde angepasst werden. Wer den Fokus auf ein regelarmes Erzählspiel legt, nutzt einfach nur die ersten fünf Axiome, wer größeren Wert auf ausgefeilte Regeln legt, stellt sich ein individuelles System zusammen. Es dürfte theoretisch sogar möglich sein, in der gleichen Spielrunde für unterschiedliche Spieler unterschiedliche Axiome zu nutzen.

Klar, mit einer geheimen Gesellschaft von Untoten, die im Verborgenen lebt, und Charakteren, die dagegen kämpfen zum Monster zu werden, kopiert sich der Autor in gewisser Weise selbst. Die Gesamtkonzeption ist jedoch inhaltlich überzeugend, gut aufeinander abgestimmt und optisch grandios umgesetzt. Der Zombiehype mag langsam etwas ausgereizt sein, aber dieses Spiel bringt eine andere, erfrischende Sicht auf dieses Thema. Ganz abgesehen davon ist das Axiom-System ein interessantes, modulares Rollenspiel, bei dem sich die Komplexität nach und nach an die Bedürfnisse von Spielern und Spielleiter anpassen lässt. Gerade die Mechanismen rund um die Charaktererstellung erzeugen ein Spiel, das man sofort spielen kann.

Derzeit ist das Spielsystem nur auf Englisch erhältlich. Ob und wann es eine deutsche Übersetzung geben wird, ist leider noch unklar.

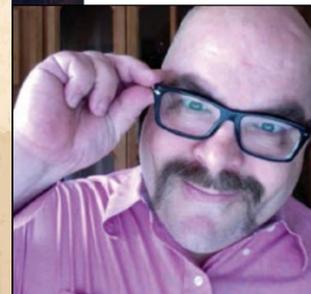
Infos und Bezugsmöglichkeiten finden sich unter [www.purgatorypress.com](http://www.purgatorypress.com) oder [www.facebook.com/iamzombierpg](http://www.facebook.com/iamzombierpg).

Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: Make-Believe Games

### Der Autor

Mark Rein-Hagen war Mitbegründer des US-Verlags *White Wolf Publishing* und entwickelte so legendäre Spiele wie *Vampire: Die Maskerade* und *Werwolf: Die Apokalypse*, die

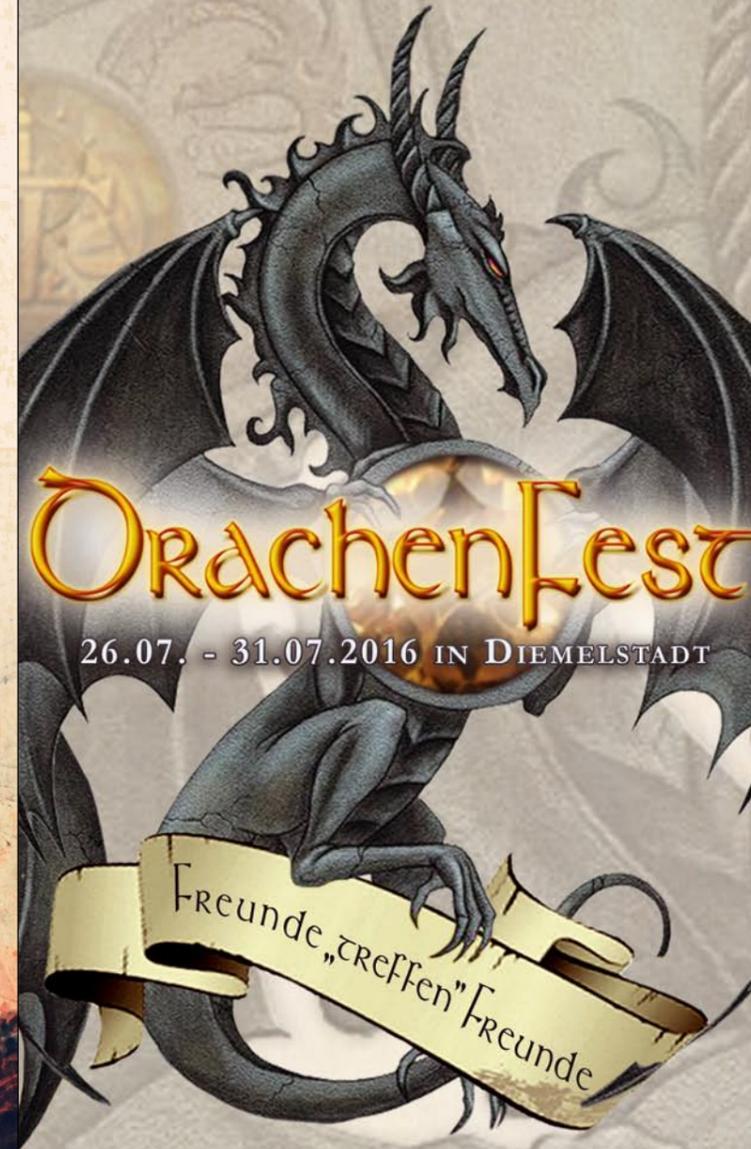
in den 90er Jahren durch innovative Spielregeln und erzählerischen Tiefgang die Rollenspielszene revolutionierten. Nach seinem Ausstieg bei *White Wolf* und einer längeren Auszeit gründete er 2012 mit *Make-Believe Games* einen neuen Spieleverlag, der jetzt mit *I am Zombie* das erste Spiel in dem neuen Universum *Xenocosm* herausgebracht hat.



\* LEGENDEN \* KÄMPFE \* SCHLACHTEN



\* EMOTIONEN \* ABENTEUER \* ROLLENSPIEL



\* DEINE GESCHICHTE \* DEINE ROLLE



\* EINE GEMEINSAME PHANTASTISCHE WELT

EINE VERANSTALTUNG VON WYVERN ADVENTURES // A WYVERN ADVENTURES EVENT

# Jenseits der Siegel

JAHRMARKT  
UND KONVENT

04. bis 08. Mai 2016  
Immenhausen  
bei Kassel

# Chroniken von MYTHODEA

DAS MYTHODEA  
ABENTEUER-CON

02. bis 05. Juni 2016  
Utopion-Gelände  
in Bexbach



03. bis 07. August 2016  
Rittergut Brokeloh bei Hannover

www.Live-Adventure.de

# KURZ VORGESTELLT

## Der Aufstieg Nyphrons

Michael J. Sullivan

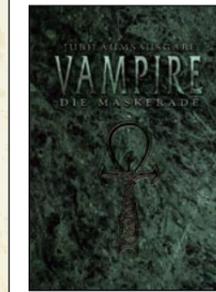


Roman  
Klett-Cotta  
448 Seiten, 16,95 Euro  
ISBN 978-3-608-96014-3

Die berühmten Diebe Hadrian und Royce übernehmen einen Auftrag als Spione des Königs von Melengar, während sich das kleine Königreich verzweifelt im Kampf gegen das Neue Imperium wehrt. Mit einem brutalen Krieg gegen die Bevölkerung versuchen die Putschisten, hinter dem die Kirche Nyphrons steckt, die Macht an sich zu reißen. Allen Königreichen droht die Knechtschaft. Kann Prinzessin Arista, unterstützt von den besten Agenten des Königreichs, auf eigene Faust ein Bündnis gegen die Aggressoren schließen?

## Vampire V20 – Die Maskerade

Jubiläumsausgabe Grundregelwerk



Rollenspiel  
Ulisses  
538 Seiten, 74,95 Euro  
ISBN 978-3-957-52460-7

Anfang der 1990er Jahre hat *Vampire: Die Maskerade* die Rollenspiel-Welt verändert. Der Spielleiter wurde zum Erzähler und das narrative Element wurde wichtiger als der einfache Würfelwurf. Jetzt ist *Vampire: Die Maskerade* zum zwanzigjährigen Bestehen in einer modernisierten, umfassenden Ausgabe zurückgekehrt. Erneut können die Spieler in die Welt der Dunkelheit eintauchen, einer finsternen Spiegelung unserer Welt, in der mächtige Vampirahnen ihre Intrigen spinnen, unbezähmbare Wildnis am Rand der Städte lauert und Dekadenz in jeder Faser der Existenz spürbar ist.

## Die Blausteinkriege – Das Erbe von Berun

T. S. Orgel



Roman  
Heyne  
608 Seiten, 14,99 Euro  
ISBN 978-3-453-31688-1

Einst war es der Nabel der Welt, doch nun steht es vor dem Niedergang: das Kaiserreich Berun, gegründet auf der Schlagkraft seiner Heere und dem unerbittlichen Kampf gegen die Magie des Blausteins. Als Beruns Macht schwindet, kreuzen sich die Pfade dreier Menschen – ein Mädchen, ein Schwertkämpfer und ein Spion. Keiner von ihnen ahnt, wie unauf löslich ihr Schicksal mit der Zukunft von Berun verwoben ist. Das Zeitalter der Blausteinkriege ist angebrochen ...

## Resident Evil – Heavenly Island

Naoki Serizawa



Manga  
Kazé Manga  
186 Seiten, 7,99 Euro  
ISBN 978-2-88921-727-4

Die Crew der weltweit beliebten TV-Show *Idol Survival* reist für Dreharbeiten nach Südamerika, darunter jede Menge mehr oder weniger bekannte Bikini-Schönheiten als Kandidatinnen! Als Drehort haben sie sich ausgerechnet eine Insel ausgesucht, die von der NGO TerraSave als höchst gefährlich eingestuft und zur Stunde vor Ort von Bioterrorismus-Expertin Claire Redfield untersucht wird ...

## Verfallen – Folge 1: Astoria

ASP



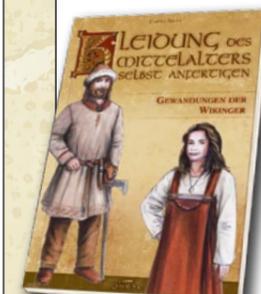
Musik CD  
Trisol Music Group  
ca. 16,99 Euro  
(Standard-Ausgabe)  
ca. 30,99 Euro  
(Limited 2 CD-Edition)

*Verfallen* ist der erste Teil einer neuen Erzählung aus dem Hause ASP. Es handelt sich um ein eigenständiges Album mit einem völlig neuen Konzept: Eine exklusiv geschriebene Kurzgeschichte des Erfolgsautors Kai Meyer mit dem Titel *Das Fleisch der Vielen* inspirierte Songwriter und Sänger Asp Spreng zu dieser musikalischen Gruselstory. Der Horror entfaltet sich im Detail, langsam und kriechend wie bei einer Geschichte von H. P. Lovecraft. Selten klangen ASP so melodisch, schmissig und dennoch subtil morbide.

## Kleidung des Mittelalters selbst anfertigen

Gewandungen der Wikinger

Carola Adler



Sachbuch  
Zauberfeder Verlag  
76 Seiten, 24,90 Euro  
ISBN 978-3-938922-44-6

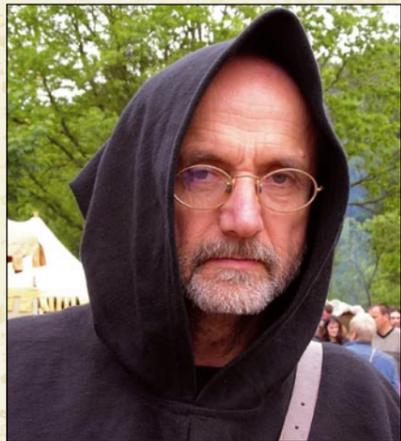
*Gewandungen der Wikinger* bietet Wikingerdarstellern einen Leitfaden zur Herstellung detailreicher Gewandungen für unterschiedliche Rollen, Zeiten und Regionen. Das Buch enthält zahlreiche Basisschnittmuster für die Kleidung von Männern, Frauen und Kindern mit vielen individuellen Kombinationsmöglichkeiten. Auch Informationen zu Materialien und Näh-techniken kommen nicht zu kurz, so dass selbst Nähanfänger mit nur wenig Erfahrung in die Lage versetzt werden, haltbare sommer- oder winterfähige Kleidung herzustellen.

# AMADEUS FIRGAU

IM INTERVIEW

„Ich hatte einen ungefähren Plan, aber die einzelnen Episoden kamen spontan“

Der ehemalige Lehrer Amadeus Firgau, Jahrgang 1943, hat bereits lange vor dem durch die Verfilmung *Der Herr der Ringe*-Trilogie ausgelösten Fantasy-Boom seinen ersten Roman in diesem Genre veröffentlicht. Seine *Sorla*-Reihe begeistert dabei auch Leser, die sonst keine Fantasy mögen. Für die Zauberwelten sprach Laura Richter mit ihm über seine Bücher, das Autorentum und seine Begeisterung für Rollenspiele.



Zauberwelten: Wie kommt man dazu, Autor zu werden?

Amadeus Firgau: Ich habe schon als Kind Geschichten geschrieben. Mit fünfzehn, sechzehn Jahren vor allem traurige Liebesgedichte und tiefsinnige Texte. Später ging ich viel ins Amerikahaus in Köln und liebte mir moderne Romane aus. Also waren es zuerst die Liebe zu den Frauen, dann der Versuch, die Welt zu verstehen, dann die Liebe zur Literatur, die mich zum Autor machten.

ZW: Sie waren Lehrer. Der Typ, mit dem man gerne auf Klassenfahrten fuhr, oder der, den man lieber zu den Endgegnern Ihres Romanes schicken wollte?

Firgau: Gute Frage. Beides. Ich habe viele Klassenlager gemacht, auch Skilager und Oberstufenreisen. Das hat immer Spaß gemacht. Allerdings fanden viele die Oberstufenreisen zu dicht geplant, mit zu wenig Freizeit zum Shoppen. Hinterher bekam ich dann aber das positive Feedback, sie hätten sehr viel gelernt, danke. Im Unterricht war es ähnlich. Der lustige Kumpel war ich nicht, das konnten andere Kollegen besser. Aber man hat viel gelernt, und ich konnte auch viele Schüler langfristig für Literatur begeistern. Manche fanden, ich sei ein Pauker, andere aber kamen mit ihren eigenen Gedichten und Kurzgeschichten zu mir, ich sollte ihnen Tipps geben. Ich bekomme

noch jetzt viele Rückmeldungen, Dankesbriefe über Facebook und so. Meine Schüler sind ja alle inzwischen erwachsen und haben eigene Kinder.

ZW: Was lesen Sie selber gerne?

Firgau: Zurzeit komme ich wenig zum Lesen. Mein Verlag hält mich auf Trab. Manchmal Biografien oder historische Romane wie *Die Kathedrale des Meeres*, dieser Roman spielt in Barcelona im Mittelalter.

ZW: Haben Sie heimlich Trash wie *Heftchenroman vom Bahnhof* gelesen? Sind Ihnen *John Sinclair* oder *Perry Rhodan* ein Begriff? Oder gar *Arztromane*?

Firgau: Jede Menge! Die kaufte ich immer morgens an einem Kiosk, bevor die Straßenbahn zur Schule kam. *Pete*-Heftchen vor allem. Aber auch *Perry Rhodan* und *Mickey Maus*. Im Buchverleih holte ich mir die *Tarzan*-Romane. Aber *Arztromane*? Nein danke!

ZW: Wie ist *Sorla* konkret entstanden?

Firgau: Das weiß ich gar nicht mehr genau. Ich hatte die Idee zu einem Jungen, der allerhand Gefahren ausgesetzt ist und der viel Glück braucht, um sie zu überleben. Das hing vielleicht damit zusammen, dass zu der Zeit mein erster Sohn, der eine schwere Geburt hinter sich hatte, im Sandkastenalter war und ich mich viel mit ihm beschäftigte. Obwohl ein Sandkasten im Allgemeinen nicht so gefährlich ist ...

Später wurde *Sorla* größer, und mit ihm wuchsen auch die Probleme: Pubertät, Suche nach den Eltern, Suche nach dem eigenen Platz in der Welt.

ZW: Was ist alles in die Handlung eingeflossen?

Firgau: Ich hatte *Die Weiße Göttin* von Sir Robert von Ranke-Graves gelesen, ein tolles Buch! Es behandelt die keltischen Mythen, die Mondgöttin, den Druidenkalen-

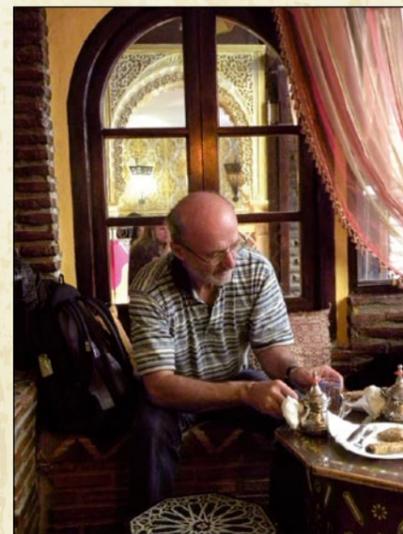
der, das Opfer des Jahresgottes, alles im Zusammenhang mit Mythen weltweit. Sogar das Schicksal von Jesus wird erklärt. Und natürlich Tolkien, *Der Kleine Hobbit*, *Der Herr der Ringe*, *Das Silmarillion*. Wichtig war auch das Kinderbuch *Die wunderbare Reise des kleinen Nils Holgersson mit den Wildgänsen*. Daran gefiel mir, wie alles aus der Sicht eines Kindes geschildert wird.

ZW: Wie strukturieren Sie das Schreiben?

Firgau: Ich hatte einen ungefähren Plan, aber die einzelnen Episoden kamen spontan. Vor allem entwickelten sich die Personen, allen voran *Sorla*, nach ihren eigenen Bedingungen, ihrem Charakter. Das hat mich immer wieder überrascht, sodass mir beim Schreiben plötzlich klar wurde: *Sorla* muss jetzt so handeln und nicht, wie ich es zunächst geplant hatte. Die Figuren fingen an zu leben.

ZW: Gab es auch Durchhänger oder Schreibblockaden?

Firgau: Einmal ja. Nach dem zweiten Band erlebten wir eine schlimme Familientragedie. Da konnte ich ein, zwei Jahre gar nicht mehr schreiben.



ZW: Wie fühlt man sich, wenn man „verlegt“ wird?

Firgau: Mein erster Verleger war Roland Kübler, ein kluger und engagierter Mensch. Aber er zwang mich, eine schöne Episode zu entfernen, mit der Begründung, sie sei für den Fortgang der Handlung nicht wichtig, und weniger sei oft mehr. Wahrscheinlich hatte er recht, aber es tut mir heute noch leid.

Ansonsten fühlte ich mich bestätigt und ermutigt. Ähnlich ist es mit meinem neuen Verlag *Shaker Media*. Da ist man sehr hilfsbereit und bemüht, meine Bücher zu veröffentlichen.

ZW: Sie spielen selbst Rollenspiele?

Firgau: Angefangen habe ich mit dem roten Basis-Set von *Dungeons & Dragons* (D&D), das waren zunächst reine Verlies-Abenteuer, wo man in dunklen Höhlen herumkroch und die aberwitzigsten Monster abschlachtete, die völlig unmotiviert auftauchten. Später schrieb ich eigene Szenarien, die mehr Hand und Fuß hatten. Dann fingen wir an, die Spielleiter-Rolle reihum zu vergeben, damit jeder selbst zum Spielen kam. Auf die Art lernte ich vor allem *Midgard* und *Call of Cthulhu* kennen. *Paranoia* war auch sehr lustig.

Letztes Jahr lernte ich auf der Spiele-Messe in Essen *Arcane Codex* kennen, das hat uns begeistert, und wir spielen es jetzt an fast jedem Wochenende, es sei denn, zu viele aus der Gruppe haben etwas anderes vor.

Ich denke, wer seine Rolle gut und einfallsreich spielen kann, ist ein intelligenter und kreativer Mensch, der auch im normalen Leben gute Einfälle hat, gewandt und flexibel reagieren kann. Ich glaube sogar, dass Leute, die eher einschiebig denken, sich krampfhaft an der oberflächlichen Realität festhalten und sich ansonsten nichts vorstellen können, durch Rol-

lenspiel lockerer und selbstsicherer werden können. Allerdings habe ich auch Spieler kennen gelernt, die im Rollenspiel nur die Sau rauslassen wollten, die schon vorher in ihrer Fantasie spukte. Das war dann nicht so hilfreich.

ZW: Was macht für Sie ein gutes Rollenspiel aus?

Firgau: Das Szenario muss unterhaltsam sein und einem Gelegenheit geben, sich in seiner Rolle zu entfalten. Die Erfahrungspunkte sind mir persönlich nicht so wichtig; es gibt ja viele, die möglichst schnell zu omnipotenter Gottähnlichkeit aufsteigen wollen. Was kann man denen dann noch bieten? Bei *Midgard* ist das schon schwieriger, und bei *Call of Cthulhu* wird die mögliche Steigerung der Fertigkeiten durch den zunehmenden Wahnsinn schnell ausbalanciert.

Interessant finde ich die *Gut kontra Böse*-Thematik. Bei D&D ist klar festgelegt: Monster sind böse, und wer sie abschlachtet, wird belohnt. Bei *Advanced Dungeons & Dragons* wurde das etwas differenzierter, aber auch da hatten wir viele Diskussionen: Wieso ist ein Kobold, der sein eigenes Heim verteidigt, böse?

ZW: Haben Sie Erfahrungen mit Larp?

Firgau: Leider nicht. Aber einige meiner Mitspieler gehen regelmäßig auf Larp-Treffs und haben sich entsprechend mit Gewandungen und Waffen eingedeckt. Ich war gelegentlich auf Mittelaltermärkten in passender Gewandung und auf dem *Kaltenberger Ritterfest*.

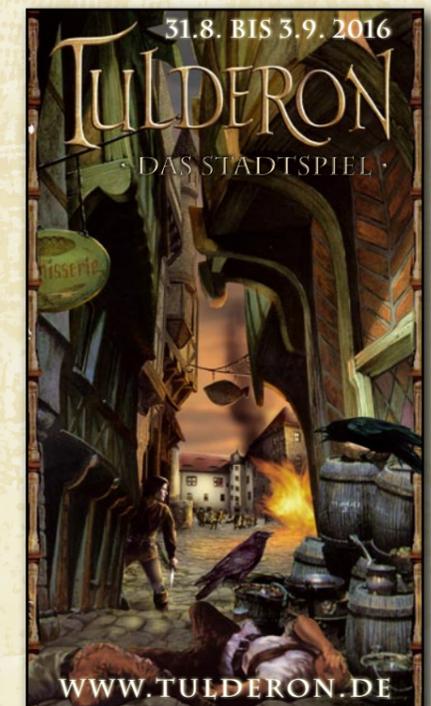
ZW: Zu guter Letzt – haben Sie Tipps für angehende Autoren?

Firgau: Nehmt die Sprache ernst! Ich lese oft Manuskripte, die sprachlich manchmal haarsträubend sind. Von Rechtschreibung

Die fünfbandige *Sorla*-Reihe erzählt die Geschichte von *Sorla-a-glach*, dem *Molch ohne Vater*, einem Menschenjungen, der bei einem Flusstrollweib aufwächst. Neben skurrilen, berührenden und phantastischen Ereignissen und spannender Handlung geschieht durchaus auch Erschreckendes. Doch die Glücksgöttin *Atne* stellt *Sorla* nicht nur vor fast unlösbare Aufgaben, sondern gewährt ihm durch überraschende Wendungen immer wieder einen Ausweg. Alle fünf Bände sind im Verlag *Shaker-Media* erschienen.

und Zeichensetzung will ich gar nicht reden – als ehemaliger Deutschlehrer bin ich da sowieso empfindlich. Was man sprachlich nicht richtig ausdrücken kann, hat man gedanklich noch nicht verarbeitet. So wird das aber nichts.

Nicht alles, was Euch persönlich wichtig ist, interessiert auch den Leser! Letztens bekam ich ein Manuskript, in dem die Autorin ausführlich ein unwichtiges Geplänkel mit ihrer Freundin beschrieb, ohne damit die Handlung voranzubringen, gerade das ist aber wichtig. Auch sollten die Ereignisse nicht allzu deutlich nur persönliche Erfahrungen als Tagebuch-Ersatz verarbeiten. Eine andere Autorin beispielsweise ließ sich absatzweise darüber aus, wie gemein der Ex ihrer Hauptperson war. Ich verstehe, dass so etwas ein legitimes Motiv für das Schreiben sein kann, aber man muss Abstand zu sich selbst gewinnen.



# BELEIDUNG DES MITTELALTERS SELBST ANFERTIGEN



**GEWANDUNGEN DER WIKINGER**  
76 Seiten, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-938922-44-6, 24,90 Euro



- SCHUHE DES HOCH- UND SPÄTMITTELALTERS**  
80 Seiten, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-938922-24-8, 24,90 Euro
- KOPFBEDECKUNGEN FÜR MANN UND FRAU**  
64 Seiten, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-938922-15-2, 19,90 Euro
- GRUNDAUSSTATTUNG FÜR DIE FRAU**  
64 Seiten, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-938922-44-4, 19,90 Euro
- GRUNDAUSSTATTUNG FÜR DEN MANN**  
64 Seiten, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-938922-49-3, 19,90 Euro

# ZAUBERHAFTER HERBST

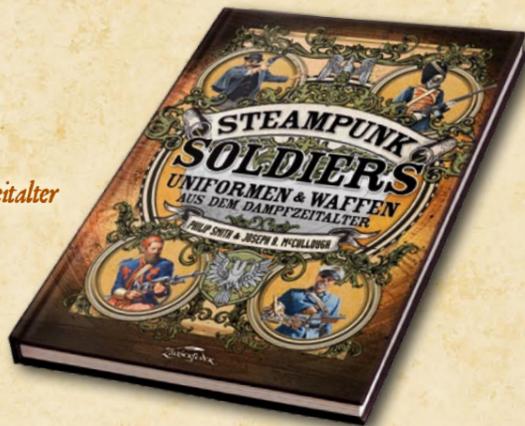
## Aventurische Münzen



**Phex' Notgroschen**  
25 aventurische Münzen im Beutel (10 Heller und 15 Kreuzer) für € 9,90  
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € 7,90

**Stoerrebrandts Börse**  
52 aventurische Münzen im Beutel (5 Silbertaler, 17 Heller und 30 Kreuzer) für € 21,90  
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € 17,90

**Shafirs Schatzsäcklein**  
83 aventurische Münzen im Beutel (1 Dukaten in 24 Karat Feingold umhüllt, 7 Silbertaler, 25 Heller und 50 Kreuzer) für € 39,90  
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € 31,90



## Steampunk Soldiers

Uniformen & Waffen aus dem Dampfzeitalter

**Steampunk Soldiers**  
156 Seiten, 17 x 24,5 cm, Hardcover.  
ISBN 978-3-938922-92-7  
nur € 24,90

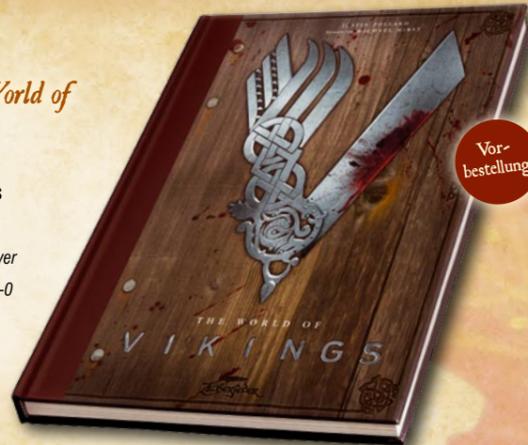
## Gold und Silber lieb' ich sehr!



**Larp-Münzset Bauer** nur € 9,90 – für LARPzeit-Abonnenten nur € 7,90  
(20 Kupfermünzen)  
**Larp-Münzset Kaufmann** nur € 14,90 – für LARPzeit-Abonnenten nur € 11,90  
(25 Kupfermünzen, 5 Silbermünzen)  
**Larp-Münzset Adliger** nur € 24,90 – für LARPzeit-Abonnenten nur € 18,90  
(40 Kupfermünzen, 9 Silbermünzen, 1 Goldmünze)

## The World of Vikings

**The World of Vikings**  
160 Seiten  
ca. 23 x 28 cm, Hardcover  
ISBN 978-3-938922-91-0  
nur € 34,90



Erscheint am 23. November 2015

## A Game of Thrones

Das offizielle Kochbuch

**A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch**  
224 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover  
ISBN 978-3-938922-43-9  
nur € 24,90

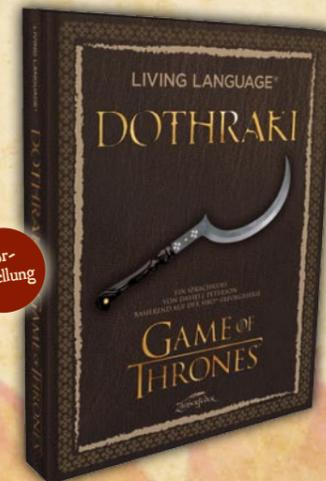


**From the Sands of Dorne**  
44 Seiten, Hardcover  
ISBN 978-3-938922-93-4  
nur € 9,90

Erscheint am Ende November 2015

## Living Language Dothraki

**Living Language Dothraki**  
Ein Sprachkurs basierend auf der HBO®-Erfolgsserie Game of Thrones  
128 Seiten plus Audio-CD  
ca. 19 x 14 cm, Hardcover  
ISBN 978-3-93892290-3  
nur € 19,90



Erscheint am Ende November 2015

# DU WILLST EIN PROFI SEIN?



... besser geht's mit Kettenringen aus der Ketenschmiede

**KETTENRINGE**  
Blank und NiRo, in zwei Größen MADE IN GERMANY!  
Vernietbare Flachringe

**WERKZEUG**  
Sarwürkerzangen, Nietzangen, ...

**DO-IT-YOUR-SELF-ZUBEHÖR**  
Nestelspitzen, Hornknöpfe, Ledersehnen, Handgeschmiedete Scheren, ...

www.Ketenschmiede.de

FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

## Schlemmen wie in Westeros

# Lamm mit Honig, Zitrone und scharfen Pfefferschoten

*Das Lamm hatte man in Zitrone und Honig gebraten. Dazu wurden Weinblätter gebracht, gefüllt mit einer Mischung aus Rosinen, Zwiebeln, Pilzen, außerdem feurige Drachepfefferschoten. „Ich bin nicht hungrig“, erklärte Arianne. ... Nach einer Weile zermürbte der Hunger jedoch ihre Entschlossenheit, also setzte sie sich und aß.*

*- Die dunkle Königin*

Da die dornische Landschaft besser für die freie Herdenhaltung als für den Ackerbau geeignet ist, sind Lamm und Ziege dort beliebte Fleischsorten. Dieses Gericht fährt mit der kompletten dornischen Geschmackspalette auf: Aromen von Honig und Zitrone explodieren auf der Zunge, nach und nach ersetzt durch das Brennen der scharfen Pfefferschoten. Das Rezept für die dazu passenden gefüllten Weinblätter ist in *A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch* zu finden.

Zitronensaft, Olivenöl, Paprikapulver, Pfefferschoten und Honig in einer Schüssel gründlich vermischen. Das Lammfleisch dazugeben und mindestens 4 Stunden marinieren lassen.

Den Ofen auf 200 °C vorheizen und die Lammfleischstücke auf Bratspieße stecken, dabei ein kleines bisschen Platz zwischen den Stücken lassen. Für 4 Minuten in den Ofen schieben, dann die Spieße wenden und weitere 4 Minuten garen. Das Fleisch sollte beim Anschneiden außen dunkelbraun, innen aber noch rosa sein.

Die Spieße mit Honig beträufeln. Je nach Geschmack kann man sie jetzt noch einmal kurz unter den Grill legen, damit der Honig karamellisiert. Dabei sollte man jedoch aufpassen, dass das Fleisch nicht zu sehr durchgart. Die fertigen Lammspieße auf eine Servierplatte legen und genießen!

Anmerkung der Köchin: Lammfleisch kann teuer sein, wer sich aber schon die Mühe macht, dieses Gericht zuzubereiten, der sollte unbedingt auf hohe Qualität achten. Gutes Fleisch wird mit diesem Rezept wunderbar zart. Die Spieße kann man prima auf einem schlichten Reisbett oder zu Pilaw servieren.

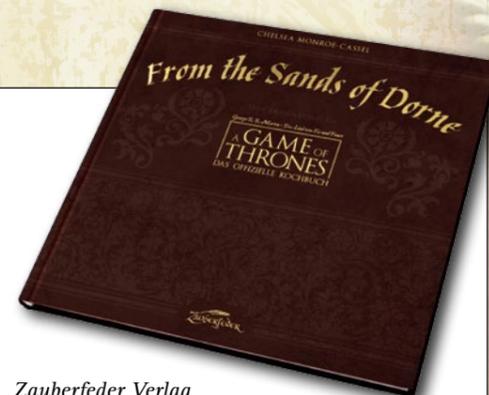
## Zutaten

Saft von 1 Zitrone  
 2 EL Olivenöl  
 ½ TL geräuchertes Paprikapulver  
 ½ TL getrocknete scharfe Pfefferschoten oder ganz nach Geschmack  
 2 EL Honig, zusätzlich noch etwas zum Beträufeln  
 230–350 g Lammfleisch, in 2,5 cm große Stücke geschnitten

## From the Sands of Dorne

Feurige Hauptgerichte, erfrischende Getränke und raffinierte Desserts – in *From the Sands of Dorne*, einem Ergänzungsband zu *A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch*, widmet sich die Autorin Chelsea Monroe-Cassel den kulinarischen Besonderheiten des exotischsten aller Länder Westeros.

Ausgehend von der dornischen Kultur, dem Klima und dem Zugang zu Handelsrouten hat sie Rezepte zusammengestellt, die ein authentisches Lebensgefühl dieser Region spürbar werden lassen. Dazu kommen einige Rezepte, die auf Beschreibungen in *Ein Tanz mit Drachen* und *Die Dunkle Königin* von George R.R. Martin basieren, sowie eines aus seinem noch unveröffentlichten nächsten Band *The Winds of Winter*.



Zauberfeder Verlag  
 44 Seiten, Hardcover  
 ISBN 978-3-938922-93-4, 9,90 Euro

Erhältlich im Fachhandel und unter [www.zauberfeder-shop.de](http://www.zauberfeder-shop.de).

# V I K I N G S



## GEKONNTE MISCHUNG AUS HISTORIE UND FIKTION

Seit 2013 begeistert die kanadisch-irische Erfolgsserie *Vikings* ein Millionenpublikum. Produziert für den amerikanischen *History-Channel* ist ihr Erfolgsrezept die gekonnte Kombination von historischen Tatsachen und fiktionalen Elementen. In bisher drei Staffeln erzählt die Serie die Geschichte der sagenumwobenen nordischen Heldengestalt Ragnar Lothbrok und seiner Mitstreiter und rückt seine Erkundungsreisen und blutigen Überfälle in den Fokus. Die von Michael Hirst produzierte und mit sechs *Primetime Emmys* nominierte *Wikingersaga* wurde von Kritikern und vom Publikum positiv aufgenommen und läuft mittlerweile auch im deutschen Free-TV.

Im Zentrum der Handlung steht Ragnar Lothbrok (Travis Fimmel), der gegen den Willen seines Stammesführers Jarl Haraldson (Gabriel Byrne) per Schiff Erkundungs- und Plünderungstouren gen Westen unternimmt, wo er großen Reichtum erwartet. Anstatt neue Gebiete

zu erschließen, beschränkt sich Haraldson jedoch auf Plünderfahrten in das verarmte Baltikum. Ragnar lässt sich davon jedoch nicht aufhalten und begibt sich eigenständig auf die abenteuerliche Reise.

An seiner Seite steht Lagertha (Katheryn Winnick), seine erste Frau und große Liebe, die kriegerisches Geschick mitbringt. Nur dank der neuen Konstruktion des abgedrehten Schiffbauers Floki (Gustaf Skarsgard), einem Schiff, das Segeln auf offener See und an Küstengebieten erleichtert, kann Ragnar sein Abenteuer beginnen. Die Ehefrau des Jarls Siggy (Jesalyn Gilsig) und Ragnars Bruder Rollo (Clive Standen) nehmen ebenfalls gewichtige Rollen in der Erzählung ein.

Im Laufe der Geschichte folgt der Zuschauer den inneren und äußeren Konflikten, die sich auf den abenteuerlichen Reisen des Kriegers und Eroberers entwickeln, und wird Zeuge von Ragnars Aufstieg zur nordischen Sagengestalt.

### Ragnar Lothbrok Historische Person oder Sagengestalt?

Bis heute sind sich Historiker uneins, ob Ragnar Lothbrok wirklich existiert hat. Überliefert sind seine Taten durch nordische Gedichte, Sagen und durch die *Gesta Danorum*, einer dänischen Geschichtsschreibung durch den Geistlichen Saxo Grammaticus. Alle Erzählungen um Lothbrok wurden allerdings 200 bis 400 Jahre nach ihrem vermeintlichen Geschehen niedergeschrieben. Beschrieben wird Ragnar als nordischer Herrscher und Held, der das heutige Gebiet von Frankreich und England unsicher machte und Sohn des schwedischen Königs Sigurd Hring gewesen sein soll. Sein Bruder Rollo hingegen basiert auf einer historischen Persönlichkeit namens Hrolf, der sich damals aufmachte, Frankreich zu erobern und mit Wilhelm dem Eroberer verwandt war. Die Geschichten

in der Serie sind an die Sagen *loðbrókar* (*Die Sage von Ragnar Lodbrok*) und *Ragnarssona þátrr* (*Die Geschichte von Ragnars Söhnen*) angelehnt.

Dabei ist es nicht Anspruch der Serie, völlig historisch akkurat zu sein. Produzent Hirst, der sich auch für die Serie *Die Tudors* verantwortlich zeichnet, verweist auf eine notwendige kreative Freiheit, die er sich bei der Darstellung der nordischen Welt nehmen musste, da die nordische Historie wenig erforscht ist und eine Serie wie *Vikings* eine besondere Erzählweise erfordert. Nichtsdestotrotz gilt *Vikings* als erster Versuch, die Welt, Historie und Mythologie der Wikinger nachvollziehbar in eine Serie zu fassen.

### Faszination Vikings

Nicht nur für Fans der nordischen Sagen ist *Vikings* ein Magnet, die Serie zieht

ein breites Publikum vor den Bildschirm. Wer sie sich anschauen will, darf jedoch nicht von zartem Gemüt sein: die blutig inszenierten Schlachtszenen, Menschenopfer und Vergewaltigungen, die in der Welt der Wikinger eine große Rolle spielen, verdeutlichen, dass sich die Umsetzung an ein älteres Publikum richtet. Sehenswert ist *Vikings* nicht nur wegen ihrer dreckigen, blutigen und erwachsenen Ästhetik, sondern auch wegen der eindrucksvollen Naturaufnahmen aus dem urwüchsigen Irland und den schauspielerischen Leistungen von Travis Fimmel, Katheryn Winnick, Gabriel Byrne und Gustaf Skarsgard.

*Vikings* ist der erste Versuch des amerikanischen Dokumentationsenders *History*, eine fiktive Serie in sein Programm zu bringen. Dass die Serie ein Erfolg ist, beweist ihre fortlaufende Produktion: die vierte Staffel wurde bereits angekündigt.



Es ist ab Mitte November im Buchhandel, bei Fachhändlern und unter [www.zauberfeder-shop.de](http://www.zauberfeder-shop.de) erhältlich.

JUSTIN POLLARD  
Vorwort von MICHAEL HIRST  
THE WORLD OF  
VIKINGS

World of Vikings  
Zauberfeder Verlag  
Hardcover, 160 Seiten  
ISBN 978-3-938922-91-0  
NUR 34,90 Euro

Im offiziellen Begleitbuch zu *Vikings* beleuchtet Historiker Justin Pollard auf 160 Seiten reale historische Hintergründe und wirft einen Blick hinter die Kulissen der Produktion. Er beschreibt Kultur, Religion, Schiffbau und Navigation der Nordmänner und berichtet über die faszinierende Geschichte ihrer Raub-, Handels- und Entdeckungsfahrten. Interviews mit Schauspielern und Filmteam zeigen, wie aus einer spannenden Geschichte eine dramatische Verfilmung geschaffen wurde.

Reich bebildert, mit zahlreichen grafisch aufwendig gestalteten Seiten und knapp 100 Skizzen und Fotos ist *The World of Vikings* ein Muss für Fans der Serie und Geschichtsinteressierte gleichermaßen.

**IDV**  
ENGINEERING

10 Jahre LARP-Pfeile von IDV engineering

Weltweit die Nummer 1  
Das Original mit 4 Jahren Garantie.

100% Made in Germany



Neue Farben und Farbkombinationen in 2015. Sonderfarben für Spielergruppen auf Anfrage.

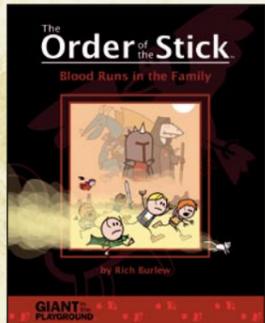
LARP-Pfeile, LARP-Bolzen, LARP-Bögen, LARP-Armbüste, und Zubehör  
Sonderwerkzeugbau (auch) für LARP-Waffenhersteller, 5-Achs-CNC-Zerspanung und Ingenieurdienstleistung

IDV engineering Dipl.-Ing. Norbert Fleck  
Stefan-Flötzl-Straße 26, 83342 Tacherting / Bayern  
Tel. 08621 / 90 345-40 Fax: 08621 / 90 345-44  
info@idv-engineering.de  
www.LARP-Pfeil.de

Comic

**Order of the stick: Blood runs in the Family**  
Rich Burlew

(Giant in the Playground, 2014)



Das fünfte Buch der *Order of the Stick*-Hauptstoryline ist draußen! Für den Preis von 36 Dollar bekommt man 368 Seiten einer ziemlich *bescheuerten* Geschichte über eine *ganz normale* Abenteuergruppe, die ohne jeglichen Sinn oder Verstand versucht, die Welt zu retten.

In diesem Abenteuer erwartet ein neuer Kontinent die Gruppe: der *Westliche Kontinent*, auf dem die Kriegsherren, Diktatoren und Eroberungen so häufig wechseln wie es andere Leute (hoffentlich) mit ihrer Unterwäsche tun. Zudem ändern sich auch die Namen der Städte und Länder so häufig, dass die Kartenmacher gar nicht mehr hinterherkommen. Ein gutes Beispiel ist das *Empire of Blood*, formerly known as *Duchy of Terror*, *Barren Baronies*, *Tyrinaria* und so weiter, in dem der *Order of the Stick* landet. Hier muss sich der Barde Elan der Tatsache stellen, dass man sich seine Familie nicht aussuchen kann, auch wenn man in den Genuss von Dinosaurierritten kommt.

Was gibt es noch? Gladiatorenkämpfe, Rebellionen, uralte Reptilien, Duelle auf dem Dach, Gefängnisbrüche, alte Feinde, neue Feinde, Hinterhalte, einen toten SC (aber welcher?), Fallen, Untote, Pyramiden, Siliziumelementare, Luftschiffe, jede Menge Gags – alles was man für eine Rollenspielsitzung braucht.

Für Liebhaber der Serie sind auch die Kommentarseiten interessant, auf denen der Autor erklärt, warum er gewisse Dinge gemacht hat – oder warum er manche Sachen dann doch lassen musste.

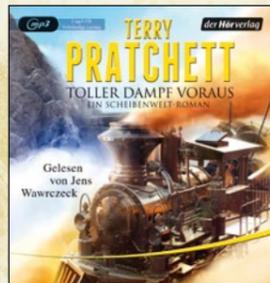
Wer vor der Investition in das Buch wissen will, was er erwarten kann (ohne die Bonusseiten), schaut auf [www.gianttp.com/Comics.html](http://www.gianttp.com/Comics.html) und liest sich die Folgen 673 bis 946 durch.

Carsten Thureau

Hörbuch

**Toller Dampf voraus**  
Terry Pratchett

(der Hörverlag, 2014)



Ausgang dieses Romans ist die größte Stadt der Scheibenwelt, Ankh-Morpork. Ein junger Ingenieur bringt eine neue Erfindung in die Stadt – eine Dampflokomotive. Schon bald wird begonnen, ein Schienennetz aufzubauen, so dass jedermann von diesem Fortschritt profitieren kann. Doch es gibt auch Trittbrettfahrer und Neider. Eine radikal konservative Splittergruppe von Zwergen versucht, diesem Fortschritt mit allen Mitteln Einhalt zu gebieten. Herr Feucht von Lipwig, ehemals ein gewiefter Gauner, hat alle Hände voll zu tun, im Namen des Patriziers von Ankh-Morpork, Lord Havelock Vetinari, den Fortschritt in die gewünschten Bahnen zu lenken.

Die fast 1000 Minuten wurden von Jens Wawrczeck (*Die drei Fragezeichen*) gelesen. Wie eine Dampflokomotive braucht auch der Roman etwas Zeit, um in Fahrt zu kommen. Dann jedoch halten tief sinnige Dialoge und lustige Beschreibungen die Geschichte am Laufen. Bekannt für seine Realsatire thematisiert Autor Terry Pratchett, der am 12. März 2015 im Alter von nur 66 Jahren verstorben ist, insbesondere den Konflikt zwischen den Zwergengruppen. Auf der einen Seite stehen die aufgeklärten, modernen Zwerge, auf der anderen die erzkonservativen Reaktionäre, welche ihre jugendlichen Anhänger dazu verleiten, Terroranschläge zu begehen und alles Moderne und Andere zu hassen. Der Zwergkonflikt ist sicherlich ein Hauptstrang des

Romans, doch es gibt noch viele Nebengeschichten mit zahlreichen Schmunzeln.

Ob selbst gelesen oder vorgelesen, es macht einfach Spaß!

Tara Moritzen

Roman

**Das Kind, das nachts die Sonne fand**  
Luca Di Fulvio

(Bastei Lübbe, 2015)



Räuhnval in den Ostalpen im Jahr 1407: Marcus II. von Saxia ist neun Jahre alt und lebt ein privilegiertes Leben als Sohn des Landesfürsten, doch bei einem Massaker werden seine Familie und alle übrigen Burgbewohner brutal ermordet. Nur durch einen Zufall wird Marcus übersehen. Dank der Hilfe von Elisa, der Tochter der Dorfhebamme, findet er eine neue Identität und Aufnahme bei den Dorfbewohnern. Viele Prüfungen stehen ihm bevor, ehe er sich daran machen kann, sich mit den Mördern seiner Familie zu befassen.

Dem Roman liegt eine einfache Geschichte zugrunde: Ein Held muss einen langen, steinigen Weg gehen, um am Ende zu siegen und die Liebe seines Lebens zu finden. Sie unterhält dennoch gut, da es der Autor versteht, die Erzählfäden kunstvoll zu verweben. Mit jedem Kapitel wächst die Handlung und neue Facetten verändern ihren Lauf. Die ausführlichen Beschreibungen von Szenerie und Hintergrundgeschichte machen den Roman noch komplexer.

Tara Moritzen



**AUS SHAKES & FIDGET**  
OSKAR PANNIER / MARVIN CLIFFORD  
LIMITIERTE SONDERAUFLAGE MIT 16 ZUSATZSEITEN UND POSTER  
96 SEITEN, 29,7 X 21 CM, HARDCOVER, ISBN 978-3-958922-47-7, 24,90 EURO  
JETZT BESTELLEN BEI [WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE/](http://WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE/)  
**WWW.ZAUBERFEDER.COM**



MEET  
THE  
STARS!

**STARS &  
SPECIAL GUESTS**

**COMIC  
CON** GERMANY

VON DEN MACHERN  
DER **FEDCON**

ANIME,  
MANGAS, GAMES  
UND MEHR!

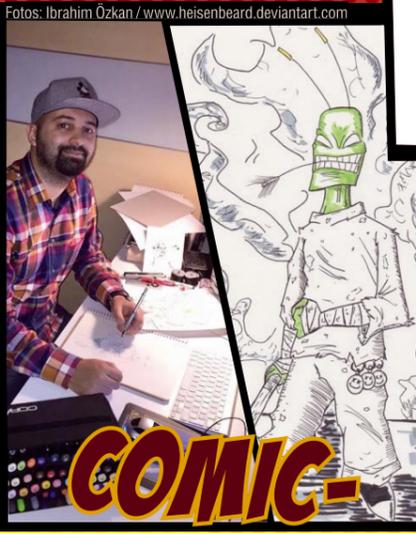


**DEALERS**



**25.-26.  
JUNI 2016  
MESSE  
STUTTGART**

SEE YOU IN  
STUTTGART



Fotos: Ibrahim Özkan / www.heisenbeard.deviantart.com

**COMIC-  
ZEICHNER**



**KÜNSTLER  
COSPLAY**

# COSPLAYERIN KAMUI

im Interview



„Cosplay gab mir Selbstvertrauen und neue Ziele“

Svetlana Quindt ist eine der bekanntesten deutschen Cosplayerinnen. Mit ihren Darstellungen von Charakteren aus dem *Blizzard*-Universum und *League of Legends* hat sie zahlreiche Preise gewonnen und wurde über die Landesgrenzen hinweg bekannt. Inzwischen nimmt Kamui, wie sich Svetlana in der Szene nennt, immer häufiger einen Platz vor der Wettbewerbsbühne als Preisrichterin ein. Sie wird für Auftritte und Workshops in den USA und Asien gebucht, wo sie einer stetig wachsenden Fangemeinde von ihrer Leidenschaft für Cosplay und der Verwendung des Bastelmaterials *Worbla* berichtet. Ihr Geschick im Umgang mit dem thermoplastischen Material hat Kamui so weit verfeinert, dass sie ihr Wissen in Form von Büchern und Tutorial-Videos an die Cosplay-Gemeinde weitergibt. Dabei wird sie von ihrem Mann Benni unterstützt, der ihr auch dabei half, ihren alten Job an den Nagel zu hängen und sich mit ihren Büchern und Auftritten selbstständig zu machen.

Für die Zauberwelten konnte Carsten Bar ihr zwischen Convention und Werkstatt ein wenig Zeit abknöpfen, um aus ihrem Cosplay-Nähkästchen zu erzählen.

*Zauberwelten:* Wieso hat es Dich gerade zu den *Blizzard*-Titeln, vor allem *World of Warcraft*, gezogen?

Kamui: *World of Warcraft* (WoW) ist seit zehn Jahren eine meiner großen Leidenschaften, dadurch haben mich natürlich auch andere Titel gepackt. Hauptgrund ist jedoch die Tatsache, dass mich dieses Spiel erst richtig für Cosplay begeistert hat. Die Idee, meinen eigenen Charakter zum Leben zu erwecken, war einfach zu verlockend, und WoW wurde der Grund dafür, dass ich mich für Rüstungs- und Waffenbau begeistert habe.

*ZW:* Welche Titel aus Spiel, Film oder Romanwelten ziehen Dich noch an?

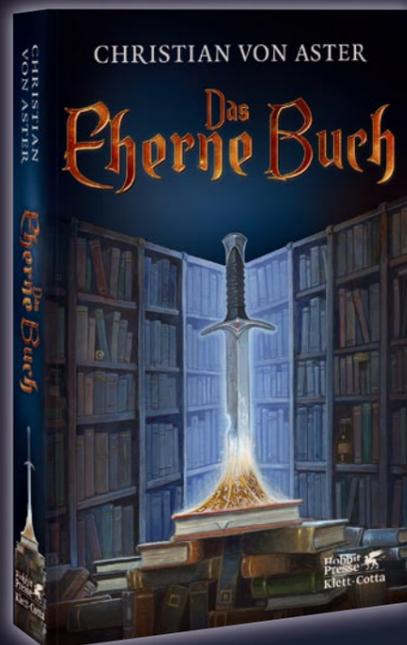
Kamui: Derzeit arbeite ich an Xena, die eins meiner ersten großen Idole war. Auch Nova aus *Starcraft* oder die weibliche Verkörperung von Thor aus dem *Marvel*-Universum stehen auf der Liste. Generell mag ich starke weibliche Charaktere, da ich mich mit ihnen identifizieren kann und sie oft ein interessantes Design haben. Wenn dann noch Waffen und Rüstung dabei sind, bin ich Feuer und Flamme für ein Projekt.

*ZW:* Wie wichtig ist Dir die Rolle eines Charakters, den Du cosplayen willst?

Kamui: Ich muss zugeben, dass ich einen Charakter nicht lieben muss, um ihn als neues Projekt zu wählen. Ich bin meistens zuerst vom Design begeistert und lerne erst in zweiter Linie den Charakter kennen. Allerdings habe ich meinen eigenen Charakter aus *World of Warcraft* bereits in fünf verschiedenen Rüstungssets wieder und wieder dargestellt – das war doch ein wenig obsessiv. Ich brauche aber wie gesagt die starken Charakter, mit einer süßen Prinzess-

25.-26. Juni 2016 | Messe Stuttgart  
[www.comiccon.de](http://www.comiccon.de)

## Die letzte Hoffnung für das zerrissene Reich: eine fast vergessene Legende und ein junger Bibliothekar



Christian von Aster: **Das Eherne Buch**  
Eine Geschichte vom Ende allen Krieges  
347 Seiten, Klappenbroschur  
€ 17,95 (D). ISBN 978-3-608-93934-7

Auch als  
@book

Der Sohn des alten Fürsten fällt einem heimtückischen Anschlag zum Opfer. Ein totgeglaubter Clan erhebt von Neuem sein Haupt. Ein letzter Kampf um Überleben oder Vernichtung droht.

News und Aktionen rund um unsere Titel und Autoren auf [facebook.com/HobbitPresse](https://facebook.com/HobbitPresse)

Hobbit  
Presse  
Klett-Cotta

sin oder einem Schulmädchen könnte ich mich zum Beispiel gar nicht anfreunden.

*ZW: Ich wage die kühne These, dass Dein gutes Aussehen zu Deinem Erfolg beigetragen hat. Ist das Teil Deiner Professionalität und Du lässt Schokolade links liegen?*

Kamui: Tatsächlich habe ich mich eigentlich niemals als hübsch empfunden. In der Schule hatte ich mehr auf den Rippen, wurde gehänselt und hatte allgemein eine schwere Zeit. Ich war eine Außenseiterin, aber das waren so viele von uns. Cosplay hingegen gab mir Selbstvertrauen, motivierte mich und gab mir neue Ziele. Menschen begannen sich für mich zu interessieren und folgten meiner Arbeit. Das war ein tolles Gefühl! Ich veröffentlichte aber sehr selten Bilder von mir und vermeide es auch heute lieber. Ich möchte für meine Arbeit, meine Fähigkeiten und Leistungen bekannt sein, nicht für mein Äußeres. Ich versuche, auf meine Ernährung zu achten, um den Charakter passend darzustellen und nicht um auf Selfies gut auszusehen. Natürlich mache ich mich für Conventions, Fotos und Videos hübsch, in meiner Heimat Nürnberg sieht man mich meistens mit zerzausten Haaren und ohne Make-up, wenn ich in Sneakers durch die Innenstadt schludere.

*ZW: Wie hat sich die Aufmerksamkeit Dir gegenüber in den Jahren geändert?*

Kamui: Für mich hat sich über die Jahre nicht viel geändert. Es ist nur stetig ein wenig mehr geworden: mehr Likes auf Facebook, mehr Abonnenten auf YouTube und mehr Follower auf Twitter. Doch das sind nur Zahlen. Ich bastele nach wie vor an meinen Kostümen, zwänge mich in un-bequeme Rüstungen und genieße schöne Conventions mit meinen Freunden. Natürlich ist das ehemalige Hobby durch meine Selbstständigkeit zum Beruf geworden. Ich nenne es tatsächlich *Arbeit*, und meine Eltern und Freunde haben Verständnis, wenn ich zwischendurch keine Zeit für sie habe. Aber ich gehe damit immer noch so um wie Jahre zuvor: Ich beantworte Fragen, versuche anderen mit meinen Anleitungen zu helfen und vielleicht doch ein oder zwei Stündchen Schlaf in der Nacht vor einer Convention zu erhaschen. Ehrlich gesagt, kann ich immer noch nicht glauben, dass ich das bereits seit 12 Jahren mache.

*ZW: Wie war das, als Du gemerkt hast, dass Du langsam bekannter wirst und Dein Hobby zum Beruf machen konntest?*



Kamui: Eigentlich hat sich nie etwas verändert. Vor zehn Jahren bastelte ich an Kostümen und traf mich mit Freunden auf Conventions – das tue ich immer noch. Am Anfang wollte ich nicht so recht den *Ernst des Lebens* antreten und träumte davon, für immer an meinen Kostümen basteln zu können. Nachdem ich jahrelang Tutorials auf verschiedenen Plattformen im Internet veröffentlicht hatte, brachte mich ein Freund schließlich auf die Idee, eine Sammlung dieser Anleitungen zusammenzustellen. Allerdings hätte ich niemals erwartet, dass ich mich durch recht simple Bastelbücher selbstständig machen könnte.

*ZW: Womit hast Du vor Deiner Selbstständigkeit Geld verdient?*

Kamui: Ich habe Technikjournalismus studiert und mich mit BAföG und Nebenjobs über Wasser gehalten. Anfangs hatte ich einen langweiligen Bürojob, bei dem ich einmal die Woche Tabellen abtippen musste. Später hatte ich das unglaubliche Glück, einen Job für das *World of Warcraft-Trading Card Game* zu ergattern, bei dem ich auf offiziellen Turnieren Alexstrasza, Vanessa van Cleef und Aegwynn darstellte und von Spielern zu einem doch recht unfairen Duell herausgefordert wurde. Das war ein wahrer Traumberuf!

*ZW: Wie sieht denn ein typischer Arbeitstag einer professionellen Cosplayerin aus?*

Kamui: *Professionelle Cosplayerin* klingt so komisch, ich schimpfe mich lieber *Autorin*. Einen typischen Alltag habe ich nicht wirklich. Mal verbringe ich den

ganzen Tag im Flugzeug, mal muss ich mit schlaflosen Nächten voller Arbeit kämpfen und mal genieße ich vormittags an einem Montag mit meinem Mann einen guten Film im Kino. Mein Rhythmus ist sehr unregelmäßig, oft mit Arbeit von früh bis tief in die Nacht vollgestopft, manchmal sitze ich tagelang einfach nur vor meiner Playstation. Ich mache, was ich will, wann ich es will und wie ich es will – ich genieße das sehr. Ich bin sehr kreativ und brauche meine Freiheit. Da ich meine Arbeit allerdings so sehr liebe, bedeutet das meistens, dass ich damit nie wirklich aufhöre und teils sogar für Monate nicht erreichbar bin. Doch ich würde dieses turbulente Leben niemals missen wollen.

*ZW: Womit verdienst Du in Deinem turbulenten Leben als cosplayende Autorin Dein Geld?*

Kamui: Da die Community mich sehr unterstützt und meine Bücher beliebt zu sein scheinen, reicht der Verkauf meiner Bücher. Zwar würde ich mich gerne an anderen Projekten beteiligen, doch dazu fehlt mir leider die Zeit. Eigentlich bin ich ganz froh, dass der Verkauf meiner Bücher für den Lebensunterhalt ausreicht.

*ZW: Kannst Du noch über eine Convention gehen, ohne alle drei Meter für ein Foto posieren zu müssen?*

Kamui: Im Kostüm ist es schwierig, von A nach B zu kommen. Doch für Fotos zu posieren, zu lächeln und zu winken, gehört nun einmal dazu, und jeder Conventionsbesucher kennt das. Natürlich wird das auf die Dauer anstrengend, gerade bei 15 bis 20 Conventions im Jahr. Allerdings liebe



ich es, die wunderbaren, talentierten und lieben Cosplayer zu treffen und mich ein wenig über ihre Arbeit zu unterhalten – sei es in Deutschland, den USA oder vielleicht sogar Neuseeland. Obwohl wir eine andere Sprache sprechen, eine andere Religion oder Hautfarbe haben, können wir durch Cosplay selbst am anderen Ende der Welt einen Freund fürs Leben finden.

*ZW: Wie hast Du das Material Worbla für Dich entdeckt?*

Kamui: Für meine erste große Rüstung habe ich noch *Wonderflex* verwendet, ein Material, das ich nicht ohne hohe Versand- und Zollgebühren nach Deutschland importieren konnte. Damals war das Angebot an Cosplay-Materialien sehr eingeschränkt, und fast alles stammte aus dem Ausland. Zusätzlich fehlte es fast vollkommen an hilfreichen Anleitungen, deshalb musste ich viel experimentieren. Ein wenig später entdeckte ich jedoch Worbla, das einfacher zu verarbeiten war und in Deutschland produziert wurde. Das waren überzeugende Argumente, um darauf umzusteigen.

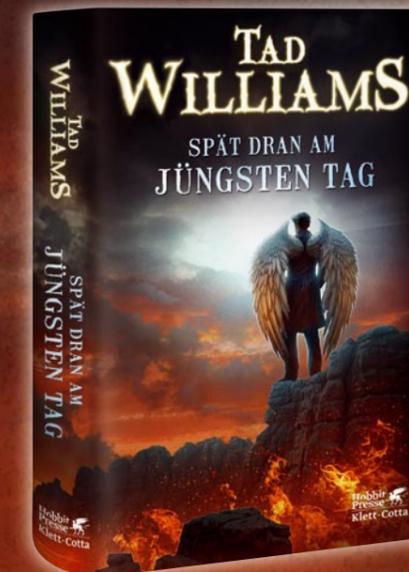
*ZW: Über Deine Erfahrungen mit diesem thermoplastischen Werkstoff hast Du bislang fünf Bücher und zwei Schnittmustersammlungen herausgegeben. Wie wichtig ist Dir das Schreiben?*

Kamui: Grundsätzlich liebe ich es, anderen Künstlern zu helfen und sie zu inspirieren. Darum stecke ich sehr viel Mühe und Arbeit in meine Bücher. Meine Bücher sind ein Teil von mir, und ich bin bemüht, mich mit jedem neuen Titel zu verbessern. Ich habe ich viele Ideen für weitere Bücher, welche ich letztendlich als nächste angehe, ist immer eine spontane Entscheidung. Den Titel meines letzten Buches beispielsweise habe ich geträumt. Am nächsten Morgen hatte ich bereits die ersten Kapitel fertig geschrieben.

*ZW: Dein Mann steht fest an Deiner Seite, wie hast Du ihn damit reingezogen?*

Kamui: Benni ist seit 12 Jahren Teil meines Lebens. Er war dabei, als ich an meinem ersten Kostüm arbeitete, er half mir, meine ersten Anleitungen auf Englisch zu verfassen und arbeitete mit mir Nächte durch, um meine Kostüme rechtzeitig fertigzustellen. Mein Hobby gehörte für ihn also schon immer dazu. Natürlich raubte es mehr und mehr Zeit, Taschengeld und vor allem Nerven, aber er hat mich immer unterstützt, war immer für mich da und ließ

## Der furiose Abschluss der Trilogie um Bobby Dollar



Tad Williams: **Spät dran am Jüngsten Tag**  
Bobby Dollar 3  
Aus dem Englischen von  
Cornelia Hoffelder-von der Tann  
611 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag  
€ 22,95 (D). ISBN 978-3-608-93835-7

Auch als  
@book

»Bobby Dollars Suche nach der Wahrheit hat im Himmel und in der Hölle zahllose Lügen und Betrügereien offengelegt, und so treibt die Handlung einer faszinierenden Auflösung entgegen.«  
*The Guardian*

News und Aktionen rund um unsere Titel und Autoren auf [facebook.com/HobbitPresse](https://facebook.com/HobbitPresse)

Hobbit  
Presse  
Klett-Cotta

mich niemals im Stich. Umso schöner ist es, dass er sich mit meinem ehemaligen Hobby ebenfalls selbstständig machen konnte und mir beruflich unter die Arme greift. Dabei macht er eigentlich alles, worauf ich keine Lust oder wofür ich keine Zeit habe. Benni übernimmt Editorial, Layout, Print und Versand der Bücher, kümmert sich um den Papierkram, beantwortet für E-Mails und Nachrichten und hilft mir, auch weiterhin meine Kostüme rechtzeitig fertigzustellen. Er ist wirklich unglaublich, und ich wüsste gar nicht, was ich ohne ihn tun sollte!

ZW: Wie wirkt sich Deine Tätigkeit als Autorin und Workshop-Gastgeberin auf den Bau von neuen Kostümen aus?

Kamui: Meine Bücher sind Bastelanleitungen. Wenn ich selbst nicht bastele, gibt es auch keine Anleitungen. Somit muss ich für jedes Buch unzählige Bilder von Schaumschnitzereien, LED-Schaltungen, Holz Waffen oder Plastikrüstungen aufnehmen. Natürlich nutze ich meine Kostüme als Werbung für meine Bücher. Alles läuft Hand in Hand, ohne das eine gibt es das andere nicht. Es ist sicherlich einfacher, einen Roman zu schreiben. Allerdings macht das Herumexperimentieren und Probieren unheimlich viel Spaß. Ich liebe es, Neues zu lernen und es mit meiner Leserschaft zu

teilen. Es ist spannend, immer wieder etwas Neues zu entdecken, Fehler zu machen und nach Dutzenden Versuchen letztendlich erfolgreich zu sein. Ein tolles Gefühl, das ich mit meinen Büchern vielen Menschen weltweit ebenfalls vermitteln kann.

ZW: Wie nimmst Du die nationale Cosplay-Szene wahr? Wie zeigt sich die deutsche/deutschsprachige Szene im Vergleich zu der internationalen, speziell der US-Szene?

Kamui: Durch das Internet und soziale Medien hat sich die Szene sehr gewandelt. Während man früher noch in seinem Kämmerlein ein bisschen gebastelt hat, hat man nun die Möglichkeit, seine Arbeit mit der ganzen Welt zu teilen. Freunde werden auf anderen Kontinenten gefunden und Google Hangouts verbinden Nationen. Die Welt ist kleiner geworden und auch die Szenen sind zusammengewachsen. Natürlich gibt es immer noch Unterschiede. Deutschland scheint zumindest sehr zielstrebig zu sein, und jeder will das beste Kostüm präsentieren. Wir haben tolle Wettbewerbe, die die Szene motivieren und Cosplayern eine Gelegenheit geben, sich mit anderen Künstlern zu messen. Cosplay ist in Deutschland noch immer vergleichsweise unbekannt, weshalb Conventions kleiner und familiärer sind. In den USA dagegen ist das Hobby ein wenig

mehr Mainstream. Verkleidungen kennen die US-Bürger von Halloween und nutzen jede Gelegenheit, um ein wenig herumzualbern und Spaß zu haben. Dort ist die Szene älter, und nicht selten sieht man auch Oma und Opa im Kostüm. Conventions sind dort gewaltige Massenveranstaltungen, auf denen das lang ersparte Taschengeld zu leiden hat. Während jedoch in Deutschland etwa 80 Prozent der Besucher im Kostüm erscheinen, sind es auf der San Diego Comic Con vielleicht gerade einmal fünf Prozent.

ZW: Wo wird man Dich demnächst live erleben können?

Kamui: Leider bin ich nicht oft in Deutschland unterwegs, doch die GamesCom in Köln ist ein Event, auf dem ich immer anzutreffen bin. Für dieses Jahr allerdings ist nur noch die Blizzcon in Los Angeles geplant. Danach werde ich zwar immer noch an Kostümen arbeiten, doch hoffentlich finde ich dann auch etwas mehr Zeit für meine Playstation.

Wer mehr von Kamuis Kostümen sehen will und sich für ihre Tutorials und Bücher interessiert, sollte unbedingt ihre Website [www.kamucosplay.com](http://www.kamucosplay.com) besuchen.



# FIRE, FIRE, FIRE

## Die Liebe in Zeiten der Apokalypse



Stadt abgesehen hat. Mit Narrenglück entkommt der freche Reisende den Entsorgungsplänen des verschwörerischen Cyborgs und schlägt sich bis Damin durch. Da sich das Schwert seines Vaters in den Händen eines gierigen Sammlers befindet, reicht es nicht bloß, in der Stadt zu sein. Mit nichts ausgerüstet außer einer Karte, einer Pistole und einer Unterhose muss es Jiga gelingen, die von Dutzenden Leibwächtern umstellte und prächtig gesicherte Residenz des Sammlers zu stürmen.

Der Manga *Fire, Fire, Fire* von Shouji Sato sprüht nur so voll knisternder Spannung, zweideutigen Szenen und abgedrehten, leicht bekleideten Girls. Bevor es allerdings zu heiß wird, brechen Jigas Tollpatschigkeit oder plötzliche Action-szenen das Ganze wieder auf und schaffen so eine ständige Verkettung der drei Hauptaspekte. Neben der unverwundlichen Hauptfigur, die mehr durch unfassbare Zufälle aus den gefährlichsten Situationen heil wieder heraus kommt und irgendwie immer wieder auf die Füße fällt, säumen eine Reihe von ebenso skurrilen und lustigen Figuren Jigas Weg und machen jede Seite zu einer neuen Erlebnisreise. Der Held trifft auf den Ersatzteile sammelnden Cyborg, den er *Shishimai* nennt, oder die ehemalige Geliebte des arglistigen Sammlers, die irre schnell die Seiten wechselt und Jiga von nun an immer wieder in Verlegenheit bringt, um nur zwei zu nennen.

Sexy Girls mit üppigen Kurven sorgen in allerlei witzigen Angelegenheiten für gute Stimmung. Mittendrin befindet sich, wie kaum anders zu erwarten, der tough und etwas tollpatschige Jiga, immer noch auf der Suche nach seiner Traumfrau. Ob er die inmitten der skurrilen Stadt finden kann und welche aberwitzigen Abenteuer er auf seiner Reise erlebt, lest Ihr am besten selbst. Mehrere farbige Hochglanzseiten nach jedem Kapitel und kleine Poster machen *Fire, Fire, Fire* aus dem Verlag KAZE Manga zu einem echten Premium-Manga und bereichern jede Sammlung.

Constanze Helena Höber

Dunkle Wolken verhängen den Himmel. Eine undefinierbare Substanz verhindert das Durchdringen von Radiowellen und macht jegliche technische Kommunikation unmöglich. Durch diese Umstände sind viele Staaten zusammengebrochen, und die Reichen und Mächtigen verschanzten sich in festungsgleichen Städten, die sie von oben herab regieren. Für Ausgestoßene wie den jungen Jiga ist es nahezu unmöglich, in eine dieser Städte zu gelangen, da die Passierscheine Unsummen kosten und jeder Eindringling mit dem

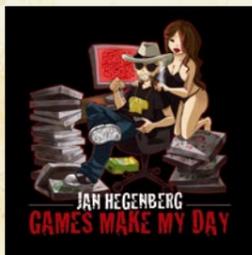
Tod bestraft wird. Nichtsdestotrotz halten diese widrigen Umstände den tollkühnen Weltenbummler nicht davon ab, es zu versuchen, denn Jiga treibt der Wunsch an, eine Partnerin fürs Leben zu finden. Doch ob eine Stadt, in der es vor Vergnügungsvierteln, Nachtclubs und Bars nur so wimmelt, der richtige Ort für ein solches Vorhaben ist, bleibt abzuwarten.

Auf dem Weg in die Stadt Damin verliert Jiga ein wertvolles Erbstück und erfährt von den geheimen Machenschaften eines Cyborgs, der es ebenfalls auf die

## Musik

Jan Hegenberg  
Games Make My Day

(Hegenberg, 2015)



In seinem siebten Album zieht *Gamerbarde* Jan Hegenberg wieder alle Register. In zwölf Songs gibt es mal epische Balladen mit Gänsehautfaktor, mal zwerchfellerschütternd lustige Texte. Liebesfrust und typische Gamerprobleme werden ebenso thematisiert wie Jans Hobby Larp. Auf der CD finden sich auch drei seiner (ur)alten Klassiker in neuer Vertonung. Insbesondere der an *World of Warcraft* angelehnte Song *Die Horde rennt* gewinnt in der aktuellen Orchesterversion eine ganz neue Dramatik. Als wirklich fieser Ohrwurm erweist sich schließlich der musikalisch eher einfach gestrickte Song *Hegenberg-Met*, zu dem der findige Hersteller *Metwabe* gleich das passende Produkt auf den Markt gebracht hat. Insgesamt ist eine gelungene CD herausgekommen, die Laune macht und den Spaß am Nerddasein transportiert.

Karsten Dombrowski

## Musik

Orkpack  
Fantasy Ambience

(Ralf Kurtsiefer, 2015)



*Nebelschwaden wabern durch den morgendlichen Forst, die Helden, gerade aufgebrochen,*

*trauen der Stille nicht. Schon knackt es hinter ihnen ... ob es nur ein Ast war? Schön, solche Szenen im Tischrollenspiel zu erleben, noch schöner, wenn der Film im Kopf auch stilecht mit Musik hinterlegt werden kann. Die CD *Fantasy Ambience* von *Orkpack* ist dafür eine gute Hilfe, da sie einen ambienteunterstützenden Klangteppich ausrollt.*

Die 28 Stücke unterteilen sich in fünf Themenbereiche vom Weltraum bis zur Fantasywelt, die jeweils ihren eigenen Charakter besitzen. Besonders hervorzuheben ist, dass sich die Stücke angenehm voneinander unterscheiden und eine Vielfalt unterschiedlicher Klangwelten bieten. Manche der Synthesizerklänge erinnern dabei an herrlich altmodische MIDI-Sounds aus Zeiten, als Spiele noch pixelig waren und die Karten zum Dungeon noch von Hand gezeichnet werden mussten.

Auch zum Nebenbeihören eine wunderbare CD.

Laura Richter

## Serie

## Peaky Blinders

Staffel 1

(Koch Media, 2014)



In der industriegeprägten Stadt Birmingham herrschen zu Anfang des 20. Jahrhunderts Armut, Grausamkeit und die Gang von Tommy Shields. Getrieben von dem Wunsch der größte Unterweltbaron zu werden, liefert er sich einen unerbittlichen Kampf mit dem Gesetz, das von Inspektor Campbell vertreten wird.

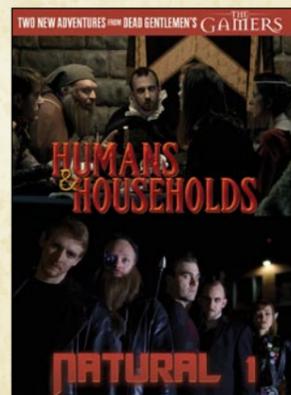
Nachdem man sich an den ruhigen, etwas eigentümlichen Stil von *Peaky Blinders* – *Gangs of Birmingham* gewöhnt hat, kann man sich von der Handlung und dem düsteren Industriestadt-Setting in den Bann ziehen lassen. Die zunächst unpassend erscheinende Hintergrundmusik wirkt mit der Zeit immer stimmiger, wodurch die Serie ein ganz eigenes Flair bekommt. Auch die Schauspieler gewinnen nach und nach mehr Lebendigkeit, sodass man sich hinterher fragt, ob es jemals anders gewesen sein könnte. Diese Serie ist wie eine Lawine: sie fängt langsam an und reißt den Zuschauer dann mit sich.

Constanze Helena Höber

## Serie

## Humans and Households/Natural One

(Zombie Orpheus, 2015)



Einmal in der Woche ist es soweit: der Spielleiter versammelt seine Runde an einem Tisch in den tiefen Kellern. Die Prierterin, der Kämpfer, die Diebin und der Magier setzen sich, um sich für ein paar Stunden von ihren weltlichen Aufgaben abzulenken. Sie tauchen in eine fremde Welt ein, in der sie eine Krankenschwester, einen Sportstar, einen Nerd und einen Aktivisten spielen. Es ist eine kranke Welt voller Ampeln, Autos, Kühlschränke, Computer und Amerikaner – kurz die Welt von *Humans and Households*.

Es war schon seit langem Zeit, dass jemand das Rollenspielkon-

zept umdreht: Genau so stümperhaft wie jeder Fantasy-Charakter vermutlich unsere Verkörperung eines solchen im Larp empfinden würde bewegen sich die Mächtigen der Fantasy-Welt in der unseren. Selbst wenn es sich nur um die eher einfachen Gefahren des täglichen Straßenverkehrs handelt ...

*Natural One* hingegen beschäftigt sich mit einem Thema, das nicht so weit hergeholt ist: was macht man mit jemandem, der in eine Rollenspieler-Familie einheiraten will, sich aber als total ungeeignet für Rollenspiele erweist? Kann und darf man das tolerieren? Natürlich nicht! Deswegen unternehmen zwei schon aus den *Gamers*-Filmen bekannte Charaktere einen Trip nach Kanada, um den Freund der Halbschwester einem ultimativen Testspiel zu unterziehen. Nebenbei nutzen die Macher den Film auch als Möglichkeit, *Shadowrun* liebevoll durch den Kakao zu ziehen.

Während sich herausstellt, dass Nicht-Gamer vielleicht ganz andere Ansätze im Spiel verfolgen als Spieler, die dreimal in der Woche spielen, denkt man als Zuschauer nur, dass Liebe nicht so wichtig sein kann, solange man Rollenspielen kann. Vielleicht gibt es aber auch ein Happyend ...

Ein kleiner Wermutstropfen: Die beiden Serien sind zu schnell vorbei. Es gibt nur drei Episoden *Humans and Households*, die jeweils etwa acht Minuten dauern, *Natural One* hat eine Länge von nicht einmal einer halben Stunde. Die DVD mit beiden zusammen kostet in Amerika 20 Dollar und ist in Deutschland bei einigen Spielehändlern zu beziehen. Man kann aber kostenlos prüfen, ob einem die Kurzfilme das wert sind, denn beide sind auf Youtube unter den Titeln leicht zu finden.

Wem gefällt, was er zu sehen bekommt, kann schon in das Nachfolgeprodukt *Natural 20* bei [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com) investieren.

Carsten Thureau

## ROOM ESCAPE

## Der Spaß an temporärer Gefangenschaft

*Als Kind schloss ich mich erfolgreich im Klo im Haus meiner Oma ein. Nicht schön, aber links und rechts sind schon eine Herausforderung für manche Sechsjährige. Einige Jahre nach diesem Schreck fand ich mich in einem Fahrstuhl meiner Uni wieder. Zwischen dem siebten und achten Stockwerk. Die Menschen, die ich über den Hilfefknopf erreichte, erklärten mir, dass der Haustechniker sich bereits auf dem Heimweg befände. Es dauerte gute 30 Minuten, bis ich mich durch die aufgestemmte Tür des Fahrstuhls quetschen durfte. Danach trainierte ich für die Europameisterschaften im Treppensteigen. Jeden Tag. Warum sollte ausgerechnet ich mich also irgendwann einmal freiwillig in einen Raum einsperren lassen? Nun, weil es im Rahmen eines Room Escape-Spiels richtig Spaß machen kann (und ich gleich drei Freunde an meiner Seite wusste).*



Das war knapp! Wenige Sekunden vor Ablauf der Zeit waren alle Rätsel gelöst.

In digitalen Spielen ist das Prinzip des Room Escapes schon lange ein beliebtes Thema. Diese sind teilweise in wenigen Minuten geknackt, aber auch Spiele mit stundenlangem Story erfreuen Spieler vor dem Rechner, etwa das geniale Point 'n' Click-Adventure *Edna bricht aus*. Das Spielprin-

zip ist oft sehr ähnlich: meist müssen Gegenstände miteinander oder mit Objekten im Raum kombiniert, Codes geknackt und Geduldspiele gelöst werden. Hängt man fest, besteht immer die Möglichkeit, im Internet nach der Lösung zu suchen ... oder den PC einfach auszuschalten.

Bei Live Room Escape-Spielen ist das Entkommen dagegen nicht ganz so einfach. Dabei werden kleine Gruppen gemeinsam in einen Raum (oder sogar mehreren Räumen) eingesperrt und müssen diesem Gefängnis innerhalb einer vorgegebenen Zeit mithilfe der darin versteckten Hinweise

## Die einmalige limitierte Sonderausgabe – broschiert

Der Herr der Ringe als Taschenbuch € 20,- (D)



Auch als eBook

J. R. R. Tolkien: **Der Herr der Ringe**  
Aus dem Englischen von Wolfgang Krege,  
Gedichtübertragungen von E.-M. von Freyemann  
1543 Seiten, broschiert  
€ 20,- (D). ISBN 978-3-608-96089-1

News und Aktionen rund um unsere Titel und Autoren auf [facebook.com/HobbitPresse](https://www.facebook.com/HobbitPresse)

Hobbit Presse  
PAPERBACK



Deko oder Hinweis?

und Gegenstände entkommen. Ein großer Reiz liegt dabei in der direkten Interaktion mit den Mitspielern und im Stress, der durch die Zeitknappheit erzeugt wird.

Diese Spielform findet seit einigen Jahren in aller Welt immer mehr begeisterte Anhänger, und auch in mehreren deutschen Städten gibt es mittlerweile Umsetzungen.

Unser Testspiel fand bei *Locked* in Bochum statt. Knappe sechs Monate haben die Betreiber, die sich schon aus Schule und Unizeiten kennen, benötigt, um aus dem ehemaligen Ladenlokal an der Viktoriastraße die Spielräume zu erstellen. Sie trieben Möbel auf, entwickelten die Plots und setzten Freunde in Testrunden ein. Diese sind wichtig, denn, so einer der Betreiber: *Es ist bedeutend einfacher, Rätsel leichter zu machen als schwerer!* Die studierten Maschinenbauer träumten schon lange von der Selbstständigkeit und fanden ihre Inspiration bei einer verregneten Reise nach London. Dort besuchten sie selbst ein Live Room Escape und haben die Geschäftsidee nach Bochum importiert.

Im *Locked* wird den Spielern seit Mai dieses Jahres einiges geboten. Im Vorraum laden gemütliche Sitzgruppen zum Verweilen ein, sodass die Vorerklärungen in einem entspannten Ambiente stattfanden. Unsere Spielergruppe bestand aus Mitgliedern mit Rollenspiel- und Larperfahrung und Menschen, die jede Runde *Cluedo* gewinnen oder schlicht neugierig und begeisterungsfähig waren. Wir wurden von einem der drei Inhaber freundlich empfangen, der das Spielprinzip, die Hintergrund-

geschichte und alle drängenden Fragen kompetent und umfassend beantwortete. Nachdem geklärt wurde, dass keine Möbel verrückt oder Bilder von den Wänden abgehängt werden mussten, ansonsten aber alle Gegenstände explizit auseinandergenommen werden durften, wurden wir in unseren Raum geführt.

Er trug den klangvollen Namen *Vier Morde, eine Chance* und war thematisch im England des frühen 20. Jahrhunderts angesiedelt. Der berühmte Detektiv Benedict Nicols war verschwunden, gerade als er einem der meist gefürchteten Serientäter Englands auf die Spur gekommen war. Dieser hatte unter dem Pseudo-



Ist dieses Schachbrett relevant für die Lösung oder nur eine gemeine Ablenkung?

Zauberwelten



Jedes Möbelstück ...

nym *Der Chemiker* bereits vier grausame Morde begangen und die fünfte Tat stand kurz bevor. Unsere Aufgabe war es also, die von Nicols gesammelten Indizien zu finden und miteinander zu kombinieren. Nur so würde es uns gelingen, den Fall zu lösen und den bevorstehenden Mord zu verhindern.

Es folgte der Hinweis, dass wir nur eine Stunde Zeit hätten, den Schlüssel für die nächste Tür zu finden. Gelänge uns dies, hätten wir als Team gewonnen. Für Klaus trophobiker gab es eine stets offene Tür. Überwacht wurden wir über eine Kamera, Hilfe gab es über den Monitor, der erbarungslos den Countdown herunterrasselte. Wir verteilten uns im Raum und nach wenigen Sekunden war Bochum vergessen, war das Jahr 2015 vergessen, war die absurde Situation vergessen, in der wir uns befanden. Die Aufmerksamkeit aller galt nur noch dem Auffinden des Tatorts des bevorstehenden Mordes. Wie? Durch das Finden von Codes, Durchwühlen von Möbelstücken, der Kombination von Hinweisen und dem regen Austausch innerhalb der Gruppe. Wir hatten am Ende noch 37 Sekunden, dann drehte sich der ersehnte Schlüssel im Schloss.

Das Konzept hat nicht nur uns restlos begeistert, sondern auch bereits viele andere. Das Publikum in Bochum zeige nach Angaben der Betreiber einen Querschnitt durch die Gesellschaft. Es kämen *alle*, zu früheren Tagesstunden besonders gerne Firmenangehörige, die das Spiel als Teambildungsmaßnahme wahrnehmen.

Zauberwelten

Das Team von *Locked* hat noch viel vor und vier Kunden auf jeden Fall sicher – denn gibt es zwei weitere Räume, aus denen wir noch nicht entkommen sind ...

Text und Bilder: Laura Richter



... wurde genau unter die Lupe genommen.

### Locked Bochum

*Locked* ist der erste Anbieter für Live Escape Games in Bochum. Gruppen von bis zu sechs Personen können sich an insgesamt drei unterschiedlichen Themenräumen versuchen.

[www.locked-bochum.de](http://www.locked-bochum.de)

LOCKED

## »Tad Williams: Der Tolkien des 21. Jahrhunderts«

Die Zeit

Shadowmarch jetzt als Taschenbuch € 15,-/Band



Tad Williams: **Shadowmarch**  
Aus dem Amerikanischen von Cornelia Holfelder-von der Tann

Auch als eBook

**Bd. 1: Die Grenze**  
808 Seiten, broschiert  
€ 15,- (D). ISBN 978-3-608-94956-8

**Bd. 2: Das Spiel**  
810 Seiten, broschiert  
€ 15,- (D). ISBN 978-3-608-94957-5

**Bd. 3: Die Dämmerung**  
698 Seiten, broschiert  
€ 15,- (D). ISBN 978-3-608-94958-2

**Bd. 4: Das Herz**  
873 Seiten, broschiert  
€ 15,- (D). ISBN 978-3-608-94959-9

News und Aktionen rund um unsere Titel und Autoren auf [facebook.com/HobbitPresse](https://www.facebook.com/HobbitPresse)

Hobbit Presse  
PAPERBACK

# NESARIA 8

## Das Tal der Ahnen

Zwei Jahre war es her, seit die nesarische Armee zusammen mit mutigen Abenteurern aus aller Welt den Kult der schwarzen Priester jenseits der Nordgrenze zerschlagen hatte und anschließend Frieden mit den Barbaren im Norden schließen konnte. Seit dieser Zeit haben geschäftstüchtige Händler Expeditionen in den Norden geschickt und Handelsposten errichtet, um die Rohstoffe und Schätze des Nordens gegen nesarische Handwerksprodukte zu tauschen. Aber nicht nur Händler zieht es in den Norden. Abenteurer, Landvermesser, Prospektoren und Entdecker nutzen den Frieden, um die Länder des Nordens zu erkunden.

Einer dieser mutigen Leute ist Luzius Baltasar Kammersang, seines Zeichens Historiker der kaiserlich nesarischen Akademie für Forschung und Erkundung. Um weitere Erkenntnisse über den Norden und vielleicht über die nesarische Frühgeschichte zu erhalten, bereite er jüngst eine Expedition in die Länder der Barbaren vor. Zu seinem Schutz und als Unterstützung in seinem Streben beuerte er tatkräftige, mutige und wehrhafte Männer und Frauen an, die ihn in das unbekannte Land begleiten sollten.



Plündernde Banden von Goblins, durch Ausgrabungsarbeiten an ihren heiligen Stätten erzürnte Barbaren, entfesselte Totemgeister, uralte elfische Artefakte und einige Minotauren, die nach der Macht bestimmter heiliger Steine gierten ... was auf den ersten Blick wie ein wildes Potpourri kaum verbundener Handlungselemente erscheint, fügte sich beim jüngsten Con der Nesaria-Reihe zu einem harmonischen

Ganzen zusammen, das sich wohltuend von allzu linearen Weltretterplots abhob. Das Tal der Ahnen auf dem malerischen Gelände des Wanderheims Harzclub in Wildemann im Harz war ein voller Erfolg, bei dem SCs und NSCs gleichermaßen ihren Spaß hatten.

Der Plot ist schnell zusammengefasst: Ein Archäologe erforschte eine Begräbnisstätte der Barbarenvölker nördlich des

Termin.....	14.5. bis 17.5.2015
Ort.....	Wanderheim Wildemann
Veranstalter.....	Nesaria-Orga
Homepage.....	www.nesaria.de
Genre.....	Fantasy
Unterbringung.....	Haus und eigene Zelte
Verpflegung.....	Teilverpflegung im Haus, Selbstversorgung im Zelt
Teilnehmer, Kosten.....	60 SCs ab 69,- Euro 35 NSCs ab 40,- Euro
Regelwerk.....	DragonSys – Nesaria-Errata

Kaiserreiches Nesaria und zog sich mit dieser Entweihung nicht nur den Zorn der verbliebenen örtlichen Stämme zu, sondern störte die Ruhe der Totemgeister, die an Steine gebunden in dieser Gegend verborgen waren. Aufgabe der Spieler war es, den Frieden wiederherzustellen und die Geister vor der Entweihung zu bewahren, wobei sie mit Minotauren und deren Goblinsklaven in Konflikt gerieten.

Durch den Einsatz vieler Subplots gab es das gesamte Himmelfahrtswochenende über so gut wie keine Situation, in der längerer Leerlauf entstanden wäre. Die Plots waren oft ganz bewusst auf spezifische Spielergruppen zugeschnitten, so dass jeder Rollentypus und jede Reisegemeinschaft auf seine, beziehungsweise ihre Kosten kam.

SCs und NSCs spielten beide so, dass so gut wie jedes Spielangebot angenommen wurde und die Darstellung der Charaktere durchgängig auf hohem Niveau erfolgte. Die Kämpfe gehörten zu den sichersten, die ich bisher auf Cons erleben durfte. Selbst eine Endschlacht in der Dämmerung wurde von allen Beteiligten so diszipliniert ausgetragen, dass man nie das Gefühl eines gefährlichen Kontrollverlusts bekam.

Hierzu trug die Orga maßgeblich bei, die sich so viel Erfahrung erworben hat, dass sie potenzielle Krisensituationen mit ausgesprochener Ruhe und Souveränität meistert. Man hatte nie das Gefühl, dass die roten Mützenträger in Panik gerieten oder mit der Lage überfordert gewesen wären – und das übertrug sich auf die beteiligten Spieler und NSCs.

Es gibt allerdings einen Kritikpunkt, auch wenn der nur am Rande mit dem Con zu tun hat. Die bestellte Verpflegung erwies sich teilweise als ein wenig einseitig, wenn man nicht gerade die vegetarische Variante gebucht hatte.

Text: Jan-Erik Ella

Bilder: Yvonne und Arne Schäfer



## BOISELLE & ELLERT

### Die „BEATLEMANIA“ im Comic!

Die erweiterte Neuedition von „THE BEATLES - Die Bildbiografie einer Legende“. Begleitend dazu erschien der Sekundärband „Die Beatles im Comic“.



#### THE BEATLES

Die Bild-Biografie einer Legende von Angus Allan & Arthur Ranson  
56 Seiten, Hardcover, Großformat, ISBN 978-3-939233-99-2, € 19,90

Die ultimative Beatles-Biografie, gezeichnet von Arthur Ranson, einem der renommiertesten britischen Comic-Künstler, und aufgeschrieben vom bekannten Musikjournalisten Angus Allan. Erleben Sie noch einmal die Stationen der vier Jungs aus Liverpool: vom ersten Zusammentreffen von Paul McCartney mit John Lennon über ihre frühen Auftritte im Hamburger Kaiser Keller bis hin zu den Aufnahmen des legendären Abbey-Road-Albums.



#### Die BEATLES im Comic

Die berühmteste Popgruppe aller Zeiten im Spiegelbild des Comics von Horst Berner  
48 Seiten in Farbe, Hardcover, A5-Format, ISBN 978-3-939233-95-4, € 9,95

Die Beatles sind sicherlich das größte Ereignis der Musikgeschichte. Keine Band hat mehr Nachhall gefunden in der medialen Welt als die vier Jungs aus Liverpool, die das Musikuniversum komplett auf den Kopf stellten und bis heute gültige Standards setzten. Natürlich waren die Pilzköpfe geradezu prädestiniert für jegliche Vermarktung, sei es als Film- und Fernsehstars, aber auch als Comic-Figuren. Dass es sich dabei nicht um einen einmaligen Ausflug in das Medium Comic handelte, zeigt dieser Sonderband von Comic-Experte Horst Berner, der sich seit vielen Jahren fundiert mit allen Aspekten der Beatlemania beschäftigt. Der vorliegende Hardcoverband liefert eine reich bebilderte und hochinteressant zu lesende „Magical-Mystery-Tour“ durch mittlerweile fünf Jahrzehnte mit den Fab Four als Comic-Helden.

Heute bestellt - morgen verschickt!

# Ritterladen.de

Dein Shop für Mittelalter und LARP



Masken + Schminke



Taschen + Gürtel



Kleider und Accessoires für Ihn

TRUSTED SHOPS  
Kundenbewertung

★★★★★

**SEHR GUT**

4.92/5.00

# 5 €

**GUTSCHEIN Code: ZAUBER15**

Code auf [ritterladen.de](http://ritterladen.de) im Warenkorb unten eintragen und einlösen. Gültig bis 30.11.15. Ab einem Einkaufswert von € 40. Je Kunde nur einmal einlösbar, nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar.



Gewandungen für Sie



Larpwaffen



Kleider und Accessoires für Sie



Met + Geschenksets



Schmuck

 [facebook.com/ritterladen](https://facebook.com/ritterladen)

# TALES FROM THE NORTH LARP IN WESTEROS

„Unser Ziel war es, das Gefühl der Fernsehserie zu erschaffen“

Wer ein *Game of Thrones*-Larp organisiert, steht nicht nur vor der Herausforderung, die komplexe Welt von George R. R. Martin zum Leben zu erwecken, sondern muss sich auch moralischen Fragen stellen und Grenzen des Spielbaren festlegen. Stefan Servos sprach für die LARPzeit mit Armin und Clara, zwei der Organisatoren der vielgelobten *Tales from the North*-Cons, die im März 2013 mit *A Dead Lord's Game* (siehe Bericht in LZ #44) begannen und Februar dieses Jahres mit *A Ghost from the Past* fortgesetzt wurden. Das Setting ist etwa 20 Jahre vor der Buchhandlung angesiedelt und verzichtet auf Gastauftritte prominenter Westeros-Charaktere.

Zauberwelten: Wie kam es zur Idee, ein *Game of Thrones*-Larp zu veranstalten?

Armin: Die Idee stammt ursprünglich nicht von uns. Es gab eine Gruppe, die ein *Eis und Feuer*-Con organisiert hat, und dort habe ich unter anderem mit Rainer Fränzen, einem weiteren Mitglied der *Tales from the North*-Orga, ein eigenes Haus aus dem Norden bespielt. Vor Ort kam uns bereits der Gedanke, dass wir das machen wollen. Vor allem Rainer hat das Potenzial gesehen und gleich Ideen gehabt. Wir haben uns zusammengesetzt und uns ein Konzept überlegt. Wir hatten die Idee, dass wir alle Charaktere untereinander verknüpfen wollten und den Spielern vor dem Con Fotos der mit ihnen verknüpften Mitspieler zuschicken, damit man sich erkennt. Wir haben es da vielleicht ein bisschen übertrieben ...

ZW: Übertrieben?

Armin: Es wurden Spielern Fotos von anderen geschickt, die niemals auf dem Con auftauchten, damit sie die genauso als Teil ihres Hintergrundes wahrnehmen wie einen anderen Spielercharakter. Dadurch haben sie die ganze Zeit damit gerechnet, dass die Person eventuell auftaucht. Das hat unfassbar gut funktioniert.

ZW: Was unterscheidet Eure *Game of Thrones*-Cons von anderen Larps?

Clara: Wir haben keinen Plot im herkömmlichen Sinne, also keine Rätsel oder so, allein die Motivationen der Charaktere treiben das Spiel an. Jeder muss



dann aber selbst Initiative zeigen. Die Spieler müssen ihre vorgegebenen Ziele selbstständig angehen. Ich glaube, dass unsere Cons mehr persönliche Emotionalität mitbringen. Die Spieler haben die Motivation, sich zu mögen oder zu hasen, was daran liegt, dass die Charaktere durch Fehden oder Liebeleien untereinander verknüpft sind. Der psychologische Faktor ist dadurch größer. Wir erschaffen diese Verbindungen auch unter Leuten, die sich im echten Leben gar nicht kennen.

Armin: Unser Ziel war es, während des Cons das Gefühl der Fernsehserie zu erschaffen. Auf vielen Cons ist man diszaniert, weil viele verschiedene Konzepte aufeinanderprallen. Wir nutzen die Serie als Vorlage, und jeder weiß, was für ein Gefühl dort herrscht. Durch

die Verknüpfungen hatte jeder Charakter bei seiner Ankunft bereits Freunde und Feinde. Das ist eine Sandbox. Wir greifen als SL nur selten ein, um mit Hilfe der Festrollen-NSCs die Dramaturgie und das Tempo zu beeinflussen. Wenn sich beispielsweise plötzlich alle zu einig werden, versuchen wir, etwas Öl ins Feuer zu gießen.

Ein wichtiger Faktor war die *Immersion*, das Eintauchen in die Geschichte. In unserer Location, der Ehrenburg an der Mosel, gibt es fast keine out-time Gegenstände. Sogar die Hotelzimmer sind ambientig, die Bäder bestehen aus Holz und gemauerten Steinen.

Clara: Wir wollten, dass die Welt in sich geschlossen ist. Je weniger Brüche es gibt, desto besser kommt man ins Spiel. Es gab keinen Charakter, der grundlos auf der Burg

\* Riesenauswahl \* Versandkostenfrei ab 95 € (innerhalb D) \* Schnelle Lieferung \*



war. Jeder hatte irgendetwas dort zu tun und war dadurch involviert. Niemand war auf der Durchreise, nur um mal zu gucken.

ZW: Wie seid Ihr mit Tabubrüchen umgegangen, insbesondere bei Themen wie Sex und Gewalt?

Armin: Bei den Vorbesprechungen hatten wir gesagt, dass wir mehr zulassen, aber wir wollten es nicht unbedingt fördern. Das Problem bei einer Reglementierung im Vorfeld ist, dass man dadurch erst die Leute inspiriert, das auszunutzen. Das haben wir bewusst umschifft.

Clara: Es gab beispielsweise eine Vergewaltigung und eine Folterszene, beide wurden nicht ausgespielt, sondern im Off besprochen. Die meisten haben gesagt: Ist doch klar, so etwas gehört zu dem Setting dazu, ist okay. Ein paar Spieler emp-

fanden diese Themen aber als Grenzüberschreitung.

Armin: Man muss insbesondere mit der Thematik sexueller Gewalt sehr sensibel umgehen. Wir haben die Regel aufgestellt, dass eine Spielszene in diese Richtung ausschließlich vom Opfer vorgeschlagen werden darf. Das ist ganz wichtig! Denn in dem Moment, wo jemand das Opfer dazu drängt, *Komm, wir machen jetzt diese Szene, das wird bestimmt ganz cool*, ist jemand, der vielleicht schon in einer solchen Situation gewesen ist, womöglich nicht mehr in der Lage zu sagen: *Nein, ich will das nicht*. Wenn jemand dennoch darauf drängen würde, wäre das ein Regelbruch, der zum Ausschluss vom Con führen kann, gerade da wir so hart an den Grenzemotionen spielen. Wir haben den Gewaltpunkt zurückgeschraubt und an die Larp-Realität angepasst. Es ging uns



auch nicht primär um extreme Darstellung von Sex und Gewalt, sondern eher um das unangenehme Gefühl, das dadurch erzeugt wird.

Clara: Wir hatten auch eine lange Diskussion, als es um Gewalt gegen eine Baby-Puppe ging, und waren innerhalb der Orga nicht einer Meinung. Ganz wichtig ist, dass extreme Situationen wie Folter oder Vergewaltigung bei uns nicht dem Selbstzweck dienen, sondern nur die Hintergrundmotivation für die Ereignisse liefern, die danach geschehen sollen.

ZW: Könnt Ihr ein konkretes Beispiel dafür nennen?

Armin: Wir hatten beispielsweise einen Lord und seinen Sohn, die gekommen waren, um ihren Erbanteil einzufordern. In der Vorgeschichte, die von uns kam, sind sie der rechtmäßigen Erbin und ihrer Septa begegnet. Sie haben die beiden vergewaltigt, die Erbin getötet und die Septa aus Mitgefühl am Leben gelassen. Die Charaktere starteten also mit dem Wissen, was sie Schlimmes getan haben, und dass eines ihrer Opfer lebendig herumläuft. Wir hatten den beiden Spielern falsche Fotos der Charaktere geschickt. Beide wussten also, wie die Septa aussieht, die sie anklagen kann. Dieser Lord hatte immer ein Auge auf die Tür, weil er die ganze Zeit fürchtete, die Septa würde auftauchen. Aber das Foto zeigte eine Person, die gar nicht auf dem Con war, es sollte nur für Bedrohung sorgen. Der Spieler hat Blut und Wasser geschwitzt. Viele Spieler haben uns berichtet, dass sie sogar Tage vor dem Con schon ein Gefühl der Beklemmung hatten, was passieren würde.



Clara: Dafür braucht es keine extreme Gewaltdarstellung direkt im Spiel, es reichen Andeutungen, um die entsprechenden Emotionen auszulösen. Wir haben sehr eng mit den Spielern kommuniziert, um gemeinsam die Charaktere zu entwickeln. Manche hatten schon genaue Vorstellungen, andere waren offen für unsere Ideen.

Armin: Diese Bedrohung, dass es jederzeit eskalieren kann und gleich jemand stirbt, habe ich auf keinem anderen Larp zuvor so intensiv erlebt. Bei unseren beiden Game of Thrones-Larps sind etwa 30 Prozent der Charaktere gestorben – nicht durch die SL gesteuert, sondern durch die Spieler selbst inszeniert. Das ist eine sehr hohe Quote für Fantasy-Larps. Jeder Charakter, der stirbt, soll eine Bühne dafür bekommen, und alle anderen haben dann die Verpflichtung, darauf zu reagieren. Der Charakter bleibt in Erinnerung. Ein derart erlebter Charaktertod ist aus unserer Sicht wertvoller, als den Charakter über mehrere Cons vor dem Zelt am Grill sitzen zu lassen, weil man kein Risiko eingehen will.

Clara: Viele Spieler haben selbstständig entschieden, diesen Schritt zu tun. Das waren dann meistens wunderbare Szenen. Es geht mehr um die Inszenierung, als darum, den Charakter sicher durch das Spiel zu bringen. Wenn man weiß, dass man verstümmelt werden oder sogar sterben kann, dann entsteht ein bedrohliches Gefühl. Gewaltszenen sind nicht schön und sollten nicht übermäßig eingesetzt werden, aber dass sie möglich sind, macht einen wichtigen Teil der bedrohlichen Stimmung aus.

ZW: Das erfordert eine relativ hohe Kompetenz in Sachen Larp und einen gemeinsamen Konsens unter den Spielern. Wie erreicht man den?

Clara: Ein Faktor war sicherlich, dass unsere Cons aufgrund der Location relativ teuer sind. Dadurch sind nur Spieler anwesend, die sich intensiv vorbereiten und jede Sekunde nutzen wollen. Im Durchschnitt sind die Spieler etwas älter, wobei ich von vielen Neulingen überrascht war, die verdammt gut gespielt haben. Ich schätze, dass sie unser Konzept leicht annehmen konnten, weil sie bis dahin einfach nur dieses eine Konzept kennengelernt hatten.

Armin: Wir haben viele erfahrene Larper dabei, die teilweise seit 25 Jahren spielen und im Spiel sehr differenziert sein können. Wir haben auch viele erfahrene Spieler aus unserem Bekanntenkreis bewusst dazu geholt. Ein wichtiger Faktor ist, dass wir die Rollen zum Teil vorgeben. Viele entwerfen normalerweise Charaktere, in die sie unterbewusst Eigenschaften einfließen lassen, die sie an sich gerne sehen würden. Wir schreiben für die Spieler aber Figuren, die im Hintergrund Perversionen oder vor kurzem eine brutale Vergewaltigung und Morde begangen haben, womit sie dann vor Ort konfrontiert werden. Dadurch werden sie total aus ihrer Komfortzone gerissen, und es entsteht eine ganz irre Mischung aus persönlicher Identifikation und emotionalem Spiel, woraus cineastische Szenen entstehen können.

ZW: Kamen die Spieler zu Euch, um bewusst eine Grenzerfahrung zu erleben?



Arts Crafts Adventures  
**Wyvern**



www.wyvern.de

Ein kleiner Ausblick auf unsere Replika-Serie

Clara: Jein. Was die Spieler auf jeden Fall erleben wollten, waren starke Emotionen und das Ambiente von Westeros. Die Gewalt stand nicht im Vordergrund.

Armin: Die Immersion war uns wichtig. Wir hatten heftige Szenen, in denen Leute im Spiel innerlich emotional gebrochen sind. Es sind echte Tränen geflossen.

ZW: Was motiviert die Spieler, so aus ihrer Komfortzone gerissen zu werden?

Armin: Sie wollen in einem sicheren Rahmen Dinge erleben, die sie in der Realität nicht erleben möchten. Aber die Erinnerungen, die durch Szenen im Larp konstruiert werden, sind echt: Du hast Angst gehabt, Du warst in der Situation. Die Bilder, die Gerüche, das war alles echt.

Clara: Man sucht nach einer Herausforderung und den eigenen Grenzen. Aus psychologischer Sicht ist es spannend, was da passiert. Teil des Konzepts ist, dass wir uns nach dem Con austauschen, um das Erlebte zu verarbeiten. Aber auch schon während des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit, mit uns über das Erlebte zu sprechen.



ZW: Zwei Cons habt Ihr schon erfolgreich umgesetzt, wird es einen dritten Teil geben?

Armin: Wir haben lange überlegt, weil es schon einen enormen Aufwand bedeutet, für jeden einzelnen der 60 Spieler sechs Seiten Charakterhintergrund zu schreiben, der ungefähr sechs bis 12 Verknüpfungen pro Person enthält. Wir haben zu dritt drei

bis vier Monate daran gearbeitet. Aber ja, wir haben uns entschieden, dass es sich lohnt. Es wird also ein drittes Con geben. A Matter of Loyalty findet vom 19. bis 21. Februar 2016 auf der Ehrenburg statt.

ZW: Wir sind sehr gespannt darauf. Vielen Dank für das Interview!

Bilder: Armin Sab

Mehr Infos zur Kampagne findet Ihr unter [www.tales-from-the-north.de](http://www.tales-from-the-north.de).

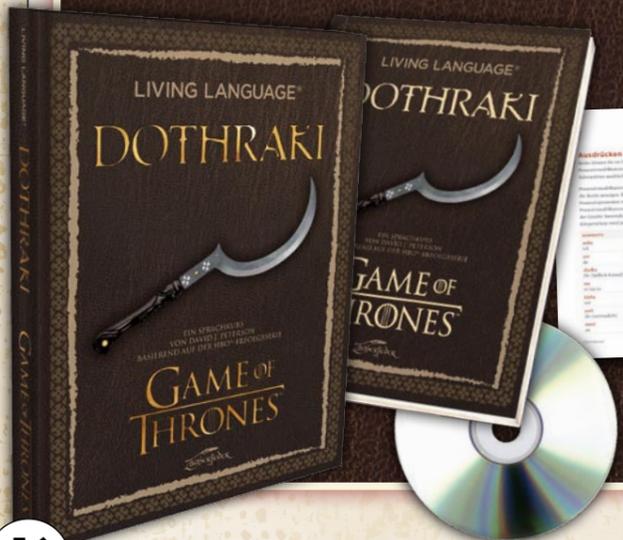
#### LIVING LANGUAGE: DOTHRAKI – EIN SPRACHKURS BASIEREND AUF DER HBO®-ERFOLGSSERIE GAME OF THRONES.

Ein Sprachkurs basierend auf der HBO®-Erfolgsserie Game of Thrones. Living Language: Dothraki bietet einen Einstieg in die eindrückliche Sprache der Dothraki, dem berühmten Reitervolk aus Game of Thrones. Es wurde von David J. Peterson, dem Entwickler des Serien-Dothraki, persönlich geschrieben.

Der Kurs umfasst ein Lehrbuch und eine CD mit folgenden Inhalten:

- Umfangreiche und detaillierte Erläuterung der Grammatik des Dothraki, inklusive Anwendungsbeispielen
- Dothraki-Begrüßungen und -Verabschiedungen sowie wichtige Ausdrücke für Alltag und Kampf
- Ein Glossar mit mehr als 250 Dothraki-Wörtern, inklusive brandneuer Vokabeln
- Einen kompletten Dialog in Dothraki und ausführliche Aussprachehilfen
- Kulturelle Informationen zum Volk der Dothraki und ihrer Sprache

Rüstet Euch mit dem Vokabular und der Grammatik, um Euch auf Dothraki unterhalten zu können. Me nem nesa!



#### ÜBER DEN AUTOR

David J. Peterson wurde 1981 in Long Beach, Kalifornien, geboren. Seit dem Jahr 2000 erschafft er Sprachen, seit 2009 arbeitet er an Game of Thrones. Peterson hat außerdem das Buch The Art of Language Invention geschrieben (Penguin, 2015).

120 Seiten plus Audio-CD, 19 x 14 cm, Softcover im Schuber, ISBN 978-3-93892290-3, 19,90 Euro

# PHANTASIE SELBST ERLEBEN

## Dein Wegweiser ins Abenteuer



- INFOS ZUM HOBBY
- HILFE FÜR EINSTEIGER
- TIPPS FÜR FORTGESCHRITTENE
- DO-IT-YOURSELF-ANLEITUNGEN
- VERANSTALTUNGSBERICHTE
- KONZEPTVORSTELLUNGEN
- INTERVIEWS

... UND VIELES MEHR ...

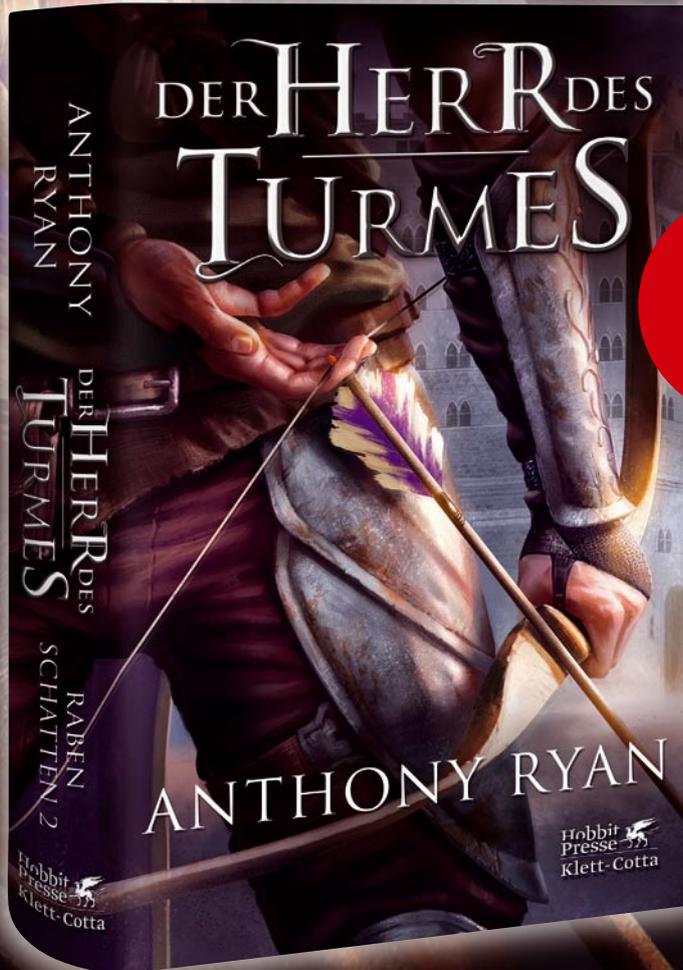


Als Ne abonniert aus verschiedenen Abo-Prämien wählen, zum Beispiel

[WWW.LARPZEIT.DE](http://WWW.LARPZEIT.DE)

»Fast wie bei Shakespeare ...  
Eine neue, intelligentere Art  
von Fantasy.«

*Burkhard Müller, Süddeutsche Zeitung*



Neues  
von  
Vaelin  
al Sorna

Anthony Ryan: **Der Herr des Turmes**  
**Rabenschatten 2**

Aus dem Englischen von Hannes Riffel und  
Birgit Pfaffinger

859 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag  
€ 24,95 (D). ISBN 978-3-608-96018-1

Auch als  
eBook

»Das Lied des Blutes« hat viele Leser in eine faszinierende Fantasywelt voller Geheimnisse, Gefahren und religiöser Konflikte eingeführt. Im zweiten Band der Rabenschatten-Trilogie muss Vaelin al Sorna erkennen, dass es vor dem Schicksal kein Entrinnen gibt.