

Zauberwelten

Engel auf Abwegen

Heaven's Hope

Kooperatives Kartenspiel

Aventuria

Abschluss der Amizaras-Trilogie

Raphadona

Musik aus Glenvore

Elane

im Interview

Entwicklern auf die Finger geschaut

Von der Idee zum Spiel

u.v.m.



Monster, Magier, Märchenwelten

Intrigen, verzweifelte Liebe und die alles entscheidende Schlacht am Ende der Zeiten

DER ATEMBERAUBENDE ABSCHLUSS DER DRACHENELFEN-SAGA



»Bernhard Hennens Elfen-Romane gehören zum besten, was die Fantasy je hervorgebracht hat.« *Wolfgang Hohlbein*

»Ein Fantasy-Großereignis!« *Bild am Sonntag*

1.104 Seiten · € 18,99 [D] · ISBN 978-3-453-26889-0
Auch als E-Book und als Hörbuch-Download

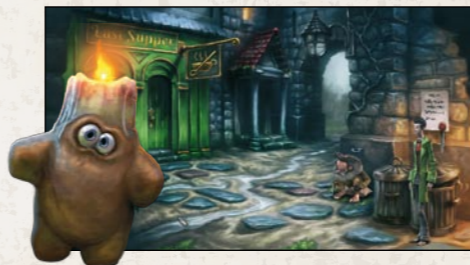
Bislang erschienen:



Alle Bände auch als E-Book und Hörbuch · Lese- und Hörproben unter heyne.de

DIGITALE WELTEN

- Games am Horizont 2
- Heaven's Hope – Ein himmlisches Adventure-Vergnügen 3



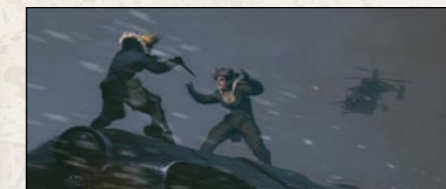
- Total War: Warhammer – Spektakuläre Kombination aus Echtzeitstrategie und Tabletop-Fantasy 4



SPIELWELTEN

- Spieleneuheiten Frühjahr 2016 7
- Aventuria – Kooperative Abenteuer in Aventurien 8
- Bushido – Strategisches Miniaturenspiel mit fernöstlichem Flair 10
- Von der Idee zum Spiel – Ein Blick hinter die Kulissen des Heidelberger Spieleverlags 12

- Dust Adventures – Rollenspiel im Weltkriegs-Pulp 15



- Rezensionen: *Destiny Quest*, *Cthulhu Grundregelwerk 7. Edition*, *Keep Talking and Nobody Explodes* 17

LARPWELTEN

- Naruvien Art&Design – „Thermoplaste sind so individuell einsetzbar, dass nur die eigene Fantasie Grenzen setzt“ 31

SINNESWELTEN

- Kurz vorgestellt: *Das Schwert der Dämmerung*, *Das Land Og – Prähistorisches Rollenspiel*, *Steampunk Soldiers* 18

- Stella: *Woman's Academy – Schuluniformen und schwere Geschütze* 19

- Zehn Jahre RPC – Rollenspielmesse mit Flair 21

- Raphadona – Opulenter Abschluss der Amizaras-Trilogie 22

- Comic Con Germany – Neue Nerd-Messe in Stuttgart 24

- Rezensionen: *Dimension W*, *Star Wars: The Force Awakens-Soundtrack*, *Der Herr des Turmes – Rabenschatten 2*, *Ork-Saga – Zwei Brüder* 27

- Elane – „Glenvore findet man, mit viel Glück, tief in den Wäldern oder hinter den Nebelbergen“ 28



Impressum

Herausgeber und Verlag



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

Karsten Dombrowski, Marc Haarmann, Constanze Helena Höber, Christian Lonsing, Sabine Machaczek, Michael Mingers, Tara Moritz, Heike Philipp, Laura Richter, Christian Schmal

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus *Total War: Warhammer* von Sega/Creative Assembly.

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.

Vorschau Frühjahr 2016 GAMES AM HORIZONT

Vorfremde 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.

Ratchet & Clank



Unter all den ersten Shootern der letzten Jahre ist es erfreulich, wenn es zwischen durch etwas zum Lachen gibt. *Ratchet & Clank* erscheint am 20. April zeitgleich zum gleichnamigen Kinofilm. Dabei handelt es sich um eine Neuinterpretation des alten PS2-Klassikers mit neuem Grafikgewand und zahlreichen neuen Extras. Der Lombax Ratchet und sein mechanischer Gefährte Clank machen sich auf, das Universum vor dem Bösewicht Drek zu retten. Mit dabei im Heldengespann, jedoch nicht steuerbar, ist Space Ranger Captain Quark.

Dank der PS4-Hardware ist das Spiel vom Film kaum mehr zu unterscheiden. Der grafische Unterschied zum fast 14 Jahre alten Original dagegen ist riesig. Am Spielprinzip hat sich zur Freude der Fans nichts geändert. Es werden Unmengen an Muttern zum Aufrüsten der Waffen gesammelt. Es wird gehüpft und geballert, was das Zeug hält. Fans der Serie können sich schon jetzt auf eine würdige Umsetzung freuen.

Release: 20.4.2016, PS4
(Insomniac Games/SOE)

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Die erfolgreiche Adventure-Serie um den berühmten Meisterdetektiv aus der Baker Street 221B geht in die achte Runde. In die-



sem neuen Fall scheinen Sherlock Holmes böse und dämonische Mächte heimzuziehen. Der erste Trailer erinnert an die alpträumhaften Visionen der *Silent Hill*-Serie. Sherlock sieht zudem deutlich jünger aus als in den vorherigen Teilen. Was hat das Mädchen Katelyn mit Holmes' Vergangenheit zu tun? Und wer ist die mysteriöse Schattenfrau, die das Mädchen von ihm wegzerrt? Eines wird bereits deutlich: Das neue Sherlock Holmes-Abenteuer wird sehr persönlich und spielt mit der Psyche des Detektivs.

Frogwares nutzt außerdem ab sofort die *Unreal4 Engine*. Die ersten Screenshots sehen bereits sehr spektakulär aus. Auch wenn noch immer wenig über das Spiel bekannt ist, macht es bereits Lust auf mehr.

Release: 27.5.2016, PS4, Xbox One, PC
(Frogwares/Big Ben Interactive)

No Man's Sky



Das größte Spiel der Welt soll es werden. Damit rechtfertigt Entwickler *Hello Games* einen Vollpreis von 59 Euro. Wir steuern unser Raumschiff nahtlos von den Tiefen des Universums auf die Oberfläche zufallsgenerierter Planeten. Wir landen und sammeln Ressourcen für unsere Ausrüstung, geben den zufallsgenerierten Planeten und ihren Bewohnern Namen. Dabei sind wir permanent mit dem Internet verbunden, denn auch andere Spieler sind in diesem Universum unterwegs. Aber dennoch wird es unwahrscheinlich sein, dass wir einem von ihnen bei dieser schier endlosen Größe jemals begegnen werden.

Doch das Universum ist voller Gefahren: gefährliche Aliens oder die Sentinels, die darauf achten, dass die Planeten nicht ausgebeutet werden.

Die Spielbalance ist dabei absichtlich unausgeglichen. Wir können gleich am

Start hervorragende Ressourcen finden oder monatelang erfolglos herumirren. So erlebt jeder sein individuelles Abenteuer.

Release: 22.6.2016, PS4 (Hello Games)

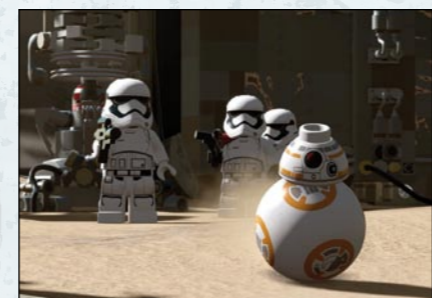
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht



Wer hätte das gedacht? Unter all den *Star Wars*-Spielen ist es ausgerechnet *Lego Star Wars*, das den Kanon erweitert. In *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* spielen wir nicht nur die Handlung der unfassbar erfolgreichen siebten Episode nach, sondern bekommen Einblick in diverse exklusive Geschehnisse zwischen *Die Rückkehr der Jedi Ritter* und *Das Erwachen der Macht*. Dass es dabei nicht so ganz seriös zugeht, versteht sich von selbst.

Neben einer neuen Grafikkengine gibt es weitere neue Features wie das *Multi-build-System*, in dem man Rätsel durch verschiedene Bauoptionen lösen kann. Außerdem weiß jetzt auch der Feind, wie man Legosteine nutzen kann. Wer es bis zum nächsten Film nicht mehr aushält, sollte sich den 28. Juni rot markieren, denn dann geht der *Krieg der Steine* auch auf Konsole wieder los.

Release: 28.6.2016, PS4, Xbox One, PC, Xbox360, PS3, 3DS, PSV
(Ti-Games/Warner Bros)



Heaven's Hope

Ein himmlisches Adventure-Vergnügen



Wer schon immer das Bedürfnis hatte, gegen die Machenschaften der Inquisition vorzugehen, bekommt jetzt seine Chance. Im Adventure *Heaven's Hope* aus dem *Mosaic Mask Studio* schlüpft der Spieler in die Rolle des Engels Talorel, der wegen einer im jugendlichen Übermut abgeschlossenen Wette auf der Erde landet und dort Heiligenschein und Flügel einbüßt. Um das Drama zu vollenden, landet Talorel ausgerechnet in der Stadt *Heaven's Hope*, in der gerade eine finstere Inquisitorin die politische Macht an sich reißen will.

Zurück in den Himmel, heißt die Devise. Möglichst ohne vorher Probleme auf der Erde zu bekommen ... Klingt einfach, stellt aber Figur und Spieler vor angenehm ausufernde Probleme.

Die Optik und Musik des Spiels überzeugen vom ersten Moment an – liebevoll gezeichnete Hintergründe, klassisches 2.5 D und ein Held, der an *Guybrush Threepwood* aus der *Monkey Island*-Reihe erinnert. Die Musik bildet einen stimmungsvollen Rahmen, der mit dem Spielerlebnis verschmilzt.

Wie in jedem klassischen Adventure besteht das Spielziel im gezielten Interagieren mit den Orten, Gegenständen und Personen. Informationen erhält der Spieler durch

Ausfragen der Personen und das Sammeln von Gegenständen. Diese müssen im Spiel kombiniert und eingesetzt werden. Leider funktioniert dieses klassische Handlungselement eines Point'n'Click-Adventures in einigen wenigen Fällen nicht so gut und logisch wie gehofft, da sich einige Objekte nur schwer anwählen lassen. Hier hilft nur hartnäckiges Ausprobieren.

Die Rahmenhandlung umfasst etwa 12 Stunden Spielzeit, die von einigen Minispielen unterbrochen wird. Diese lassen sich nach einiger Zeit glücklicherweise abbrechen, sodass auch Spieler, denen solche Einschübe keinen Spaß machen, dadurch keinen ungewollten Spielstopp erleben. Insgesamt machen diese Minispiele sowieso nur einen winzigen Teil des Spielerlebnisses aus.

Die Szenarien stecken voller irrer Einfälle und strotzen nur so vor überquellender Kreativität. Die Plotschreiber bedienen sich bei der Popkultur; zitieren *Monty Python* und Douglas Adams. Es lohnt sich daher wirklich, sich die Zeit zu nehmen, jeden neu spielbaren Raum gründlich zu untersuchen, um nicht nur den Plot zu verfolgen, sondern die vielen Details zu entdecken.

Große Freude bereiten auch die Sidekicks in Form der Engelfreunde Talores Myri-el und Azael und einige spielbare Neben-

charaktere. Myri-el und Azael kommentieren das Spiel mit mal mehr, mal weniger hilfreichen Tipps. Die Sprachaufnahmen sind gelungen, man hört den Spaß bei der Arbeit – die Charaktere ächzen, schreien, stöhnen und lachen angenehm, sodass man sich die Dialoge gerne mehrfach anhört.

Leider kommt das Spiel trotz all dieser Vorzüge zu Beginn nicht so richtig in Gang. Sobald aber die ersten zehn Prozent des Spiels geschafft sind (etwa 60 Spielminuten – ohne Konsultation der Komplettlösung), tobt der Wahnsinn in der Handlung und das Spiel beginnt erst richtig.

Durchhalten unbedingt empfohlen – es lohnt sich! Insgesamt präsentiert sich *Heaven's Hope* als solides, sehr unterhaltsames Spiel, das himmlisch schrägen Spielspaß verspricht.

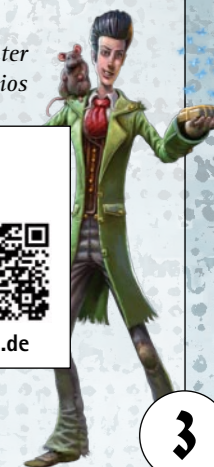
Text: Laura Richter
Bilder: Mosaic Studios

Heaven's Hope
(Mosaic Mask Studio)

Plattformen
PC, Mac

Webseite

www.heavenshope-game.de



TOTAL WAR WARHAMMER



Spektakuläre Kombination aus Echtzeitstrategie und Tabletop-Fantasy

In den bisher erschienenen Teilen der *Total War*-Serie haben wir Feldzüge aus der Antike, aus dem Mittelalter aus der Kolonialzeit nachgespielt und unsere Reiche bis zum jeweils bekannten Ende der Welt ausgeweitet. Wir haben Persönlichkeiten übernommen, die wirklich gelebt haben und mit ihren Heeren in die Schlacht gezogen sind. Zug um Zug eroberten wir verfeindete Territorien, bis die gesamte Karte in unserer Flagge erstrahlte. So macht Geschichte Spaß, auch wenn wir sie damit eigentlich völlig auf den Kopf gestellt haben.

Etwas andere Geschichtsschreibung

Games Workshops Warhammer-Welt ist dagegen ein martialisches Fantasyuniversum mit Zwergen, Elfen, Orks, Goblins und

Vampiren, voller fiktiver Legenden, Heldensagen und epischer Schlachten. Dennoch gibt es Parallelen zur realen Welt, da die Geografie von Warhammer an die reale Weltkarte angelehnt ist. Die menschlichen Fraktionen erinnern an die europäischen Großmächte des Mittelalters, und manche Nebenfiguren sind eine Hommage an echte historische Persönlichkeiten.

Die Fusion beider Marken war somit ein fast schon folgerichtiger Schritt. Passend zum 15. Jubiläum der *Total War*-Reihe hat sich *Creative Assembly* den britischen Tabletop-Giganten für eine Geschichtsstunde der besonderen Art ins Boot geholt.

Wer Warhammer kennt, wird sich in *Total War: Warhammer* gleich zuhause fühlen. Mit den zu Beginn spielbaren vier Fraktionen *Zwerge*, *Imperium*, *Vampire* und *Grünhäute* (Orks und Goblins)

wird das alte Konzept der *Total War*-Reihe stark modifiziert und durch spannende Neuerungen ergänzt.

Schließlich handelt es sich nicht um Kulturen unterschiedlicher ethnischer Herkunft, sondern um phantastische Rassen, die ihre persönlichen Stärken und Eigenarten mitbringen. Jede Fraktion spielt sich anders als der Rest und hat einen *legendären* Anführer, der auch der Protagonist der jeweiligen Questen innerhalb der Kampagne ist.

Als fünfte spielbare Fraktion werden die *Chaoskrieger* ins Spiel kommen, die sich via Vorbestellung freischalten lassen (und später vermutlich als kostenpflichtiger DLC zur Verfügung stehen dürften).

Als fünfte spielbare Fraktion werden die *Chaoskrieger* ins Spiel kommen, die sich via Vorbestellung freischalten lassen (und später vermutlich als kostenpflichtiger DLC zur Verfügung stehen dürften).

Fraktionen mit Charakter

Wer sich zum Beispiel für die Zwergenkampagne entscheidet, wird schnell mer-



ken, dass die geringe Körpergröße der Wichte durch eine brachiale Kriegsmaschinerie und enorme Feuerkraft kompensiert wird. Doch bevor wir in die gigantischen Massenschlachten gegen die Grünhäute marschieren können, müssen wir unsere Truppenstärke bündeln. So vereinen wir die Zwergestämme, was uns nicht nur neue Ressourcen und Technologie bringt, die wir in umfangreichen Skillbäumen erforschen müssen, sondern auch neue Verbündete im Kampf gegen die wachsende grünhäutige Bedrohung. Jede Kampagne bringt eine individuelle Questliste mit sich und erweitert das Spiel um eine weitere erzählerische Komponente, die es so bislang nicht in *Total War* gab. Ein interessantes Feature dieser Art ist das *Buch des Grolls*, in dem die Zwerge sämtliche Fehden notieren. Im Laufe der Kampagnen müssen wir diese Untaten sühnen, um die Zufriedenheit in den eigenen Reihen zu garantieren.

Kommt es schließlich zur Konfrontation, können wir den Ausgang auswürfeln lassen oder das Heer selbst in die Schlacht führen. Hier tritt eine weitere Neuerung in Kraft. Besonders magiebegabte Einheiten können von den *Winden der Magie* profitieren. Diese sind auf der Karte unterschiedlich vertreten und können je nach Konzentration

einen strategischen Unterschied bedeuten, je nachdem wie stark sie sind.

Die Würfel sind gefallen

Entscheiden wir uns für die Schlacht, stellen wir unsere Schlachtformationen erst strategisch auf, bevor das Kriegshorn geblasen wird. Hierbei wird besonders deutlich, dass sich Einheiten nicht lediglich in Infanterie, Kavallerie und Artillerie aufteilen. Es gibt beispielsweise zum ersten Mal in der *Total War*-Reihe auch fliegende Einheiten und Monster. Unser Zwergenkönig sitzt auf einem Thron, der von seinen Gefolgsleuten getragen wird, und Kaiser Karl Franz vom Imperium reitet einen fliegenden Greifen, der Feinde in die Luft schleudern kann. Die Zwergenregimenter punkten durch ihre pure Feuerkraft, während die Grünhäute durch Masse und Körperkraft die feindlichen Schlachtreihen kräftig durcheinander wirbeln. Riesen trampeln durch die Formationen und beißen dem einen oder anderen Soldaten den Kopf ab. Trolle würgen ätzenden Mageninhalt hervor und verursachen großen Schaden. Aus den hinteren Reihen feuert die Goblinschleuder bemannte Geschosse in die Luft, die wir selbst steuern können, um sie dann möglichst effektiv in die Formationen des Gegners zu lenken.

Der Orkschamane beschwört einen Feuerball, der sich verheerend für das Imperium auswirkt. Zum Glück ist der Gebrauch mächtiger Magie pro Gefecht stark begrenzt. Heldenfiguren können an vorderster Front kämpfen und haben durch ihren Heldenbonus einen enormen Vorteil. Sind sie allerdings besiegt, dauert es wertvolle Zeit, bis sie wieder kämpfen können. Die Folge ist eine signifikante Senkung der Moral, und verlorene Truppen müssen wieder durch Level 1-Einheiten ersetzt werden.

Total War: Warhammer versetzt uns in die wohl spektakulärste Kombination aus Echtzeitstrategie und Tabletop-Fantasy und bietet mit dem unverwechselbaren Charakterdesign von Warhammer eine prachtvolle Fantasiekulisse mit epischem Ausmaß, welche in dieser gewaltigen Größe so noch nie auf dem Bildschirm zu sehen war. Die Veröffentlichung des Spiels erfolgt voraussichtlich am 24. Mai 2016.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Sega/
Creative Assembly



Total War: Warhammer
(Sega/Creative Assembly)

Plattform
PC

Webseite
<https://warhammer.totalwar.com>



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



2016 CONQUEST

03. bis 07. August 2016
Rittergut Brokeloh bei Hannover

www.Live-Adventure.de

SPIELENEUHEITEN Frühjahr 2016

Nach dem frostigen Winter geht es Richtung Sommer. Wir haben für Euch auf der Spielwarenmesse Nürnberg nach interessanten Neuheiten Ausschau gehalten und stellen Euch eine Auswahl vor.

In *Ashes: Aufstieg der Phönixmagier* (Plaid Hat Games) kämpfen zwei Magier gegeneinander. Mit Karten und Würfeln werden Verbündete beschworen, um den Mitspieler zu attackieren. Wer zuerst keine Lebenspunkte mehr besitzt, verliert.

Bei *Boss Monster: Baue deinen Dungeon!* (Pegasus Spiele) wird mit Karten eine Höhle mit Monstern und Fallen gebaut. Für Helden, die beim Durchstreifen der Höhlen sterben, erhalten die Spieler Siegpunkte.

Die Spieler bahnen sich bei *Fireteam Zero* (Heidelberger Spieleverlag/Ulisses Spiele) einen Weg vorbei an tödlichen Monstern, mit dem Ziel, das ultimative Böse zu besiegen. Spezielle Fähigkeiten der Spieler werden durch ein Kartendeck dargestellt.

Game of Thrones: Das Trivia-Spiel (Fantasy Flight Games) beinhaltet Fragen rund um die gleichnamige TV-Serie. Richtige Antworten werden mit der Herrschaft über Orte belohnt. Wer die meiste Orte kontrolliert, gewinnt.

Bei *Das Grimoire des Wahnsinns* (Iello) sind die Spieler angehalten, ein gefährliches Buch zu schließen. Damit dies gelingt, müssen die Spielkarten taktisch klug

ausgespielt und alle Monster aus dem Buch besiegt werden.

Mage Wars Academy: Grundspiel (Arcane Wonders) ähnelt *Mage Wars Arena*. Wie beim Original duellieren sich zwei Zauberer, dieses Mal jedoch nicht auf einem Spielbrett. Außerdem wurden die Regeln vereinfacht und der Einstieg erleichtert.

Relic: Hallen von Terra (Heidelberger Spieleverlag) erweitert *Relic* um einen neuen Spielplan, welche das Heilige Terra und den roten Planeten Mars darstellt. Des Weiteren sind drei neue Szenariobögen sowie Gefahren-, Missions- und Verderbniskarten enthalten.

Bei *Star Wars: Rebellion* (Fantasy Flight Games) müssen sich die Spieler im Konflikt zwischen Imperium und Rebellenallianz für eine Seite entscheiden. Sie entsenden als imperialer General Truppen oder kämpfen als Anhänger der Rebellen mit Guerillataktiken und Sabotage.

T.I.M.E. Stories: Hinter der Maske (Space Cowboys) ist die 2. Erweiterung zu *T.I.M.E. Stories*. Die Reise führt nach Ägypten im Jahr 1146. Im Tal der Könige soll das Geheimnis eines Pharaos gelüftet werden.

Bei *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* (Heidelberger Spieleverlag) bekämp-



fen die Helden der Alten Welt gemeinsam Orks, Goblins, Ghoule, Rattenmenschen, Trolle und andere Kreaturen.

Werwölfe: Vollmondnacht (Ravensburger Spieleverlag) wird nur eine Runde gespielt. Doch auch hier versuchen Werwölfe Dorfbewohner umzubringen und umgekehrt.

Die Zwerge: Die Saga-Erweiterung (Pegasus Spiele) erweitert das Grundspiel *Die Zwerge* um einen neuen Spielplan, 75 Ork-, Troll- und Albae-Figuren, weitere Miniaturen und neue Szenarien und Bedrohungen.

Text: Tara Moritzen





AVENTURIA

Kooperative Abenteuer in Aventurien



Aventuria ist ein rasantes Kartenspiel für einen bis vier Spieler ab 14 Jahren von *Ulisses Spiele*. Darin übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Helden aus Aventurien, der Welt des bekannten Rollenspiels *Das Schwarze Auge* (DSA). Im Duell-Modus treten die Helden gegeneinander an, während sie sich im kooperativen Abenteuer-Modus als Gruppe zusammenschließen, um spannende Abenteuer zu erleben. Für die Zauberwelten berichten Spieleautor Christian Lonsing und Ulisses-Produktmanager Michael Mingers über das Spielprinzip.

Als *Aventuria* zuerst von den beiden Autoren Michael Palm und Lukas Zach dem Verlag vorgestellt wurde, war es *nur* ein Duell-Spiel zwischen verschiedenen Charakteren aus der Welt des Rollenspiels *Das Schwarze Auge*. Diese spannende Duellmechanik zwischen zwei oder mehr Fantasy-Charakteren fetzte bereits, besaß darüber hinaus aber auch noch eine Reihe an völlig neuen Mechanismen, die wir in dieser Form noch nirgendwo gesehen

hatten. Auch wenn das Spiel so bereits sehr viel Spaß bereitete, wollten wir noch einen weiteren Modus einbauen, in dem die Spieler nicht gegeneinander antreten sollten, sondern zusammen ein Abenteuer erleben konnten. Dafür wurden von Christian Lonsing und Markus Plötz auf Basis der Duellregeln neue Abenteuerregeln entworfen. Wir hatten kurz vorher die Entwicklung der 5. Edition für *Das Schwarze Auge* abgeschlossen, und

Aventuria sollte zeitnah erscheinen können. Also bedeutete das weitere durchgearbeitete Abende und Wochenenden, um das Kartenspiel auf den richtigen Weg zu bekommen.

Eines gleich vorweg: Ein *Aventuria*-Abenteuer ist in keinerlei Hinsicht vergleichbar mit einem Rollenspiel-Abenteuer. Im Grunde besteht es aus einem normalen *Aventuria*-Duell, nur mit dem Unter-



Gegnerkarte – mit entsprechenden Konsequenzen für die Helden durchführte.

So weit so gut, ein prima Konzept. Nun mussten die Kämpfe entsprechend aufgebohrt und jedem ein besonderer Aspekt verliehen werden, der nicht nur die Story transportiert, sondern die Helden vor immer wieder neue taktische Herausforderungen stellt. Um die Spieltiefe an dieser Stelle zu vergrößern, führten wir für die Helden Talente ein, die im normalen Duellmodus (momentan jedenfalls) nicht vorkommen. Anstatt also immer nur auf Nahkampf, Fernkampf, Magie und Ausweichen zu würfeln, konnten (bzw. mussten) sich die Helden nun auch in illustren Kenntnissen wie *Wildnisleben*, *Willenskraft* oder *Körperbeherrschung* beweisen.

Neben diesen für den kooperativen Kampfmodus erweiterten Regelmechanismen verfügt jedes *Aventuria*-Abenteuer (bzw. jeder Akt eines längeren Abenteuers) über einen Abschnitt mit der Vorgeschichte. Im Lauf dieser Vorgeschichte erfahren die Helden, warum sie eigentlich hier sind und was sie machen. Über eingestreute Talent-Proben haben sie die Möglichkeit, sich die Vorbedingungen des unweigerlich folgenden Kampfes zu erschweren oder zu erleichtern.

Im Grunde besteht der Abenteuermodus also aus einem Kampf nach den normalen Duellregeln, mit Erweiterungsregeln für die gemeinsam kämpfenden Helden und ihre Kontrahenten, die Schergen und Anführer. Das Ganze ist angereichert mit einer atmosphärischen, unterhaltsamen Geschichte, die zu diesem Kampf hinführt und ihm einen Sinn verleiht.

Da verschiedene Spielergruppen aber unterschiedliche Spielstärken aufweisen und sich bei mehrmaligem Spielen eine gewisse Cleverness abzeichnet, haben wir weitere vier verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeführt, von *Weichei* bis *Wir werden alle sterben!* Damit könnt Ihr die Abenteuer genauso herausfordernd gestalten, wie Ihr es für richtig haltet.

Das Grundspiel, die *Aventuria Abenteuer-Spiel-Box*, ist im März erschienen und enthält mit vier Helden samt Heldenmarkern, 120 Aktionskarten, 126 Abenteuerkarten, über 70 Spezialmarkern, Würfeln und dem Heft mit Regeln und Abenteuern alles, was Ihr für Runden mit bis zu vier Spielern benötigt. Verschiedene Erweiterungen sind in Planung und sollen das Spielerlebnis in Zukunft weiter ausbauen.

Text: Christian Lonsing und Michael Mingers
Bilder: Ulisses Spiele



156 Seiten, 17 x 24,5 cm, Hardcover, illustriert von Mark Stacey, ISBN 978-3-938922-92-7, 24,90 Euro



schied, dass es sich nicht um einen Kampf der Spieler gegeneinander handelt, sondern um ein kooperatives Spiel, bei dem die Helden Seite an Seite gegen ... Ja, gegen was eigentlich? ... kämpfen. Das war die Frage.

In einem Duell kämpfen zwei gleichberechtigte Helden gegeneinander, aber im Abenteuermodus musste das Ganze anders funktionieren. Zum Glück hatten Michael und Lukas gute Vorarbeit geleistet. Bei jedem Kampf würde eine Reihe zufällig ermittelter *Schergen* auftreten (z.B. *Räuber* bei einem Überfall im Wald oder *Wächter* bei einem Kampf in einer Burg), angeführt von einem oder mehreren Anführern. Zu Beginn jeder Runde hatte jeder Held die Gelegenheit, sich mit neuen Karten aufzurüsten und Schaden auszuteilen, danach waren die Gegner an der Reihe, die jeder einen oder mehrere Aktionswürfel mit dem W20 auf seiner eigenen Aktionstabelle – der Hauptbestandteil der

www.ZAUBERFEDER.DE

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN BEI
www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

BUSHIDO

Strategisches Miniaturenspiel mit fernöstlichem Flair

Bushido bedeutet *Der Weg des Kriegers* und umschreibt den Verhaltenskodex der höhergestellten japanischen Krieger. Das Spiel ist allerdings nicht in einem historischen Setting angesiedelt, sondern in einer phantastisch-mythologischen Welt, die sich am feudalen Japan orientiert. Ort der Geschehnisse sind die *Jwar Inseln*. Hier kämpfen die unterschiedlichsten Fraktionen gegeneinander. Einige treten für ein Gleichgewicht der Ki-Kräfte ein, während andere von Machtgier getrieben sind und dem Ausgleich entgegenstehen. Die Parteien bestehen zum Teil aus Menschen, sind aber durchzogen von mythologischen Einflüssen. So ist die *Prefektur von Ryu* zwar beinahe gewöhnlich, dennoch kann sich ein kleiner Drache in ihren Reihen befinden. Andere Fraktionen wiederum bestehen gänzlich aus übernatürlichen Wesen, wie etwa die *Savage Wave*, die sich aus den dämonischen Horden der *Oni* und *Bakemono* rekrutiert, oder dem von Untoten durchzogenen *Cult of Yurei*.



Takashi Hiro aus der Prefecture of Ryu und ein Oni der Savage Wave.

Modelle

Bushido-Modelle sind aus Metall und weisen einen sehr hohen Qualitäts- und Detailgrad auf. Sie haben realistische Proportionen, und normalgroße Modelle stehen auf 30 mm Lippen-Basen. Viele der Figuren müssen zusammengebaut werden. Die Passgenauigkeit der Teile ist sehr gut, dennoch ist durch die filigrane Gestalt etwas Fingerspitzengefühl gefragt.



Um Bushido zu spielen, benötigt man also lediglich zwei Fraktionen aus etwa sechs bis sieben Modellen, einige Würfel und einen Untergrund zum Spielen. Bushido nutzt Spielflächen von lediglich 24 x 24 Zoll (ca. 60 x 60 cm). Damit kann man auch schön gestaltete Spielplatten noch gut verstauen und transportieren. Die geringe Fläche lädt zum Geländebau sogar geradezu ein.

Gespielt werden bei Bushido immer Szenarios. Davon gibt es eine ganze Menge zur Auswahl. Häufig geht es um das Einnehmen und/oder Verteidigen von Zielpunkten. Dabei ist die Ausrichtung und Stellung der einzelnen Miniatur ein wichtiges Element, zum Beispiel um die Bewegung des Gegners zu blockieren.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, ein Modell zu aktivieren. Jedes Modell kann bis zu zwei Aktionen durchführen und dazu auch zu unterschiedlichen Zeitpunkten des Spiels aktiviert werden. Ein wichtiges Element im Spiel ist die Erschöpfung von Modellen, denn wer bereits aktiviert wurde, ist müde, wer zweimal aktiviert wurde, erschöpft. Allerdings können diese Zustände zum Beispiel durch Angriffe auch vom Gegner erzwungen werden. Damit verliert man unter Umständen Aktivierungen.

Wenn ein Modell Aktionen ausführt, können einige davon Ki-Punkte kosten. Diese dürfen eingesetzt werden, um die Erfolgsaussichten zu verbessern. Ki wird von den Modellen jede Runde aufgebaut und ist damit eine Ressource, die man mit Bedacht einsetzen sollte, die aber den Ausgang einer Aktion nennenswert beeinflussen kann. Kommt es zu einem vergleichenden Würfelwurf, etwa bei Kämpfen, müssen beide Spieler die ihnen zur Verfügung stehenden Würfel auf Angriff und Verteidigung aufteilen. Dies

geschieht geheim und erfordert etwas Fingerspitzengefühl beim Abwägen.

Durch diese Mechanismen entwickelt Bushido seine Stärke. Bei vielen anderen Spielen ist der taktische Part erledigt, sobald sich die Modelle erreicht haben. Auch im Eins zu Eins-Gefecht beeinflussen die Optionen des Gegners die eigenen Entscheidungen, derer es dann noch etliche gibt. Eine Art Pokeratmosphäre entsteht durch das geheime Abschätzen der Möglichkeiten.

Für das Spiel werden alle zwei Monate neue Modelle veröffentlicht, die durch immer andere *Traits* und *Feats* neue Möglichkeiten für die Spielweise einer Fraktion mitbringen. Inzwischen sind bereits Modelle der 28. Veröffentlichungswelle angekündigt, und das Spiel besitzt acht unterschiedliche Fraktionen. Die neunte Fraktion *Jung Pirates* wirft bereits ihren Schatten voraus.

Text: Christian Schmal
Bilder: GCT Studios



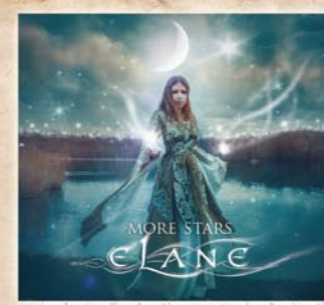
Konzept eines unveröffentlichten Haifischmenschen aus der bevorstehenden neuen Fraktion Jung Pirates.



Karten

Den Modellblisten liegen Karten mit Werten der jeweiligen Modelle bei. Diese enthalten alle *Statistics*, *Traits*, *Feats*, *Effekte*, *Wundenstatus* und so weiter. Die speziellen Fertigkeiten (*Feats*) eines Modells werden im Normalfall auch direkt auf dessen Karte erläutert, sodass man nicht lange im Regelbuch suchen muss. Die vielen Symbole, die dabei verwendet werden, sind zunächst zwar gewöhnungsbedürftig, nach ein paar Spielen aber nicht mehr schwierig zu verstehen. Grundsätzlich ist der Aufbau der Karten übersichtlich und gut verständlich.

Neben den Charakterkarten, die den Miniaturen beiliegen, können auch Kartenpacks zu den einzelnen Fraktionen hinzugekauft werden. Diese enthalten Karten mit Ausrüstung, die man Modellen zuordnen kann, Themen, die den Aufbau von *Warbands* zwar die Auswahl einschränken, dafür aber mit Sonderregeln belohnen, sowie alternative Charakterkarten für Modelle.



VON DER IDEE ZUM SPIEL

Ein Blick hinter die Kulissen des Heidelberger Spieleverlags

Justice League – Hero Dice ist ein Würfelspiel aus dem *Heidelberger Spieleverlag*. Dabei übernimmt jeder Spieler die Rolle eines der Helden aus dem bekannten DC-Universum, die zusammen als *Justice League* gegen ihre Erzfeinde kämpfen. Jeder Held hat dabei ein eigenes Würfelset, das verschiedene, zu ihm passende Fähigkeiten enthält. Durch das Würfeln bestimmter Aktivierungssymbole und den geschickten Einsatz ihrer Heldenkarten versuchen die Spieler, das Eindringen der Schurken in ihre Stadt zu verhindern.

Wie viel Arbeit hinter diesem auf den ersten Blick simpel erscheinenden Konzept steckt, beschreibt Sabine Machaczek für die Zauberwelten.

Spiele zu produzieren ist eigentlich ganz einfach: Am Anfang steht die Idee. Dann entwickelt der Autor aus dieser Idee ein Spiel, stellt es einem Verlag vor und dieser kümmert sich um Feinschliff, Design, Produktion, Werbung und Vertrieb. Na gut, ganz so einfach ist es vielleicht doch nicht ...

Die Entwicklungsgeschichte von *Justice League – Hero Dice* begann bereits im Mai 2011. Damals hatte der Spieleautor Andreas Schmidt die Idee zu einem Superman-Würfel. Er ließ sie etwas ruhen, beschäftigte sich zwischendurch mit anderen Ideen, brütete immer wieder darüber ... und ein Jahr später war diese Idee zu einem richtigen *Superman-Würfelspiel* mit sechs Würfeln in drei verschiedenen Farben angewachsen, und was mit Superman funktioniert, klappt doch sicher auch mit *Batman*? Andreas bastelte Prototypen für seine *Batman-* und *Superman-Würfel* (Standardwürfel, die er mit ausgedruckten heldenspezifischen Symbolen beklebte) und los ging das Ausprobieren.

Als Autor einiger anderer bereits veröffentlichter Spiele (z. B. *Der Hobbit im Kosmos Verlag* oder *Polterfass* von *Zoch*) hatte Andreas eine gewisse Erfahrung im Entwickeln von Spielen, doch bis die Verteilung der Symbole auf den Würfeln zu der von ihm angestrebten Zufallsverteilung führte, dauerte es dennoch eine ganze Weile. Dann war es an der Zeit, den Prototypen nicht mehr nur alleine, sondern mit Familie,



Freunden und anderen Interessierten auszutesten. Eine solche Testspielphase kann sich je nach Komplexität des Spieles sehr lange hinziehen, in diesem Fall waren es drei bis vier Monate für die reinen Würfelmechanismen.

Ein Spiel tatsächlich an einen Verlag zu verkaufen, ist eine große Hürde, an der die meisten Autoren scheitern. Dem Heidelberger Spieleverlag werden etwa fünf Spiele pro Woche von Hobby-Spielentwicklern angeboten, einen Prototypen fordert die Redaktion nur von den wenigsten an. Das kann viele Gründe haben: mal passt das Spiel nicht ins Verlagsprogramm, mal gibt es bereits zu ähnliche Spiele auf dem Markt oder die Spielidee kann einfach nicht überzeugen.

Andreas gelang es jedoch, den Heidelberger Spieleverlag für sein Würfelspiel mit den DC-Helden zu begeistern. Die Idee, dass jeder Held einen eigenen Würfelmechanismus hat, der zu seinen Fähigkeiten und seinem Charakter passt, überzeugte. Doch ein reines Würfelduell, bei dem man lediglich durch Glück gewinnt oder ver-

liert, war in den Augen des Verlags noch kein Spiel, sondern lediglich die Grundlage für eines. Deshalb sollte Andreas weiter an dem Projekt arbeiten und mehr Entscheidungsmöglichkeiten einarbeiten.

Weitere Versionen des Spiels entstanden, wurden testgespielt und wieder verworfen. Es gab zum Beispiel eine Version mit Bluffmechanismus, die bei Superman wunderbar funktionierte, aber bei *Batman* scheiterte.

Interessante Ansätze hatte eine Version, bei der die Helden der *Justice League* nicht mehr direkt gegeneinander, sondern gegen Schurken kämpfen – Gewinner ist, wer dadurch am meisten Ruhmpunkte erringen kann.

(Knackpunkt aller bis dahin entstandenen Versionen war, dass die Helden der *Justice League* direkt oder indirekt gegeneinander kämpften, obwohl sie doch eigentlich als vereinte Front gegen das Böse stehen sollten. Schließlich entwickelte die Heidelberger-Redaktion in Abstimmung mit Andreas einen kooperativen Spielmodus, bei dem alle gemeinsam gegen die Schurken kämpfen.

Auf Verlagsseite begann in der Zwischenzeit bereits die Produktionsplanung. Heiko Eller, Chefredakteur und Produktionsmanager beim Heidelberger Spieleverlag, informierte sich unter anderem auf der Spielwarenmesse in Nürnberg 2014 über geeignete Würfelproduzenten und Druckereien.

Zahlen wurden jongliert und ein Verkaufskonzept, bei dem jeweils ein Held pro Box erscheinen sollte, wurde ausgearbeitet. *Superman* und *Batman* sollten als erste Boxen gleichzeitig erscheinen, weitere Helden-Sets nach und nach folgen. Ende 2014 erwarb der Verlag die internationalen Lizenzrechte für *Justice League* von *Warner Brothers Entertainment* (Was schnell geschrieben, in Wahrheit aber langwieriger Papierkram ist).

Ein vorläufiges Spieldesign wurde erarbeitet (Januar 2015) und erneut ein funktionierender Prototyp gebaut. Diesen prüften nun sowohl die Redaktion als auch Andreas und seine Spieltester auf Herz und Nieren. Außerdem wurde das Spiel um eine Solovariante erweitert, mit der man als einzelner Held gegen die Schurken des Spiels kämpfen kann. Langsam erfuhr *Justice League – Hero Dice* nach und nach mehr Feinschliff, sowohl was die Spielmechanik als auch das Design angeht.

Die Illustrationen lieferte die Warner-Datenbank, doch das Layout von Box, Würfeln, Markern, Regel, Karten und Heldenbögen musste von Grund auf erarbeitet werden. Neben der Covergestaltung, die den Kaufentscheid maßgeblich beeinflusst, ist vor allem die Gestaltung der Würfel- und Kartensymbole besonders wichtig. Diese sollen nämlich möglichst intuitiv sein, um das Spiel nicht unnötig kompliziert zu machen.

Während das Redaktionsteam noch am Spiel arbeitete, wurden bereits internationale Partnerverlage angefragt, ob sie eine Version des Spiels in ihrer Landessprache

verwirklichen wollen. Denn je mehr Spiele auf ein Mal produziert werden, desto günstiger werden die Produktionskosten pro Einzelspiel.

Sobald das Layout stand, begann die finale Überarbeitung der Spielregeln und Texte. Hierbei arbeitete der zuständige Redakteur mit externen Korrekturlesern zusammen, die auf Rechtschreibung, Grammatik und auf die Verständlichkeit der Regeltex-te achteten.

Nachdem die Daten von Verlagsseite aus abgeschlossen worden waren, wurden sie via Internet an die entsprechende Stelle bei *Warner Brothers* gesendet. Denn Lizenzprodukte müssen, bevor sie in die Produktion gehen, vom Lizenzgeber genehmigt werden. Dann arbeitete die Redaktion das Feedback von *Warner* ein. Das umfasste Änderungen am Kleingedruckten oder auch Augenfälligeres, wie der Hinweis von *Warner*, dass das DC-Logo auf dem Cover immer hinter einem Aufklapp-Effekt zu stehen habe.

Bis alles passte, vergingen gut und gerne drei Monate mit reichlich Hin und Her.

Als die Druckfreigabe schließlich erteilt wurde, gingen die Daten an die Druckerei, die einen Monat später ein Vorabexemplar als Muster schickte. Nun wurden noch einige kleinere Korrekturen, wie zum Beispiel Farbanpassungen, vorgenommen.

Sobald alle Daten vorlagen und genehmigt waren, begann der eigentliche Druck. Die Spieleproduktion geht relativ schnell, doch die Verschiffung von China nach Deutschland dauert etwa vier Wochen – falls es bei der Zollabwicklung nicht zu Problemen kommt. Da zu diesem Zeitpunkt (September 2015) die *Spiel* in Essen näher rückte, wurden je 100 *Batman-* und *Superman-*Boxen via Luftfracht eingeflogen. Diese wurden für Demospieldunden, Rezensionenmuster, Exemplare für internatio-

Zeitstrahl

03/2011	Erste Idee
03/2012	Würfelmechanik <i>Superman</i>
07/2012	Würfelmechanik <i>Batman</i>
09/2012	Vorstellung des Prototyps beim Verlag
2013	Produktentwicklung <i>Andreas/Verlag</i>
01/2014	Beginn der Produktionsplanung
11/2014	Erwerb der <i>Justice League-Lizenzrechte</i>
01/2015	Erster vollständiger Prototyp
03/2015	Verhandlungen mit der Druckerei abgeschlossen
03/2015	Produktionsfreigabe der Würfel für <i>Superman</i> und <i>Batman</i> ; Produktionsbeginn der Würfel
04/2015	Erste Würfelmuster <i>Superman</i> und <i>Batman</i> treffen ein
04/2015	<i>Finales Design</i> steht
05/2015	Redaktionelle Bearbeitung der Spielregeln (Überprüfung auf Verständlichkeit, Rechtschreibung und Grammatik)
06/2015	Würfelmechanik <i>Flash</i> und <i>Green Lantern</i>
08/2015	Beginn der Verlagsarbeit an <i>Flash</i> und <i>Green Lantern</i>
09/2015	Finale Freigabe von <i>Warner</i> für <i>Superman</i> und <i>Batman</i> ; Druckbeginn der Papierkomponenten
10/2015	Werbematerial wird erstellt, freigegeben und produziert
10/2015	Ankündigung <i>Batman</i> und <i>Superman</i>
10/2015	Spielwarenmesse Essen: Direkte Anlieferung und Verkauf der Vorabexemplare
12/2015	Anlieferung <i>Batman</i> und <i>Superman</i>
01/2016	Offizieller Verkauf <i>Batman</i> und <i>Superman</i> startet
02/2016	Ankündigung <i>Flash</i> und <i>Green Lantern</i>





Wie funktioniert Justice League – Hero Dice?

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden. Zusammen kämpfen sie als Justice League gegen die Schurken, die versuchen, in die Stadt vorzudringen.

Spielt man mit Batman und Superman, werden die Schurkenkarten beider Helden gemischt und als verdeckter Schurkenstapel bereitgelegt. Davon werden zwei gezogen, die links vom Stapel ausgelegt werden (eine offen, eine verdeckt). Dies sind die Schurken in den Außenbezirken der Stadt, die in der nächsten Runde aufs Schlachtfeld rechts vom Schurkenstapel nachrücken. Die Helden können sich immer nur einer begrenzten Anzahl an Schurken auf dem Schlachtfeld stellen. Übersteigt die Gesamtstärke der Schurken (die Zahl auf der Schurkenkarte neben der Faust links oben) das Machtlimit der Helden, bewegen sich die Schurken zu Beginn der nächsten Runde nicht aufs Schlachtfeld, sondern gehen direkt in die Stadt. Bei zwei Helden ist dieses Limit 15. In der Stadt zählt ihre Stärke dann als Minuspunkte. Der übrige Widerstandswert der Stadt zu Spielende gibt an, wie gut die Helden ihre Stadt verteidigt haben.

Die Helden müssen also jede Runde versuchen, so viele Schurken wie möglich auf dem Schlachtfeld zu besiegen. Dazu nutzen sie ihre speziellen Angriffswürfel, ihre Handkarten (von denen jede jeweils einmal pro Spiel eingesetzt werden darf) und die Spezialfähigkeit ihres Heldenbogens.

nale Partner oder den Messe-Vorabverkauf genutzt. Vor der Messe wurden außerdem Werbemittel wie Poster, Autogrammkarten, Webbanner und Printanzeigen gestaltet, die natürlich auch von Warner Brothers freigegeben werden mussten. (Wir erinnern uns: bis zu drei Monate Hin und Her.) Der Vertrieb begann nun damit, das Spiel Händlern vorzustellen, und die Marketingabteilung verschickte Rezensionsexemplare an ausgesuchte Pressevertreter und schaltete Anzeigen in Branchenmagazinen.

Die vollständige Lieferung traf dann kurz vor Weihnachten im Lager der Heidelbären ein. Jetzt begann das Verpacken und Verschicken an die Händler, die seitdem *Justice League – Hero Dice* den Endkunden in ihren Läden anbieten.

Darüber hinaus wurde im Verlag seit Mitte 2015 schon an den nächsten beiden Helden-Sets gearbeitet: *Flash* und *Green Lantern*. Andreas selbst hat bereits die Würfelmechanismen für *Wonder Woman* und *Aquaman* entwickelt und feilt an den Ideen für weitere Helden.

Paolo Parente's Dust Adventures

Rollenspiel im Weltkriegs-Pulp

Wir schreiben das Jahr 1947. Der Zweite Weltkrieg dauert an und hat sich über den ganzen Erdball ausgebreitet. Bündnisse sind zerbrochen und die drei großen Blockmächte der Achse, der Alliierten und der Sinosowjetischen Union SSU sind die Hauptkontrahenten der Auseinandersetzung. Die Entdeckung außerirdischer VK-Technologie durch die Achsmächte in der Antarktis hat der Welt einen Technologieschub verliehen. Laser- und Phaserverwaffen gehören ebenso zur gängigen Ausrüstung wie fortgeschrittene Kampfläufer oder Raketenrucksäcke. Doch die Vrill-Technologie wird auch genutzt, um Menschen genetisch zu modifizieren. So treibt die Achse das Übermensch-Projekt voran, dem bereits Zombiekrieger entsprungen sind. Andere Organisationen befassen sich mit der Erschaffung von Supermensch.

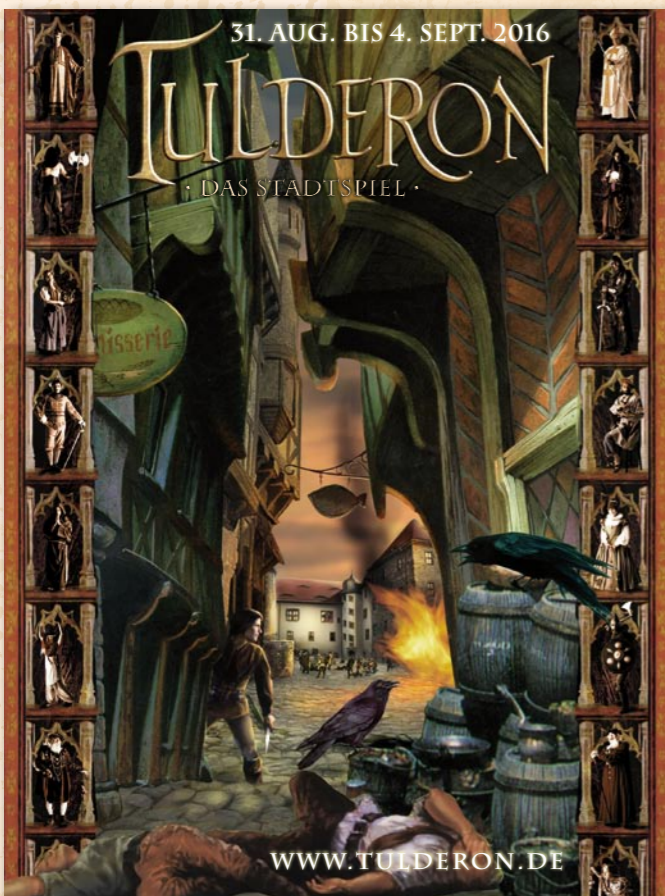


Die Welt von *Dust* wurde von Paolo Parente kreiert und ist durch Brettspiele, Tabletops und verschiedene Comics immer weiter gewachsen. *Dust Adventures* bedient sich des lebendigen Hintergrunds und verleiht ihm nochmals eine enorme Ladung Tiefe. Das Setting liegt nahe genug am historischen Zweiten Weltkrieg, dass man schnell die Welt begreifen kann, bringt aber so viele Pulp-Elemente mit, dass es den dritten Beigeschmack von *Spielen im Dritten Reich* bis zu einem gewissen Grad verliert. Viele sagenumwobene Geheimnisse des Zweiten Weltkriegs werden im Hintergrund aufgegriffen. Seien dies nun die Vrill selbst oder der berühmte *Horton Nurflügler*, der tatsächlich nicht über den Prototypenstatus hinausgekommen ist.

Das Regelsystem von *Dust Adventures* ist nicht zu verworren oder komplex. Der Fokus des Spiels liegt deutlich auf dem Hintergrund. Für Proben bedient man sich den aus anderen Spielen der *Dust*-Reihe bekannten Würfeln mit der 2/2/2-Symbolverteilung. Proben erhalten einen Schwierigkeitsgrad, der die Anzahl der benötigten Erfolge angibt, die Fähigkeiten des Charakters verleihen ihm dazu einen Würfelpool.

Dust Adventures ist ausschließlich auf Englisch bei *MödiPhiüs Entertainment* erschienen. Das 208-seitige Hardcover ist optisch ansprechend, zum Thema passend gestaltet und übersichtlich sortiert. Vor allem wer die Welt von *Dust* bereits aus anderen Spielen kennt, wird mit *Dust Adventures* seine Freude haben, aber auch wer neu in Parentes Universum ist, kann sich hier schnell zurechtfinden.

Text: Christian Schmal
Bilder: MödiPhiüs



ZAUBERHAFTER FRÜHLING

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



Das Larp-Gewandungsbuch

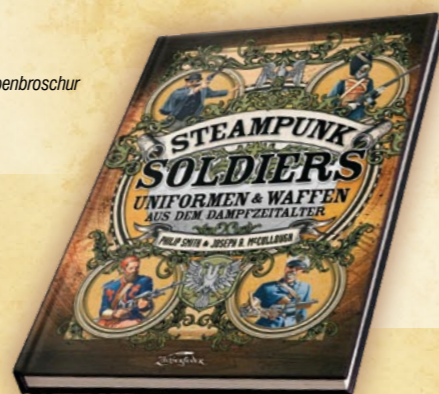
Das LARP Gewandungsbuch

160 Seiten

21 x 29,7 cm, veredelte Klappenbroschur

ISBN 978-3-938922-60-6

nur € 29,90



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

Versengold Liederbücher

Versengold Liederbuch

88 Seiten, DIN A4, Hardcover

ISBN 978-3-938922-41-5

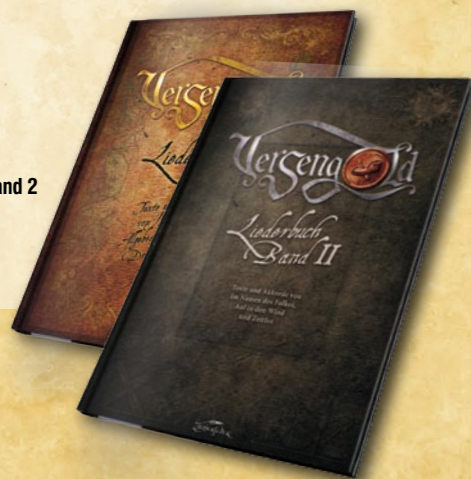
nur € 24,90

Versengold Liederbuch Band 2

72 Seiten, DIN A4, Hardcover

ISBN 978-3-938922-52-1

nur € 24,90



Living Language Dothraki

Living Language Dothraki

Ein Sprachkurs basierend auf der HBO®-Erfolgsserie Game of Thrones

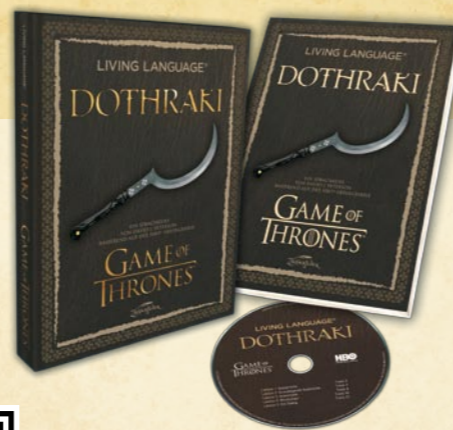
128 Seiten plus Audio-CD

ca. 19 x 14 cm, Softcover im Schubert

ISBN 978-3-938922-90-3

nur € 19,90

Buchtrailer



Rollenspiel

Destiny Quest – Die Legion der Schatten

Michael J. Ward

(Mantikore Verlag, 2015)



Kein schöner Start ins Heldenleben: Nur mit einem Schwert und einem Rucksack ausgerüstet und ohne jede Erinnerung an Dein früheres Leben steckst Du plötzlich in einer unbekanntem Welt voller Monster und Magie und musst Dich Deinem Schicksal stellen. *Legion der Schatten* ist ein Abenteuerspielbuch, bei dem der Leser selbst den Fortgang der Geschichte bestimmt. 939 Stationen laden zum Mitfeiern ein – und das ist nur der erste Band der Geschichte.

Das Buch enthält verhältnismäßig viel Spielmaterial, wie etwa Karten, Anleitungen und ein Glossar mit den Spezialfähigkeiten. Der Plot dreht sich nicht alleine darum, irgendwie mit dem Helden die Geschichte zu überleben und unterwegs ein paar Kämpfe zu bestehen, sondern tatsächlich um ein *Auf-leveln*. Der Held muss immer besser werden, immer bessere Ausrüstung und Fähigkeiten erwerben. Dazu wählt man zuerst eine nach Schwierigkeitsgraden unterteilte Quest aus. Danach geht es los, bis man den ersten Gegner trifft. Überlebt man den Kampf, füllen sich die verlorenen Lebenspunkte automatisch wieder auf. Als Belohnung warten Rüstungsteile, Gegenstände oder Tränke. Hat man davon genug zusammen, kann man sich an immer schwierigere Questen wagen, bis schließlich der Endgegner wartet. Bis es soweit ist, müssen aber jede

Menge spannende, skurrile oder schlicht lustige Abenteuer bestanden werden.

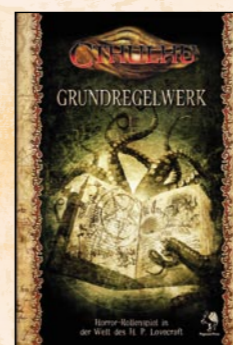
Das Prinzip ist – für ein Abenteuerspielbuch – ungewöhnlich, funktioniert aber und motiviert zum Dranbleiben. Dabei kann das Buch nach einzelnen Questen problemfrei beiseite gelegt werden, ohne dass der Leser fürchten muss, bis zum nächsten Mal die bisherige Handlung vergessen zu haben. Allerdings muss man sehr oft sehr viel mitschreiben, um den Heldenstatus zu verwalten.

Laura Richter

Rollenspiel

Cthulhu – Grundregelwerk 7. Edition

(Pegasus, 2015)



Einst kamen die *Großen Alten* von den Sternen auf unsere Welt. Jetzt schlafen sie, manche weit unter der Erdoberfläche oder im Meer. Doch eines Tages, wenn die Sterne richtig stehen, werden sie sich erheben und erneut auf Erden wandeln.

Basierend auf dem *Cthulhu*-Mythos des Schriftstellers Howard Phillips Lovecraft beschäftigt sich das Horror-Rollenspiel *Cthulhu* mit den schrecklichen und fremdartigen Kräften jener Schrecken aus grauer Vorzeit. Das Rollenspielsystem ist dabei selbst eine Art *Großer Alter* und schlägt seit über 30 Jahren seine Spieler in den Bann. Nun ist bei Pegasus die 7. Edition des Regelwerks auf Deutsch erschienen, mit neuen Spielmechanismen aber weiterhin kompatibel zu den bisherigen Veröffentlichungen.

Das Grundregelwerk für knapp 20,- Euro enthält alles,

was ein Spielleiter zur Gestaltung der Abenteuer benötigt: alle Regeln zur Charaktererschaffung, Hintergründe, Spielhinweise, Zauber und Monster. Spieler benötigen dagegen nur das *Investigatoren-Kompendium* für knapp 13,- Euro.

Das Spiel mit dem Horror ist spannend und tödlich für die beteiligten Charaktere. Es werden keine strahlenden Überhelden verkörpert, sondern Menschen, die nach einem Schusswechsel durchaus ein bis zwei Wochen im Krankenhaus verbringen. Aber die Ermittler können nicht nur körperlichen Schaden nehmen, auch die geistige Stabilität leidet unter den Erlebnissen. Die Begegnungen mit absonderlichen Horrorgestalten können sich so verstörend auswirken, dass schnell eine Geisteskrankheit den Charakter belastet. Allgemein werden die wichtigen Proben mit einem Prozentwurf abgehandelt. Dies ermöglicht eine intuitive Einschätzung der Erfolgchancen.

Auch die Gestaltung kann sich sehen lassen: Der Text wird mit stimmungsvollen Fotos und Zeichnungen aufgelockert, wichtige Regelmechanismen werden beispielhaft in Textboxen hervorgehoben. Neben dem Regelteil wird auf den Hintergrund eingegangen, es finden sich zahlreiche Verweise auf die Werke von H. P. Lovecraft. Wer kostenfrei in die 7. Edition von *Cthulhu* hereinschauen möchte, dem seien die Schnellstartregeln empfohlen. Hier wird auf 32 Seiten das System vorgestellt und ein erstes kurzes Abenteuer präsentiert. Sie sind als Download unter www.pegasus.de

verfügbar, werden aber auch in gedruckter Form angeboten.

Jan Vanvlodorp

Computerspiel

Keep Talking and Nobody Explodes

(Steel Crate Games, 2015)

Roter oder blauer Draht? Oder doch der schwarze? Bei *Keep Talking and Nobody Explodes* kann der richtige Draht über Sieg oder Niederlage entscheiden. Ein Mitspieler hat eine virtuelle *Bombe* vor sich und muss innerhalb weniger Minuten verschiedene Aufgaben lösen, um sie zu entschärfen. Mal gilt es, Symbole in der richtigen Reihenfolge zu drücken, mal müssen Drähte durchgeschnitten oder ein Code muss entschlüsselt werden. Die anderen Teilnehmer sind die Bombenexperten, die ihm anhand ihrer Unterlagen erklären müssen, was er dazu tun muss. Dabei dürfen die Experten die Bombe nicht anschauen und der Entschärfer darf keinen Einblick in die Unterlagen nehmen. Beide Parteien müssen also möglichst effizient zusammenarbeiten. Was zunächst einfach beginnt, wird mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer schwerer und hektischer. Wutausbrüche und gegenseitige Verfluchungen sind nicht ausgeschlossen.

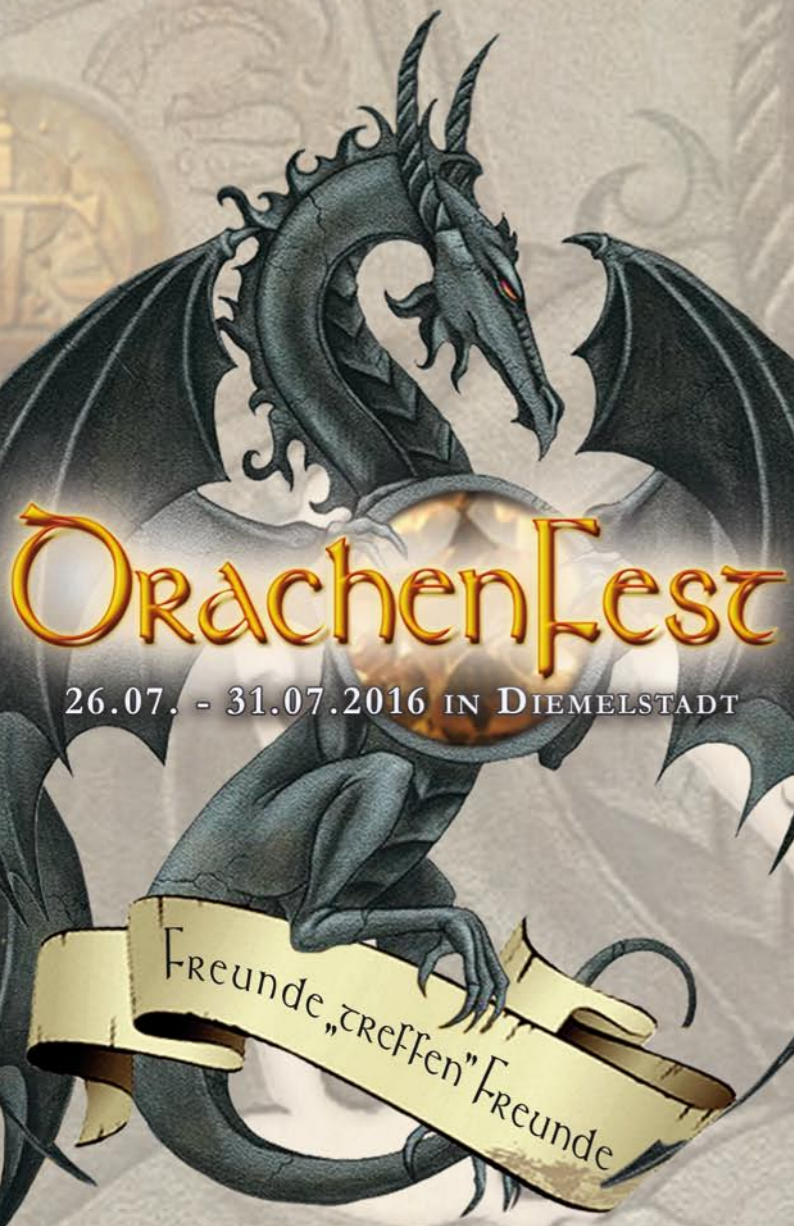
Das innovative Spielkonzept sorgt für einen stundenlangen Riesenspaß unter Freunden. Das Spiel ist nur auf Englisch erhältlich, im Internet findet sich aber schnell eine inoffizielle deutsche Übersetzung der Entschärfungsunterlagen.

Karsten Dombrowski



FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE



26.07. - 31.07.2016 IN DIEMELSTADT



KURZ VORGESTELLT

Das Schwert der Dämmerung

Saladin Ahmed



Roman
Heyne Verlag
432 Seiten, 12,99 Euro
ISBN 978-3-453-31589-1

Dhamsawaat ist die Stadt aller Städte: Prachtvoll, einzigartig und alles überragend, ist sie seit Jahrhunderten Zentrum der Macht und Magie der vereinten Königreiche. Hier lebt auch der alternde Adoullah, der letzte große Ghul-Jäger. Eigentlich will Adoullah nur seine Ruhe, doch als immer mehr Menschen Opfer besonders grausamer Ghule werden, begibt er sich noch einmal auf die Jagd. Und macht gemeinsam mit seinem jungen Assistenten und einer geheimnisvollen Nomadin eine unglaubliche Entdeckung ...

Das Land Og Prähistorisches Rollenspiel

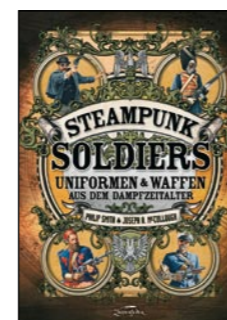


Rollenspiel
Ulisses Spiele
96 Seiten, 19,95 Euro
ISBN 978-3-957-52252-8

Das Land Og erweitert die Maßstäbe von Bier-und-Brezel-Rollenspiel zu Bier-und-Brezel-und-Keule-Rollenspiel! Werde zum Höhlenmenschen, unterhalte dich mit einem Wortschatz von wenigen Wörtern mit den anderen Charakteren und erlebe aufregende Abenteuer in einer Welt, in der Höhlenmenschen und Dinosaurier um den täglichen Braten kämpfen (oder darum, nicht dieser Braten zu werden) und ein Streit noch mit Keulen bei Morgengrauen ausgetragen wird.

Steampunk Soldiers

Joseph McCullough/Philip Smith



Artbook
Zauberfeder Verlag
156 Seiten, 24,90 Euro
ISBN 978-3-938922-92-7

Zwischen 1887 und 1895 reiste der britische Kunststudent Miles Vancroft um die Welt, wobei er die Soldaten der vom ihm besuchten Länder skizzierte und malte. Es war ein Zeitalter dramatischen technologischen Fortschritts, und Vancroft war fasziniert davon, wie der Aufstieg der Dampftechnologie zu Beginn des amerikanischen Sezessionskonflikts die Kriegsführung und die Rolle der an den Kämpfen Beteiligten verändert hatte. Dies ist eine komplette Sammlung Vancrofts überlieferter Zeichnungen. Begleitet werden die Bilder von den dazugehörigen Kommentaren Vancrofts über die Militäreinheiten, die seinen Weg kreuzten.

STELLA – WOMAN'S ACADEMY

Schuluniformen und schwere Geschütze



Stella Woman's Academy von KAZÉ Anime bedeutet süße Actionmädeln in Schuluniformen mit schweren Geschützen. Im bunten Animegewand bieten die Schülerinnen vom C3-Club dem Zuschauer Einblicke in eine Softair-Welt. Dabei steht die junge, unscheinbare Yura im Mittelpunkt, für die sich ein lang gehegter Traum erfüllt: sie darf auf die *Stella Mädchenakademie* gehen.

Auf dem traumschlossartigen Schulgelände kommt sie zunächst aus dem Staunen nicht mehr heraus. Doch noch während sie sich ausmalt, wie ihr neues Leben aussehen könnte, holt sie die Realität ein. Plötzlich ist sie wieder die schüchterne und hilflose Yura, der ihr Leben ständig aus den Händen gleitet. Betrübt muss

sie feststellen, dass ein Neuanfang doch nicht so leicht ist, wie sie ihn sich vorgestellt hatte.

Da sich Yuras Zimmernachbarin noch auf Reisen befindet, erkundet sie auf eigene Faust ihre neue Umgebung. Sie muss erkennen, dass mit ihrer Zimmergenossin etwas nicht stimmt. Diese bunkert nämlich Waffen, Ausrüstung und allerlei Zubehör.

Währenddessen bereiten sich die Clubs der Schule darauf vor, die Neankömmlinge zu umwerben. Aussichtslos scheint dieses Unterfangen für den *C3-Club*, der sich dem Softair-Spiel verschrieben hat. An einer Mädchenschule, auf der viel Wert auf Anmut und gutes Benehmen gelegt wird, darf der fünf Mitglieder starke Club kaum mit Zuwachs rechnen. Als eines der Mitglieder loszieht, um im Zimmer der Clubpräsidentin Ausrüstungsgegenstände zu holen, bietet sich ihr ein bizarres Bild: die als Soldatin verkleidete Yura ist vollkommen in ihre eigene Welt vertieft und scheint auf einem imaginären Schlachtfeld um ihr Leben zu kämpfen. Während Yura die Situation unendlich peinlich ist, steht für das andere Mädchen fest: Yura muss in ihren Club!

Doch trotz des vielversprechenden Auftretts, entpuppt sich das Unterfangen schwerer als geahnt, denn Mauerblümchen Yura will vom Kämpfen und Schießen nichts wissen. Mehrere verrückte Pläne des C3-Clubs scheitern, bis seine Präsidentin zurückkehrt und Yura unter ihre Fittiche nimmt. Je tiefer die neue Schülerin in die Welt des Kriegsspiels eintaucht, desto mehr Selbstbewusstsein entwickelt sie.

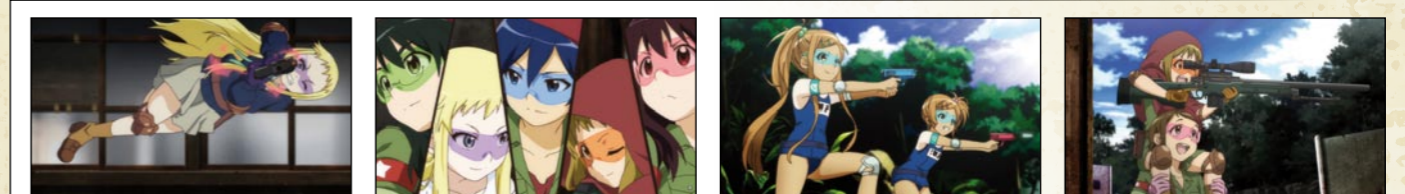
Während sie sich immer mehr auf das Spiel einlässt, lernt sie *frei und selbstbestimmt* zu leben und *doch akzeptiert* zu werden, schüttelt Stück für Stück alte Gewohnheiten ab und sagt, was sie wirklich will. Die neue Freiheit ist trügerisch, denn es lauern unerwartete Schwierigkeiten, die nur darauf warten, gemeistert zu werden.

Ein markantes Merkmal dieser Serie sind Yuras Tagträume, welche herrlich übertrieben die Wunschvorstellungen der schüchternen Schülerin darstellen. Es ist interessant zu sehen, wie Yuras Märchenwelt sich immer mehr in Actionsszenarien verwandelt oder eine verspielt-komische Mischung entsteht. Die Anbindung an die reale Welt bleibt dabei jedoch stets erhalten. Die Kämpfe fallen keinesfalls stereotyp aus, sondern bieten durch viele verschiedene Spielvarianten der Kampfsimulation reichlich Abwechslung. Einzig die Jazzmusik während der Kämpfe will nicht so recht zu der ansonsten gut synchronisierten Serie passen. Dieses kleine Manko stört aber nicht weiter, da das Gesamtpaket vollkommen überzeugt.

Wie sich Yura in der *Stella Mädchenschule* schlägt und ob sie ein Leben im C3-Club, der das genaue Gegenteil der Erwartungen an ihre neue Schule ist, wirklich glücklich macht, erfahrt ihr in *Stella Woman's Academy Vol. 1*.

Wer die Softair-Abenteuer einer durchgeknallten Mädchenbande miterleben möchte, ist mit dieser Anime-Serie gut beraten.

Text: Constanze Helena Höber



buffed und MMORE auf der RPC 2016



► Draußen zu warm? Zu kalt? Zu naß? Kommt zu uns an den Stand und erholt euch vom stressigen Messe-Alltag!

► Holt euch Erfrischungsgetränke, kostenlose buffed- und MMORE-Hefte und Streicheleinheiten von der buffed-Crew ab

► Schaut euch aktuelle und kommende Spielehits in unserem Show-Programm an



Vom 28. bis 29. Mai auf der RPC 2016!

buffed und MMORE sind wieder mit eigener Showbühne vor Ort. Vergünstigte Tickets demnächst bei uns im Shop auf www.buffed.de/rpc2016

ZEHN JAHRE



Rollenspielmesse mit Flair

Wenn PC-Gamer auf Anime-Freaks treffen, raue Wikinger mit Steampunk-Fans zusammensitzen und Cosplayer gegen Larper eine Probestunde des Tabletop-Systems *Warhammer 40K* spielen ... dann hat die *Role Play Convention* (RPC) wieder ihre Tore geöffnet. Am 28. und 29. Mai 2016 findet auf dem Messegelände in Köln die zehnte Auflage dieser Messe rund um alles, was mit Rollenspielen zu tun hat, statt.

Zu entdecken gibt es Neuheiten und Klassiker verschiedener Spielverlage, die Ihr auf großzügigen Spielflächen oft gleich ausprobieren dürft, und aufwändige Präsentationen von Fantasy-Computerspielen. Wer sich darauf freut, die neuesten Entwicklungen unterschiedlicher Spielsysteme einmal aus nächster Nähe in Augenschein nehmen zu können, für den dürfte die RPC auch dieses Jahr wieder ein tolles Event werden. Lesungen bekannter Autoren sowie ein umfangreiches Workshop-Programm mit vielfältigen Themen stehen ebenfalls wieder auf dem Programm. Auf dem Außen-

gelände wartet ein phantastischer Markt mit Ständen, Bühnenprogramm und vielen Darstellern auf die Besucher. Neben dem *Deutschen Liverollenspiel-Verband* werden zahlreiche Larp-Händler mit Angeboten und Aktionen vertreten sein.

Als besonderer Stargast wird Brian Muir vor Ort sein und Workshops und Interviews geben. Er modellierte unter anderem die Maske von *Star Wars*-Schurke Darth Vader und hat an Filmen wie *Alien*, *Indiana Jones*, *Harry Potter*, *Guardians of the Galaxy*, *Star Wars VII* und *Captain America* mitgewirkt.

Mit dabei ist auch wieder Gamerbarde Jan Hegenberg. Der erste deutsche Counter Strike-Sänger, wie er sich selbst einmal bezeichnet haben soll, rockt seit Jahren die Szene der Computer- und Rollenspieler mit Liedern wie *Cheater an die Wand*, *Gamer sind geil* und *Die Horde rennt*. Nicht zuletzt ist die RPC eine Plattform für das Science-Fiction- und Fantasy-Fandom. Gruppen und Vereine präsentieren sich und ihre Arbeit, Cosplayer und Larper tragen

ihre großartigen Kostüme zur Schau und verschiedene Spielergemeinschaften organisieren Community-Treffen. Am Samstag, den 28. Mai, soll auf der RPC sogar der größte *Nerf-Battle* Europas stattfinden. Ziel ist es, eine gewaltige Blasterschlacht mit mindestens 1000 Teilnehmern umzusetzen. Dabei darf jeder mitmachen, der einen Blaster halten kann.

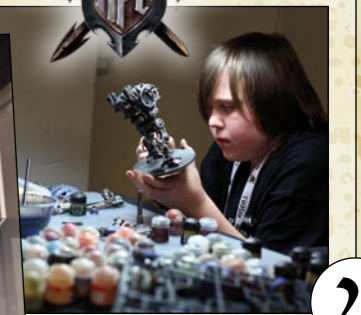
So unterschiedlich die Interessen der Besucher sein mögen, was sie eint, ist die Begeisterung für phantastische Welten und Spielimmersion durch Interaktion und Vorstellungskraft.

Mehr Informationen zur diesjährigen RPC gibt es unter www.rpc-germany.de.

Übrigens: Im Eintrittspreis von 11,50 Euro für ein Tagesticket ist zugleich ein Ticket für den öffentlichen Nahverkehr enthalten.

Text: Karsten Dombrowski

Bilder: Nabil Hanano/RPC Germany



RAPHADONA

Opulenter Abschluss der Amizaras-Trilogie



Die *Amizaras-Chronik*, deren erster Teil im Mai 2011 erschien, birgt Lesevergnügen für Freunde finsterner Geheimnisse und bietet neben der Beschreibung einer abenteuerlichen Suche eine Reise durch die geheimnisvollsten Winkel der menschlichen Geschichte. Die großen Mysterien unserer Existenz werden dabei ebenso enthüllt wie der Ursprung alter Legenden über machtvolle Wesen, die unsere Geschicke lenken. Mit *Raphadona*, dem dritten Band der Chronik, erschien im Dezember 2015 der abschließende Teil der ersten Trilogie rund um die geheimnisvolle Variante unserer Welt.

Liebhaber von Dark-Urban Fantasy, die auch abseits des Mainstreams lesen, werden sich auf den ersten Blick zuhause fühlen.

Die Geschichte im dritten Band unterteilt sich in zwei Handlungsstränge, die später vereint werden. Im Hauptstrang folgen wir Atila und Rafaela, die versuchen, ein dunkles Geheimnis zu lüften. Dabei stoßen sie auf immer größere Widerstände, was sie zu extremen Maßnahmen zwingt.

Der zweite Handlungsstrang folgt Sisyy alias Medea, die bereits mehrere Auftritte in Band 1 und 2 hatte. Ein besonderer Reiz besteht darin, dass Ereignisse aus

den Vorgängern plötzlich in einem ganz anderen Licht erscheinen.

Auch wenn der größte Teil der Handlung wieder an realen Orten wie Istanbul oder versunkenen Mayastädten spielt, ist der dritte Band etwas fantasylastiger als die ersten beiden Bücher. Dies liegt daran, dass engelartige Wesen, die *Ariach*, dieses Mal eine größere Rolle spielen als in den vorherigen Bänden. Ihr Schicksal entführt die Leser an Orte, die den Menschen in der realen Welt verschlossen bleiben.

Tatsächlich gelingt es dem abschließenden Buch, die wichtigsten Fragen, die in den Vorgängerbänden für Spannung sorgten, aufzunehmen und in einem spektakulären Finale aufzulösen. Das Ende werden



ASCHAMDON (Band 1)
720 Seiten, 200 Illustrationen,
Hardcover, 24,80 Euro
ISBN 978-3-9814421-0-6

SARATHOAS (Band 2)
832 Seiten, 300 Illustrationen,
Hardcover, 29,80 Euro
ISBN 978-3-9814421-1-3

Amizaras-Chronik Gesamtausgabe
2350 Seiten, 750 Illustrationen,
Hardcover im Schubler, 99,00 Euro
ISBN 978-3-9814421-3-7

WWW.AMIZARAS.COM

die wenigsten Leser in dieser Konsequenz erwarten, aber es ist packend und der Geschichte würdig.

Durch die Verkaufszahlen mit über 10.000 verkauften Exemplaren ist die Amizaras-Chronik mittlerweile kein Insidertipp mehr und aufgrund der komplexen Hintergrundgeschichte, der vielen Bezüge zu realen historischen Ereignissen und der Darstellung von Sex und Gewalt, ist auch der dritte Band eher ein Buch für volljährige Leser.

Der Roman folgt dem Konzept der ersten beiden Bände, die sich nicht nur durch eine spannende Geschichte auszeichnen, sondern auch aufwändig grafisch gestaltet wurden. Von den über 250 Illustrationen im Buch stammen manche aus historischen Quellen, andere wurden von den hervorragenden Illustratoren Helge C. Balzer, Marina Fahrenbach, Felix Mertikat und Florian Stitz beigesteuert. Dank eines

umfassenden Bildnachweises kann sich der interessierte Leser über Herkunft und Alter jeder Illustration informieren.

Der Einband mit Relief und den silbernen Prägungen auf dem Cover hält über 800 Seiten zusammen. Besondere Freude werden bibliophile Leser haben, da die Trilogie auf hochwertigem Papier in einer stabilen Fadenbindung produziert wird.

Aufgrund des großen Erfolgs der Trilogie ist bereits in diesem Jahr eine weitere Veröffentlichung geplant. Im *Amizaras-Diarium* werden Geschehnisse behandelt, die vor den Chroniken stattgefunden haben. Für 2017 ist eine Hörbuch-Edition der Amizaras-Chronik geplant und 2018 soll der erste Band einer Folge-Trilogie erscheinen.

Text: Tara Moritzen
Illustrationen: Helge Balzer,
Laydia Schuchmann

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-Armbrüste, und Zubehör
Sonderwerkzeugbau (auch) für LARP-
Waffenhersteller, 5-Achs-CNC-Zerspanung und
Ingenieurdienstleistung

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

COMIC CON GERMANY

Neue Nerd-Messe in Stuttgart

Spätestens seit der Erfolgsserie *The Big Bang Theory* ist sie auch deutschen Nerds ein Begriff: die *San Diego Comic-Con International* oder kurz *Comic-Con*. Mit 2015 über 160.000 Besuchern ist sie

die weltgrößte Messe ihrer Art und bietet Raum für Themen wie Horror, Science-Fiction oder Fantasy aus Comics und anderen Medien, wie Film und Fernsehen.

Von solchen Besucherzahlen ist die *Comic Con Germany*, die am 25. und 26. Juni 2016 in Stuttgart stattfinden wird, noch weit entfernt. Ihre Vorverkaufszahlen belegen jedoch, dass auch in Deutschland Bedarf an einer solchen Messe besteht: Ende Januar waren bereits mehr als 25.000 Tickets verkauft.

Der Veranstalter der *Comic Con Germany* ist ein alter Hase und seit 1992 auf dem deutschen Markt tätig. Das Team zeichnet sich für die bekannten Events *FedCon*, *RingCon* und weiteren Conventions zu den Themen Science-Fiction und Fantasy verantwortlich, die seit mehr als 20 Jahren erfolgreich in großen Hotels in Nordrhein-Westfalen stattfinden.

Auf über 60.000 Quadratmetern soll die *Comic Con Germany* in zwei der modernsten Hallen der Stuttgarter Messe alles bieten, was das Herz von Science-Fiction-, Fantasy- und Comic-Fans höher schlagen lässt. Die Besucher dürfen sich auf ein buntes Programm rund um Comics, Anime, Games und Film und TV-Serien freuen. Bis zu 30 Hollywood-Schauspieler aus verschiedenen TV-Serien und Filmen stehen für Autogramm-Sessions und Fotos zur Verfügung.

Angekündigte Stargäste sind Patrick Currie, den Serien- und Science-Fiction-Fans als *Replikant Fünfter* aus der TV-Serie *StarGate – Kommando SG-1* kennen, und Richard Harmon, der aktuell in der Science-Fiction-Serie *The 100* vor der Kamera steht. Auch Adrian Paul, der vor allem durch seine Rolle als Duncan MacLeod



in der TV-Serie *Highlander* in den 90ern bekannt wurde, wird erwartet, ebenso wie John Wesley Shipp, der nicht nur aktuell als Vater von *The Flash* in der aktuellen *DC Comics*-Serie auftritt, sondern selbst schon den roten Blitz in der gleichnamigen Serie von 1990 spielte. Mit Caroline Munro und Corinne Cléry bekommt die *Comic Con Germany* Besuch von gleich zwei berühmten Bond-Girls der 1970er Jahre.

Neben den großen Stars von Leinwand und Mattscheibe ist auch die *Comic-Riege* in allen Facetten vertreten, es sind bereits folgende nationale Zeichner bestätigt, die sich auf der ersten *Comic Con Germany* die Ehre geben werden: Johanna Schlogger Baumann, Sarah Burrini, Marvin Clifford, Olaf Dogtari Neumann, Ingo Römling sowie Daniela Schreiter.

In der *Comic Zone* treffen die Fans Zeichner, im *Cosplay-Village* können sie selbst ihre Helden darstellen und am Samstag der Messe an einer großen *Cosplay-Parade* teilnehmen. Außerdem gibt es natürlich Stände der deutschen *Comic-Verlage* und einen großen *Händlerbereich*.



Auch aus dem Fandom gibt es verschiedenste Beiträge, beispielsweise ist die *German Garrison* vor Ort, der deutsche Ableger des weltgrößten *Star Wars*-Kostümclubs, und wird mit über 100 imperialen Stormtroopern über die Convention marschieren und *Star Wars*-Fans (und anderen Besuchern) ein großartiges Spektakel liefern.

Bricking Bavaria e.V., der größte *LEGO*-Verein im süddeutschen Raum, wird auf der *Comic Con Germany* aus den bekannten Steinchen detailgenaue *Star Wars*-Landschaften, Szenarien aus Videospiele-, *Comic*- und *Fantasywelten* und vieles mehr bauen und damit fantastische Dioramen erschaffen.

Weitere Informationen und Tickets findet Ihr unter www.comiccon.de.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Comic Con Germany



Arts Crafts Adventures
Wyvern



www.wyvern.de

Ein kleiner Ausblick auf unsere Replicaserie

cast4art

Worbla's® Art Serie



Euer Partner für thermoplastische Materialien im LARP



cast4art.de

Die Webseite mit unseren weltweit agierenden Partnern Responsive Design optimiert für Mobilgeräte



facebook.de/
cast4art

Weltweite Arbeiten und Tutorials von Anwendern für Anwender



twitter.com/
cast4art

Die neue Plattform für Workshops, Tutorials und weitere News



blog.cast4art.de

Der bewährte Blog mit neuen Tutorials, Video Clips und unseren Social Media Kanälen

Comic 🗨

Dimension W
Yuji Iwahara

(Kazé Manga, 2016)



In nicht allzu ferner Zukunft scheinen alle Probleme der Energieversorgung gelöst zu sein, denn 2076 wird vermeintlich unendliche Energie aus der *Dimension W* gezogen. Dazu nutzt man elektromagnetische Spulen, die sogenannten *Coils*, für die der *New Tesla Energy Konzern* das Patent besitzt. Diese Spulen bringen aber nicht nur Energie und damit Wohlstand, sie können auch ungeahnte zerstörerische Kräfte freisetzen. Diese Unberechenbarkeit macht den Handel mit illegalen *Coils* umso riskanter. *Kyoma* ist ein bekennender *Coil-Hasser* und versucht als *Collector* dem illegalen Treiben ein Ende zu machen. Als er auf einem seiner Streifzüge auf das *coil*-betriebene Android-Mädchen *Mira* trifft, erfährt er von einem brisanten Geheimnis, welches ihn zwingt, mit ihr zusammenzuarbeiten.

Dieses Cyberpunk-Abenteuer zeigt die dunkle Seite einer von Großkonzernen dominierten Welt und der noch dunkleren Schwarzmarktszene, die neben der Vorzeigewelt existiert. Randvoll mit Action schildert *Dimension W* die Dystopie einer brutalen Zukunft, in der es trotz Wohlstand ums nackte Überleben geht.

Constanze Helena Höber

Zur Veröffentlichung des Mangas verlosen Kazé und Zauberwelten ein limitiertes *Dimension W*-Poster (DIN A2). Der Clou ist, dass das Poster in der Dunkelheit leuchtet – genauso wie das Cover des Mangas. Wer gewinnen will, schickt bis zum 30. Juni 2016 eine E-Mail mit dem Betreff *Dimension W* an gewinnen@zauberwelten-online.de.

Comic 🗨

Ork-Saga – Zwei Brüder
Peter Snejbjerg, Michael Peinkofer

(Cross Cult, 2016)



Buchtrailer



Michael Peinkofer brachte die Abenteuer der beiden ungleichen Orkbrüder *Balbok* und *Rammar* in Buchstaben zu Papier, Peter Snejbjerg wurde für die künstlerische Umsetzung gewonnen.

In ihrem ersten Comic haben die beiden Orks als einzige glücklich eine Schlacht überlebt, um dann wegen Nichterfüllung ihres Auftrags von ihrem Häuptling auf eine aussichtslose Mission geschickt zu werden. Doch es kommt noch schlimmer. Um sich aus dem Schlamassel wieder herauszuwinden, lassen sie sich auf einen Pakt mit dem Zauberer *Rurak* ein. Immer noch besser, als gleich zu sterben.

Die Mischung aus ungewolltem Heldentum und humoristischen Einlagen macht die beiden Orks sympathisch. Wer die Romane von Peinkofer gelesen hat und mag, wird auch Gefallen an der grafischen Umsetzung finden. Im jährlichen Abstand sollen insgesamt vier Alben erscheinen, welche von Jan Bratenstein und Peter Snejbjerg umgesetzt werden.

Tara Moritzen

Autoren gesucht!

Zauberwelten-Online öffnet seinen Lesern das Tor ins Phantastische, indem es ihnen Neuheiten und Klassiker aus dem weitgefassten Spektrum der Fantasy näherbringt. Von Literatur über Musik bis hin zu Spielen finden auf diesem Online-Portal alle Bereiche und Medien ihre Beachtung. Dabei liegen uns auch die verborgenen Schätze am Herzen, die sich bei Kleinverlagen und Indie-Spielschmieden verstecken.

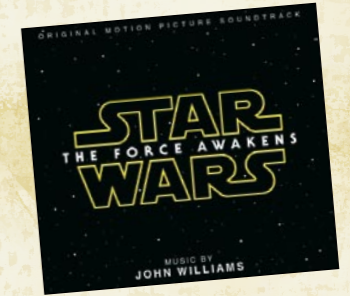
Möchtest auch Du andere für Dein liebstes Hobby begeistern und dabei gleichzeitig in den Genuss kommen, Neuheiten aus dem Phantastik-Bereich als Erster testen zu können? Wir suchen neue Rezensenten, die ihre Leser in fremde Welten locken und natürlich jede Menge Spaß dabei haben.

Wenn Du gerne Autor für Zauberwelten-Online werden möchtest, schreib uns an team@zauberwelten-online.de und erzähle etwas über dich. Mehr Informationen findest Du unter <https://www.zauberwelten-online.de/Jobs>.

Musik 🎧

**Star Wars –
Das Erwachen der Macht –
Der offizielle Soundtrack**

(Universal Music, 2015)



Ob die berühmte Eröffnungsfanfane oder der *Imperial March* – kaum einen *Star Wars*-Fan dürfte die ikonische Musik des Komponisten *John Williams* unberührt lassen. Auch zu *Das Erwachen der Macht*, dem siebten Teil der berühmten Filmreihe, hat *Williams* wieder den Sound komponiert, der erneut vom *London Symphony Orchestra* eingespielt wurde. Pompöse, orchestrale Motive wechseln sich wie gewohnt mit martialischen Klängen und filigranen, träumerischen Stücken ab.

Das Album funktioniert abseits vom Film als grandioses Hörerlebnis (und eignet sich hervorragend als atmosphärischer Hintergrund für Spielrunden des *X-Wing*-Brettspiels). Die insgesamt 22 Titel spielen mit den Emotionen der Zuhörer und schlagen eine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft der Filme. Damit folgt der Sound gekonnt der Mixtur aus nostalgischen Motiven und neuen Ansätzen, die auch Regisseur *J. J. Abrams* angewendet hat.

Karsten Dombrowski

ELANE

„Glenvore findet man, mit viel Glück, tief in den Wäldern oder hinter den Nebelbergen“



Fantasy-Folk mit keltischen Einflüssen – so lässt sich die Musik der Band *Elane* vielleicht beschreiben. Die Musiker der Formation standen bereits mit Bands wie *Qntal* und *Faun* auf der Bühne, haben auf Festivals wie dem *Wave-Gotik-Treffen* und dem *M'era Luna Festival* aufgespielt und mehrere eigene Alben produziert. Für die Zauberwelten plaudern die Bandmitglieder Skaldir, Nico und Joran aus dem Nähkästchen. Das Interview führte Karsten Dombrowski.

Zauberwelten: Welches Konzept steht hinter der Band? Wie ist es entstanden und wessen kreativer Kopf hat es ausgebrütet? Und wer oder was ist Glenvore?

Skaldir: Die *Ur-Idee* der Fantasiegestalt *Elane* im Lande *Glenvore* stammt von Joran. Auch wenn unsere Alben verschiedene Konzepte verfolgen, finden sich viele Gemeinsamkeiten, wie beispielsweise der Bezug zu Natur, Mythen und Sagen.

Joran: *Glenvore* findet man, mit viel Glück, tief in den Wäldern oder hinter den Nebelbergen. In diesem Land ist die Natur noch unberührt und die Menschen tragen die Herzen am rechten Fleck.

Eine Welt, in die man in der heutigen Zeit nur zu gerne abtaucht.

Unsere Songs haben immer fantastische und gefühlvolle Facetten und meistens eine positive Aussage.

Nico: Joran und Skaldir haben damals als Duo das erste *Elane*-Demo *Der Nachtwald* aufgenommen. Skaldir spielte mir das Demo vor und sagte, dass er gerade aus zeitlichen Gründen nicht wirklich weiter an *Elane* arbeiten könne. Ich war so begeistert vom *Nachtwald*, dass ich Joran vorschlug, mit ihr zusammen ein Vollzeit-Album mit neuen Songs zu produzieren. Das hat wunderbar harmoniert, und *The Fire of Glenvore* war dann unser erstes offizielles Album. Übrigens mit Skaldir an Bord, den wir nicht lange zu überreden brauchten.

ZW: Welche Einflüsse prägen eure Musik am stärksten? Was sind eure musikalischen Vorbilder?

Nico: Meine musikalischen Vorbilder wechseln. Aktuell würde ich Karl Bartos, Brendan Perry und Paul Roland nennen. Aber jeder von uns hat unterschiedliche musikalische Einflüsse. Skaldir zum Beispiel kommt aus der Metal-Ecke und hat Jazzpiano gelernt. Unser Violinist Simon kommt aus der klassischen Ecke. Neben *Elane* ist er häufig als Konzertmeister im Orchester tätig. Ich selbst bin mit 80er-/90er-Pop groß geworden und interessiere mich heute für alle möglichen Genres von Art Rock bis Weltmusik.

Joran: Ich mag keltisch-orientalische Musik sehr. Loreena McKennitts Musik hat mich jahrelang geprägt und begleitet.

Aber auch andere Künstler, wie Steven Wilson (*Porcupine Tree/Blackfield*), haben in sehr vielen Songs meine Seelenfrequenz getroffen.

Skaldir: Es gibt immer wieder Bands, die man gut findet. Manche nur für eine Zeit. Doch manche Künstler bleiben das ganze Leben über bei einem. Meine musikalischen Vorbilder sind Dan Swanö, Henri Sorvali (*Moonsorrow*) und Roine Stolt (*The Flower Kings, Transatlantic*). Die Art, wie sie komponieren, trifft genau meine musikalische DNS.

ZW: Woher nehmt ihr die Inspirationen zu euren Liedern und Texten?

Nico: Die Frage nach der Inspiration ist die Mutter aller Interviewfragen, und jedes Mal fällt es uns schwer, eine klare Antwort zu finden. Natürlich hat das persönliche Umfeld – die Menschen und die Heimatregion – einen starken Einfluss. Am Ende sind die Melodien oder Texte dann aber doch einfach so da. Im Falle unserer jüngsten Arbeiten – den Kai Meyer-Songs und auch dem *Andor*-Soundtrack – waren die Inspirationsquellen wesentlich konkreter. Da gab es Bücher und Geschichten, die wir musikalisch interpretieren durften. Eine völlig andere Herangehensweise als bei unseren vorherigen Werken. Spannend!

ZW: Ihr arbeitet gerade an einem neuen Album. Könnt ihr dazu schon etwas sagen? Wie gestaltet sich der kreative Schaffensprozess bei *Elane*?

Joran: Das neue Album ist der direkte Nachfolger zu *Arcane – Music inspired by the Works of Kai Meyer*. Erneut haben wir Charaktere, Orte und Geschichten aus den Büchern von Kai Meyer vertont.

Skaldir: Wir konnten uns auf *Arcane 2* – so der Arbeitstitel – an die Romanvorlagen halten, und das war die Grundlage. Nachdem jeder seine Songentwürfe vorgestellt hatte, formte sich langsam eine Atmosphäre, und jeder in der Band nährte irgendwie die anderen mit seinen Ideen.

ZW: Außerdem habt ihr vor kurzem den Soundtrack *Die Reise in den Norden, eine Erweiterung zum Brettspiel Die Legenden von Andor* beigeleitet. Seid ihr selbst Spielefans oder wie kam es zu dieser Zusammenarbeit?

Joran: Ich mag die *Andor*-Spiele sehr gerne! Ich hatte deren Autor Michael Menzel angeschrieben, weil ich sein Spiel toll fand! Interessanterweise kannte er *Elane* und hatte sofort den Einfall, etwas zusammen auf die Beine zu stellen.

Nico: Ja, ich spiele selbst auch sehr gern. Ob Brettspiele oder am Rechner, ich bin für alles zu haben, das eine gute Story bietet. Am liebsten sind mir Point-and-Click-Adventures. Aber ich hole heute auch noch gern mein *Hero Quest*-Brettspiel aus dem Keller, entstaube es und spiele mit Freunden eine Runde. *Andor* habe ich durch die Zusammenarbeit kennengelernt, und ich war sofort Feuer und Flamme.

ZW: Joran, Du hast ja mit Joran Elane vor einer Weile ein Soloprojekt gestartet. Warum eigentlich?

Joran: Ich hatte zu der Zeit viel zu viele Ideen, als dass man sie mit *Elane* hätte produzieren können. Außerdem wollte ich es einmal alleine wagen. Es war eine schöne Erfahrung und viele tolle Künstler haben mitgewirkt. Die Produktion ist aber auch wahnsinnig viel Arbeit für einen allein. Ich möchte weitermachen, aber ein Nachfolgealbum in dem Rahmen von *Glenvore* wird es erstmal nicht geben.

ZW: Haben andere Mitglieder von *Elane* auch derartige eigene Projekte?

Skaldir: Ich habe noch viele Projekte in verschiedenen Stilen. *Over the Hill* (Irish Folk), *Abscession* (Death Metal) und ganz neu *Ash of Ashes* (Folk-/Pagan Metal). Ich



habe vorher bei *Hel* gespielt, bis wir uns Ende 2012 aufgelöst haben.

Nico: Bei mir ist es so, dass ich mich gerne für einzelne Projekte und Sessions begeistern lasse. Oft geht das in die Soundtrack-Ecke. *Morgenrots Kinder* ist ein solches Projekt, das Gedichte und Musik unterschiedlicher Komponisten vereint. Ich durfte auch schon als Gastmusiker bei Paul Roland *mitmachen*, eine große Ehre für mich, weil er einer meiner Lieblings-Songwriter ist.

ZW: Wenn ihr auf eure Bandkarriere zurückschaut, welche ist eure liebste Erinnerung, und worauf hättet ihr getrost verzichten können?

Nico: Es gibt so viele Geschichten, die wir uns immer wieder erzählen, wenn wir uns treffen. Meist erzählen wir uns dann – völlig überzeichnet – die schlimmsten Dinge, an die wir uns erinnern. Ich könnte jetzt ganz viele Stichworte nennen, und meine Bandkollegen würden sofort loslachen. *Hummel*, *Zahnriemen*, *Stromausfall* oder *Stahlkäfig* sind immer gern genommene Schlagworte ... aber lassen wir das.

Die besten Erinnerungen hängen für mich mit den Locations zusammen, in denen wir spielen durften: Paris, direkt neben dem *Moulin Rouge* zusammen mit *Faun* und *Qntal*, das *Rammelsbergwerk* in Goslar, die Schlosskirche in Wernigerode, Burg Altena gleich bei uns um die Ecke ... es gibt so viele schöne Events, auf denen wir gespielt haben. Wenn es ein absolutes *Elane*-Highlight für mich gibt, dann den Augenblick, in dem wir während eines Konzerts den Schriftsteller Kai Meyer im Publikum erkannten und ihn nachher ansprachen. So entstand durch reinen Zufall eine Zusammenarbeit, an die ich mich mein Leben lang erinnern werde.

ZW: Was sind eure Pläne für die nächste Zeit? Worauf können sich eure Fans freuen?

Joran: In wenigen Wochen wird die *More Stars E.P.* erscheinen. Das ist ein Mini-Album mit zwei ganz neuen Songs, die später dann in anderer Version auf *Arcane 2* erscheinen werden. Zusätzlich sind noch weitere unveröffentlichte Songs, beziehungsweise Mixe von *Arcane 1* und *The Silver Falls* mit dabei. Damit wollen wir unseren Hörern die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von *Arcane 2* ein bisschen erträglicher machen.

Ritterladen.de
Dein Shop für Mittelalter und LARP



Taschen +
Gürtel



Mäntel +
Umhänge



Gewandungen
für ihn

TRUSTED SHOPS
Kundenbewertung
SEHR GUT
4,92/5,00

10 € - Gutscheine

Code **LZ2016** auf ritterladen.de im Warenkorb unten eintragen und auf „Einlösen“ klicken! Gültig bis 31.12.16, ab einem Einkaufswert von 60 €. Fällt der Kaufwert durch Retoure darunter, wird der Gutschein ungültig. Je Kunde nur 1x einlösbar. Nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar.



Met +
Trinkhörner



LARP-
Rüstkammer



Traumkleider
für Sie



Masken +
Schminke



Schmuck



**HISTORISCHE ZELTE
FÜR JEDEN
GELDBEUTEL**
TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

FAM WEST
www.naturzelte.de



AVALON

Ringzelt



MERLIN

Speichenradzelt



ARTUS



LANDSKNECHT



GETELD



PANTHEON

Küpelzelt mit Rauchöffnung



NORMANN MIT VORDACH

Stand



TUDOR



CASTELLO



MONGOLISCHE JURTE



FAM WEST GmbH
Rannetsreit 3 1/3
D - 94535 Eging am See
Mobil: +49 (0)172 - 76 333 76
Tel.: +49 (0)8544 - 91 808 78
Fax: +49 (0)8544 - 91 808 70
E-mail: famwest@naturzelte.de

www.naturzelte.de

Naruvien Art & Design

„Thermoplaste sind so individuell einsetzbar,
dass nur die eigene Fantasie Grenzen setzt“

Patricia Kahle beschäftigt sich mit großer Leidenschaft mit thermoplastischen Werkstoffen und deren vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Unter dem Label *Naruvien Art&Design* (www.facebook.de/naruvien oder www.naruvien.de) baut sie allerlei schöne Dinge aus diesen Materialien: Stäbe, kampftaugliche Larp-Rüstungen und Rüstteile und auch Dekogegenstände und Schmuck für das normale Leben, die sie unter anderem in ihrem eigenen Online-Shop vertreibt. Im Gespräch mit der Zauberwelten verrät sie, was sie dazu antreibt. Das Interview führte Karsten Dombrowski.



Zauberwelten: Was fasziniert Dich an der Arbeit mit thermoplastischen Werkstoffen? Und wie bist Du damit in Kontakt gekommen?

Patricia Kahle: Zum ersten Mal bin ich auf der *Role Play Convention* damit in Kontakt gekommen. Am Stand von *My Costumes* traf ich Boris Stuhlmüller von *Cast4Art*, der mir geduldig alles dazu erklärte. Mich fasziniert besonders, dass man aus thermoplastischen Werkstoff-

fen fast alles bauen kann, was man sich vorstellen kann. Viele andere Materialien eignen sich weniger gut, phantastische Rüstungen, leuchtende Stäbe oder andere phantastische Accessoires zu bauen. Thermoplaste sind in den meisten Bereichen einfach so individuell einzusetzen, dass nur die eigene Fantasie Grenzen setzt. Eigentlich sind nur Sachen schwierig zu bauen, die mit großer Hitze in Berührung kommen, sprich Kerzenleuchter kaufe ich anderweitig ein.

ZW: Ist *Naruvien Art&Design* für Dich ein Hobby, mit dem Du Dir etwas Geld dazuverdienst oder kannst Du von Deiner Kunst leben?

Patricia: Noch kann ich leider nicht davon leben, ich arbeite aber mit viel Elan daran, einmal dorthin zu kommen. Unter anderem versuche ich der Larp-Welt zu erklären, dass dieses Material wirklich gut eingesetzt werden kann – natürlich nur bei richtiger Verarbeitung. Au-



Heidelberger
Spieleverlag

www.heidelbaer.de



Berdem faszinieren mich selbst die Ideen anderer sehr, die ich oft mit Freuden umsetze.

ZW: Wofür steht Naruvien?

Patricia: *Naruvien* ist eigentlich mein Larp-Charakter, eine *Warhammer*-Hochelfe. Vor zwei Jahren habe ich erstmals aus Thermoplasten Rüstungsteile für sie gebaut, die ich direkt in der Schlacht und auf einem Con getestet habe. Meine Erfahrungen habe ich dann veröffentlicht und so ist *Naruvien Art&Design* entstanden.

ZW: Wann und wie bist Du zum Larp gekommen? Spielst Du selbst regelmäßig und welchen Anteil haben thermoplastische Materialien an Deinen Kostümen?

Patricia: Vor über elf Jahren habe ich mit *Vampire Live* angefangen, was mein erster Kontakt mit Larp war. Ein gutes Jahr später war ich dann auf meinem ersten Großcon, dem *Conquest of Mythodea*. Ich besuche noch mehrmals im Jahr *Live-Adventure*-Veranstaltungen, da ich einen GSC spiele, eine Nyame. An jedem meiner Charaktere kann man etwas aus Thermoplast finden, und sei es nur ein Detail.

ZW: Viele thermoplastische Kostüme im Cosplay-Bereich sind eher hübsch anzusehen als wirklich funktionell. Du dagegen legst bei Deinen Werkstücken sehr großen Wert darauf, dass sie larptauglich sind. Was hat Dich dazu gebracht?

Patricia: Ich wollte vor allem Schönheit und gutes Aussehen mit Funktionalität zusammen bringen. Eine coole Rüstung sollte gut aussehen und Schläge, Stöße und Stürze aushalten, ohne Schaden zu nehmen oder ihn gar beim Träger anzurichten. Das war mein erstes und größtes Ziel.

ZW: Klappt das? Oder sollte man bei Rüstungen doch lieber auf Metall oder Leder zurückgreifen?

Patricia: Auch ein Lederwams kann kaputt gehen, Niete können sich lösen, Nähte können reißen und sogar Plattenpanzer haben ihre Schwachstellen. Es kommt, egal über welches Material wir reden, auf die Verarbeitung an. Ich kann von meiner Bauweise als sicher sprechen, denn als erstes teste ich Rüstteile an mir selbst und habe bisher nicht mehr als blaue Flecken davongetragen. Das dürfte jedem guten Larper wohl schon passiert sein – es sei denn, er ist Wasserträger und steht ganz hinten.

ZW: Angenommen, ich habe eine Idee zu einem bestimmten Gegenstand, etwa einer Rüstung oder einem Artefakt, und möchte den von Dir anfertigen lassen. Wie würde das ablaufen?

Patricia: Eine solche Auftragsarbeit läuft normalerweise schriftlich über Facebook, E-Mail oder per Brief ab. Alle Wünsche müssen möglichst detailliert beschrieben werden. Gegebenenfalls sind auch Fotos oder Zeichnungen von ähnlichen Produkten hilfreich. In der Regel fertige ich dann eine Skizze an, die vom Kunden entweder angenommen oder überarbeitet wird. Je nach Aufwand wird dann eine Anzahlung fällig. Sobald diese eingetroffen ist, beginne ich mit der Fertigung des Gegenstandes.

ZW: Zu guter Letzt: Gibt es irgendein Traumprojekt, das Du unbedingt irgendwann realisieren willst?

Patricia: Da weiß ich gar nicht, wo ich anfangen soll ... Ich habe zu viele Ideen und viel zu wenig Zeit für ihre Umsetzung. Vom Bau eines Golems, über eine komplette Todesritterrüstung oder der Umsetzung von Groß-Requisiten ist alles dabei.

Zauberwelten

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 ...

JETZT KOSTENFREI ZUM ABO

DragonSUS



REGELWERK FÜR FANTASY-LIVE-ROLLENSPIELE

ALTERNATIVE ABO-PRÄMIEN AUF UNSERER WEBSITE

WWW.LARPZEIT.DE

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

JUSTIN POLLARD

THE WORLD OF

V I K I N G S



ZAUBERFEDER VERLAG
160 SEITEN, CA. 23 X 28 CM, HARDCOVER
ISBN 978-3-938922-91-0, 34,90 EURO



VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN BEI

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE