

Zauberwelten

Apokalyptisches Brettspiel

[FIRETEAM]
Z E R O

Unendliche Weiten

50 Jahre
Star Trek

Neues Label für Leseratten

Fischer Tor

Futuristische Echtzeitstrategie

Dawn of War 3

Room Escape trifft Brettspiel

Exit – Das Spiel

Zauberuniversität zum Mitspielen

College of
Wizardry:
Nibelungen

u.v.m.

Phantastischer Herbst

DIE BLAUSTEINKRIEGE

DAS NEUE, GEWALTIGE FANTASY-EPOS

»Eine faszinierend vielfältige Bühne, markante Figuren und eine spannende Handlung – beeindruckend!«

phantastik-couch.de

Band 1
ISBN 978-3-453-31688-1



640 Seiten · € 14,99 [D]
ISBN 978-3-453-31706-2
Auch als E-Book
Leseprobe auf heyne.de

HEYNE <

Mehr Infos auf www.blausteinriege.de

DIGITALE WELTEN

- Games am Horizont – Vorschau Herbst 2016 3
- Final Fantasy XV – Grand Theft Kingdom 4
- Dawn of War 3 – Masse trifft Klasse 6



SPIELWELTEN

- Spieleneuheiten Herbst 2016 9
- Dungeon Saga – Die Legende beginnt 10
- Exit – Das Spiel – Room Escape Game trifft Brettspiel 12
- Die letzte Hoffnung – Die Legenden von Andor gehen in die dritte Runde 14
- Dropfleet Commander – Orbitalkämpfe im Dropzone Commander-Universum 15



SINNESWELTEN

- Unendliche Weiten – 50 Jahre Star Trek 22
- Fischer Tor – Neues Label für phantastischen Lesestoff 24
- Kurz vorgestellt: *Sharpes Gefecht, Riyria 6: Die verborgene Stadt, Percepliquis, Im Bann der Wölfe – Alpha & Omega 4, Der Winterkaiser, Ulrich Kiesow Gesamtausgabe, Steampunk Soldiers* 26
- German Comic Con – Nerd-Paradies auf Städtetour 29

- EpicCon – Neue Messe für Japan-Fans 30
- Geek Race – Professor gegen Zombie Einhorn 30
- Assassin's Creed – Vom Computerbildschirm auf die große Leinwand 31

- Rezensionen: *Mr. Hurley & Die Pulveraffen – Live in Wacken 2015, Mein bester Freund ist ein Goblin, Warcraft: Durotan, Warcraft: The Beginning – Hinter den Kulissen* 33

LARPWELTEN

- Nesaria 9 – Licht und Schatten 34
- Mit der Kamera auf Charakterjagd – Fotograf Sebastian Hilpert im Interview 36
- College of Wizardry: Nibelungen – Studienfibeln, Zauberstäbe und jede Menge Spaß 38

- Fireteam Zero – Schnelle Eingreiftruppe gegen die Apokalypse 16
- Family Affairs – Dinner mit Mörder 18
- Rezensionen: *Warhammer Quest Abenteuerkartenspiel, Dropzone Commander – Chroniken der Rückeroberung: Phase I* 19
- Myth – Kooperatives Fantasy Miniaturenspiel mit viel Flexibilität 21

Impressum

Herausgeber und Verlag

Zauberfeder GmbH
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

Stefan Deutsch, Karsten Dombrowski, Jan-Erik Ella, Marc Haarmann, Tara Moritzen, Heike Philipp, Christian Schmal, Corinna Vanvlodorp

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt vom Brettspiel *Fireteam Zero* von Ulisses/Heidelberg.

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 Nichterscheinung oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche.

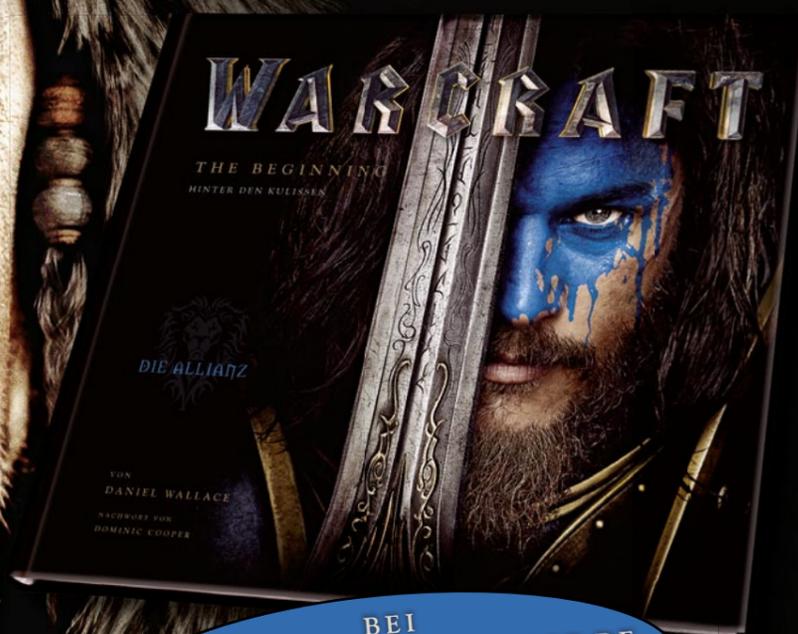
Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

WARCRAFT

THE BEGINNING
HINTER DEN KULISSEN

VON
DANIEL WALLACE

NACHWORT VON
DOMINIC COOPER



BEI
WWW.ZAUBERFEDER.SHOP.DE
VERSANDKOSTENFREI
BESTELLEN!

168 Seiten plus drei Beihefte
27,9 x 25,4 cm, veredeltes Hardcover
ISBN 978-3-938922-69-9

39,90 Euro

Warcraft: The Beginning bietet einen einzigartigen Blick hinter die Kulissen des Entstehungsprozesses dieses lang ersehnten Heldenlieds. Dieses Buch zeigt atemberaubende Concept Arts, Standfotos und Visual Effects Breakdowns und enthält darüber hinaus aufschlussreiche Interviews mit den fantastischen Schauspielern und der Crew. Sie teilen ihre Geheimnisse mit dem Leser und verraten, wie das vom Krieg zerrissene Azeroth zum Leben erweckt werden konnte.

WWW.ZAUBERFEDER.DE

Vorschau Herbst 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.

Mafia 3



Als Lincoln Clay aus dem Vietnamkrieg zurückkehrt, muss er mit ansehen, wie sein Clan von der amerikanischen Mafia ausgelöscht wird. In Rückblicken seiner Zeitgenossen wird der blutige Rachefeldzug nachgespielt und ein neues Imperium errichtet. Dabei spiegelt die an New Orleans angelehnte Stadt New Bordeaux den Rassismus der sechziger Jahre schonungslos wieder und wirft den Protagonisten in einen Strudel aus Gewalt und Korruption.

Gemeinsam mit Verbündeten muss die Stadt unterworfen und die eroberten Bezirke aufgeteilt werden. Die Reaktionen des Spielers auf die verschiedenen Aufgaben wirken sich auf Lincolns Verhalten aus. Durch brutale Entscheidungen verroht sein Charakter zunehmend und das Spiel wird düsterer.

Die Stadt New Bordeaux soll mehr Nebenbeschäftigungen als in den Vorgängern bieten und dadurch weniger wie eine bloße Kulisse wirken. Dabei fängt das Spiel gekonnt den typischen Charme des realen Vorbildes ein: Jazz-Musik, die charakteristische Architektur des French Quarters und die stimmungsvollen sumpfigen Flusslandschaften des Umlandes.

Release: 7.10.2016, PS4, Xbox One, PC
(Hangar13/2Kgames)

Gears of War

Die Story spielt im altbekannten Science-Fiction-Szenario der Serie auf dem Planeten Sera: 25 Jahre sind vergangen, seit die Locusts und Lambents durch eine Anti-Emulsionsbombe besiegt wurden. Leider war die Emulsionsflüssigkeit auch der



wichtigste Rohstoff, um die Zivilisation auf Sera zu erhalten. Die Bevölkerung schwindet, und um den zerstörerischen Stürmen zu entgehen, wurden die letzten erhaltenen Städte von Mauern umbaut. Das Verlassen der Städte ist verboten. Innerhalb der Mauern herrscht das Militär, außerhalb haben sich Plünderer breit gemacht. Nun taucht eine neue Gefahr in Form von gefährlichen Bestien auf, die den Spieler vor neue Bedrohungen stellen. In diesem deckungsintensiven Shooter kann der Spieler mit seinem Lancer dank der aufmontierten Kettensäge Fern- und Nahkampfattacken ausführen. Das gesamte Abenteuer kann zu zweit im Koop-Modus gespielt werden. Daneben wird auch der vierte Teil wieder einen umfangreichen Multiplayer-Anteil bieten.

Release: 11.10.2016, Xbox One, PC
(Black Tusk Studios/Splash Damage)

Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske

Seitdem Held Corvo Attano vor 15 Jahren den Mord an der Kaiserin aufklärte, den Thron für die gemeinsame Tochter Emily zurückeroberte und seine Ehre wiederherstellte, trat eine friedlichere Epoche



für Dunwall an. Doch diese endet jäh, als ein Eindringling aus der anderen Welt die junge Kaiserin vom Thron stürzt.

Der Spieler steuert wahlweise die zur Assassinin ausgebildete Kaiserin Emily Kaldwin oder den altbekannten Maskenträger Corvo und erlebt das Geschehen aus ihren Blickwinkeln. Erneut kann er seinen Weg selbst wählen – Tötet er seine Feinde oder verschont er sie? Der Schwierigkeitsgrad ist individuell einstellbar, so dass jeder Spieler eine Herausforderung nach Maß bekommt. Als Neuerung haben beide Figuren Sprachausgabe, und das Geschehen verlagert sich von Dunwall in die mediterrane Stadt Karnaca.

Release: 11.11.2016, PS4, Xbox One, PC
(Arkane Studios/Bethesda Softworks)

Watch Dogs 2



Trotz der Ereignisse des Vorgängers wird die Metropole San Francisco durch das ctOS 2.0-Überwachungsprogramm kontrolliert. Doch das Programm ist fest in den Händen des organisierten Verbrechens. Hauptprotagonist Markus Holloway landet dadurch unschuldig im Knast. Um dem Kontrollwahnsinn ein Ende zu bereiten, schließt sich Markus den Cyberterroristen Dedsec an. Bewaffnet mit Smartphone, diversen Drohnen und einem durch Parcours gestählten Körper erobert der Spieler wichtige Knotenpunkte der Stadt und die Kontrolle zurück.

Das Spiel ist nicht nur storytechnisch vernetzt, sondern soll den Spielern die Möglichkeit bieten, mit Freunden durch das virtuelle San Francisco zu heizen und spezielle Multiplayer-Missionen kooperativ zu meistern.

Release: 15.11.2016, PS4, Xbox One, PC
(Ubisoft)

FINAL FANTASY® XV



Grand Theft Kingdom

Einst gab es mächtige Kristalle, die in der Lage waren, die verschiedenen Königreiche vor gewaltsamen Einflüssen zu schützen. Im Laufe der Zeit reduzierte sich ihre Anzahl durch Korruption und Missbrauch auf einen letzten intakten Kristall. Die ungeschützten Königreiche konnten sich nur durch Allianzen aufrechterhalten, da ihre Kultur ohne die Kristalle dem Untergang geweiht war. Vor diesem Hintergrund schlug das Imperium von Niflheim dem Herrscher über die Stadt Insomnia und Hüter des letzten Kristalles einen Pakt vor. Sein Sohn Prinz Noctis sollte mit Prinzessin Lunafreya von Tenebrae verheiratet werden, um den Frieden zwischen Niflheim und Insomnia zu sichern. Doch das Friedensangebot entpuppte sich als Falle. Als der König den Schild senkte, fiel die Streitmacht von Niflheim mit aller Macht ein und riss den letzten Kristall an sich. Prinz Noctis, der zu diesem Zeitpunkt mit seinen Kameraden weit außerhalb auf dem Weg zu seiner Verlobten war, wurde von den Ereignissen eiskalt erwischt. Nun liegt es an ihm, das Blatt zu wenden und das Reich von Insomnia aus der Hand des intriganten Imperiums zu retten. Leider hatte das Vehikel, mit dem er unterwegs ist, eine Panne und seine kleine Truppe ist vorerst im Nirgendwo gestrandet.

Am 29. November ist es endlich soweit. Nach dem imposanten MMORPG *Final Fantasy XIV* veröffentlicht Square Enix seinen nächsten Ableger für Einzelspieler.

Ursprünglich sollte das Spiel *Final Fantasy XIII Versus* heißen und exklusiv für die PS3 erscheinen. PS3? Genau! Das war vor zehn Jahren, als die letz-

te Konsolengeneration gerade in den Startlöchern stand. Dann wurde es lange still um den Titel. 2014 ließ Square Enix schließlich die Katze aus dem Sack und präsentierte den ersten spektakulären Trailer zum lang erwarteten Spiel. Aus *XIII Versus* wurde *XV*. Außerdem ist das Spiel kein Exklusivtitel mehr. Im Gegensatz zu anderen Titeln, die ihren Hype überlebt haben, glänzt *Final Fantasy* trotz der langen Entwicklungszeit so strahlend wie eh und je. Das liegt nicht zuletzt an der umfangreichen und komplexen Story, die zusätzlich durch den animierten Renderfilm *Final Fantasy XV Kingslaive* und die fünfteilige Animeserie *Final Fantasy XV Brotherhood* auf den Weg gebracht wird.

Actionreiches Kampfsystem

Final Fantasy XV ist stark auf Action ausgelegt. Es gibt weder Zufallskämpfe, noch rundenbasierte Gefechte. Auf Wunsch kann man die Zeit anhalten, wenn man durch die Menüs klickt. Die Kampfchoreografien hängen stark vom jeweiligen Equipment der Gruppe ab. Bestimmte Ausrüstung ermöglicht unterschiedliche Attacken. Während Noctis fast alle Angriffstechniken erlernen kann, sind seine Kameraden auf bestimmte Waffentypen reduziert. Der kantige Gladiolus kann schwere Ausrüstung tragen und gut austeilen. Promptu ist auf den Fernkampf spezialisiert und Ignis nutzt neben diversen Dolchen auch Magie, um beispiels-



weise die Truppe zu heilen. Grundsätzlich steuern wir im Kampf jedoch nur Noctis. Eine interessante Neuerung ist der *Warp-strike*, mit dem wir uns blitzschnell in den Kampf und wieder heraus warpen können. Dadurch werden Blitzattacken an gefährlichen Stellen möglich. Allerdings verbraucht diese Angriffsart Kondition und sollte mit Bedacht eingesetzt werden.

Während der Kämpfe sammeln wir Punkte, die wir in neue Talente stecken können. Auf den ersten Blick sehen die Talentbäume zwar etwas kleiner aus, als man es bislang von *Final Fantasy*-Ablegern gewohnt ist, jedoch wurden die einfachen Upgrades automatisiert. Der Talentbaum verleiht uns nur neue Angriffstechniken. Allerdings gibt es nur einen Pool für diese Punkte, weswegen ihr nicht alle in nur einen Charakter stecken solltet.

Natürlich gibt es wieder Beschwörungszauber, sogenannte *Esper*. In der zuvor erschienenen Demo konnten wir bereits mit Donnergott Ramuh einen Behemoth rösten. Dabei können wir jedoch nicht jeden Esper überall nutzen. Wasserdrache Leviathan beispielsweise kann logischerweise nur in der Nähe von Wasser gerufen werden. Für Standardbegegnungen sind derartige Beschwörungen sowieso ein Schuss mit der Kanone auf einen Spatzen. Die meisten Kämpfe werden mit Schwert, Magie und Fernkampfswaffe bestritten.



Glaubwürdige Welt

Die Welt von *Final Fantasy* ist unglaublich groß. Daher haben wir bereits zu Beginn der Reise ein Vehikel, welches später sogar zum Flugzeug transformiert werden kann. Zwar kündigt der Entwickler an, dass es insbesondere zum Finale hin auch lineare Episoden geben wird. Dennoch wird es an Herausforderungen abseits der Hauptstory nicht mangeln.

Großes Augenmerk wurde auf die Harmonie in der Gruppe gelegt. Sie unterhalten sich fortwährend auf ihrer Reise, geben ihre Kommentare ab und zeigen Emotionen. Dadurch wirken sie menschlicher und greifbarer als die Protagonisten aus dem Vorgänger, die den Spieler zu Beginn des Abenteuers mit einer Flut von Fachbegriffen erschlugen. Tatsächlich wurden Noctis' Dialoge nach der Veröffentlichung der Demoepisode *Duscae* noch einmal neu eingesprochen und passen jetzt viel besser zum Charakter des jungen Prinzen.

Die Wartezeit von über zehn Jahren scheint sich in jeder Hinsicht auszuzahlen. Square Enix hat mit seinem fünfzehnten Ableger seinen bislang spektakulärsten und umfangreichsten Teil in der Produktion. Wer in den vollen Genuss der Geschichte kommen will, kommt nicht umhin, den absolut sehenswerten Film und die Serie zu schauen. Mit neuer Graphic-Engine und potenter Hardware der neuen Konsolen stellt Square Enix seine Vorläufer in den Schatten. *Final Fantasy XV* erscheint voraussichtlich am 29. November für Xbox One und Playstation 4. Außerdem wird es von Anfang an für die Playstation Pro optimiert werden.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Square Enix

EXIT

DAS SPIEL

EIN TEAM.
EIN RAUM.
DIE ZEIT LÄUFT...

Der atmosphärische Nervenkitzel für zu Hause!
Gefangen in einem Raum versucht ihr, so schnell wie möglich zu entkommen – mit Teamgeist und Köpfchen.
Schafft ihr es, die Rätsel des Raums rechtzeitig zu lösen?
EXIT-DAS-SPIEL.DE



Für 1-6 Spieler
ab 12 Jahren

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

Masse trifft Klasse

Im Weltraum herrscht einmal mehr ein gnadenloser Krieg, und wir sind mitten drin: *Warhammer 40k: Dawn of War* geht nach fünfjähriger Pause in die nächste Runde. *Dawn of War 3* soll noch in diesem Jahr erscheinen und nicht nur die Geschichte fortführen, sondern auch noch das Beste aus allen Vorgängern in sich vereinen. Und das sieht schon jetzt spektakulär aus.

Vorerst stehen mit Space Marines, Eldar und Orks drei spielbare Fraktionen zur Auswahl. Weitere Add-Ons sind zwar noch nicht angekündigt, aber es ist davon auszugehen, dass es nach dem Release wieder zusätzliche Erweiterungen mit neuen Fraktionen geben wird.

Wenn drei sich streiten, freut sich der Spieler

Bei der obligatorischen Kampagne, in der alle drei Fraktionen zum Zuge kommen, dürfen sich Fans der Serie auf alte Bekannte freuen: die Fraktion der Bloodravers mit ihrem Anführer Gabriel Angelos ist bereits seit dem ersten *Dawn of War* dabei. Im zweiten Teil war er bis zum Ende lediglich der Auftraggeber. Jetzt kämpft er wieder an vorderster Front und teilt mit seinen Sprungangriffen kräftig aus. Auf der Seite der Eldar kehrt mit Far-

seer Mecha ebenfalls eine alte Bekannte zurück. Die Streitkräfte der Orks werden einmal mehr von Gurguz 'Ead' Unter angeführt.

Auch die Heldeneinheiten aus dem zweiten Teil werden mit ihren Talentbäumen wieder ins Spiel integriert. Maximal drei levelbare Heldeneinheiten können das Schlachtfeld dominieren, wobei diese auch die Form von besonders mächtigen Kampfkolossen annehmen können.

Das Einheitenlimit des zweiten Teils wurde zugunsten von Massenschlachten weit nach oben gesetzt. Wo die Helden in *Dawn of War 2* lediglich von kleinen

Squads begleitet wurden, kämpfen sie nun in großen Schlachtfeldformationen Seite an Seite mit Mechs, Panzern und Cybots.

Mit den regulären Einheiten kehrt auch der Basisbau zurück. Dafür benötigte Ressourcenpunkte müssen allerdings erobert werden und stehen zwangsläufig außerhalb der schützenden Basis. Die Anzahl der Gebäude hat sich auf vier Gebäudetypen reduziert, die bis zu dreimal aufgerüstet werden können, um die stärksten Einheiten freizuschalten. Mit den aufgerüsteten Gebäuden kommen neue Forschungsoptionen, die bei den zahlreichen Feldzügen helfen können.



Wie in den Vorgängern lassen sich die Space Marines individuell ausstatten. Mit Flammenwerfern richten sie einen größeren Flächenschaden an, mit dem Plasma-Gewehr ist der Schaden zwar punktueller, aber auch stärker. Allerdings überhitzt das Gewehr schnell. Generell sollte man also die eigene Infanterie im Auge behalten, damit die Marines nicht plötzlich ohne Feuerkraft dastehen.

Wurden ausreichend Ressourcen eingenommen, können Einheiten und Gebäude per Drop-Pod aus dem Orbit angefordert werden. Dies bietet enorme strategische Möglichkeiten. Es ist beispielsweise möglich, ein Drop-Pod mit Geschütztürmen in die gegnerische Basis zu beordern. Dies sorgt für einen guten Überraschungsmoment und kann den Feind gleichzeitig aus der Flanke beharken. Insgesamt kann man bis zu drei Drop-Pods gleichzeitig ordern und sie mit unterschiedlichen Einheiten versehen. Nach dem Drop muss allerdings erst ein Countdown abgewartet werden, bevor neue Einheiten angefordert werden können.

Massenschlachten und große Wummen

Wer geduldig ausharrt und seine Armee bis zum Maximum ausbaut, bekommt letztlich Zugriff auf die größten Einheiten, die es in einem *Dawn of War*-Spiel jemals gegeben hat. Auf der Seite der Space Marines stampft zum Beispiel Heldin Solaria in ihrem *Imperialen Ritter* das gegnerische Heer in Grund und Boden. Die beidseitigen Gatlingkanonen und flächendeckende Raketenangriffe verwandeln die gegnerische Infanterie in einen rauchenden Haufen Asche. Doch auch die Eldar haben mit dem *Phantomritter* einen ebenbürtigen Giganten in ihren Schlachtreihen. Die Orks ziehen mit dem klobigen *Gorkanaut* in den Kampf. Einheiten dieser Größe kosten natürlich reichlich Ressourcen und können meistens erst spät gerufen werden.

Eine so große Streitmacht kann nur noch durch einen der verheerenden Spezialangriffe übertroffen werden. Die Space Marines ordern für diesen Zweck einen Orbitaltaser. Dieser vernichtende Strahl kann sogar manuell gelenkt werden. Je mehr Einheiten er trifft, desto effektiver wird er, lässt sich im Gegenzug aber träger steuern. Auch ein gegnerischer Kampfkoloss kann dieser Macht nicht lange standhalten und fällt nach kurzer Zeit in sich zusammen. Jede Rasse hat ihr eigenes Ass im Ärmel. Die Eldar antworten mit einem Psisturm. Die Orks lassen mit einem Meteor einen *Brokn* auf das Schlachtfeld niederprasseln. Für Ausgeglichenheit ist also jederzeit gesorgt.

Wie es aussieht, wird *Dawn of War 3* ein wahres Effektgewitter, in dem Fans des Tabletopgiganten endlich die Gelegenheit haben, große Massenschlachten im Warhammer 40k-Universum zu spielen, ohne auf ihre Helden, Heere und Rieseneinheiten verzichten zu müssen. Die Figuren sehen hervorragend aus und sind den Modellvorlagen perfekt nachempfunden.

Bis zum Redaktionsschluss waren leider noch keine Informationen über die Koop-Modi bekannt. Allerdings sind wir zuversichtlich, dass *Relic Entertainment* auch für die Fans von Multiplayergefechten einiges zu bieten haben wird. *Dawn of War 3* hat auf jeden Fall das Potenzial, ein Fest für Fans des futuristischen Echtzeitstrategiegenres und für Fans des Tabletopspiels zu werden.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Relic Entertainment

Dawn of War 3
(Relic Entertainment/Sega)

Plattform
PC

Webseite
www.dawnofwar.com

JUSTICE LEAGUE
HERO DICE

WERFT DIE WÜRFEL & BESCHÜTZT EURE STADT!

JUSTICE LEAGUE

DC WB JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © & TM DC Comics, WB SHIELD, TM & © WBEI (s16)

SPIELENEUHEITEN *Herbst 2016*

Der Winter naht und wir halten Ausschau nach geeigneten Titeln für die kalten Herbst- und Winternächte.



Arkham Horror: Das Kartenspiel (Fantasy Flight Games) verwischt die traditionellen Grenzen von Rollen- und Kartenspielen. Das Spiel lebt von kooperativen Ermittlungen und ist für einen oder zwei Spieler ausgelegt, kann mit zwei Grundsets aber auch von vier Personen gespielt werden. Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines Ermittlers und stellen ihr Deck so zusammen, dass es die eigenen Stärken und Ressourcen widerspiegelt.

Game of Thrones: The Iron Throne (Heidelberger Spieleverlag) basiert auf dem Titel *Cosmic Encounter*. Anstatt im Welt- raum um die Vorherrschaft zu kämpfen, wird der Kampf in Westeros ausgetragen.

Bei *Hoax* (Heidelberger Spieleverlag) müssen die geheimen Identitäten der Mitspieler aufgedeckt werden, während die eigene um keinen Preis herausgegeben werden darf. Lügen ist Pflicht. Das hervorragende Kommunikationsspiel kommt als Neuauflage.

Ein weiteres Kommunikationsspiel ist *Hoch die Becher* (Horrible Games). Jeder Adelige hat Wein, Gift und Gegengift zur Verfügung. Sein Ziel ist es, den Todfeind zu vergiften, aber dabei nicht selbst ins Gras zu beißen.

Junta: Las Cartas (Pegasus Spiele) ist ein eigenständiges Junta-Spiel. Der Präsident verteilt Geld unter sich und den Mitspielern. Diese können die Verteilung anfechten, sich gegenseitig bekämpfen oder sich selbst an die Macht putschen.

Korsaren der Karibik (Z-Man Games) erschien 2011 bei Pegasus. Es gibt Kapitäne mit ganz verschiedenen Fähigkeiten. Diese müssen weiterentwickelt und geschickt für die eigenen Interessen eingesetzt werden. Mit der Erweiterung *Ruhmreiche See* wird die Spielvielfalt durch weitere Herausforderungen und Spielmechanismen weiter vergrößert.

Pandemic - Die Schreckensherrschaft des Cthulhu (Z-Man Games) ist eine Abwandlung des Spiels *Pandemic*. Die Spieler kämpfen gegen Kultisten, die die Großen Alten befreien wollen. Dazu reisen sie durch die Welt von Arkham und Dunwich, sammeln Hinweise und bekämpfen das Böse.

Die Spieler können bei *Risiko Europa* (Hasbro) zwischen vier Armeen und sieben Königreichen wählen. Jedes Königreich hat jedoch seine Stärken und Schwächen. Das sonst so wichtige Würfeln steht nicht mehr im Vordergrund.

Shadows over Normandie (Devil Pig Games) vermischt den Zweiten Weltkrieg mit Monstern und Helden. Die Spieler kontrollieren eine der drei Fraktionen und bemühen sich, im Chaos des Krieges den Sieg zu erringen. Dieser Titel basiert auf *Helden der Normandie* und *Achtung! Cthulhu*.

Villen des Wahnsinns: Zweite Edition (Heidelberger Spieleverlag) ist schon erschienen und eine Neuauflage. Die Rolle des Bewahrers wird von einer App übernommen. Weiter wird der Spielplan jetzt Stück für Stück enthüllt.

Frostgrave (MiniaturicUM) wurde im letzten Jahr von den *Beasts of War*-Zuschauern zum *Best Miniatures Game 2015* gewählt. Im Spätherbst erscheint nun endlich auch die deutsche Fassung die 64-seitige Erweiterung *Das Erwachen des Lichtlords*.

Text: Tara Moritzen

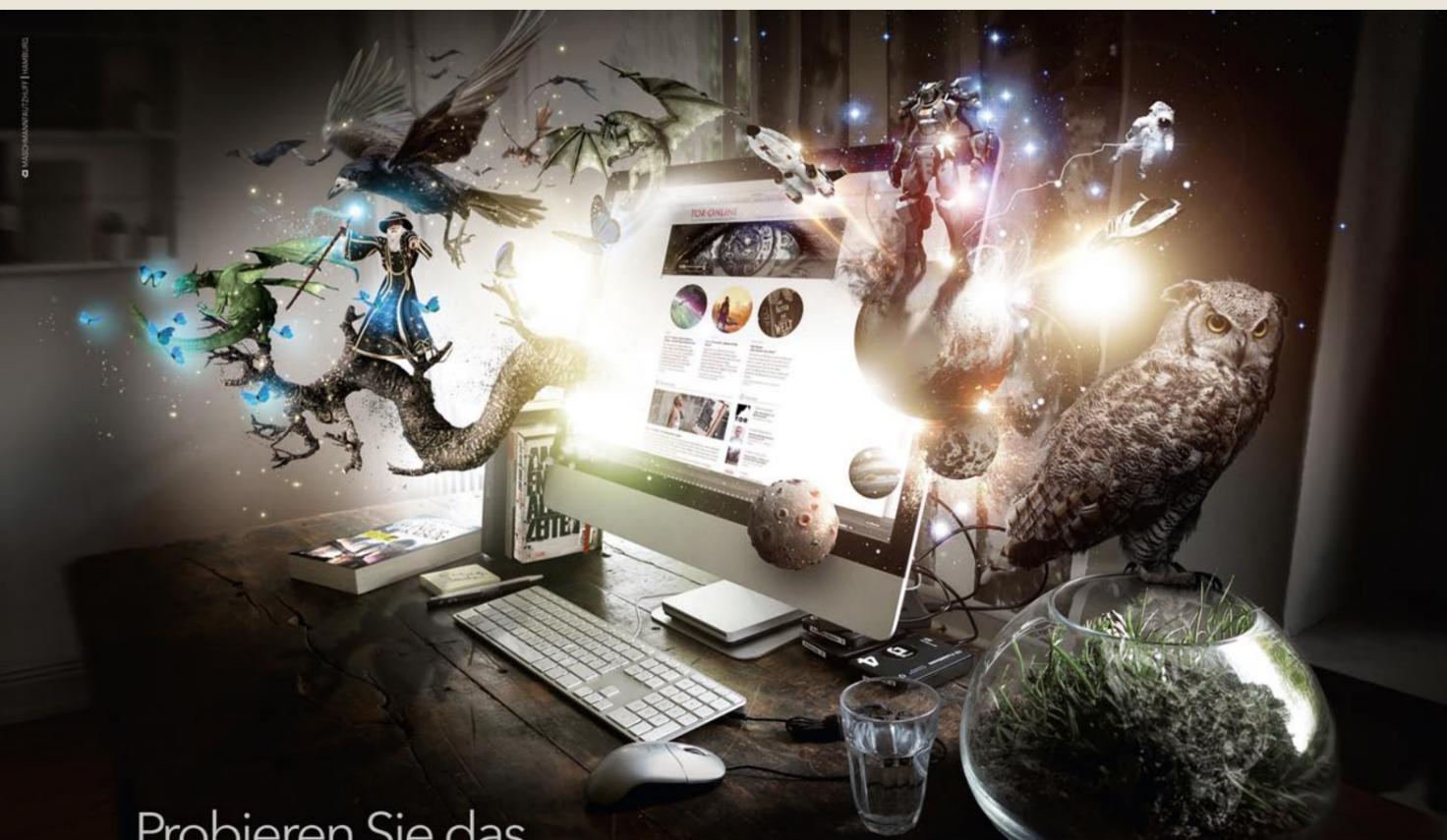


Cast4Art
Worbla's® Art Serie
Entdecke die Möglichkeiten

LARP ** Cosplay ** Basteln ** Tabletop ** u.v.m. ** Entdecke die Möglichkeiten...

www.Cast4Art.de / Facebook , Instagram & Twitter check @Cast4Art

Credits (FB Pages): Naruvien Art&Design; Erza Cosplay; Accessories for the Universe; Wesen and Darki; Miez Cosplay; Last Minute Man's Kitchen



Probieren Sie das ruhig zu Hause.

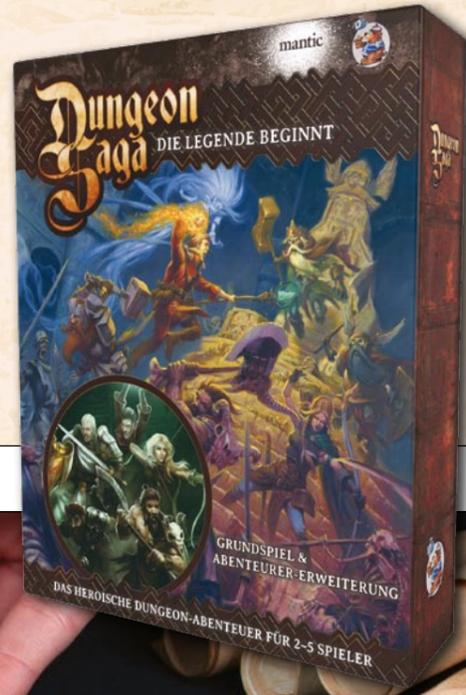
Endlich, die ganze Welt der Fantasy und Science Fiction jetzt auf tor-online.de

TOR-ONLINE.DE

Science Fiction. Fantasy. Und der ganze Rest.

Dungeon Saga

Die Legende beginnt



Heldenbögen

Jeder Spieler erhält einen Heldenbogen für seinen Helden. Der Bogen enthält neben Fähigkeiten, den Kampf-, Rüstungs- und Bewegungswerten auch fünf Wundenfelder. Hier werden Wunden markiert. Sobald nur noch *Rote Herzen* offen sind, ist ein Held verwundet und erleidet Nachteile in künftigen Proben. Wie viele Herzen weiß oder rot sind, unterscheidet sich je nach Held.

Der Overlordspieler erhält einen entsprechenden Overlordbogen mit den Fähigkeiten seiner Schergen.

Dungeon Saga tritt das Erbe von *Dwarf King's Hold* an. Grundmechanismen und Bodenteile ähneln sich bei den beiden Spielen zwar, aber ansonsten hat sich vieles geändert. War die alte Version noch ein Zweispielergefecht verfeindeter Fraktionen im Dungeon, findet man beim neuen *Dungeon Saga* einen kooperativen Dungeon-crawler vor, bei dem ein Spieler den Part der Monster und des bösen Overlords übernimmt. Die anderen Spieler dringen gemeinsam mit je einem Helden in die Gewölbe vor. Eine Variante für vollkooperatives Spielen ist ebenfalls enthalten. Der Overlordspieler ist kein Spielleiter wie in Rollenspielen, sondern ein Gegenspieler, der versucht, die Helden am Erreichen ihrer Ziele zu hindern. Oft, indem er sie lange genug aufhält, denn sobald die Over-

lord-Befehlskarten, die jede Runde nachgezogen werden, aufgebraucht sind, enden die meisten Abenteuer. Diese Karten dienen dem Overlordspieler, um sie im richtigen Moment von der Hand einzusetzen und damit zusätzlich zur Aktivierung der Monster einen weiteren Effekt auszulösen. Das sind beispielsweise zusätzliche Aktivierungen, denn nicht jedes Monster wird automatisch aktiviert. Dem Overlordspieler stehen nur eine vom Abenteuer bestimmte Anzahl von Aktivierungen zur Verfügung. Alternativ gewährt ihm Karten aber auch die Unterbrechung von Heldenaktivierungen oder das Auferstehenlassen von neuen Untoten, Monstern und so weiter.

Die Heldenspieler hingegen aktivieren jeden Helden einmal. Dabei darf der Held



sich bewegen und anschließend eine Aktion ausüben. Die Reihenfolge ihrer Aktivierung ist den Spielern überlassen.

Dungeon Saga hat ein innovatives Kampfsystem, das den Gegner nicht in die Rolle eines unbeteiligten Zuschauers versetzt, sondern ihn teilhaben lässt, denn beide Kontrahenten werfen mehrere Würfel nach ihrem Kampfwürfelwert. Die Angriffswürfel müssen mindestens dem Rüstungswert des Verteidigers entsprechen, um gewertet zu werden. Diese können dann aber noch durch den Wurf der Verteidigungswürfel negiert werden. Dazu werden die Würfelergebnisse in abnehmender Wertigkeit verglichen und jede Paarung, bei der der Angriffswurf nicht höher ist, wird geblockt. Bleibt am Ende mindestens ein Erfolg des Angreifers, fügt er dem Verteidiger eine Wunde zu.

Dungeon Saga ist so aufgebaut, dass im Grundspiel jedes Abenteuer direkt gespielt werden kann. Darin sind die Helden samt Ausrüstung und Fähigkeiten aufgeführt. Die deutsche Version des Spiels (von *Heidelberger* und *Ulisses*) wird direkt mit dem Abenteuerhandbuch und dem dazugehö-

renden Zubehör geliefert. Dies erlaubt es den Spielern, sich individuelle Helden zu generieren und diese nach eigenen Wünschen weiterzuentwickeln. Nachdem man das Spiel ausprobiert hat, ist dies ganz klar ein riesiger Zugewinn!

Die Ausstattung des Spiels ist überwältigend üppig. In einem Schuber bekommt man eine zehn Zentimeter hohe Buchbox in schönem Design, die randvoll mit Spielmaterial ist: Hunderte Karten für Overlordbefehle, Heldenfähigkeiten, Ausrüstung, Zauber, Bodenpläne, eine Menge Einrichtungsgegenstände und Türen aus Kunststoff und natürlich die Spielfiguren.

Text: *Christian Schmal*
 Bilder: *Heidelberger/Ulisses*

Modelle

Dungeon Saga beinhaltet 26 Modelle. Diese sind einteilig und müssen nicht zusammengebaut werden. Sie sind aus einem relativ harten Kunststoff und haben einen hohen Detailgrad, der über Brettspielqualität hinausgeht. Einziger Wermutstropfen ist, dass häufig einige Modelle durch die Verpackung verbogen wurden. Das bekommt man aber mit einem kleinen Trick sehr gut wieder in den Griff: Einfach Wasser heißmachen und in ein Schälchen füllen, dann das verbogene Modell hineintunken. So lassen sich entsprechende Teile wieder in ihre ursprüngliche Position zurückversetzen.



Und sie schmiedete das Feuer der Wüste zu einer Waffe ...

Neu



A.S. Bottlinger
 Der Fluch des Wüstenfeuers
 368 Seiten, Klappenbroschur
 € 16,95 (D) / € 17,50 (A) | ISBN 978-3-608-96027-3

Auch als eBook

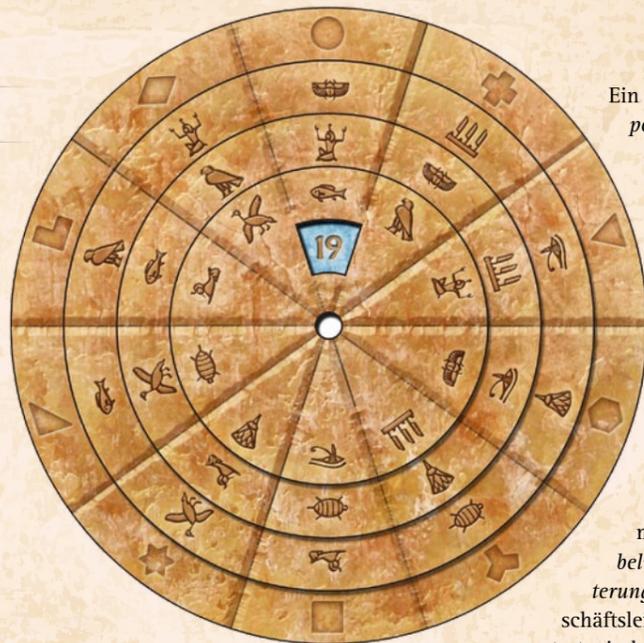
Von klein auf ist Iaret mit der verbotenen Magie der Wüste begabt. Ein Siegel auf ihrer Stirn soll den Zauber bannen, wie bei allen Frauen im Reich. Als Iaret versucht, das Siegel zu brechen und dem Harem des Herrschers zu entfliehen, wird sie in den Kerker von Niat geworfen. Noch nie ist es jemandem gelungen, von dort auszubrechen.

»Falls jemand immer noch dem hartnäckigen Vorurteil anhängt, gute Fantasy komme nur aus dem angloamerikanischen Sprachraum, kann er sich hier vom Gegenteil überzeugen. Die Ägyptologin Bottlinger schreibt absolut packend und hat schon mehrfach bewiesen, wie vielseitig sie ist.«
Börsenblatt

Room Escape Game trifft Brettspiel

EXIT

DAS SPIEL



Das geheime Labor

Als Probanden einer medizinischen Studie melden sich die Spieler in einem Labor. Schnell merken sie, dass hier etwas nicht stimmt. Da steigt Dampf aus einem der Reagenzgläser und allen Teilnehmern wird schwindlig. Als die Gruppe wieder aufwacht, ist die Tür nach draußen verschlossen. Gelingt es den Spielern, alle Rätsel gemeinsam zu lösen, um aus dem Labor zu entkommen?



Die Grabkammer des Pharaos

Während eines Ägypten-Urlaubs besuchen die Spieler das Highlight ihres Aufenthalts – die steinernen Pyramiden! Doch als sie durch die engen, labyrinthartigen Gänge steigen, verlieren sie den Rest der Gruppe. Nach langem Umherirren gelangen die Spieler schließlich in eine mysteriöse Grabkammer. Plötzlich schließt sich die Steintür hinter ihnen. Werden die Spieler rechtzeitig entkommen oder für immer unter Stein begraben sein?



Die verlassene Hütte

Eigentlich sollte die Hütte nur als Unterschlupf für eine Nacht dienen. Aber am Morgen ist die Tür plötzlich mit einem Zahlenschloss gesichert. Die Kombination der Zahlen ist den Spielern unbekannt. Die Fenster sind vergittert. Schaffen es die Spieler, aus der Hütte zu flüchten?



Ein Team, ein Raum und nur wenig Zeit. *Live Room Escape Games* sind ein Trend, der weltweit für Spannung und Begeisterung sorgt. Dabei wird üblicherweise eine Gruppe in einen Raum eingeschlossen und muss innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine schwierige Aufgabe lösen – etwa eine versteckte Bombe finden und entschärfen oder das Gegenmittel für einen Virus entdecken. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen versteckte Hinweise gefunden und knifflige Rätsel gelöst werden, die meist zu weiteren, noch schwierigeren Rätseln führen. Für eine erfolgreiche Lösung ist meist echter Teamgeist gefragt.

Mit *Exit – Das Spiel* veröffentlicht der Stuttgarter Kosmos Verlag nun eine neue Brettspielreihe, die diesen Trend aufgreift und ins heimische Wohnzimmer überträgt. *Bei Spielern sind Live Escape Games sehr beliebt und auch außerhalb der Szene nimmt die Begeisterung rasant zu*, erklärt Heiko Windfelder, Mitglied der Geschäftsleitung und Programmleiter Spielware bei Kosmos, die strategische Entwicklung. *Daher lag es für uns nahe, diese besondere Atmosphäre auch ins heimische Wohnzimmer zu holen und ein Brettspiel zum kleinen Preis zu entwickeln. So können die Spieler die Stimmung dieses außergewöhnlichen Team-Events in ihren eigenen vier Wänden erleben und selber einen tollen Abend gestalten.* Für die Umsetzung konnte der Verlag das Autorenehepaar Inka und Markus Brand gewinnen, die zu Recherchezwecken sehr viele reale Live Escape Räume besucht haben.

Das Spielprinzip funktioniert genau wie in realen Räumen – nur eben ohne Raum. Zu Beginn steht den Spielern lediglich ein geheimnisvolles Buch inklusive Abbildung eines Raumes zur Verfügung. Auf dieser Abbildung sind unterschiedliche Gegenstände zu sehen; jeder davon mit verschiedenen Symbolen belegt. Mit etwas Kombinationsgabe, Teamgeist und Kreativität entdecken die Spieler nach und nach immer mehr Hinweise, knacken Codes, lösen Rätsel und kommen der Freiheit jedes Mal ein Stück näher.

Die Rätsel sind logisch aufgebaut und weder zu schwer, noch zu banal. Sie alle lassen sich durch etwas Nachdenken lösen, ganz ohne Lexikon, Internet-Zugang oder gar mathematischer Formelsammlung. Mitunter muss dabei aber Spielmaterial gefaltet, beschriftet und zerrissen werden. Das macht jedoch nichts. Die Exit-Spiele sind – wie ihre Vorbilder, die Live-Räume – *Einmal-Spiele*. Man kann sie nur ein einziges Mal spielen, danach kennt man schließlich die Lösung.

Apropos Lösung: Ob die Spieler mit ihren jeweiligen Zwischen- und Endergebnissen richtig liegen, können sie mit Hilfe einer Decodier-Scheibe kontrollieren. Das dabei verwendete System sorgt dafür, dass falsche Antworten als solche erkannt werden können, ohne Hinweise auf die korrekte Lösung zu verraten.

Auch der Zeitfaktor spielt eine Rolle. Es gibt ein ausgeklügeltes Bewertungssystem, das die benötigte Zeit und eventuell in Anspruch genommene Lösungshilfen berücksichtigt. So können Spieler auf Punkte spielen und versuchen, sich von Szenario zu Szenario zu steigern.

Zunächst werden drei verschiedene Spiele mit unterschiedlichen Themen veröffentlicht (siehe *Infokasten*). Weitere Projekte sind bereits in Planung.

Brettspielfans können sich also auf originellen Rätselspaß freuen.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Kosmos Verlag

Mehr Infos: www.exit-das-spiel.de

FREDERICK LAU HENRIETTE CONFURIUS DAVID SCHÜTTER
MORITZ BLEIBTREU MILAN PESCHEL



DAS KALTE HERZ

AB 20. OKTOBER IM KINO

www.DasKalteHerz.weltkino.de

[f/DasKalteHerz.DerFilm](https://www.facebook.com/DasKalteHerz.DerFilm)

Ein kleiner Quablick auf unsere Replikaserie



Arts Crafts Adventures
Wyvern



www.wyvern.de

DIE LETZTE HOFFNUNG

Die Legenden von Andor gehen in die dritte Runde



Seit 2012 begeistert das kooperative Brettspiel *Die Legenden von Andor* von Michael Menzel Kritiker und Spielefans gleichermaßen. Allein das Grundspiel konnte der Kosmos-Verlag über 200.000 Mal verkaufen. Die große Fangemeinde durfte sich zudem an einer Fortsetzung, verschiedenen Erweiterungen, einem Kartenspiel und sogar einem Roman und einem Hörbuch erfreuen. Jetzt erscheint mit *Die Letzte Hoffnung* der sehnstüchtig erwartete dritte und letzte Teil des als fortlaufende Geschichte aufgebauten Spiels.

Das Finale schließt inhaltlich an *Die Reise in den Norden*, den zweiten Teil der Saga, an. Während die Helden auf ihrer gefährlichen Mission auf hoher See waren, wurde das Land Andor von den Krahdern überfallen, die unzählige Andori gefangen und in ihr Heimatland Krahd verschleppt haben.

Ausgestattet mit erweiterten, spannenden Fähigkeiten ziehen die Spieler in sieben verschiedenen Legenden in ihre letzte, schicksalhafte Mission: die versklavten Andori aus den Fängen der Feinde zu befreien. Dabei machen ihnen wendige Wargors, Bergskrale und hinterhältige Skelettarmeen das Leben schwer und die Jäger werden selbst zu Gejagten.

Wie schon im Grundspiel ist der Spielanstieg dank eines Losspiel-Abenteuers besonders leicht. Der dritte Teil ist dabei eigenständig spielbar und benötigt keinerlei Materialien aus den Vorgängerspielen.

Mit jeder neuen Legende offenbart sich den Spielern Stück für Stück das Schicksal des Landes Andor und lässt die Helden immer tiefer in die stimmungsvolle Geschichte eintauchen. Dabei kommt es darauf an, zielstrebig zu agieren und die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Helden effizient zu nutzen. Wer Willen und Stärke bündelt, hat bessere Chancen im Würfel-Duell gegen Monster wie *Wargors* oder *Bergskrale*. Doch fast alle Aktionen kosten Zeit – und die ist knapp bemessen. Wird das Legendenziel nicht rechtzeitig erreicht, gewinnt das Böse. Worin das Ziel besteht, erfahren die Helden erst während des Spiels, wenn die Legende nach und nach erzählt wird.

Das Spiel ist für zwei bis vier Spieler ausgelegt und dauert je Legende ungefähr ein bis zwei Stunden.

Mit *Dunkle Helden* ist für das Frühjahr 2017 zudem eine Erweiterung angekündigt, mit der sich die Legenden des dritten Teils auch zu fünf oder sechs spielen lassen.

Mit allen offiziellen und den wieder zu erwartenden inoffiziellen Legenden der Fan-Gemeinde bietet auch der letzte Teil der Andor-Saga wieder das Potenzial für stundenlange Spannung und abwechslungsreiche Abenteuer.

Text: Tara Moritzen

Illustrationen: Michael Menzel

Mehr Informationen über *Legenden von Andor - Die letzte Hoffnung* und die weiteren Produkte der Spielreihe findet Ihr unter www.legenden-von-andor.de.

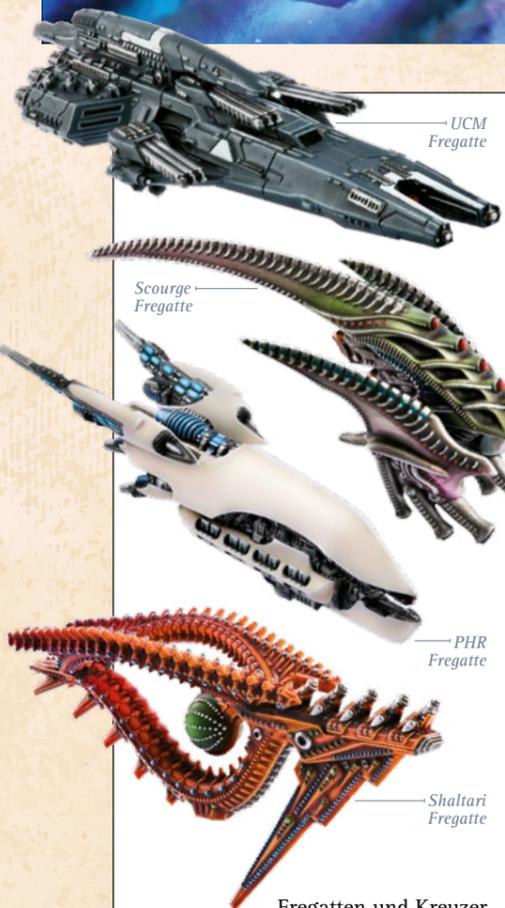


Zauberwelten

DROPFLEET

COMMANDER

Orbitalkämpfe im Dropzone Commander-Universum



Fregatten und Kreuzer werden aus herausragend detaillierten Plastikbausätzen mit vielen Optionen zusammengesetzt. Schlachtschiffe bestehen aus Resin mit Metallteilen.

Dropzone Commander ist als strategisches Science-Fiction-Tabletop im 10 mm-Maßstab seit Jahren bekannt; nun wird die Geschichte um Eroberung und Rückeroberung von Kolonien weiter erzählt und auf ein neues Schlachtfeld verlegt: den Orbit.

Das Ziel in *Dropfleet Commander*-Spielen ist fast immer die Einleitung einer planetaren Invasion durch das Absetzen von Landungstruppen. Hierzu steuern die Spieler Flotten unterschiedlicher Raumschiffe vierer Völker. Zur Wahl stehen zwei menschliche (*UCM* oder deren höher entwickelte Verwandte *PHR*) und zwei außerirdische Fraktionen (*Shaltari* oder *Scourge*). Jede Fraktion bedient sich einer so unterschiedlichen Technik, dass sich auch deren Spielweise in *Dropfleet Commander* stark voneinander unterscheidet. *PHR*-Schiffe besitzen beispielsweise starke Breitseiten, aber wenig Schusskraft am Bug und sind damit ideal, um sich zwischen gegnerische Raumschiffe zu manövrieren und von dort das Feuer zu eröffnen, während die *UCM*-Schiffe sehr starke Frontkanonen besitzen.

Flotten in *Dropfleet Commander* bestehen aus Schlachtschiffen, Kreuzern und Fregatten, die jeweils in *Battlegroups* arrangiert sind, die eigene Aktivierungskarten besitzen. Diese Karten werden vom jeweiligen Spieler in einer von ihm gewählten Reihenfolge verdeckt abgelegt. Während des Spiels ziehen beide Spieler

ihre obersten Karten. Die *Battlegroup* mit dem niedrigeren Kommandowert wird sofort aktiviert, die des Gegners anschließend. Der Kommandowert leitet sich aus der Anzahl der Schiffe in der *Battlegroup* ab. Je mehr Raumschiffe man kommandiert, umso träger wird die Gruppe.

Um während der Aktivierung gegnerische Schiffe zu beschießen, gibt es keine klassische Waffenreichweite. Die Sensoren können jedoch nur über eine bestimmte Distanz den Feind orten, die nicht nur durch das angreifende Schiff festgelegt wird. Wichtig ist zudem, ob sich das Ziel auf Schleichfahrt befindet oder als letzte Aktion aus allen Rohren gefeuert hat. Dies hinterlässt als Konsequenz eine Signatur, die man über weite Entfernungen ausmachen kann. Außerdem findet der Kampf auf drei verschiedenen Höhenstufen statt, die Auswirkungen auf die Erfolgsaussichten von Beschuss haben können.

Regelautor Andy Chambers (*Raumflotte Gothic*, *Warhammer 40.000*, *Starship Troopers*, *Dust Warfare*) hat mit *Dropfleet Commander* einmal mehr sein Talent unter Beweis gestellt, ein eingängiges Regelsystem zu erschaffen, das dennoch eine Vielzahl spannender taktischer Optionen bietet.

Text: Christian Schmal
Bilder: Hawk Wargames



[FIRETEAM] [Z E R O]



Schnelle Eingreiftruppe gegen die Apokalypse

Wir schreiben das Jahr 1942. Während der Zweite Weltkrieg wütet, verschwinden vier Soldaten aus dem Ausbildungsprogramm des gerade erst aufgestellten First Ranger Bataillon. Alle Spuren ihrer Existenz werden aus den Unterlagen getilgt. Die vier wurden dazu berufen, sich einem weitaus schlimmeren Gegner als den Soldaten Japans und des Dritten Reichs zu stellen. Das Schicksal der Menschheit liegt in ihren Händen!

In diesem Herbst bringen Heidelberg und Ulisses die lang erwartete deutsche Fassung eines kooperativen und taktisch anspruchsvollen Horror-Brettspiels auf den Markt. Bis zu vier Spieler versetzen sich darin in die Rolle von

furchtlosen Soldaten, die sich als Fireteam Zero ihren Weg durch eine Horde von bössartigen übernatürlichen Kreaturen bahnen müssen, um sich am Ende den finsternen Mächten im Schatten zu stellen.

Ursprung der Bedrohung sind uralte Artefakte, von denen niemand weiß, woher sie stammen und wie sie entstanden sind. Ausgelöst durch das beispiellose Grauen des Zweiten Weltkriegs sind sie erwacht und drohen, die Menschheit zu vernich-



Ob Held oder Monster – jede Figur hat eine eigene Spielkarte, auf der ihre Fähigkeiten aufgelistet sind.

ten. Sie übernehmen die Menschen, die mit ihnen in Kontakt kommen, als Wirte und formen sie zu Brutstätten für grauenvolle Monster. Die Kreaturenplage droht innerhalb von wenigen Wochen derart anzuschwellen, dass ihr durch keine Macht der Welt mehr Einhalt geboten werden könnte. Hier kommt das Fireteam Zero ins Spiel, das als schnelle Eingreiftruppe zu immer neuen Ausbruchsorten entsandt wird, um die Gefahr einzudämmen.

Jeder der vier Spieler übernimmt die Rolle eines Mitglieds von Fireteam Zero. Der Nahkampfperte ist auf den Kampf von Angesicht zu Angesicht spezialisiert. Der Scharfschütze tötet dagegen auf Entfernung und hält dem Team gefährliche Wesen vom Leib. Der Sprengstoffexperte kann ganze Horden von angreifenden Monstern auf einmal außer Gefecht zu setzen. Außerdem fungiert er als Sanitäter für verletzte Teammitglieder. Der Anführer schließlich verstärkt die Fähigkeiten der anderen Teammitglieder und kann als Allroundtalent sogar deren Rollen übernehmen, kommt dabei aber nicht an die Kampffähigkeiten der eigentlichen Spezialisten heran.

Die Kampffähigkeiten der einzelnen Soldaten werden durch ein ihnen eigenes Kartendeck repräsentiert. Aufgabe des Spielers ist es, gezielt Karten auszugeben, um bössartige Wesen aus dem Weg zu räumen, seine Teamkollegen bei einem Ansturm zu unterstützen oder die taktische Landschaft mit dem durchdachten Einsatz von explosivem Material umzugestalten. Die Gegner sind schnell und gefährlich und werden im Spielverlauf immer tödlicher. Nur durch planvolle Zusammenarbeit haben die Teammitglieder eine Chance, die Bedrohung auszuschalten. Dabei müssen verschiedene Missionsziele erfüllt werden, und es warten überraschende Wendungen auf die Spieler, bevor sie sich am Schluss dem gnadenlosen Endgegner stellen müssen.

Eine große Stärke des Spiels ist, dass es zwar komplex, aber nicht kompliziert ist. Der Aufbau ist schnell gemacht, das Spielprinzip und die Regeln lassen sich auch Einsteigern leicht erklären – schon kann die Monsterhatz losgehen. Wer schon immer (oder mal wieder) mit seinen Freunden die Welt retten wollte, sollte zugreifen.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Heidelberg/Ulisses



Von den Fans
sehnlichst erwartet –
**DER HERR DER
RINGE** von Alan Lee
illustriert

Einführungspreis € 68,-^(D/A)
bis 31. März 2017
ab 1. April 2017 € 88,-^(D/A)



In der
Übersetzung
von Margaret
Carroux

Aus dem Englischen von Margaret Carroux
1296 Seiten, mit 50 Illustrationen von Alan Lee,
2 Karten, ISBN 978-3-608-96035-8

Die schönste Ausgabe des HERRN DER RINGE, erstmals in einer illustrierten Ausgabe. 50 farbige Illustrationen von Alan Lee, hochwertige Ausstattung, Leinenband mit Schutzumschlag, Lesebändchen, zwei großformatigen Faltkarten, im Leinenschuber mit Goldprägung.



Erlebt das große Finale der **ANDOR**-Trilogie!



DIE LETZTE HOFFNUNG

- 7 Legenden
- Standalone
- Losspiel-Anleitung für den schnellen (Wieder)-Einstieg
- Doppelseitiger Spielplan
- Weiterentwickelte Helden

KOSMOS

FAMILY AFFAIRS

Dinner mit Mörder



Family Affairs ist ein Krimispiel des Verlags *Krimi-Küche* (www.krimi-kueche.de), in dem acht Teilnehmer in vorgegebene Rollen schlüpfen, einander hinterher schnüffeln und ein Verbrechen aufklären müssen – eine Mischung aus *Cluedo*, Tisch- und Live-Rollenspiel.

Die Spielmaterialien enthalten alles, was für eine spannende Krimirunde gebraucht wird. Jeder Mitspieler findet im Spielheft zu seiner Figur kleine Portionen der Infos, die für die jeweilige Runde benötigt werden. Zusammengenommen erzählen sie die Geschichte des Kriminalfalls und führen auf die Spur des Täters. Allerdings werden sie nicht einfach vorgelesen, sondern müssen durch geschickte Fragen erspielt werden. Gemeinsam diskutieren die Teilnehmer die unterschiedlichen Fakten miteinander, die im Verlauf des Dinners offenbart werden, und versuchen, den Täter zu identifizieren (oder, im Fall des Täters, die Mitspieler auf eine falsche Fährte zu locken). Das ist leicht

Ein festliches Dinner auf Manson's Mansion anlässlich des 70. Geburtstages von Tante Merrie – was sollte da schon schiefgehen? Nun, so ziemlich alles ... Als sich alle Gäste nach einem geselligen Tag im Salon versammeln, um feierlich auf das Geburtstagskind anzustoßen, fehlt einer der Gratulanten. Schnell stellt sich heraus: Cousin Finn wurde ermordet und der Schuldige muss sich unter den anwesenden Familienmitgliedern befinden. Niemand sonst hatte zur fraglichen Zeit Zutritt zum Herrenhaus. Die überlebenden Gäste sind sich einig, dass man diese Familienangelegenheit zuerst klären möchte, ehe man die Polizei verständigt!

ter gesagt als getan, denn jeder der Charaktere scheint dunkle Geheimnisse und ein Motiv zu haben.

Die Spieldauer ist im Vorfeld schwer abzuschätzen. Je mehr sich die Teilnehmer in ihre Rollen hineinversetzen und untereinander Rollenspiel betreiben, desto länger dauert der Spaß. Besonders unterhaltsam wird es zudem, wenn alle Mitspieler optisch in die Rolle ihres Charakters schlüpfen. Da die Ermittlungen in der Geschichte im Rahmen eines Dinners stattfinden, bietet es sich an, auch das Spiel mit einem mehrgängigen Abendessens zu verknüpfen.

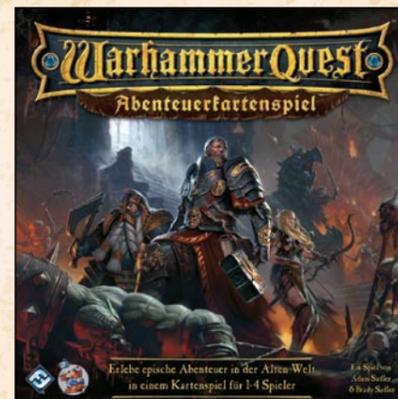
Wenn sich alle Mitspieler auf das Spiel einlassen, könnt Ihr Euch auf wüste Anschuldigungen, empörte Verteidigungsreden und überraschende Wendungen freuen – da ist es fast zweitrangig, ob am Ende wirklich der richtige Täter ermittelt wird.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Krimi-Küche

Kartenspiel

Warhammer Quest Abenteuerkartenspiel

(Heidelberger Spieleverlag/FFG, 2015)



Vor einer langen Zeit, im Jahr 1995, erblickte ein Dungeoncrawl im *Warhammer*-Universum das Licht der Welt: *Warhammer Quest* erlaubte es mehreren Helden, sich kooperativ durch Scharen von Monstern in Gewölben zu schlagen, Schätze zu erbeuten und immer mächtigeren Gegnern gegenüberzutreten.

Heute sind Dungeoncrawl-Spiele längst zum Standard geworden und *Warhammer Quest* in die Hallen der Spieleklassiker eingetaucht. Der aktuelle Wiederbelebungsversuch als Miniaturenspiel wirkt im Vergleich mit dem Original geradezu armselig.

Die Idee, das Spiel in ein Abenteuerkartenspiel zu überführen, hingegen ist innovativ. Mit *Blood Bowl Team Manager* haben *Fantasy Flight Games* und *Heidelberger* bereits bewiesen, dass einstige Miniaturenspielklassiker als Kartenspiel gut funktionieren können.

Das Abenteuerkartenspiel zitiert das ursprüngliche *Warhammer Quest* liebevoll und bietet Spielern einen Wiedererken-

nungswert, obwohl die Mechanismen natürlich vollkommen anders aufgebaut sind. Die zwei bis vier Helden haben jeweils Zugriff auf vier Aktionen: *Erkunden*, *Erholen*, *Unterstützen* und *Attackieren*. Deren Effekte sind aber für jeden Helden ein wenig unterschiedlich und können im Kampagnenverlauf noch verbessert werden. Wann immer ein Held an der Reihe ist, wählt er eine der Aktionen, die sogleich abgehandelt wird. Danach ist diese *erschöpft*. Nur eine der vier Aktionen macht bei ihrer Aktivierung alle erschöpften wieder bereit. Das Timing, welche Aktion von welchem Helden wann genau am besten aktiviert wird, ist hier der entscheidende Faktor. Häufig haben Aktionen auch Auswirkungen auf Freunde, die man stärken oder ihnen Gegner abnehmen kann. Die Zeit arbeitet bei *Warhammer Quest* immer gegen die Helden, denn mit voranschreitenden Runden wird ein Gefahrmarker weiter bewegt, der neue Unwägbarkeiten aktivieren kann.

Erste Gehversuche in *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* erscheinen zunächst einfach, doch mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad wird das Spiel spannend und fordernd. Die Mechanik ist gelungen und nicht zu kompliziert zu lernen.

Christian Schmal

Tabletop

Dropzone Commander Chroniken der Rückeroberung: Phase I

(Verlag Martin Ellermeier, 2016)

Chroniken der Rückeroberung: Phase I ist das erste Erweiterungsbuch zu *Dropzone Commander*. Das 160-seitige Hardcoverbuch erzählt die Geschichte des Widerstandes auf den Kernwelten, und es werden verschiedene Planeten beleuchtet. Besonders ausführlich wird das *Eden*-System mit Tipps vorge-



stellt, wie dort eigene Kampagnen angesiedelt werden können.

Die Chroniken der Rückeroberung führen mit der Geschichte die fünfte spielbare Fraktion ins Spiel ein: die *Resistance*, überlebende Bewohner der Erde und der Kernwelten. Die *Resistance* besteht aus Widerstandskämpfern mit niedrigem Technologiestandard und erinnert optisch stark an *Mad Max*-Settings. Armeen der *Resistance* dürfen in zwei Varianten gespielt werden, entweder freundschaftlich und verbündet mit den *UCM* oder als deren Feinde, denn einig, wie sie zu deren Plänen steht, ist sich die *Resistance* aufgrund ihrer verschiedenen Splittergruppen nicht.

Aber auch die vier bestehenden Fraktionen erhalten jeweils mehrere neue Einheiten. Diese bringen natürlich neue Sonderregeln und Waffensysteme mit sich, die im Regelteil erklärt werden. Das Buch liefert außerdem sechs neue Szenarios, die mit dem Inhalt der Grundbox spielbar sind, sowie mehrere weitere, die die Zusatzgelände *Magnetschwebbahn* oder *Orbitalverteidigungslaser* verwenden. Des Weiteren gibt es nun offizielle Bewertungsregeln für Turniere.

Die wunderschön aufgemachte Erweiterung enthält für alle Spieler so viele nützliche Ergänzungen, dass sie jedem dringend ans Herz gelegt sei.

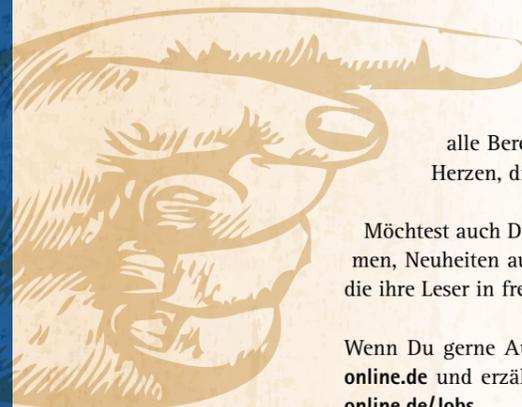
Christian Schmal

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-Spieleschmieden 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>.



PHANTASTISCHER 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 Dukat in 24 Karat Feingold umhüllt, 7 Silbertaler, 25 Heller und 50 Kreuzer) für € 39,90
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € 31,90

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



A Game of Thrones

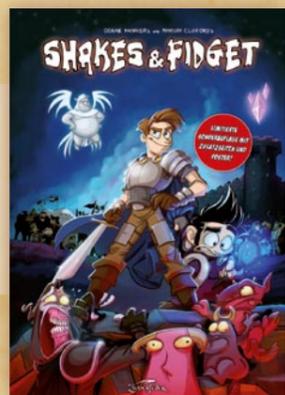
Das offizielle Kochbuch
A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch
224 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-43-9
nur € 24,90



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

Shakes & Fidget

Shakes & Fidget
Limitierte Sonderauflage
96 Seiten, 29,7 x 21 cm, Hardcover mit
Posterbeilage, ISBN 978-3-938922-47-7
nur € 24,90



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



Family Affairs

Family Affairs
Krimi-Dinner für 8 Personen,
ca. 4 Stunden, ab 16 Jahren
nur € 29,90



FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Kooperatives Fantasy Miniaturenspiel mit viel Flexibilität

MYTH



Myth ist ein kooperatives Miniaturenspiel. Die Spieler haben die Wahl zwischen fünf unterschiedlichen Heldentypen. Sie stellen sich in der Grundbox dem Schrecken mit 1000 Beinen und seinen Krabber-Schergen sowie einer Horde grünhäutiger Wühler.

Um eine Partie Myth zu spielen, wählen die Spieler neben ihren Helden eine Quest. Diese sind auf Karten beschrieben und es gibt sowohl einzelne, als auch zu Queststrängen verkettete. Außerdem enthält das Spiel einige detailliertere Geschichtenquests. Je nachdem für welches Abenteuer man sich entschieden hat, gibt es für den Spielfeldaufbau Vorgaben, die Auswahl des Spielbretts ist aber oft den Spielern überlassen. Je nach Spielbrett werden dann Gegner und Helden platziert – und auch hier haben die Spieler wieder ein großes Maß an Entscheidungsfreiheit. Etwa, ob sie ein oder zwei gegnerische Verstecke platzieren wollen, wie viele Jagdgruppen von gegnerischen Schergen sich auf dem Spielfeld befinden sollen und so weiter. Bei mehr Gegnern wird das Spiel natürlich schwieriger, es gibt aber auch mehr zu holen.

Den Helden stehen jeweils eigene Kartendecks zur Verfügung. In jeder Spielrunde werden fünf dieser Karten auf die Hand genommen und stehen dem Spieler für diese

Runde zur Verfügung. Diese Karten bestimmen, welche Aktionen er im Augenblick ausführen kann. Somit muss sich die Gruppe spontan mit den vorhandenen Möglichkeiten einen guten Lösungsweg suchen, denn es kann durchaus vorkommen, dass der Kämpfer eine Runde lang keinerlei Offensivkarten auf die Hand bekommt. Die Karten bringen für die Heldentypen unterschiedliche Spielweisen mit sich, die sich stark unterscheiden. Sein Deck lernt man beim Spielen aber recht schnell kennen und weiß, welche Möglichkeiten der Held mit sich bringt.

Bei der Auswahl seiner Aktionen muss jeder Held stets seine Bedrohungsskala im Auge behalten, denn wer zahlreiche Feinde niedermächt, macht auch viele Gegner auf sich aufmerksam und wird schnell zu deren Primärziel.

Myth ist ein unterhaltsames Spiel, bei dem man sich immer neue Vorgehensweisen überlegen und Effekte kombinieren kann. Durch die vielen freien Entscheidungen beim Spielaufbau richtet es sich mehr an Spieler, die rollenspielerisch an das Thema herangehen, als an strenge Taktiker.

Text: Christian Schmal
Bilder: Ulisses

Ausstattung

Das Grundspiel von Myth ist gut gefüllt. Neben den Spielbrettern wartet es mit einer Fülle von Markern und Karten auf. Für die Helden gibt es Heldenspielfelder, auf denen Ausrüstung platziert wird und auf denen man Verwundungen und Bedrohung markiert. Für die Heldenkarten empfiehlt es sich, zusätzlich Kartenhüllen zu kaufen, denn durch das häufige Mischen und Ziehen ist die Abnutzung dieser Karten ansonsten sehr hoch.

Die Miniaturen von Myth haben einen ziemlich comichaften Einschlag. Qualitativ sind sie gut modelliert und besitzen einen hohen Detailgrad. Sie werden zusammengebaut und spielfertig geliefert. Leider wird der Schlitz in manchen Basen nicht genutzt und hinterlässt einen unschönen Makel an den sonst schicken Figuren.





Quelle: Star Trek: Kostüme, Copyright CBS Studios Inc., Paramount Pictures Corporation

UNENDLICHE WEITEN

50 Jahre Star Trek

Vor ziemlich genau 50 Jahren, am 8. September 1966, wurde im amerikanischen Fernsehen die erste Folge einer Serie ausgestrahlt, die das Science-Fiction-Genre nachhaltig prägen sollte. Die Rede ist von *Star Trek*, einer Marke, die heute zu den erfolgreichsten Projekten der Film- und Fernsehgeschichte gehört. Beinahe hätte die *Star Trek*-Geschichte allerdings bereits im Jahr 1969 ihr Ende gefunden.

Sang- und klanglos stellte der Sender NBC nach neunundsiebzig Folgen die Serie um den charismatischen Captain der USS Enterprise James Tiberius Kirk und den spitzoehrigen und grünblütigen Vulkanier Commander Spock ein. Doch etwas unerwartetes geschah: Raumschiff Enterprise lebte weiter. Wiederholungen der Serie wurden weiterhin ausgestrahlt und gewannen immer neue Zuschauer,

die Einschaltquoten stiegen. Auch international hatte die Serie Erfolg, etwa in Deutschland, wo sie 1972 unter dem Titel *Raumschiff Enterprise* ins Fernsehen kam. Überall in den Vereinigten Staaten entstanden *Star Trek*-Fanclubs, und im Jahr 1972 wurde in New York City schließlich die erste *Star Trek*-Convention abgehalten. Dreitausend enthusiastische Fans nahmen teil, viele von ihnen in selbst genähten Sternenflotten-Uniformen. Im Folgejahr waren es doppelt so viele Teilnehmer, und schon bald gab es diese Conventions im ganzen Land.

Das überzeugte schließlich die Führungskräfte bei *Paramount Pictures*, die die Rechte an der Serie hielt, und so riskierte man eine Wiederbelebung von *Star Trek*. Angeregt durch den sensationellen Erfolg eines anderen berühmten Science-Fiction-Abenteurers, nämlich *Star Wars*, sollte der Weg zur Wiederauferstehung von *Star Trek* zunächst in mehreren Filmen über die Kinoleinwand führen.

Doch erst die Fernsehserie *Star Trek: The Next Generation* (in Deutschland als *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert*) entfachte ab 1987 die Begeisterung um das Franchise neu und erweiterte das Publikum auf eine Weise, wie es die Spielfilme nicht vermocht hatten. Jede Woche flimmerte sie in Millio-

nen von Haushalten über den Bildschirm, wurde auch von Zuschauern gesehen, die sich selbst nicht als Fans der Serie, *Trekies* oder *Trekker*, bezeichnen würden – jedenfalls anfänglich noch nicht. Die Serie legte zu und wurde bald zur beliebtesten auf verschiedenen Sendern ausgestrahlten Fernsehshow. In den folgenden Jahren sollten drei weitere *Star Trek*-Fernsehserien produziert werden, ebenso wie zahlreiche weitere Kinofilme.

Aber was macht das *Star Trek*-Universum so erfolgreich? Im Gegensatz zu aktuell sehr beliebten dystopischen Zukunftsvisionen wie *Die Tribute von Panem*, *The Purge* oder *Mad Max* zeichnet *Star Trek* mit seiner *Föderation der Planeten* eine erstrebenswerte Utopie. Hier herrscht, zumindest im Föderationsgebiet, Frieden. Niemand muss hungern und Geld spielt keine Rolle mehr. Auch wenn diese Vision der Zukunft noch weit von einem paradiesischen Zustand entfernt ist, lohnt es sich für die Protagonisten, sie gegen die immer wieder auftauchenden Bedrohungen zu beschützen. Dabei zeigt sich die Handschrift von *Star Trek*-Schöpfer Gene Roddenberry, der seine Serie den Studiobossen als *Space Western* verkauft hatte, eigentlich aber eine visionäre humanistische Utopie verfilmen wollte.

Auch inhaltlich haben Serien und Filme oft Neuland betreten, etwa mit dem ersten im Fernsehen ausgestrahlten Filmkuss zwischen einem weißen Schauspieler und



Quelle: Star Trek: Kostüme, Copyright CBS Studios Inc., Paramount Pictures Corporation

einer schwarzen Schauspielerin – heutzutage eine Selbstverständlichkeit, zu ihrer Zeit in der aufgeheizten Stimmung einer vom Kampf zwischen Bürgerrechtsbewegung und althergebrachtem Rassismus geprägten USA war dieser Kuss eine Sensation. Politische Statements dieser Art ziehen sich bis heute durch die Marke *Star Trek*, zuletzt im aktuellen Kinofilm *Beyond*, mit der ganz selbstverständlich dargestellten Homosexualität der Figur Sulu. Einige technologische Entwicklungen hat *Star Trek* ebenfalls in verblüffender Weise vorweggenommen. Während der Warp-Antrieb, also das Reisen schneller als das Licht, weiterhin Zukunftsmusik bleibt, sind der Kommunikator – in Form von Smart-

phones – oder Tablets mit Touchfunktion längst Alltagsgegenstände geworden, die wir nicht mehr missen wollen.

Dass auch nach fünfzig Jahren noch lange nicht Schluss ist, zeigen nicht nur die in den letzten Jahren erschienenen neuen Kinofilme. Nach über zehn Jahren Pause wurde gerade der Start einer siebenten Serie mit dem Titel *Star Trek: Discovery* für Mai 2017 angekündigt. Wir dürfen also weiterhin Raumschiffen und ihren Crews dorthin folgen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist ...

Text: Karsten Dombrowski

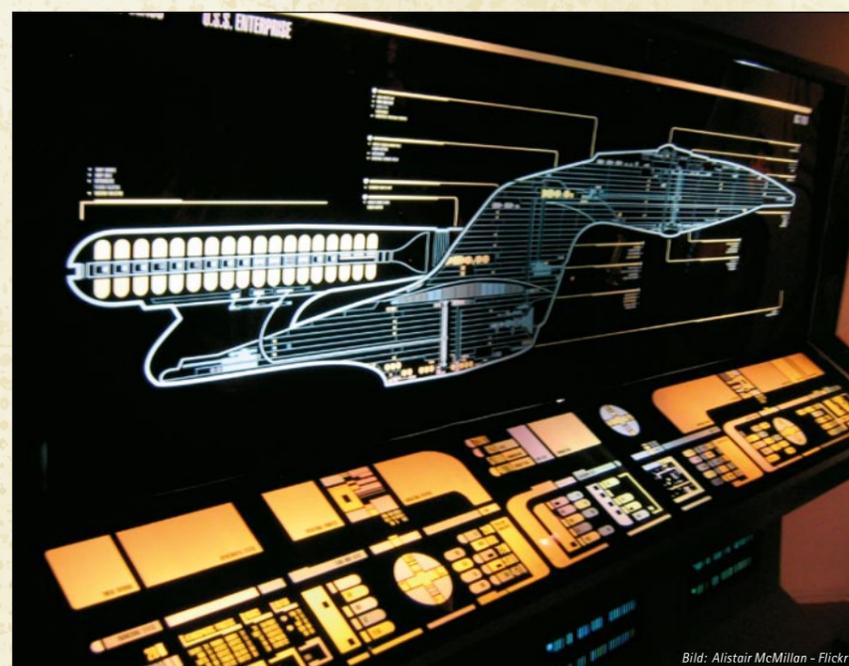


Bild: Alistair McMillan - Flickr

Star Trek: Kostüme

Fünfzig Jahre Mode aus Unendlichen Weiten

Von den klassischen Uniformen der Sternenflotte und den provozierend gewagten Outfits aus der ersten Serie *Raumschiff Enterprise*, über die fließenden Roben der Vulkanier und die extravagante Ferengi-Mode bis hin zur eindrucksvollen Hochzeitsgarderobe der Klingonen – *Star Trek: Kostüme* zeigt auf Grundlage des gesamten Franchises, wie entscheidend diese Designs in den letzten fünf Jahrzehnten dabei mitgewirkt haben, Fans in entfernte Welten und fremde Zivilisation zu entführen. Dabei erkunden die Autoren Paula M. Block und Terry J. Erdmann die Entstehung einiger der eindrucksvollsten Gewänder der Galaxie und verdeutlichen, wie der fremdartige Stil der Kleidung im Laufe der Jahre immer extravaganter wurde. Darüber hinaus befasst sich *Star Trek: Kostüme* auch mit jenen außergewöhnlichen Menschen, die das *Star Trek*-Universum zum Leben erweckt haben.

Das 256-seitige Buch ist unter der ISBN 978-3-938922-71-2 im Zauberfeder Verlag erschienen und kostet 49,90 Euro. Es kann versandkostenfrei unter www.zauberfeder-shop.de bestellt werden.



Anlässlich des 50-jährigen Jubiläums von *Star Trek* verlosen wir das Buch *Star Trek: Kostüme* unter unseren Lesern. Alle Infos zur Teilnahme findet Ihr unter www.zauberwelten-online.de. Teilnahmeschluss ist der 15. Dezember 2016.

FISCHER TOR

Neues Label für phantastischen Lesestoff



NEUE GRÜNSTRASSE 17

Am 25. August war es so weit: *Fischer Tor* veröffentlichte seinen ersten Titel: *Am Ende aller Zeiten* von Adrian Walker. Im Verlauf des Herbstes sollen fünf weitere Veröffentlichungen folgen, drei davon zeitgleich mit den *Internationalen Spieltagen* in Essen.

Fischer Tor ist aber nicht irgendein neuer kleiner Verlag: Mit diesem Imprint, einem Verlag im Verlag, schaffen die renommierten *S. Fischer Verlage* ihre eigene phantastische Programmsparte und bringen, um es mit ihren eigenen Worten zu sagen, eine weltbekannte Traditionsmarke für Science-Fiction und Fantasy nach Deutschland. Die Rede ist von *Tor Books*, dem weltweit größten Verlag für Science-Fiction und Fantasy.

Auch S. Fischer hatte schon immer phantastische Literatur im Programm, etwa die Romanreihe *Der Drachenbeintron* von Tad Williams. Nun soll dieses Genre unter dem neuen Label seinen eigenen Raum bekommen. Ein eigenständiges Team verspricht, gute Literatur zu liefern, Bücher, die durch ihre Originalität und ihr solides Handwerk bestechen und deren Geschichten lebendig und interessant geschrieben sind. Sie sollen auch den Men-

Tor Online

Ein wichtiger Pfeiler der Verlagsstrategie ist die Internet Plattform **Tor-online.de**. Sie ist bereits seit dem 1. August aktiv und soll, nach dem Vorbild der amerikanischen Tor-Website, eine feste Anlaufstelle für Phantastik-Freunde werden. Angeboten wird schon jetzt eine Fülle an Informationen, die Fantasy- und Science-Fiction-Leser interessieren: Cover Previews, Kurzgeschichten wie die preisgekrönte Erzählung *Die Marsianerin* von Mary Robinette Kowal oder ein Prequel zum Roman *Am Ende aller Zeiten* von Adrian Walker. Zusätzlich gibt es Leseproben aus den aktuellen Romanen, Interviews mit den *Fischer Tor*-Autoren und anderen interessanten Personen aus der Welt der Nerds. Wie man Romanideen entwickelt, kann man in der Kolumne *Fantasy Romane schreiben* erfahren. Auch aktuelle Convention-Termine für Cosplayer und neue Kurzfilme werden vorgestellt oder der Geburtstag von *Star Trek* gefeiert. Mit großem Einfühlungsvermögen für die Szene und viel Können ist eine großartige Seite entstanden, die weit über eine plumpe Plattform zur Eigenwerbung hinausgeht.



schen zugänglich gemacht werden, für die diese phantastischen Themen bisher nicht zum Standardlesestoff gehört haben.

Hannes Riffel, Programmbereichsleiter von Fischer Tor, ist sich sicher, dass es keinen besseren Zeitpunkt gibt, ein neues deutschsprachiges Science-Fiction- und Fantasy-Programm aus der Taufe zu heben: *Phantastische Stoffe sind für viele Menschen etwas vollkommen Natürliches geworden. Sie machen nicht mehr, wie noch in den neunziger Jahren, eine abgefahrene Nische des Buchhandels aus, sondern steuern voll auf den Mainstream zu. Was früher nur ein relativ überschaubares Publikum interessiert hat, zieht heute Millionen an.*

Die Ziele sind ehrgeizig: 25 Romane pro Jahr plant Fischer Tor künftig herausbringen. Bereits 2017 sollen monatlich zwei Titel erscheinen. Bei Mehrteilern will der Verlag sogar im Drei- bis Viermonatsrhythmus veröffentlichen, um den Bedürfnissen der Leser gerecht zu werden, die dringend wissen wollen, wie es weiter geht.

Es soll ein möglichst vielseitiges Spektrum der phantastischen Literatur geboten werden: technische oder gesellschaftskritische Fiction, epische High Fantasy und Horror-Thriller. Das erste

Programm spiegelt diesen Leitgedanken: *Am Ende aller Zeiten* ist eine klassische Dystopie, *Der Winterkaiser* von Katherine Addison ein psychologischer Fantasy-Roman, *Der lange Weg zu einem zornigen Planeten* von Becky Chambers eine Art Space-Opera, Wesley Chus *Die Leben des Tao* ist ein Science-Fiction-Thriller. Auch Klassiker wie *The Dispossessed* von Ursula K. LeGuin werden neu aufgelegt. Dieser wird unter dem Titel *Freie Geister* in einer Neuübersetzung von Karen Nölle erscheinen.

Rund ein Drittel des Programms soll mit Büchern bestritten werden, die bei Tor Books erschienen sind, aber auch deutsche Autoren werden veröffentlicht. Im Oktober bringt der Verlag den bereits 2015 erschienenen Roman *Venus siegt* von Dietmar Dath in einer um 150 Seiten erweiterten Taschenbuchausgabe auf den Markt. Das neue Buch von Kai Meyer, *Die Krone der Sterne*, wird ebenfalls hier erscheinen – ein Weltraumabenteuer voller Action und Magie, wie der Autor bei Facebook verrät.

Man darf gespannt sein.

Text: Corinna Vanvloedorp

Bilder: Fischer Tor



4 Jahre Garantie
Weltweit die Nummer 1
100% Made in Germany
Das Original seit 2004



www.arrow-shop.de

Eure Adresse für Ersatzteile
und Sonderposten

Die Bestellplattform für
Wiederverkäufer

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
Tel. 08621 / 90 345-40 Fax: 08621 / 90 345-44
info@idv-engineering.de
www.LARP-Pfeil.de

Geschenkidee personalisierte Spiele:

Egal ob bewährte Klassiker...



Luudoo
Personalisierte Spiele

... moderne Bestseller ...



... oder Zubehör für Fans!

Weitere Titel:
Ärgern verboten! - Mafia / Werwölfe -
Backgammon - Memo Klassik / Suerdenker -
Puzzle - Caesar & Cleopatra - Halali! - Mühle - Dame - und und und ...
Nur bis Weihnachten:
10% Nachlass auf ihre erste Geschenkidee mit Code zauber10

KURZ VORGESTELLT

Sharpes Gefecht

Bernard Cornwell/Torsten Michaelis



Die Schlacht von Fuentes de Onora in Portugal im Mai 1811 bildet den Hintergrund dieser zwölften Episode um Cornwells Helden Richard Sharpe. Neben dieser Schlacht muss Sharpe gegen den französischen Brigadier Guy Loup antreten, der brutal gegen die Zivilbevölkerung vorgeht. Eine besonders actionreiche Episode, die man auch ohne Kenntnis der vorherigen Bände genießen kann.

Hörbuch
Kueblerverlag
ca. 12 Stunden, 19,80 Euro (UVP)
ISBN 978-3-942270-42-7

Riyria 6: Die verborgene Stadt Percepliquis

Michael J. Sullivan



Elben haben Nidwalden durchquert und die Nordlande mit beängstigender Leichtigkeit erobert. Jetzt bedrohen sie ganz Elan. Die Zeit und die Umstände drängen. Zusammen mit einigen Freiwilligen um die Prinzessin Arista müssen Hadrian und Royce erst die versunkene Stadt Percepliquis finden, in der eine letzte Waffe gegen die von den Elben ausgehende Gefahr liegt. Der scheinbar aussichtslose Weg führt sie tief hinab unter die Erde.

Roman
Klett-Cotta
490 Seiten, 17,95 EUR
ISBN 978-3-608-96017-4

Im Bann der Wölfe – Alpha & Omega 4

Patricia Briggs



Ihr neuestes Abenteuer führt Anna und Charles, das gefährlichste Werwolfpärchen der USA, nach Arizona. Was als harmloser Urlaubstrip beginnt, wird schon bald zu Annas und Charles' nächstem Spezialauftrag: Eine Fae, ein tückisches und kaltblütiges Geschöpf, stiehlt Menschenkinder und ersetzt sie durch Trugbilder. Wenn es Anna und Charles nicht gelingt, die Entführerin aufzuhalten, ist ein Krieg zwischen Fae und Menschen unausweichlich. Ein Krieg, der auch für die Werwölfe fatale Folgen hätte.

Roman
Heyne
448 Seiten, 9,99 Euro
ISBN 978-3-453-31745-1

Der Winterkaiser

Katherine Addison



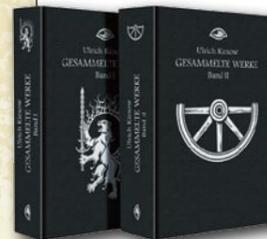
Maia – halb Elf, halb Kobold – hat sein Leben bisher in der Provinz verbracht, wohin ihn sein Vater, der mächtige Elfenkaiser, verbannte. Doch als dieser zusammen mit den drei ältesten Prinzen bei einem Unglück überraschend verstirbt, sitzt Maia plötzlich auf dem Thron – und muss sich in einer komplizierten und teils feindlichen Umwelt behaupten. Er muss die Erfahrung machen, dass das tägliche Leben eines Kaisers einem Spießbrutenlauf gleicht.

Roman
Fischer Tor
544 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-596-03618-9

Ulrich Kiesow Gesamtausgabe

Ulrich Kiesow

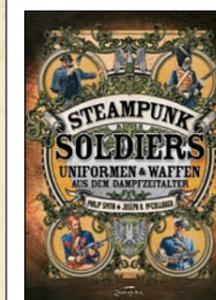
Diese prachtvoll ausgestattete Gesamtausgabe enthält das erzählerische Werk Ulrich Kiesows, des geistigen Vaters der Spielwelt Aventurien. Sie umfasst neben den beiden Teilbänden *Dämmerung* und *Nacht* mit *Der Scharlatan* auch den Auftakt zu einer epischen Geschichte, die Kiesow vor seinem frühen Tod in *Das zerbrochene Rad* zu Ende brachte. In Aventurien hatte dieser Erzählbogen weitreichende Folgen und legte den Grundstein für die Kampagne um die legendären Sieben Gezeichneten und die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad. Die Erzählung *Der Göttergleiche* sowie der Roman *Die Gabe der Amazonen* komplettieren den Band.



Sammelband
Ulisses Spiele
1856 Seiten, 49,95 Euro
ISBN 978-3-957521675

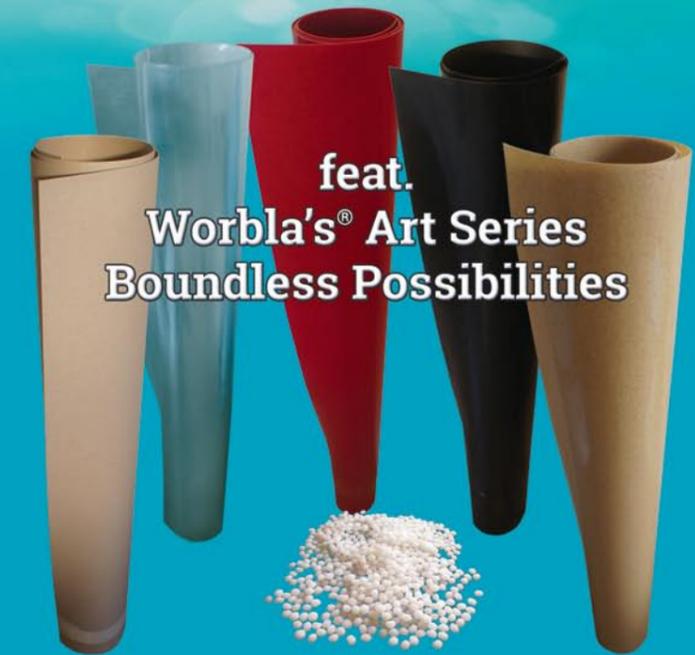
Steampunk Soldiers

Joseph McCullough/Philip Smith



Zwischen 1887 und 1895 reiste der britische Kunststudent Miles Vancroft um die Welt, wobei er die Soldaten der von ihm besuchten Länder skizzierte und malte. Sein Werk ist ein einzigartiger bebildeter Reiseführer in die letzte Ära der strahlenden, farbenprächtigen Uniformen und zugleich eine wichtige Studie über diverse dampfbetriebene Bewaffnungen und Ausrüstungen. Dies ist eine komplette Sammlung Vancrofts überlieferter Zeichnungen. Begleitet werden die Bilder von den dazugehörigen Kommentaren Vancrofts über die Militäreinheiten, die seinen Weg kreuzten.

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



Worbla's® Meshed Art * Worbla's® Transpa Art
Worbla's® flameRed Art * Worbla's® Black Art
Worbla's® Finest Art * Worbla's® Deco Art



Arbeiten von Naruvien Art&Design

Facebook



/Cast4Art

Instagram



/Cast4Art

Website



Cast4Art.de

Zauberwelten

Zauberwelten

WWW.TULDERON.DE

LARPZEIT-
ABONNENTEN
ERHALTEN 5 EURO
RABATT

WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

EUROPAS
GRÖSSTES
FANTASY-
EVENT!

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

27. & 28. MAI 2017

ROLE-PLAY- CONVENTION

— KOELNMESSE —

WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION

GERMAN COMIC CON

Nerd-Paradies auf Städtetour



Wer sich mit US-amerikanischer Fankultur rund um Comics, Fantasy, Horror und Science-Fiction beschäftigt, dem ist die *San Diego Comic Con* sicherlich ein Begriff. Als weltgrößte Messe ihrer Art zieht sie jährlich hunderttausende Besucher in ihren Bann.

Inspiriert von diesem Megaevent ist die *German Comic Con*, die bei ihrer Premiere im Dezember 2015 mit rund 30.000 Besuchern restlos ausverkauft war. Ganz dem großen amerikanischen Vorbild entsprechend, wurden die Westfalenhallen in Dortmund in ein überwältigendes Fan-Fest auf 25.000 Quadratmetern verwandelt. 2016

geht die Convention in die nächste Runde – und das gleich zweimal! Die erste *German Comic Con* findet vom 15. bis zum 16. Oktober in der Messe Berlin statt. Anschließend geht es wieder in den Ruhrpott nach Dortmund: Hier werden an gleich drei Tagen vom 2. bis zum 4. Dezember erneut die Westfalenhallen zum Nerd-Paradies.

Vor Ort erwartet die Besucher in beiden Städten ein prall gefülltes Programm: Nationale und internationale Zeichner zeigen ihr Können in der *Artist Alley* und in der *Comic World* trifft Ihr auf Verlage, Zeichner, Illustratoren und Autoren. In einem extra eingerichteten Lesebereich gibt es die Möglichkeit, die erworbenen Comics gleich zu lesen. Eine *Gaming-Area*, verschiedene Workshops, nachgebaute Kulissen, ein Action Parcours und weitere Attraktionen werden geboten. Unter anderem kommen Cosplayer im eigens hierfür eingerichteten *Cosplay Universe* auf ihre Kosten. Zudem gibt es natürlich die Möglichkeit, die unterschiedlichsten Souvenirs und Fanartikel zu erwerben.

Ein wichtiges Highlight beider Conventions sind die zahlreichen internationalen Stargäste, die den Besuchern auf der Bühne Rede und Antwort stehen und (gegen Gebühr) Autogramme verteilen und für Fotos posieren werden. So statten etwa Christopher Lloyd (*Zurück in die Zukunft*), James Marsters (*Buffy*), Kenny Baker (*Star Wars*), Lena Headey, Natalia Tena und Iain Glen (*Game of Thrones*) der Hauptstadt einen

Besuch ab. In Dortmund gibt es ebenfalls große Stars zum Anfassen! Ron Perlman (*Hellboy*) oder David Hasselhoff (*Knight Rider*) rocken die Westfalenhallen, ebenso wie Eliza Taylor (*The 100*) und Billy Dee Williams (*Empire Strikes Back*, *Return of the Jedi*). Daneben stehen in beiden Städten viele weitere nationale und internationale Künstler auf dem Programm.

Infos zu beiden Veranstaltungen gibt es unter www.germancomiccon.com. Dort könnt Ihr Eintrittskarten kaufen und Autogramm- und Fotosessions mit den Stars buchen. Im nächsten Jahr reiht sich übrigens ein dritter Veranstaltungsort in die Städtetour ein: Im April 2017 findet die *German Comic Con* zum ersten Mal auch in Frankfurt statt.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: German Comic Con





Neue Messe für Japan-Fans

Manga-, Anime- und Cosplay-Fans aufgepasst: Vom 9. bis 11. Dezember 2016 findet in der Messe Frankfurt die *EpicCon* statt, die sich mit diesen und anderen Aspekten japanischer Kultur befasst. Auf über 37.000 Quadratmetern sind jede Menge Attraktionen angekündigt. Es soll beispielsweise ein buntes Kunst- und Kulturprogramm im Stil des japanischen Volksfestes *Matsuri* und ein großes Angebot an traditionellen Produkten und Shows wie Kalligraphie-Performances ge-

ben. Darüber hinaus warten interessante Workshops und spektakuläre Musik- und Theatershows auf das Publikum.

Egal ob Manga- oder Comicfan – in der *Comic Area* können die Besucher berühmten Mangaka oder Illustratoren über die Schulter blicken, die Verlage nach neuen Publikationen durchforsten oder mit talentierten Indie-Zeichnern plaudern. Kommunikation steht auch in der *Cosplay Area* auf dem Programm. Hier werden bekannte Cosplayer auftreten und ihre Tipps

und Tricks weitergeben. Wer mag, kann außerdem bei einem Cosplay Contest mitmachen. In einer Gaming Area schließlich sollen sowohl Nostalgiefreunde, Lan-Party-Fans oder Liebhaber interaktiver Spiele auf ihre Kosten kommen.

Infos und Eintrittskarten gibt es unter www.epiccon.de.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: EpicCon S.r.l.

GEEKRACE

Professor gegen Zombie Einhorn



Was wäre, wenn all unsere Lieblingsfilme, Lieblingsserien, Lieblingscomics und Lieblingsspiele geheime Botschaften aus der Zukunft enthalten würden? Subtile Hinweise und Warnungen vor schrecklichen Gefahren? Und was wäre, wenn es einen Professor gäbe, der die Botschaften entschlüsselt hat und nun unsere Hilfe benötigt, um das Unheil abzuwenden?

Diese ziemlich verrückte Idee bildet die Hintergrundgeschichte zum *GeekRace*, einer teils digitalen, teils ganz realen Schnitzeljagd, deren nächste Episode am 29. Oktober 2016 stattfinden wird. Die Kunstfigur Professor Ulysses McGuffin ruft zur Hil-

fe, um den Aufstieg des Zombie Einhorns zu verhindern. Dabei stellt das *GeekRace* Fachwissen und Fähigkeiten der Teilnehmer auf eine knifflige und spannende Probe: Jedes Team muss sich durch eine ganze Serie von Aufgaben, Rätseln und Quizfragen arbeiten, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln und das Spiel zu gewinnen. Um die Rätsel zu lösen, ist Bewegung gefragt. Die jeweilige Stadt muss in einer Mischung aus Schnitzeljagd, Geocaching und Ortskenntnis erkundet, bestimmte Ziele erreicht und Aufgaben gelöst werden, um so die nächsten Schritt des Rätsels zu erfahren. Überraschungen und Hindernisse sind vorprogrammiert!

GeekRace: Episode II – The Rise of the Zombie Unicorn findet deutschlandweit und mit bis zu 500 Teams statt, die nicht nur gegen das Zombie Einhorn kämpfen, sondern auch miteinander im Wettstreit liegen. Denn auf die besten Schnitzeljäger warten tolle Preise. Teams von je fünf Per-

sonen ab einem Alter von 18 Jahren können sich ab sofort anmelden und um Preise im Wert von mehr als 5000 Euro kämpfen.

Infos und Anmeldeöglichkeit gibt es unter www.geekrace.de.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: The Cookie Labs GmbH



Vom Computerbildschirm auf die große Leinwand



Die Spielereihe mit ihren Ablegern umfasst mittlerweile zwanzig Titel und fasziniert Millionen von Fans. Die Games vereinen Elemente des Rollenspiels und des Stealth-Games mit einem Open-World-Action-Adventure. In jedem der Spiele schlüpft der Spieler in die Rolle eines Mitgliedes des Ordens der Assassinen, der dann in Third-Person-Ansicht durch das jeweilige historische Setting gesteuert wird, um den verfeindeten Templerorden zu bekämpfen. Beide Parteien bedienen sich spezieller, geheimer Kampfkünste. Die Rede ist von *Assassin's Creed*.

Fast ein Jahrzehnt nach der Veröffentlichung des ersten Teils von *Ubisofts* extrem beliebter Action-Adventure-Spielereihe, kommt die Welt der Assassinen und Tempeler jetzt auch auf die große Leinwand.

In der filmischen Umsetzung rückt ein Bestandteil der frühen Teile wieder stärker in den Fokus: Gerade in den älteren Spielen der Reihe bildeten Spielsequenzen in der Gegenwart einen wichtigen Aspekt. Der Spieler schlüpfte in die Rolle des Charakters Desmond Miles, der seinerseits in die Erinnerungen eines seiner Vorfahren schlüpfte und diese im sogenannten *Animus* noch

einmal durchlebte. Dieses Kniffs bedient sich auch der Film, der so bildgewaltige historische Kulissen mit einer Geschichte voller modernster Technik vereinen kann.

Berufsverbrecher Callum Lynch (Michael Fassbender; der junge Magneto der *X-Men-Reihe*) soll wegen seiner Verbrechen hingerichtet werden. Die vorgeblich tödliche Injektion erweist sich aber als Trick, um Callum verschwinden zu lassen und zur Teilnahme an einem geheimen Projekt zu zwingen. Dank einer revolutionären Technologie, die seine genetischen Erinnerungen entschlüsselt, erlebt Callum die Abenteuer seines Vorfahren Aguilar de Nerha im Spanien des 15. Jahrhunderts. Er erkennt, dass er von einem mysteriösen Geheimbund, den Assassinen, abstammt und sam-

melt unglaubliches Wissen und Fähigkeiten, um sich dem mächtigen Templerorden in der Gegenwart entgegenzustellen.

Regie führte Justin Kurzel (*Snowtown*, *Macbeth*). Neben Michael Fassbender übernimmt Oscar-Preisträgerin Marion Cotillard (*The Dark Knight rises*, *La Vie en Rose*) eine Hauptrolle in diesem Film, der am 27. Dezember 2016 in den deutschen Kinos startet.

Weitere Infos und den Trailer gibt es unter www.assassinscreed-derfilm.de.

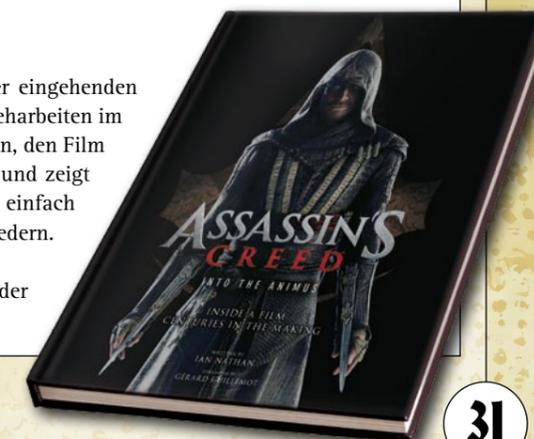
Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Twentieth Century Fox/
Ubisoft Motion Pictures



Assassin's Creed – Das Buch zum Film

Assassin's Creed: In den *Animus* erzählt die Geschichte hinter dem Film – von der eingehenden Beschäftigung mit den Schrecken der spanischen Inquisition bis zu den intensiven Dreharbeiten im heutigen Spanien. Es präsentiert die künstlerischen Konzepte, die dabei geholfen haben, den Film zum Leben zu erwecken, blickt bei der Erschaffung des *Animus* hinter die Kulissen und zeigt die todesmutigen Stunts, die zu einer filmischen Umsetzung der Computerspiel-Serie einfach dazugehören. Dazu kommen exklusive Interviews mit Schauspielern und Teammitgliedern.

Das 160-seitige Buch erscheint unter der ISBN 978-3-938922-73-6 im Zauberfeder Verlag. Es kann es ab sofort unter www.zauberfeder-shop.de vorbestellt werden.



Chroniken von
MYTHODEADAS MYTHODEA
ABENTEUER-CON28.04. bis 01.05.2017
Utopion-Gelände
in BexbachJenseit der
SiegelDAS MYTHODEA
AMBIENTE-CON24. bis 28.05.2017
Immenhausen
bei Kassel**2017**
CONQUEST02. bis 06. August 2017
Rittergut Brokeloh bei HannoverWeitere Informationen zu unseren Veranstaltungen unter
www.Live-Adventure.de

Musik

**Mr. Hurley & Die
Pulveraffen**Live in Wacken 2015
(Timezone, 2016)

Wer den *Grog'n'Roll* von *Mr. Hurley & Die Pulveraffen* nur auf CD gehört und die Bande nie live gesehen hat, kennt das Schiff nur mit gerafften Segeln. Die größte Stärke der Band liegt darin, die Planken der Bühne beben zu lassen und die Zuschauer zum Mitfeiern zu animieren. Eben diese Stimmung fängt diese erste Live-DVD vortrefflich ein. Die Zuschauer stehen hart am Wind, trotz dem strömenden Regen und lassen sich die Freude nicht nehmen. Mit nur

neun Liedern ist der komplette Auftritt in guter Bild- und Tonqualität enthalten. Als Bonus gibt es ein kurzes Interview und den angemessenen erstbefreiten Videoclip zu *Booty Island*. Insgesamt beträgt die Spieldauer der DVD damit noch immer weniger als eine Stunde. Das ist verhältnismäßig kurz, aber das, was man bekommt, macht dafür ordentlich Spaß!

Christian Schmal

Roman

Warcraft: Durotan
Christie Golden

(Panini Verlag, 2016)



Warcraft: Durotan – Die offizielle Vorgeschichte zum Film er-

zählt die Geschichte der Frostwölfe, einem Ork-Clan, der im Frostfeuergrad im Norden lebt. Sie stemmen sich den Widrigkeiten des sterbenden Landes Draenor mit Kraft und Ehre entgegen. Trotz aller Bemühungen müssen sie sich jedoch eingestehen, dass sie nicht bleiben können. Mit dem Segen der Elemente machen sie sich auf den Weg nach Süden, um Gul'dans Angebot widerwillig anzunehmen. Dieser hatte allen Orks den Weg in ein neues fruchtbares Land auf einer anderen Welt versprochen. Doch ist dem grünhäutigen Hexenmeister zu trauen?

Durch diese Geschichte bekommt der *Warcraft*-Kinofilm mehr Tiefe, da sich viele Hintergründe besser erschließen. Christie Golden, die schon einige *Warcraft*-Bücher geschrieben hat, schreibt mit viel Liebe für die Welt, von der sie selbst ein großer Fan ist. Das Buch ist auch interessant für Menschen, die bislang nicht mit *Warcraft* vertraut sind, es sollte aber mit dem Film oder dem Buch zum Film verbunden werden, denn nach dem Lesen will man sicherlich sofort wissen, wie die Geschichte weitergeht.

Heike Philipp

Roman

**Mein bester Freund
ist ein Goblin**

Rudolf Eizenhöfer

(Verlag Schwarze Ritter, 2016)



Der kleine Ork und der kleine Goblin sind zwar sehr unterschiedlich, aber trotzdem beste Freunde. Zusammen erleben sie spannende Abenteuer und erkunden so manches Geheimnis. Als der Ork darauf drängt, eine alte Burg zu durchstöbern, geraten die beiden jedoch in große Gefahr. Dabei muss der Goblin über seinen Schatten springen und seine Furcht bezwingen – denn wahre Freunde stehen füreinander ein.

Lehrreiche Botschaften, eine spannende, aber nicht zu gruselige Geschichte und angenehme Zeichnungen – mit diesem Nachfolgebild zu *Mein Papa ist ein Ork* hat Illustrator Rudolf Eizenhöfer erneut ein liebevoll gestaltetes Bilderbuch für kleine (und große) Fantasyfans geschaffen.

Karsten Dombrowski

WARCRAFT**The Beginning – Hinter den Kulissen**

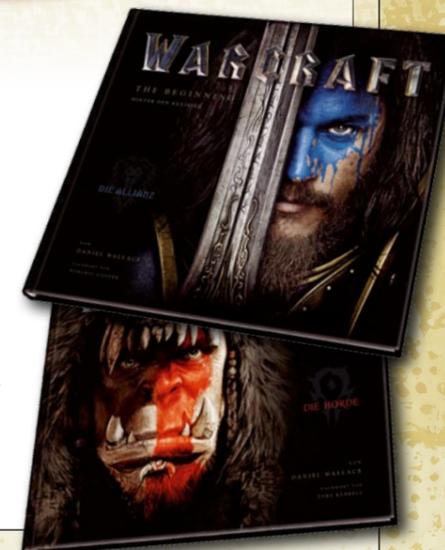
Mit dem Film *Warcraft: The Beginning* präsentieren *Legendary Pictures* und *Universal Pictures* ein gewaltiges Abenteuer über den Zusammenprall zweier Welten, basierend auf dem weltweiten Erfolgphänomen von *Blizzard Entertainment*. *Warcraft: The Beginning – Hinter den Kulissen* erzählt die komplette Geschichte der unglaublichen kreativen Reise, die *Blizzard Entertainment*'s heiß geliebte Welt auf die Kinoleinwand brachte.

Das Artbook bietet einen einzigartigen Blick hinter die Kulissen des Entstehungsprozesses dieses lang ersehnten Heldenlieds. Es zeigt großartige Konzeptzeichnungen, atemberaubende Filmszenen und die Entstehung beein-

druckender visueller Effekte und enthält darüber hinaus aufschlussreiche Interviews mit den fantastischen Schauspielern und der Crew. Sie teilen ihre Geheimnisse mit dem Leser und verraten, wie das vom Krieg zerrissene Azeroth zum Leben erweckt werden konnte. Das 168-seitige Buch (inklusive drei Beihefter) ist mit einem veredelten Wendecover ausgestattet und unter der ISBN 978-3-938922-69-9 erhältlich.

Ihr wollt *Warcraft: The Beginning – Hinter den Kulissen* gewinnen? Dann macht bis zum 15. Dezember 2016 bei unserer Verlosung mit! Alle Infos findet Ihr unter www.zauberwelten-online.de.

VERLOSUNG



NESARIA 9

Licht und Schatten

Die Zeit der Überprüfung für die Akademie des Magischen Heilens ist gekommen. Als Teil der Schule der dunklen Pforte wurde die Einrichtung vor Jahrhunderten in einer ehemaligen Grenzbastion zwischen Leonessa und Bärenfels errichtet. Zu dieser Zeit als Schule des schwarzen Fleisches bekannt, widmet sich die Akademie jetzt der Heilung seltener magischer Krankheiten.

Eine Gesandtschaft aus allen drei Kirchen unter Begleitung zahlreicher Gelehrter macht sich auf den Weg in das ehemalige Grenzland, um die Akademie in Augenschein zu nehmen. Da Leonessa als Kernland Nesarias über wenige eigene Truppen verfügt, werden gerne Söldner als Wachen angebeuert. Aber auch externe Berater in magischen und medizinischen Angelegenheiten werden zu Rate gezogen.

So macht sich im Frühjahr des Jahres 328 eine gemischte Reisegruppe auf den Weg zur Akademie des Magischen Heilens. Auf dem Weg zur alten Feste kommen den Reisenden viele alte Legenden über diesen Ort zu Ohren, dazu Gerüchte über seltsame Vorgänge in und um die Akademie. Aber gibt es die nicht bei jeder Magierschule?



Eine schwarzmagische Schule der Heilung und medizinischen Forschung, tief in den Grenzländern der vom dunklen Gott Ko'loth dominierten nesarischen Provinz Bärenfels – solch ein Ort ver-

heißt nichts Gutes. Dennoch brach eine bunte Gesandtschaft aus kaiserlichen Inspektoren und fremdländischen Abenteurern auf, um die Rechtmäßigkeit der dortigen Studien zu begutachten und even-

Fakten zum Spiel

Termin	26.5. bis 29.5.2016
Ort.....	Jugendburg Hessenstein
Veranstalter.....	Nesaria Orga
Genre.....	Fantasy
Unterbringung.....	Jugendherberge (Burg)
Verpflegung.....	Teilverpflegung
Teilnehmer, Kosten.....	65 SCs ab 119,- Euro
Regelwerk.....	Modifiziertes DragonSys

tuelle Verstöße zu ahnden. Natürlich rechneten sie nicht damit, dort mit offenen Armen empfangen zu werden. Selbst weniger fragwürdige Lehrinrichtungen sehen die Pflichtinspektionen als Belastung und Bürde, und in Bärenfels gehört Gastfreundschaft nicht zu den Tugenden. Doch dass sie sich bald als Opfer einer mysteriösen Mordserie sehen würden, konnte niemand ahnen. Die Mitreisenden konnten nur tatenlos zusehen, während mehr und mehr Mitglieder der Gesandtschaft bei fragwürdigen Unfällen ihr Leben aushauchten. Waren es die Magier der Akademie, die unliebsame Zeugen beseitigen wollten? Oder stand dahinter ein schlimmerer Feind?

Nesaria 9 markierte ein neues Kapitel im Verlauf dieser Con-Reihe, das sich durch Vorzeichen und Teaser-Szenen bereits über mehrere Veranstaltungen hinweg angekündigt hatte: der Bürgerkrieg mit dem Fürstentum Bärenfels ist entflammt. Der Sohn des Gottes Ko'loth scharf allerlei finstere Kreaturen um sich, um das Erbe seines Vaters anzutreten und das Kaiserreich zu unterjochen. Als Auftaktveranstaltung zu dieser Kampagne bot *Nesaria 9* einiges an Bedrohungsszenarien: vom nächtlichen Anstürmen der Armeen der Finsternis bis zur überraschenden Attacke einer Bärenfelser Garnison, die sich zunächst als Verbündeter präsentiert hatte. Aber die wahre Stärke dieses Con lag nicht in sei-

nen Schlachtenszenen (auch wenn die abschließende Konfrontation mit einem Lich und seinem Heer der Untoten im zuckenden Licht eines nahenden Gewitters kaum besser hätte inszeniert werden können). Das Herz dieses Wochenendes war zweifellos die Magieschule, die von der Orga mit viel Liebe zum Detail und enormem Aufwand in den Gemäuern der Jugendburg Hessenstein in Szene gesetzt worden war. In so gut wie jedem Raum gab es liebevolle Details und kleine Sub-Plots zu entdecken. Die GSCs taten in den Rollen der Akademiemitglieder ihr Bestes, um diese Kulissen mit wahren Leben zu füllen, was ihnen mit Bravour gelang. Ein derartiger Aufwand ist bei solch kleinen Cons keinesfalls Standard und verlangte der Orga wirklich alles ab.

Spieler wie NSCs hatten sichtlich Spaß und verwandelten das Innere der Burgmauern über mehrere Tage hinweg in einen magischen Ort. Glücklicherweise gibt es immer weniger Spieler, die in NSCs nur Questgeber und Informationsquellen mit metaphorischen gelben Ausrufezeichen über dem Kopf sehen. SCs und NSCs konnten ganz in die Spielwelt eintauchen.

Die Kämpfe waren sicher und wurden von allen Beteiligten mit einer Besonnen-



heit in Szene gesetzt, die nur als vorbildlich bezeichnet werden kann. (Löblich seltene) Fehlschläge wurden von beiden Seiten sofort angesprochen und entschuldigt, und so manches Gefecht gestaltete sich überraschend episch.

Alles in allem setzte *Nesaria 9* hohe Maßstäbe für die Zukunft, die auf eine anspruchsvolle Con-Reihe hoffen lässt.

Text: Jan-Erik Ella
Bilder: Yvonne Schäfer



Die Welt hinter GAME OF THRONES

Während Carolyne Larrington Romane und Fernsehserie zugleich im Blick hält, erkundet sie jene mittelalterliche Welt aus Rivalitäten und Krieg, Liebe und Verrat, Gier und Macht, die George R.R. Martin als Vorbild diente.

Von den Weißen Wanderern bis zur Roten Frau, von Casterlystein bis zum Zitternden Meer reicht ihr Streifzug. Ein unentbehrlicher Reiseführer in die bedeutendste Schöpfung der Fantasyliteratur des 21. Jahrhunderts!

320 S., 40 s/w Abb., Klappenbroschur
€ 19,95
ISBN 978-3-8062-3350-6

Fotograf

SEBASTIAN HILPERT

im Interview

Mit der Kamera auf Charakterjagd



Wenn Ihr 2017 die Tage bis zu einem bestimmten Con oder der nächsten Zauberwelten zählen wollt, könnt Ihr dazu den *Fantasy-Larp-Kalender 2017* von Sebastian Hilpert benutzen. Sebastian ist Fotograf und kreativer Geist aus Würzburg, der einen seiner Schwerpunkte auf das Fotografieren von Larp-Charakteren gelegt hat. Seine Arbeit kann unter www.fotografie-sebastian-hilpert.de und auf Facebook unter *Fotografie Sebastian Hilpert* verfolgt werden. Für die Zauberwelten sprach er mit Karsten Dombrowski über seine Begeisterung für Larp und Fotografie.

Ob Elbe oder Ork, Priesterin oder Bettler, Fuhrmann oder Hofdame – für den *Fantasy-Larp-Kalender 2017* hat Sebastian Hilpert zwölf seiner Motive zusammengestellt. Er ist Ende Juli im Zauberfeder Verlag erschienen und kann für 19,90 Euro unter www.zauberfeder-shop.de bestellt werden. Abonnenten der LARPzeit müssen nur 14,90 Euro zahlen.



Zauberwelten



de es zum Beispiel einfach beeindruckend, einen Ork oder eine Elbe vor der Kamera zu haben, die aussehen, als wären sie direkt aus *Der Herr der Ringe* gesprungen. Ich mag einfach das Außergewöhnliche.

ZW: Dokumentierst Du auch Cons oder konzentrierst Du Dich auf Fotoshootings mit Modellen?

Sebastian: Auf einem Con als Spieler und Fotograf zu sein, funktioniert leider nicht gut. Entweder oder, ansonsten macht man beides nur halb, und ich bin kein Freund von halben Sachen. Momentan werde ich eher für Einzelshootings gebucht, wo man der Darstellung entsprechend und individuell die Location und das Shooting gestalten und sich voll auf die Person einlassen kann.

ZW: Wie bist Du auf die Idee gekommen, mit Deinen Larp-Bildern einen Kalender zu gestalten?

Sebastian: Ich dachte, man muss diese Vielfältigkeit festhalten. So viele Darstellungen haben es verdient, gezeigt zu werden. Was liegt da näher als ein Kalender? Es gibt so viele Kalender, also warum nicht einen von Larpern für Larper? Das wollte ich machen, und es hat geklappt!

ZW: Wie nimmst Du den Umgang der Larp-Szene mit ihren Fotografen wahr? Eher respektvoll oder sehr fordernd? Was waren Deine schönsten, schlimmsten oder skurrilsten Erlebnisse mit Live-Rollenspielern?

Zauberwelten: Siehst Du Dich eher als Fotograf, der auch larpt, oder als Larper, der auch fotografiert?

Sebastian Hilpert: Das ist eine gute Frage und im ersten Moment nicht einfach zu beantworten. Aber da ich nicht ausschließlich Larp fotografiere, bin ich definitiv ein Fotograf, der auch larpt.

ZW: Seit wann beschäftigst Du Dich mit der Fotografie?

Sebastian: Ich habe von 2001 bis 2004 meine erste Berufsausbildung in einem Fotofachhandel gemacht, seitdem begleitet mich die Fotografie und ich entwickle mich stetig weiter. Meine offizielle Seite habe ich jedoch erst im Mai 2015 gegründet und biete erst seitdem mein Können als Fotograf an.

ZW: Kannst Du von Deiner Fotografie leben oder ist es eher ein Hobby?

Sebastian: Es war sehr lange ein Hobby, jetzt ist es mittlerweile ein Nebenberuf. Wie es sich weiter entwickelt, muss man sehen. Wichtig ist mir nur, dass es weiterhin Spaß

macht. Wenn das irgendwann einmal nicht mehr der Fall sein sollte, höre ich auf.

ZW: Wie bist Du zum Hobby Larp gekommen und was gefällt Dir daran besonders?

Sebastian: Das hat ein paar Jahre gedauert. Ich habe mich bis vor etwa sieben Jahren mit Reenactment beschäftigt, verlor dann aber das Interesse und habe in dem Bereich mehrere Jahre überhaupt nichts mehr gemacht. Ein Freund von mir versuchte mich immer wieder zum Larp zu bewegen und ließ nicht locker, bis ich es ausprobiert habe – zum Glück.

Eine Fantasywelt real zu leben ... Abtauchen in eine andere Rolle und etwas erleben, das man selbst nur in den Büchern seiner Kindheit und Jugend lesen konnte ... das ist schon ziemlich cool, viel besser, als ich es mir vorgestellt hatte.

ZW: Was fasziniert Dich an Larpern als Fotomotiv?

Sebastian: Die Vielfalt! Es gibt so unglaublich viel zu entdecken; die Liebe, der Detailreichtum, die enorme Zeit, die viele in ihre Charakterdarstellung stecken. Ich fin-

Sebastian: Ich denke, jeder der weiß, dass gute Bilder nicht einfach durch das Drücken eines Knopfes entstehen, schätzt einen richtigen Fotografen. Knipsen kann jeder, aber wirklich ein Auge für das Motiv, den Ausschnitt, den Hintergrund und die Wirkung des Lichts zu haben, erfordert Übung und Talent. Außerdem ist es zeitintensiv, eine ordentliche Ausrüstung kostet viel Geld und es ist und bleibt ein Handwerk – das sollte man respektieren.

Negative Erfahrungen habe ich bis jetzt kaum gemacht. Manche Leute sind zwar etwas ungeduldig, wenn es um das Warten auf die Bilder geht, aber das liegt im Rahmen.

Ich muss sagen, dass ich mehr Positives erlebe. Wenn mich die Leute etwa von Facebook erkennen, erhalte ich immer positives Feedback. Manche erscheinen sogar regelrecht ehrfürchtig, wobei ich gehört habe, dass das wegen meiner Raubkatzenbilder sein könnte. Ist auch völlig egal, ich bin ein ganz normaler Mensch und als solchen kann man mich ansprechen.

ZW: Stichwort Ausrüstung: Gestochen scharfe Bilder nimmt man vermutlich nicht mit der Handkamera auf. Was hat mehr gekostet, Deine Larp- oder Deine Fotoausrüstung? Und hast Du manchmal Sorge, dass letztere im Eifer des Larp-Gefechts beschädigt werden könnte?

Sebastian: Oh Mann, da muss ich erst mal überlegen ... Die Kameraausrüstung hat mehr gekostet, zumindest bis jetzt! Ich habe ein gutes Gefühl, wo ich wann stehen kann, ohne dass meine Kamera überdurchschnittlich gefährdet ist, einen Hieb zu kassieren. Bis jetzt ging alles gut, und ich vertraue darauf, dass es so bleibt.

ZW: Gibt es irgendetwas, ein Motiv, eine Szene, eine Person, das oder die Du unbedingt fotografieren möchtest?

Sebastian: Was Larp betrifft, fand ich die Bilder vom *Epic Empires* schon immer fantastisch! Ich war dieses Jahr das erste Mal selbst dort. Vorerst jedoch als Spieler, vielleicht nächstes Jahr als Fotograf? Muss man sehen. Außerhalb vom Larp stehen noch ein Breitmaulshornkalb und ein Schneeleopard in freier Wildbahn auf meiner Wunschliste. Beide sind leider äußerst selten und dementsprechend schwierig zu finden, geschweige denn zu fotografieren. Ich werde es trotzdem versuchen!

Ritterladen.de

Dein Shop für Mittelalter und LARP



Taschen + Gürtel



Gewandungen für ihn



Mäntel + Umhänge

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

10 € - Gutschein

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.



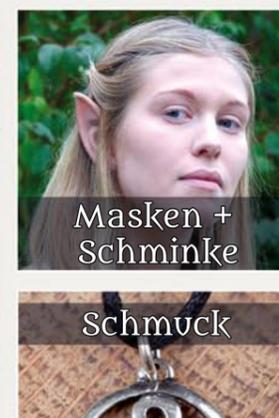
Met + Trinkhörner



LARP-Rüstkammer



Traumkleider für Sie



Masken + Schminke

Schmuck



COLLEGE OF WIZARDRY: NIBELUNGEN



Studienfibern, Zauberstäbe und jede Menge Spaß

2017 erhält die erfolgreiche dänisch-polnische Larp-Reihe *College of Wizardry* einen deutschsprachigen Ableger. *College of Wizardry: Nibelungen* findet vom 9. bis 12. Februar 2017 im polnischen Schlosshotel Zamek Kliczkow, nahe der deutschen Grenze, statt. Zur Finanzierung wurde erfolgreich ein Crowdfunding-Projekt abgeschlossen, so dass dem Spielspaß an dieser magischen Hochschule nichts mehr im Weg steht. Grund genug, den Projektleiter dieses Spiels, Stefan Deutsch, darum zu bitten, uns das Konzept etwas genauer zu erklären.

College of Wizardry: Nibelungen spielt in einer fiktiven Version unserer Realität, einer Welt, wie sie heute existiert, nur dass Magie real ist und unbemerkt von den meisten Menschen existiert. Die Magie und die Menschen, die um sie wissen, leben in den Schatten unserer gewöhnlichen Welt, in einer Parallelgesellschaft

voller alter Traditionen und Stammäulen, Rätseln und Geheimnissen. Dort gibt es mächtige Hexen, weise Zaubermeister, gute und böse Geister, Drachen, finstere Dämonenbeschwörer ... und Schulen und Universitäten, an denen junge Menschen mit entsprechender Begabung in den magischen Künsten unterwiesen werden.

Klingt ein wenig wie *Harry Potter*? Das ist kein Zufall. Die Ursprungsidee unserer *College of Wizardry*-Reihe war es tatsächlich, Larps vor dem Hintergrund der Bücher von J. K. Rowling zu veranstalten. Schon das erste Spiel war umgehend ausverkauft, ebenso wie die zwei Folgeispiele. Außerdem gab es ein gewaltiges und sehr positives

Medienecho. Das ist natürlich etwas, was jeden Larp-Veranstalter freut. Wir fingen jedoch an, uns Sorgen zu machen. Was, wenn der Medienkonzern *Warner Bros.*, der die Rechte an der Harry Potter-Reihe besitzt, auf uns aufmerksam wird und uns wegen Verletzung seines Copyrights verklagt? Also wandten wir uns direkt an die Firma und den Verantwortlichen und erklärten, was wir machen. Dort war man zwar so entgegenkommend, uns zu erlauben, die drei ersten unautorisierten Veranstaltungen in der Welt von Harry Potter stattfinden zu lassen. Zukünftige Larps sollten aber nicht mehr im Zusammenhang mit den Harry Potter-Geschichten stehen oder Begriffe daraus verwenden.

Was zuerst wie ein ziemliches Problem wirkte, erwies sich als extrem positiver Ansporn. Gemeinsam mit unseren Spielern haben wir eine facettenreiche, lebendige und spannende Welt erschaffen, in der mittlerweile fünf weitere Larps unserer Reihe stattgefunden haben. Es ist keine Harry Potter-Fan-Veranstaltung, sondern ein Larp für all diejenigen, die gerne einmal erleben möchten, wie es ist, an einer Schule für Zauberei zu studieren.

Acht englischsprachige Cons haben bereits stattgefunden, im November dieses Jahres folgen zwei weitere und die Anmeldungen für *College of Wizardry 11* und *12* im Frühjahr 2017 sind bereits veröffentlicht. Hinzu kommt nun *College of Wizardry: Nibelungen*, das sich von den anderen zwölf Cons in einem wichtigen Detail unterscheidet: das Spiel findet auf Deutsch statt. Zwar gab es auf allen bisherigen *College of Wizardry*-Spielen Teilnehmer aus Deutschland, aber wir wollen das Konzept einem breiteren deutschsprachigen Publikum öffnen. Auch wenn ein Großteil der Deutschen Englisch sprechen und verstehen kann, fühlt sich nicht jeder sicher genug, um in dieser Fremdsprache ein Larp zu bestreiten.

Aber wenn schon auf Deutsch gespielt wird, warum dann eine Location in Polen? Weil es hier traumhafte Schlosshotels wie Schloss Kliczków zu Preisen gibt, die kaum über dem einer deutschen Jugendherberge liegen. Das heißt nicht, dass nicht auch in Jugendherbergen tolles Spiel möglich ist. Wir wollen für unser Konzept aber unbedingt dieses kleine bisschen *Extra-Wow!*

Bildung trifft Magie

In-time spielt das Larp an den *Nibelungen Instituten für magische Bildung und Studien (N.I.M.B.U.S.)*. Die Institute sind drei akademische Organisationen, die alle ihre eigene Geschichte und Traditionen haben. In der *Akademie Brocken* ist beispielsweise die Fakultät für Naturmagie angesiedelt, die insbesondere Alchemie, Kräuterkunde und Magizooologie unterrichtet. Die *Nibelungen Hochschule* beinhaltet die Fakultäten für Technomantie und Runenmagie mit zusätzlichem Unterricht in den Studien der *Gewöhnlichen*. In der *Universität Königsberg* ist die Fakultät für Geisteswissenschaften untergebracht, mit Vorlesungen in Magietheorie und Ethik und Nebenfächern wie Bürokratie und magisches Rechtswesen, Numerologie und Weissagung, sowie Geistesmagie.

Institutübergreifend gibt es die fünf Häuser, in denen die Studenten Mitglied sind. Sie sind so etwas wie studentische *Verbindungen* – ein Ort, um Freunde, Unterstützung und auch Anleitung zu finden. Jedes Haus hat eigene Farben und Werte, Rituale und Signale, manche geheim, andere öffentlich.

Die Teilnehmer spielen ganz unterschiedliche Rollen in diesem Setting. Die meisten werden Studenten der unterschiedlichen Jahrgänge verkörpern. Wer mag, kann aber auch eine abweichende Rolle darstellen, etwa einen der Professoren, den Hausmeister oder einen neugierigen Reporter.

* LEGENDEN * KÄMPFE * SCHLACHTEN



* EMOTIONEN * ABENTEUER * ROLLENSPIEL



25.7. BIS 30.7.2017 IN DIEMELSTADT

* DEINE GESCHICHTE * DEINE ROLLE



* EINE GEMEINSAME PHANTASTISCHE WELT

EINE VERANSTALTUNG VON WYVERN ADVENTURES / A WYVERN ADVENTURES EVENT

Eine Frage des Charakters

Wir verwenden durch die Orga vorgegebene Charaktere. Alle Spieler erhalten ein Grundgerüst für ihre Charaktere, in denen Aspekte wie Haus, Jahrgangsstufe, Ziele, Persönlichkeit und ähnliches aufgeführt sind. Teilnehmer haben allerdings Einfluss darauf, was für einen Charakter sie spielen. Dazu fragen wir über einen Fragebogen ihre Prioritäten ab (etwa in Bezug auf Hauszugehörigkeiten, Studienjahr oder Studiengang). Zwar können erfahrungsgemäß nicht alle Wünsche zu 100 Prozent erfüllt werden, aber wir versuchen unser Bestes.

Letztlich sind gerade Hintergrundgeschichte und Charakterzüge nur grobe Vorgaben, und die Teilnehmer sind frei, die Rolle, die sie spielen, ganz individuell zu interpretieren. Und wenn jemand wirklich unglücklich mit einer Rolle oder bestimmten Elementen darin ist, helfen unsere Charakterbetreuer gerne weiter. Diese beantworten Fragen, klären mögliche Veränderungen an den Rollen und dienen allgemein als Ansprechpartner, wenn es um Charaktere geht.

Es gibt aber auch ohne Änderungen viel Raum für die eigene Ausgestaltung, etwa bei den Beziehungen zwischen den Charakteren. Dazu hat jeder Charakter eine Anzahl von *Stichworten*, die sich auf verschiedene soziale Gruppen beziehen, zum Beispiel *Erstsemester*, *Haus Krabat* oder *ein geheimer Club*. Die Teilnehmer in diesen Gruppen werden miteinander über das Internet bekannt gemacht und können dann gemeinsam ausloten, in welcher Beziehung sie zueinander stehen möchten. Vielleicht wollen einige von ihnen eine Rivalität ausspielen? Oder eine Liebesbeziehung? Dieser Schritt ist vollkommen wahlfrei, und es ist durchaus möglich, das Larp ohne eine einzige vorher festgelegte Beziehung zu anderen Spielern zu beginnen. Für die meisten Spieler bietet dieses System aber eine tolle Möglichkeit, unter-



schiedliche Aspekte des Charakterlebens zu vertiefen und schon im Vorfeld Anspielpartner zu finden.

Studieren und Abenteuer erleben

Was passiert während der Veranstaltung? Zum einen wird Unterricht bespielt, schließlich soll das Setting eine Bildungseinrichtung darstellen. Die Professoren haben jeweils ihre Spezialgebiete, und die drei Jahrgänge der Studenten haben unterschiedliche Fächer. Natürlich sitzt man trotzdem nicht den ganzen Tag nur im Klassenzimmer oder im Hörsaal. Außerhalb der Unterrichtszeiten gibt es zahlreiche Gelegenheiten, an außerschulischen Aktivitäten teilzunehmen. Nibelungen ist ein Zuhause für zahlreiche Vereine und Gemeinschaften (manche sehr geheimer Natur), und es ist immer etwas los. Natürlich kann ein fantastisches Schloss erkundet werden, man kann sich in den verbotenen Wald schleichen, einen Spaziergang im Park machen oder nach Zapfenstreich heimlich die Schlossflure unsicher machen. Bestimmt gibt es verworrene Rätsel und düstere Geheimnisse zu entdecken.

Ein Grundpfeiler unserer Veranstaltungen sind die zahlreichen ehrenamtlichen Helfer, ohne die ein Projekt wie das College of Wizardry nicht umsetzbar wäre. Nibelungen ist dabei keine Ausnahme.

Unser NSC- und Helferteam ist ein Multitasking-Team, das verschiedenste Rollen spielt, aber auch lästige Jobs übernimmt, wie beim Aufbau und Saubermachen zu helfen. Es ist zwar keine harte, körperliche Arbeit, aber manchmal eben doch Arbeit. Dabei ist es uns wichtig, diese Unterstützer nicht als billige Arbeitskräfte zu missbrauchen. Wenn es irgendwie geht, sucht sich jeder seine Aufgaben selbst und eigenverantwortlich aus. Außerdem versuchen wir, alle NSCs in den kreativen Prozess einzubinden. Wir hören uns ihre Ideen an, sind offen für wilde Träume und irre Pläne. Wenn etwas zu machen ist und in den Rahmen passt, dann schauen wir, wie wir es gemeinsam realisieren können. Üblicherweise haben wir zusammen eine Menge Spaß auf einer unglaublichen Location.

Abgesehen von der selbstorganisierten Anreise ist die Veranstaltung für das (Helfer-)Team übrigens kostenlos. Es gibt drei Mahlzeiten pro Tag und Snacks zwischendurch. Wasser, Kaffee, Tee und einige andere alkoholfreie Getränke stellen wir reichlich. Für Unterkunft ist gesorgt, entweder im Schloss oder in einem nahe gelegenen Gutshof.

Wer also Lust hat, dabei zu sein, egal ob als Spieler oder Helfer, ist herzlich dazu eingeladen. Noch haben wir Plätze frei!

Text: Stefan Deutsch (Dziobak Larp Studios)

Bilder: Christina Molbeck

Fakten zum Spiel

Ort: Schlosshotel Kliczków,
Polen

Datum: 9.2. bis 2.2.2017

Preis: 425,- Euro

Website: www.nlarp.com



NATUR @ TUCHE

Naturtuche steht für naturreine Stoffe. Ideal für Deine Larp- oder Reenactment - Gewandung. Du wirst den Unterschied fühlen. Überzeuge Dich selbst!
www.naturtuche.de

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

Münz-Set Zwerge

Ein echter Zwergenschatz! Ihr erhaltet 30 hochwertig geprägte Münzen (25 Kupfermünzen, vier Silbermünzen, eine Goldmünze). Sie sind aus Zink gefertigt, mit farbigem Nickel galvanisiert und mit einem Antikfinish überzogen. Die Kupfermünzen haben einen Durchmesser von 25 Millimetern und eine Stärke von 2,5 Millimetern. Silber- und Goldmünzen haben einen Durchmesser von 30 Millimetern und eine Stärke von drei Millimetern.

Für die Lieferung an Adressen außerhalb von Deutschland (EU und Schweiz) kommen einmalig 5,50 Euro Versandkosten hinzu.

ALTERNATIVE ABO-PRÄMIEN AUF UNSERER WEBSITE

WWW.LARPZEIT.DE

**MEIN
NAME IST
VERONIKA
UND ICH
GEHE
JETZT
ORKS
JAGEN.**



DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

**WIR LIEBEN ROLLENSPIELE!
SPIELT MIT UNS AUF [BUFFED.DE](http://buffed.de)**