

Zauberwelten

Actionreiche
Psychotherapie

P5
PERSONA5

Kultige Rollenspielparodie

**Shakes
& Fidget**

Erzählerische Tiefe

**Torment:
Tides of
Numenéra**

Eiskalte Magierduelle

Frostgrave

Kulinarische Questen

**World of
Warcraft
Kochbuch**

Offizielles White Wolf-Larp

**Convention
of Thorns**

u. v. m.

WÄHLE DEINE SEITE!



« BITTE HIER ANKREUZEN,
UND JEDER NUR EIN KREUZ! »



buffed

DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

WIR LIEBEN ROLLENSPIELE!
SPIELT MIT UNS AUF BUFFED.DE

WERDET FAN:
[facebook.com/
buffed](https://facebook.com/buffed)

Vorschau Frühjahr 2017 GAMES AM HORIZONT

Vorfreude ist etwas Schönes! Wir haben für Euch einen Überblick über interessante Games zusammengestellt, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Outlast 2

Bereits der Vorgänger bescherte unzähligen Spielern nasse Hosen und verschwitzte Hände. *Outlast 2* soll ein genauso intensives Horrorerlebnis bieten.

Nur mit einer Handkamera ausgestattet versuchen wir, einem Mordfall im Süden des US-Bundesstaates Arizona nachzugehen und stoßen dabei auf unerwartete Komplikationen. Ohne Nachtsicht sind wir aufgeschmissen, ohne Batterien funktioniert die Kamera nicht und wir sind auch noch kurzsichtig. Wenn wir in *Outlast 2* unsere Brille verlieren, haben wir also ein großes Problem ...

Zum Release wird es allerdings keine VR-Unterstützung geben. *Red Barrel* begründet dies durch seine recht kleine Entwicklergruppe und der oftmals schlechten VR-Optimierung anderer Spiele des Genres.

Release: 25.4.2017, PS4, Xbox One, PC
(Red Barrel)

Prey



Wir befinden uns in einer alternativen Zeitlinie. John F. Kennedy hat das Attentat im Jahr 1963 überlebt und seitdem das Raumfahrtprogramm drastisch vorangetrieben. Durch die Ankunft einer dadurch angelockten Alienrasse namens Typhon verbünden sich die USA mit der UdSSR und bauen die Raumstation Talos1. 2032 ist die Station in privater Hand. Die Technologie der Typhon konnte ausgebeutet werden und erlaubt den Bau und die Nutzung von Neuromods, mit denen übermenschliche Kräfte möglich sind. Protagonist Morgan Yu befindet sich auf Talos1 und bemerkt, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

Der First-Person-Shooter *Prey* befand sich bereits 1995 in der Entwicklung und wurde nach zahllosen Neuanfängen schließlich 2006 veröffentlicht. Noch im

Abspann waren die Entwickler sich sicher: *Prey* wird fortgesetzt. Doch statt einer Fortsetzung gibt es nun, mehr als zehn Jahre später, einen kompletten Neustart.

Release: 5.5.2017, PS4, Xbox One, PC
(Arcane Studios/Human Head Studios)

The Surge

In einer dystopischen Zukunft, in der sich die Menschheit unweigerlich ihrem Ende nähert, übernimmt der Protagonist einen Arbeiterjob für den Konzern CREO. Doch dann geht etwas schief und die neue Ar-



beitsumgebung wird zur Todesfalle. Lediglich mit Überlebenswillen, einer Mechrüstung und einem äußerst nützlichen Talent zum Basteln ausgestattet trotzen wir der Gefahr und bauen uns Upgrades aus den Überresten unserer Feinde.

Ein Hardcore-Rollenspiel wie *Dark Souls*, doch mit erfrischend neuem Sci-Fi-Szenario? Ja, bitte! *The Surge* steckt uns in einen Mechanismus, den wir aus den zerschlagenen Komponenten zerstückelter Gegnerrüstungen zusammensetzen. Die Gegner? Unsere durchgedrehten ehemaligen Arbeitskollegen und jede Menge gefährliche Wachroboter. Das deutsche Studio *Deck13* konnte 2014 bereits durch das Rollenspiel *Lords of The Fallen* beweisen, dass es schöne Grafik mit forderndem Gameplay verbinden kann.

Release: 16.5.2017, PS4, Xbox One, PC
(Deck13)

Yooka Laylee

Jack&Daxter, Ratchet&Clank und Banjo Kazooie waren spaßige Plattformer, in denen wir unzertrennliche Cartoonduos durch

bunte Levels steuerten und allerlei Herausforderungen meisterten. Nach einer endlosen Durststrecke, in der wir bestenfalls durch Remakes vertröstet wurden, wird die *Buddy-Jump&Run-Flaute* bald ein Ende haben. Mit *Yooka Laylee* kreieren die ehemaligen Macher von *Banjo Kazooie* einen geistigen Nachfolger für die neuen Konsolen und schicken dieses Mal ein Chamäleon und eine clownsnahe Fledermaus in die bunte Welt. Das Spiel wurde durch Crowdfunding finanziert und soll sich stark an seinen geistigen Vorgängern orientieren.

Release: 11.4.2017, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, PC
(Playtonic)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Als genetisch verbesserter Nasenbeutler des verrückten Wissenschaftlers Dr. Neo Cortex wenden wir uns gegen dessen finstere Pläne. Als eines der ersten 3D-Jump&Runs im Jahr 1996 begeisterte *Crash Bandicoot* auf der ersten Playstation durch ausgefeiltes Leveldesign. Im Gegensatz zu Konkurrent Mario aus dem Haus *Nintendo* konnte sich Crash allerdings nur seitwärts oder entlang eines vorgegebenen Pfades bewegen.

Wer die alten Abenteuer von *Crash Bandicoot* noch einmal erleben will, musste bislang entweder seine alten Konsolen entstauben oder für einen kurzen Cameo den Prolog von *Uncharted 4* durchspielen. Doch diesen Sommer erscheinen die drei Klassiker *Crash Bandicoot*, *Cortex strikes back* und *Warped* als *N. Sane Trilogy* für PS4 – in Full-HD und mit aufpolierter Grafik.

Release: 30.6.2017, PS4
(Vicarious Visions)





Actionreiche Psychotherapie aus Japan

Das ursprünglich unter dem Deckmantel der *Shin Megami Tensei*-Serie erschiene Spin-Off *Persona* feiert Anfang April mit seinem fünften Teil sein Debüt auf der Playstation 4 und beendet damit die neun-jährige Wartezeit auf einen Nachfolger. *Persona 5* ist jedoch eigenständig und benötigt keine Vorkenntnisse über die vorherigen Teile. Im Spiel treffen ernste Themen der Gegenwart, eine Lebenssimulation und taktisches Gameplay in einer metaphysischen Parallelwelt aufeinander. Abgerundet wird dies durch eine durchweg kunstvolle Präsentation im Anime- und Manga-Stil, die ihresgleichen sucht.

Inception

Unser namenloser Hauptprotagonist hat es nicht leicht. Aus ungerechtfertigten Gründen muss er zu Beginn des Spiels zu seinen Bekannten in Tokyo ziehen. In die-

ser Ausgangslage leben wir unser neuestes Leben wie ein normaler japanischer Schüler. Wir gehen zur Schule, gehen Freizeitaktivitäten nach, verdienen Geld mit Nebenjobs und fallen abends völlig übermüdet ins Bett.

Wer jetzt denkt, *Persona 5* sei bloß eine japanische Version von den *Sims* irrt sich, denn als wir in Tokyo ankommen, entfaltet sich die Geschichte in einer für Neueinsteiger eher ungewohnten Weise. Wir erwachen im sogenannten *Velvet Room*, einer Parallelwelt, die schon in den Vorgängern in anderer Form existierte. In *Persona 5* nimmt sie die Gestalt eines Gefängnisses an. Eine Figur namens Igor gewährt uns mithilfe einer App den Zugang zur *Palastwelt*, einer Dimension, in der wir die korrumpierten Herzen bössartiger Menschen reinigen, indem wir den emotionalen Ursprung ihres boshafte Verhaltens besiegen und stehlen.

Während wir also tagsüber ein normales Leben führen und mit den Problemen des Alltags zu kämpfen haben, führen wir ein Doppelleben der besonderen Art. Mit unseren neuen Freunden Ryuji und Ann und einem sprechenden Katzenwesen namens Morgana kämpfen wir uns als die *Phantomdiebe* durch die Palastwelt und konfrontieren am Ende jeweils einen Boss, um ihn von seinem schlechten Benehmen zu kurieren.

Die Palastwelt besteht aus gigantischen Dungeons mit mehreren Stockwerken. In ihnen treffen wir auf die inneren Dämonen, die *Personas*. Wer es sich nicht unnötig schwer machen will, greift aus dem Hinterhalt an und schleicht sich an den Gegner heran. Die Levelarchitektur erlaubt es oft, das Spiel wie ein Schleichspiel anzugehen. Der dadurch erzielte taktische Vorteil ist gegen die oft sehr starken *Personas* enorm hilfreich. Sind diese fast besiegt, öffnet sich ein Dialog, in dem



wir ihnen den Rest geben, ein Item oder Geld erpressen oder sie für uns rekrutieren können. Letzteres klappt nicht immer, doch wenn wir Glück haben, können wir sie anschließend für uns kämpfen lassen – *Pokémon* lässt grüßen.

Lernen fürs Leben und fürs Träumen

Das Kampfsystem ist rundenbasiert. Wer nur Standardangriffe nutzt, wird schnell überrumpelt. Für den Sieg sind die rekrutierten *Personas* unverzichtbar. Um auf Dauer mithalten zu können, gibt es ein besonderes Zuchtsystem.

Hier kommt der *Velvet Room* ins Spiel. Wer seine *Personas* trainieren will, kann sie entweder durch einen Lockdown abhärten oder andere *Personas* opfern, um deren Essenz mit der zu stärkenden *Persona* zu fusionieren. Die *Netzwerk-Fusion* erlaubt es, mehrere *Personas* durch Hinrichtung per Guillotine mit der Wunsch-*persona* zu optimieren. Das klingt martialisch, ergibt im Zusammenhang der Geschichte irgendwie Sinn. Wer hier Opfer bringt, gewinnt an Macht.

Obwohl *Persona 5* eine durchgehende und wirklich spannende Hintergrundgeschichte bietet, ist der Tagesablauf der Hauptfigur alles andere als linear. Neben unserer Schulpflicht bleibt es uns selbst überlassen, was wir in unserer Freizeit tun. Nebenjobs bescheren nicht nur finanzielle Zuschüsse, sondern auch strategische Vor-

teile in der Palastwelt, etwa durch offensive oder defensive Aufwertungen. Soziale Aktivitäten, wie das Besuchen eines Kinos oder einer Bar mit Freunden, fördern die sozialen Verbindungen, die im Kampf durch bessere Kooperationswerte neue Vorteile freischalten.

Sogar die Wohnung, die wir zu Anfang des Spiels beziehen, lässt sich ausbauen. Mit dem Geld, das wir uns verdienen, kaufen wir uns einen Fernseher und können von nun an DVDs schauen, die wir uns in einem der unzähligen Läden kaufen.

Doch auch hier müssen wir mit der Zeit, die wir zur Verfügung haben, haushalten. Kaufen wir uns ein Buch, können wir es morgens auf dem Weg zur Schule in der Bahn lesen. Dabei kann ein dickerer Wälzer mehrere Bahnfahrten in Anspruch nehmen. Der Inhalt wird dann in sehr witziger Weise kommentiert.

Lebendige Kunst

Die Welt von Tokio besticht durch eine faszinierende Lebendigkeit. Die verschiedenen Distrikte sind zwar nicht durchgehend und müssen im Laufe des Spiels meist erst freigeschaltet werden, doch fühlen sie sich nicht leblos an. Überall laufen Passanten herum, die unzähligen Läden sind betretbar. Selbst die Menüstruktur, in der man sich spielbedingt oft aufhält, ist durch den kunstvollen Animestil mit seiner schwarz-weiß-roten Farbdarstellung so interessant designt, dass sie sich nahezu fließend in



die Welt einfügt. Dabei orientiert sich das reduzierte Kontrastdesign am emotionalen Grundton der Handlung, die mitunter sehr erwachsene Themen anspricht. Ging es in den Vorgängern eher um die Frage um Leben und Tod, geht es in *Persona 5* verstärkt um psychologische Themen der Gegenwart, wie emotionalen Missbrauch, Mobbing und so weiter.

Die Palastwelt bietet im Gegensatz zu früheren *Persona*-Teilen mehr Abwechslung und Rätseldichte. Je weiter man in einen Dungeon vordringt, desto mehr zeichnet sich die Psyche der Antagonisten visuell ab. Das Leveldesign steht damit im direkten Bezug zur Handlung und ist dadurch weitaus abwechslungsreicher als die generischen Dungeons der Vorgänger.

Persona 5 erschien Anfang April für die PS4 und PS3 und wird von Presse und Fans als facettenreiches Rollespiel-Highlight gefeiert, dessen düstere-bunte Hauptgeschichte allein schon bis zu 80 Stunden prima unterhalten wird.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Deep Silver

Persona 5

(Deep Silver)

Plattform PS4/PS3

Webseite p5.deepsilver.com



TORMENT

TIDES OF NUMENERA

Des Gottes alte Kleider



Vor etwas über 17 Jahren wirbelte *Black Isle Studios* das Rollenspielgenre gehörig durcheinander. Anstatt mit Menschen, Elfen und Zauberern gegen das übliche Böse in die Schlacht zu ziehen, wurde man in *Planescape Torment* mit einer tiefgründigen Geschichte, dialoglastigem Gameplay und einem skurrilen, aber dennoch erfrischenden Szenario überrascht. Trotz anfänglich mäßiger Verkaufszahlen wurde das Game zum Paradigma guter Erzählung in Videospielen. Es wunderte niemanden, dass die Crowdfunding-Kampagne für den inoffiziellen Nachfolger *Torment: Tides of Numenera* zu einer der erfolgreichsten seiner Zeit wurde. Damit knackte das nun verantwortliche Studio *InXile* bereits zum zweiten Mal den Rekord für das am schnellsten finanzierte Kickstarter-Projekt. *Torment: Tides of Numenera* basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Numenera* des US-amerikanischen Autors Monte Cook, der bereits an *Planescape* mitwirkte.

Eine rätselhafte Zukunft

Seit unserer Gegenwart sind fast eine Milliarde Jahre vergangen. Wir befinden uns in der *Neunten Welt*. Acht Zivilisationen stiegen auf und gingen unter. Was blieb, sind ihre Artefakte, sogenannte *Numenera*. Inmitten dieser Welt hat ein Mensch vor Jahrhunderten den Tod besiegt, indem er sich ständig neue Hüllen schuf. Man nennt ihn den *Wandelnden Gott*. Doch jedes Mal, wenn er einen neuen Körper bezog, ließ der Gott seine alte Hülle zurück. Die *Verstoßenen* füllen den zurückgelassenen Körper mit einer eigenen Seele und behalten die übermenschlichen Fähigkeiten, ohne sich jedoch an ihre Taten als Wandelnder Gott zu erinnern.

In *Torment: Tides of Numenera* schlüpft der Spieler in einen dieser Verstoßenen. Uplötzlich fallen wir vom Himmel, und bevor wir überhaupt realisieren, was los ist, klatscht unser Körper auf den Boden und wir erwachen in einer spirituellen Zwischenwelt. In Rückblicken sehen wir Visionen der Vergangenheit und erinnern uns an unsere Taten, wie der Wandelnde Gott seine Geschichte schrieb. Das alles geschieht nicht sichtbar auf dem Monitor, sondern in unseren Köpfen. Nicht einmal eine Einleitungssequenz bekommen wir zu sehen. Wir lesen, scrollen und wählen eine von



Zauberwelten

Zauberwelten

Im Folgenden wird sich unsere Hauptquest darum drehen, eine Resonanzkammer zu reparieren, mit der wir diesem Widersacher entgehen können. Daneben warten zahlreiche, teils herrlich absurde Nebenquesten darauf, eingehend von uns erforscht zu werden. Diese stellen uns oft vor Gewissenskonflikte. Anstatt zwischen Gut und Böse zu entscheiden, bewegen wir uns in Grauzonen und sehen uns mit Situationen konfrontiert, wie sie absurder nicht sein könnten. Doch genau das ist der Reiz, der *Torment* ausmacht und uns in seinen Bann zieht: die schier unbegrenzte Fantasie und Fülle an erfrischenden Elementen kombiniert mit philosophischem Tiefgang.

Wortgefechte statt Massenschlachten

Zu Beginn legen wir unser Geschlecht fest, und ob wir lieber ein *Glaive* (Elitekrieger), ein *Nano* (Magiebegabter) oder ein *Jack* (Alleskönner) sein wollen. Hinzu kommen drei Grundwerte: Kraft, Geschwindigkeit und Intellekt. Mit ihrer Hilfe können die Erfolgchancen bei unterschiedlichen Aufgaben verbessert werden. Allerdings haben wir nur jeweils eine begrenzte Anzahl an Kraft-, Geschwindigkeit- oder Intelligenzpunkten zur Verfügung, bevor wir sie durch Schlaf wieder regenerieren müssen. Außerdem erhalten wir noch eine Spezialfähigkeit, die wir im Kampf anwenden können, uns jedoch Punkte unserer Grundwerte abzieht.

Immer wieder geraten wir in Situationen, in denen wir einen Dialog mit Hilfe der Punkte aus unseren Grundwerten für uns entscheiden können. Wir können sie einsetzen, um jemanden einzuschüchtern, zu überreden oder zu manipulieren. Eine

Prozentangabe zeigt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges ist. Je mehr Punkte man opfert, desto höher ist die Chance auf Erfolg. Das Gleiche funktioniert auch mit technischen Herausforderungen und letztlich im Kampf, wenn man es dazu kommen lässt.

Wer Rollenspiel mit Haudrauf gleichsetzt, wird eine Enttäuschung erleben. Gefechte kommen – im Vergleich mit anderen Genrevertretern gesehen – deutlich seltener vor. Aus vielen brenzligen Situationen kann man sich mit etwas Geschick (und Glück) gewaltlos herauswinden. *Torment* ist völlig ohne Gefecht zu meistern, vorausgesetzt, die Würfel fallen zu unseren Gunsten. Aber auch wenn es zu gewaltsamen Auseinandersetzungen kommt, bieten die individuell designten, rundenbasierten Kämpfe spannende Rollenspieloptionen. Scheitern wir an einer Herausforderung, kommt es mitunter zu unerwarteten interessanten Ergebnissen, die nicht zwangsläufig den Tod bedeuten müssen.

Torment: Tides of Numenera verlässt sich auf die Vorstellungskraft des Spielers und bietet nur wenige optische Leckerbissen. Doch die überaus interessante Story, die umfangreiche Spielwelt und die Möglichkeit, jeden Kampf durch clevere Spielweise zu umgehen, machen den besonderen Reiz des Spiels aus. Wer gerne über Stunden liest, dem sei *Torment* ans Herz gelegt. An die hohen Maßstäbe seines Vorgängers reicht es – trotz nostalgisch verklärter Erinnerungen – schon sehr nah heran und dürfte neben den Fans von *Planescape* neue Spieler für etliche Stunden begeistern.

Text: Marc Haarmann
Bilder: InXile

Torment: Tides of Numenera
(InXile)
Plattform: PS4, Xbox One, PC
Webseite: www.tormentgame.com



WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

Gnadenloser Kampf um Acheron

Eine Waffe mit bisher ungekanntem Zerstörungspotential wurde auf der mysteriösen Welt Acheron gefunden und drei widerstreitende Fraktionen ziehen in den Krieg, um sie unter ihre Kontrolle zu bringen. Der gierige Ork-Warlord Gorgutz, die ambitionierte Eldar-Runenprophetin Macha und die mächtigen Space Marines unter dem Kommando von Gabriel Angelos treten einander auf dem Schlachtfeld entgegen und der Kampf wird gnadenlos werden ...

Im April 2017 erscheint nun endlich das von vielen Gamern langersehnte *Dawn of War III*. Bereits die beiden Vorgänger wurden von Kritikern für ihre detailreiche Darstellung des *Warhammer 40.000*-

Universums gelobt und von Fans geliebt – ein gnadenloses Science-Fiction-Setting, in dem es weder Helden noch Schurken gibt, sondern nur endlosen Krieg. Mit diesem Spiel verlängert *Relic Entertainment* seine zehnjährige sehr erfolgreiche Zusammenarbeit mit *Games Workshop*, der Tabletop-Firma, die das *Warhammer 40.000*-Setting erschaffen hat und erfolgreich in Romanen, Modellbausätzen und Miniaturen umsetzt.

Dawn of War III soll eine neue Ära der Spieleserie einleiten, indem es ein *Best of* der Features seiner Vorgänger zusammenführt: Basenbau, groß angelegte Schlachten, Helden-Einheiten und individualisierbare Armeen. Ob das funktionieren kann? Die ersten Testrunden waren jedenfalls vielversprechend!

Der Basisbau wurde sehr verschlankt. Es gibt nur vier Gebäudetypen, die mehrfach aufgerüstet werden können, um



stärkere Einheiten frei zu schalten. Allerdings müssen die zum Ausbau und zur Einheitenproduktion benötigten Ressourcenpunkte erst erobert werden. Konflikte außerhalb der schützenden Basis sind also vorprogrammiert.

Die drei Fraktionen, die zum Releasetermin zur Verfügung stehen, haben spezifische Fähigkeiten und ermöglichen deshalb ganz unterschiedliche Strategien. Während die Space Marines Nachschub per Abwurfkapsel direkt auf das Schlachtfeld anfordern können, ermöglichen die Tarntechnik und die Teleportationstore der Eldar schnelles Manövrieren und geschickte Attacken aus dem Hinterhalt. Zudem gleiten sie mit ihren Schwebefahrzeugen über Abgründe, die für die Fahrzeuge der anderen Fraktionen eine unüberwindbare Barriere darstellen. Die Orks schließlich können herumliegenden Schrott plündern und damit ihre Einheiten aufrüsten oder sogar Wracks zu funktionsfähigen Fahrzeugen zusammenschrauben. Erstmals in der Dawn of War-Reihe können alle drei Fraktionen in der Kampagne gespielt werden.

Auch die verheerenden Spezialangriffe der einzelnen Fraktionen sind nicht ohne. Die

Space Marines können Zugriff auf einen mächtigen Orbitallaser erhalten. Die Eldar verfügen über einen vernichtenden Psi-Sturm und die Orks lassen gleich ganze Meteore auf die Gegner niederprasseln.

Zusätzlich zu den regulären Truppen gibt es besondere Elite-Einheiten, die über Spezialkräfte und Boni verfügen. Diese bieten gerade im Mehrspielerpart von Dawn of War III zahlreiche taktische Optionen. Bis zu drei dieser Figuren können ins Gefecht geführt werden und bei geschicktem Einsatz räumen sie unter den Gegnern ordentlich auf. Die Anforderung eines derartigen Helden kostet allerdings Elite-Punkte, eine Kraft, die sich im Spielverlauf nur langsam aufbaut. Je mächtiger ein Held, desto teurer ist es, ihn zu rufen. Zudem zwingt dieser Mechanismus dazu, sich zu entscheiden: Lieber früh einen günstigen, aber schwachen Helden ins Spiel bringen oder auf eine der Super-Einheiten sparen? Diese sind nicht nur aufgrund ihrer Fähigkeiten beeindruckend, sie sind auch optisch die bisher größten Figuren in der Dawn of War-Reihe. Der ratternde *Gorkanaut* der Orks bietet beträchtliche Fernfeuerkraft und erzeugt ein starkes Schutzschild, welches allen umstehenden Ein-

heiten Schaden zufügt. Der geisterhafte Phantomritter der Eldar überzeugt als linienbrechende Einheit, die den Gegner stört und gehörig Schaden austeilt. Der mächtige *Imperial Knight* der Space Marines ist besonders effektiv gegen schwer gepanzerte Ziele, Basisgebäude und massierte Infanterie.

Die Fraktionen wirken gut ausbalanciert, die Kombination aus eindrucksvollen Massenschlachten und mächtigen Heldenfiguren macht Spaß und die Grafik ist ein Augenschmaus. Sowohl die spannende Kampagne als auch der herausfordernde Mehrspielermodus machen Lust auf mehr. Auf Fans von Echtzeitstrategie und dem düsteren *Warhammer 40.000*-Universum wartet ein echter Leckerbissen mit Langzeitspielwert.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Relic Entertainment

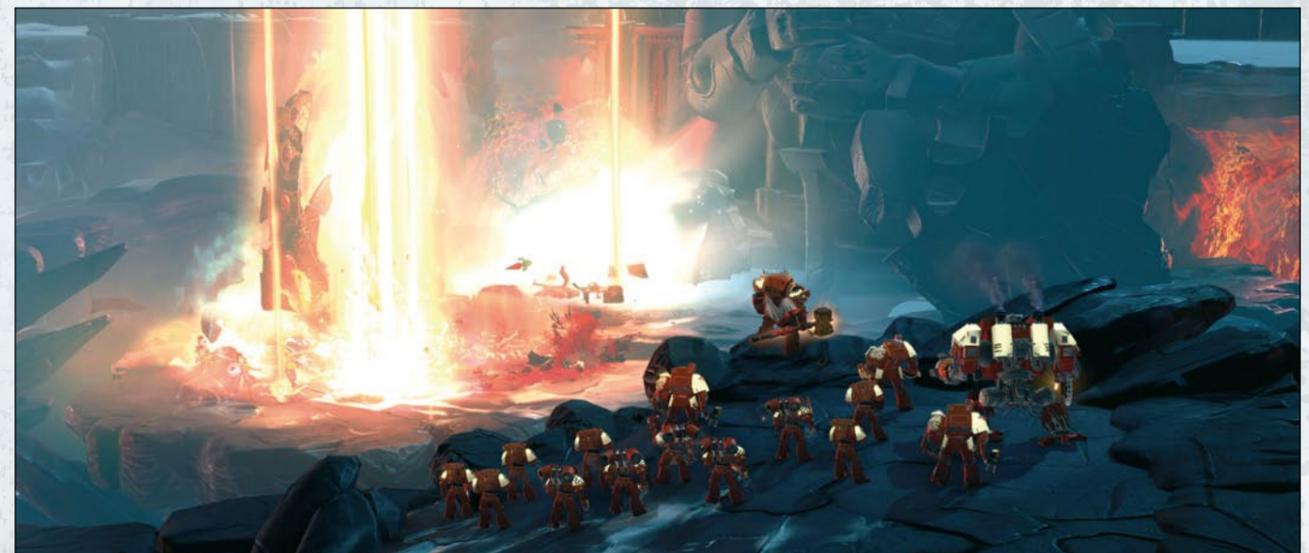
Dawn of War III

(Relic Entertainment/Sega)

Plattform: PC

Release: 27. April 2017

Webseite: www.dawnofwar.com

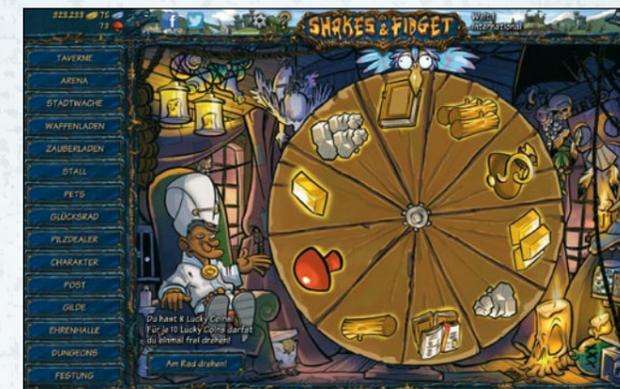


SHAKES & FIDGET

Kultige Rollenspielparodie

Um das Jahr 2003 herum entwickelten Marvin Clifford und Oskar Pannier während ihres Studiums zwei Comicfiguren: *Shakes* und *Fidget*. Der Menschenkrieger *Shakes* und sein Kumpel, der Gnomemagier *Fidget*, geraten immer wieder in irrwitzige Abenteuer, die nicht ganz zufällig an eine Parodie auf ein bekanntes Online-Rollenspiel erinnern (siehe S. 37). Was mit einem Webcomic begann, entwickelte sich über die Jahre zu einem echten Kult in der Gamer-Szene. Einen großen Anteil am andauernden Erfolg hat die Umsetzung der bunten Comicwelt in ein kostenloses Online-Spiel. Ursprünglich ein reines Browser-Spiel, ist es mittlerweile auch als App für Android und iOS erhältlich und kann auch

über Facebook Steam gespielt werden. Dabei lässt sich von all diesen Plattformen auf den gleichen Account zugreifen. Damit ist *Shakes & Fidget* nicht mehr nur eine urkomische Parodie auf Online-Rollenspiele, sondern selbst eines. Ein Spiel, das sich nicht allzu ernst nimmt, das aber trotzdem Spaß macht, es ernsthaft zu spielen.



Wie in anderen Rollenspielen verkörpert Ihr eine Figur, die in mehreren Auswahl-schritten liebevoll gestaltet werden kann. Hier beginnt bereits der Spaß, denn Ihr könnt Euer Abenteuer nicht nur als wohlgeformter, strahlender Held bestreiten, sondern auch als schielender Halbbling mit Halbglätze und Pickeln im Gesicht.

Held erzeugt? Dann kann es ja losgehen, mit den Abenteuern, den Schätzen und so. Aber wo andere Rollenspiele den Spieler mit stundenlangem Durchwandern schier endloser Landschaften beschäftigen, nur um dann hinter dem x-ten Baum den ersehnten Gegner verhaufen zu können, lädt *Shakes & Fidget* dazu ein, sich auf das Wesentliche zu beschränken: Questen lösen, eine Gilde gründen, andere Spieler und Gilden verhaufen, tolle Reittiere mieten, Haustiere anschaffen, seine eigene Burg bauen und mit epischen Waffen noch epischere Dungeons erkunden. Natürlich nur den spannenden Teil mit dem Endgegner und auch nur, um diesen mit der richtigen Ausrüstung direkt nach der Begrüßung über den Jordan zu schicken. All diese Abenteuer erlebt der Spieler mit der besten Ausrüstung seit der Erfindung des Rollenspiels! Mal ehrlich, wer hat noch nicht davon geträumt, mit dem nassen Wischmop des Hausmeisters (Irgendwer muss ja das ganze Blut aufwischen ...) gegen einen fiesen Monsterhasen zu kämpfen? Alles im trashigen Comicstil, der Gewalt noch nicht einmal in Ansätzen aufkommen lässt. In den Kämpfen fliegen zwar die Fetzen, aber keine Blutstropfen.

Der Einstieg in die Spielwelt ist angenehm einfach: Account anlegen, Server auswählen, Charakter erstellen – spielen. Gratis!

Zwar können gegen Echtgeld Spielelemente gekauft werden, die das Spiel beschleunigen,

gen, zwingend notwendig ist das aber nicht. Pro Tag kann der Spieler 100 Abenteuerlustpunkte verspielen, irgendwann muss der Held auch mal Feierabend haben. Nebenher kann man sein Glück in der Arena versuchen, in der man gegen die Charaktere der anderen Mitspieler antritt. Bei einer Niederlage hat der Held vermutlich die falsche Ausrüstung dabei gehabt, also ab zum Einkaufsbummel in den Waffen- und Magieläden. In diesen Läden trifft man sowohl die Figuren *Shakes* und *Fidget*, als auch ihre Schöpfer *persönlich*. Die Zeichner haben ihre Figuren als Verkäufer im Spiel und ihre Gesichtszüge in den Figuren verewigt, und auch die beiden Läden sind für echte Gamer alte Bekannte. Ob in Rollenspielen wie *Ultima Online*, *Final Fantasy* oder der Spielumsetzung von *South Park* – wo, wenn nicht im Waffen- und Magieläden, soll der leidgeprüfte Spieler für seinen Charakter die neueste Ausrüstung und besten Tränke erwerben? Woher die Macher die Idee der *Pets* haben, kleine Monster verschiedener Rassen, die man sammeln und aufleveln kann, muss in Zeiten von *Pokémon Go* wohl nicht explizit erwähnt werden ...

Die fidenen Haustiere zieht man mit Früchten groß, die man in Questen findet, um sie dann wie im japanischen Vorbild gegen die Haustiere anderer Spieler antreten zu lassen. Die *Pets* sind zudem nicht nur niedlich und streitlustig, sondern erhöhen mit jeder Stufe die Attribute des Charakters.

Irgendwann findet dieser auf seinen Abenteuerreisen Schlüssel für Dungeons. In diesen lauern jede Menge Gegner, die glauben, stärker als die Spieler zu sein. Meistens irren sie sich. Wenn sie den Charakter des Spielers doch besiegen, muss dieser aber nicht verzweifeln, getreu dem Motto:

Aufstehen, Wunden verbinden und nochmal versuchen. Damit es in höheren Stufen noch immer Neues zu entdecken gibt, plant der Entwickler *Playa Games* alleine dieses Jahr zwei Updates für das Spiel.

Mit den immer realistischeren Grafikorgien aktueller Spiele kann *Shakes & Fidget* natürlich nicht mithalten, und auch die Mechanismen der unterschiedlichen Spielbestandteile erfordern nicht unbedingt besonderes Geschick oder komplexe Überlegungen. Trotzdem, oder gerade deshalb, macht dieser Mix Spaß und fesselt Gamer über Jahre. Allein aus den Jahren 2009 und 2010 sind bis heute noch über 50.000 Spieler aktiv. Einen wichtigen Anteil daran haben sicherlich die Gilden, die ein zentraler Bestandteil des Spieles sind und in denen man beispielsweise gemeinsam Raids bestreitet. Sie bilden darüber hinaus viele kleine Communities, in denen sich oft Bekanntschaften und sogar Freundschaften entwickeln, die auch außerhalb des Spiels fortbestehen.

Wen also die Fußwege und Dialoge in Rollenspielen stören, wer mehr Spaß daran hat, immer neue, immer verrücktere Gegenstände für seinen Charakter zu finden und damit immer stärkere Gegner zu besiegen, wird an *Shakes & Fidget* eine Menge Spaß haben. Man sieht sich in der Arena!

Text: Laura Richter
Bilder: Playa Games



Besuche www.sfgame.de. Registriere Dich. Klicke auf den Pilzdealer, wähle *Coupon* und gib den 20-stelligen Code ein.

Voraussetzung ist ein gültiges Spielkonto. Der Code ist bis zum 30.9.2017 gültig und kann nicht gegen Geld eingetauscht, auf ein Bankkonto eingezahlt oder übertragen werden.

Shakes & Fidget

(Playa Games)

Webseite

www.sfgame.de



ECTONAUT



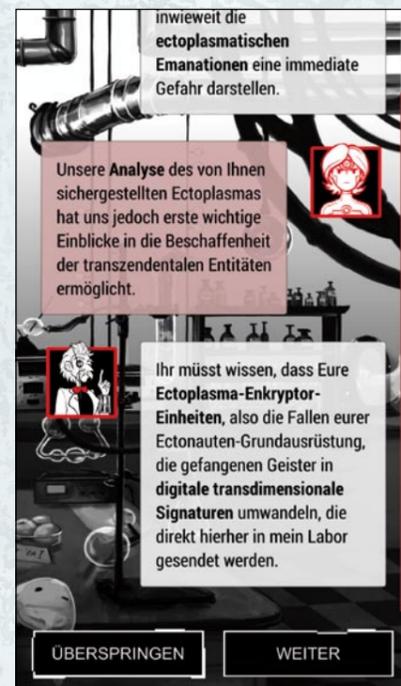
Ectonaut ist ein kooperatives Tower-Defence-Spiel für actionreichen Spielspaß an der frischen Luft. Das Spiel ist seit Anfang März 2017 kostenlos für die Betriebssysteme Android und iOS erhältlich.

Die Spieler nehmen die Rolle der Geisterjäger an, die versuchen, die Geisterflut zu stoppen. Dazu müssen sich alle teilnehmenden Spieler lediglich die Ectonauten-App auf ihr Smartphone herunterladen und einen Account anlegen. Der

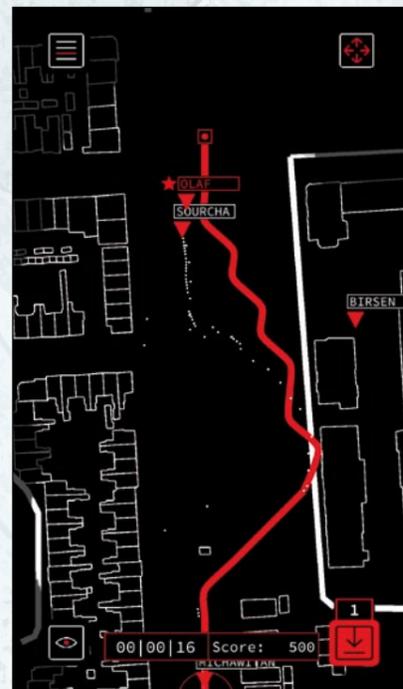


Tower-Defence-Spiel für Outdoor-Fans

Eigentlich wollte Professor Kaligary zum Wohle der Menschheit nur eine unerschöpfliche und saubere Energiequelle finden. Jetzt bedroht aber ein ungewolltes Ergebnis seiner Forschung den Fortbestand unserer Rasse. Durch einen unglücklichen Forschungsunfall dringen unzählige Geister in unsere Welt ein. Um die Menschheit zu retten, gründete seine Assistentin Doktor Wenkmen ein Institut zur Geisterbekämpfung. Dieses schickt mutige Teams von sogenannten Ectonauten zu den Dimensionsrissen, über die die Geister eindringen.



dient zum einen, um an einer Spielrunde teilzunehmen, und zum anderen, um seine Spielstände zu speichern. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Hosts, wählt die Mission aus und startet sie. Die Spielfläche entspricht etwas mehr als der Größe eines Fußballfeldes und wird durch die Umgebung, in der sich die Spieler befinden, mittels GPS und googlemaps generiert. Danach beginnt für die Spielergruppe Phase 1. Gemeinsam lösen sie den *Fog of War* auf und erkunden das Gelände. Auf den Displays der Telefone erscheinen nach und nach die relevanten Spielobjekte: die ei-



gene Basis, die Laufwege der Geister und manchmal auch Gegenstände. Die Spieler sind zum Start der Mission mit einer begrenzten Anzahl an Geisterfallen ausgestattet, die sie gemeinsam strategisch neben den Laufwegen der Geister platzieren, um diese einzufangen und am Erreichen der Basis zu hindern. Dann startet Phase 2 – die Geister kommen. In den ersten Missionen erscheinen etwa 20 Geister, die sich relativ langsam auf die Basis in der Mitte zu bewegen. Erreicht ein Geist diese, löst er sich auf und entkommt, was eine schlechtere Wertung der Mission zur Folge



hat. In späteren der insgesamt 20 Missionen erscheinen über hundert Geister, die bedeutend schneller sind.

Alle Fallen sind gesetzt und voll, aber es kommen noch mehr Geister von allen Seiten auf dich zu? In diesem Fall müssen die Spieler schnell neben den vollen Fallen hin und her laufen, um sie wieder zu leeren und neu benutzen zu können. Aus diesem Spielelement heraus erklärt sich, warum das Spiel zwar theoretisch alleine gespielt werden kann, mehr Mitstreiter aber zu einem deutlich entspannteren Spielverlauf führen. Denn die Fallen entladen sich umso schneller, je mehr Leute beim Entladen helfen. Zum Abschluss der etwa zehnmütigen Missionen erhält man eine Auswertung in Form von Statistiken und Sternen. Erst, wenn eine bestimmte Anzahl an Sternen erspielt worden ist, kann die nächste Mission begonnen werden.

Das Spiel eignet sich aufgrund der simplen Regeln und des frischen Comicedesigns für Kinder ab acht Jahren und eigentlich Menschen aller Altersstufen, die fit genug sind, den Geistern die Stirn zu bieten.

Im Laufe des Spiels erfährt man mehr über die Hintergründe des Unfalls und die daran beteiligten Personen. Außerdem werden, wie in jedem Videospiel, die Geister stärker und die Missionsziele kniffliger. Es tauchen immer weitere Geistertypen auf, die mit immer neuen Fallen mit spezifischen Eigenschaften gefangen werden müs-

sen. Teils brechen in späteren Leveln sogar Geister aus der Basis aus und laufen davon (dann ist von allen Spielern rasches Umdenken und Reagieren gefragt). Das Spielziel bleibt dennoch erreichbar, weil die bereits erworbenen Fallen im Laufe des Spiels immer besser werden, so dass man in höheren Leveln bei entsprechendem Körpereinsatz dennoch eine faire Siegchance hat.

Ectonaut funktioniert im Grunde an jedem Ort mit Netzabdeckung und GPS-Empfang. Jedoch sollte im Interesse der eigenen Gesundheit darauf geachtet werden, dass keine Schnellstraßen oder andere gefährliche Orte wie Straßenbahnlinien Teil der Spielfläche sind. Führen die Geisterwege über einen solchen Ort, sollte die Mission neu generiert werden. Denn bei Ectonaut ist kein Spiel jemals gleich. Bei jedem Spiel sind die Laufwege der Geister anders und die Gegenstände neu verteilt. So ist lang anhaltender Spielspaß garantiert, selbst, wenn sich die Spieler immer in gleichen Stadtpark treffen.

Laut Aussage der Entwickler bleibt das Grundspiel mit den ersten zwanzig Missionen komplett kostenlos. Weitere Kapitel sind in Planung und sollen später über den Appshop erhältlich sein.

Text: Laura Richter
Bilder: OMG

Ectonaut

(OMG! Outdoor Mobile Games Interactive BV)

Plattform Android und iOS

Webseite www.omg-interactive.com/de/ectonaut/



EINE NEUE ÄRA DES KRIEGES

ENTDECKT DAS NEUE
MINIATURENSPIEL AUF
RUNEWARS.HEIDELBAER.DE



The Elder Scrolls
ONLINE
MORROWIND

— PRESENTS —

Role Play Convention



EUROPAS
GRÖSSTES
FANTASY-
EVENT!

27. & 28. MAI 2017

ROLE-PLAY-
CONVENTION

— KOELNMESSE —

WWW.RPC-GERMANY.DE | WWW.ELDERSCROLLSONLINE.COM



SPIELENEUHEITEN **Frühjahr 2017**

Auch in diesem Frühling haben die Spieleverlage wieder zahlreiche interessante Neuheiten im Programm. Wir haben uns für Euch umgesehen und stellen Euch eine kleine Auswahl vor.



In *5-Minute Dungeon* (Kosmos) müssen die Spieler in Echtzeit Monster besiegen und sich aus einem Dungeon befreien. Chaotisch, kooperativ.

Um die Hand des Königs zu werden, müssen bei *A Game of Thrones: Hand des Königs* (Fantasy Flight Games) die Charakterkarten der großen Häuser von Westeros gesammelt und die meisten Banner um sich geschart werden.

Der Ringkrieg: Die Krieger von Mitteleerde (Asmodee) ist die zweite Erweiterung für *Der Herr der Ringe – Der Ringkrieg*. Sie bereichert das Grundspiel um zahlreiche Völker und Wesen, die bisher nur am Rande auftauchten. Mit den neuen Figuren und Ereigniskarten dieser Erweiterung werden die Ents, die Armee der Toten, die Adler, die Corsaren, die Dunländer und die Spinnen zu einem Bestandteil des Spiels.

Die Legenden von Andor: Dunkle Helden (Kosmos) ist eine Erweiterung (5/6 Spieler) zu *Die Legenden von Andor: Die letzte Hoffnung* und lässt sich auch mit dem Andor-Grundspiel kombinieren.

Vier Marines ziehen bei *Doom: Das Brettspiel* (Fantasy Flight Games) in den Kampf gegen Dämonen, die von einem fünften Spieler kontrolliert werden.

Die neue Kampagne *Descent – Rostende Ketten* (Sans Editeur) beinhaltet neue Kar-

ten, Monster und einen neuen Overlord und führt in die Nebellande. Sie kann eigenständig oder nach *Descent: Nebel von Bilehall* gespielt werden.

Über *Fireteam Zero* (Heidelberger/Ulisses) haben wir ausführlich in der *Zauberwelten Herbst 2016* berichtet. Die Spieler bahnen sich einen Weg durch tödliche Monster, um das ultimative Böse zu besiegen. Jeder Spieler besitzt spezielle Fähigkeiten, die durch ein Kartendeck dargestellt werden.

First Martians: Adventures on the Red Planet (Pegasus) ist der Nachfolger von *Robinson Crusoe*. Anstatt auf einer einsamen Insel zu stranden, müssen die Spieler gemeinsam auf dem roten Planeten überleben.

New Angeles (Sans Editeur) ist die Stadt der Konzerne, der Macht und Gier. Trotz Intrigen und harter Konkurrenz sollen Unruhen vermieden werden, denn nur glückliche Bürger sind produktive Arbeiter.

Runewars: Miniaturenspiel (Fantasy Flight Games) ist ein Einsteiger-Tabletop. Zwei Armeen (mit verschiedenen Einheiten) werden mit speziellen Manövern und Aktionen ins Feld geführt.

Robo Rally (Avalon Hill, Hasbro) kommt als überarbeitete Neuauflage. Jeder Spieler programmiert seinen Roboter mit einem eigenen Kartendeck. Dann wird getestet, wie gut die Programmierung ist.

T.I.M.E Stories: Lumen Fidei (Asmodee) ist die fünfte Erweiterung zu *T.I.M.E Stories*. Diesmal geht es ins Jahr 1419. Die Spieler müssen wie gewohnt mit der Zeit haushalten und, das ist neu, moralische Entscheidungen fällen.

Tyrannen des Unterreichs – D&D-Brettspiel (Gale Force Nine) führt die Spieler mitten in die erbitterten politischen und militärischen Machtspiele der Dunkel elfen. Mit rekrutierten Wesen gilt es, feindliche Truppen zu meucheln oder Festungen der Gegner zu Fall zu bringen.

Für Sommer 2017 wird *The Walking Dead: No Sanctuary* (Cryptozoic Entertainment) angekündigt. Das Spielmaterial und die Feinde (tod oder lebendig) erlauben zahlreiche Szenarien.

Werwölfe: Morgengrauen (Ravensburger) beinhaltet 13 neue Rollen. Es kann eigenständig und als Erweiterung für *Werwölfe: Vollmondnacht* gespielt werden. Wie gewohnt treten Dorfbewohner gegen Werwölfe an und versuchen, sich gegenseitig umzubringen.

Es gibt bei *Unlock!* (Asmodee) gleich drei Escape-Room-Fälle. Um sie zu lösen, bleibt jeweils nur eine Stunde Zeit.

Text: Tara Moritzen

Auf Abenteuersuche in Terrinoth

RUNEBOUND

DEUTSCHE AUSGABE

Im letzten Jahr ist *Runebound* in die dritte Edition gegangen. Das Abenteuerspiel für zwei bis vier Spieler führt die Helden nach Terrinoth, dasselbe Setting, in dem auch *Runewars* und der beliebte Dungeoncrawler *Descent – Reise ins Dunkel* angesiedelt sind. Aber nicht nur die Locations, auch die Charaktere sind zum Teil alte Bekannte, die in verschiedenen Spielen vorkommen.

In *Runebound* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Helden. Ziel der Helden ist das Besiegen eines Endgegners, der durch das gewählte Szenario vorgegeben wird. Im Grundspiel sind zwei verschiedene enthalten.

Ist *Runebound* ein kooperatives Spiel? Eigentlich nicht. Die Helden unterstützen sich nicht und es siegt derjenige, der den Endgegner bezwingt. Allerdings gehen die Spieler nicht aktiv gegeneinander vor. Sie versuchen lediglich, etwas schneller als die anderen beim richtigen Händler oder am Ort einer Quest zu sein, um schneller Macht zu gewinnen und sich dem Endgegner stellen zu können.

Primär geht es in *Runebound* also um die Verbesserung des Helden. Hierfür gibt es viele Möglichkeiten, aus denen man nach



Reisen in Terrinoth

Für die Bewegung über den Spielplan hat *Runebound* eine innovative Lösung gefunden, um schwierige Geländebedingungen darzustellen. Mit einer Bewegungsaktion darf ein Held sich entweder um ein Feld bewegen oder alternativ so viele Geländewürfel werfen, wie er Geschwindigkeit besitzt. Die Geländewürfel zeigen unterschiedliche Geländearten wie Ebene, Hügel, Wald, Wasser und so weiter an. Meist zwei pro Seite und je nach Geländeschwierigkeit unterschiedlich oft pro Würfel (Ebenen natürlich viel häufiger als Gebirge). Jeder Würfel darf dazu ausgegeben werden, sich um ein Feld in entsprechendes Gelände zu bewegen. Dies kann also deutlich schneller sein als die Bewegung um ein Feld, aber mit Pech kommt man gar nicht voran.

seinen Vorlieben schöpfen kann. Wann immer ein Spieler an der Reihe ist, darf er drei Aktionen ausführen. Mit diesen kann er sich über das Spielfeld bewegen, in Städten einkaufen, sich ausruhen, trainieren oder Abenteuer bestehen. Um ein Abenteuer zu bestehen, muss sich der Held auf einem entsprechenden Punkt der Karte befinden. Hiervon gibt es drei verschiedene: *Kampf*, *Erkundung* und *Sozial*. Dahinter verbirgt sich dann eine Aufgabe, die gelöst werden muss, um Belohnungen zu erhalten. Das können simple Attributproben sein, Kämpfe gegen Monster oder Reisequesten. Beim Erfüllen der Aufgabe erhält der Held meist Geld und eine Trophäe. Diese Trophäen können genutzt werden, um Fertigkeiten zu erlernen, die den Helden dann wiederum stärken.

Runebound geht einen schmalen Grat zwischen kooperativem und kompetitivem Spiel. Es gewinnt zwar ein einzelner Spieler, aber das ist nicht ohne ein gewisses Maß an Unterstützung möglich. Der untote König Vorakesh beispielsweise ist stärker, je mehr Zombies sich zum Zeitpunkt des Endkampfes noch auf dem Spielplan befinden. Selbstverständlich wird ein einzelner Held nicht die Zombies dezimieren und sich dem Endgegner stellen können, wenn die anderen Mitspieler



nicht ebenfalls gegen Zombies vorgehen. Dieses Element macht das Spiel zwar etwas empfindlich, wenn Mitspieler einen zu großen Ehrgeiz entwickeln, kann aber mit der richtigen Spielergruppe reizvoll sein.

Zu kompetitiv denkende Spieler sind bei *Runebound* nicht gut aufgehoben. Eine Affinität zu kooperativen Spielen wird mehr bedient. Durch die Trennung der Erfolgswege der einzelnen Helden kommt es bei *Runebound* angenehmerweise weniger

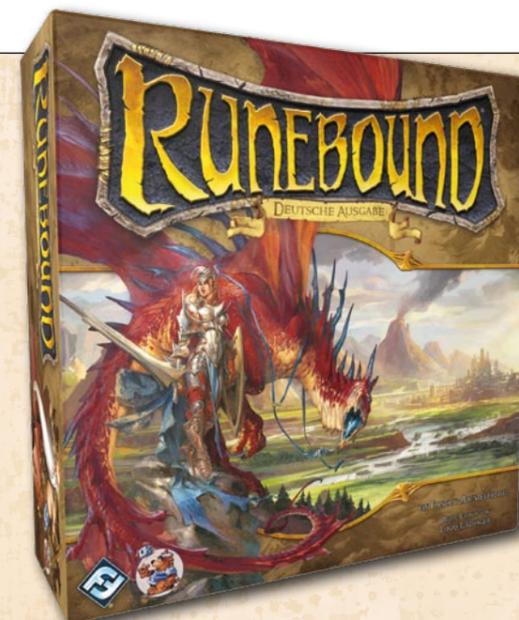
zum Alphetier-Effekt, der viele kooperative Spiele heimsucht, also ein Spieler, der den besten Weg durchschaut hat und allen vorgibt, was sie tun sollten.

Das englische Spiel hat bereits vier Erweiterungen, die dem Spiel weitere Helden und Szenarios hinzufügen. Diese sind auch in Deutsch geplant.

Text: Christian Schmal
Bilder: Heidelberger/Asmodee/
Fantasy Flight Games

Kämpfe bei Runebound

Kämpfe dürften wohl die innovativste Idee des Spiels sein. Tritt ein Held gegen ein Monster an, wird gewürfelt. Aber keine Würfel, sondern Kampfmarker. Diese zweiseitigen Plättchen haben immer zwei unterschiedliche Symbole auf den gegenüberliegenden Seiten. Pro Kampfrunde kann dann der aktive Kombattant eine Kampffaktion ausführen. Diese reichen vom Umdrehen eines Plättchens durch den Einsatz eines entsprechenden Symbols, dem Platzieren eines Ergebnisses aus einem Verdopplungs-Symbol bis zum Auslösen von Schaden. Der Pool an Kampfmarkern, der jedem Kämpfer zur Verfügung steht, ist individuell und setzt sich aus dem Helden und der Ausrüstung zusammen. Damit können immer andere Ergebnisse erzielt werden. Da die Kampfrunden abwechselnd stattfinden, ist ein gewisser Überblick sehr vorteilhaft, um beispielsweise den Gegner zu verwunden, bevor er seine Verteidigung optimiert hat.



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-Pfeile.de





EXCLUSIVE
MUSICAL HORROR NIGHT

AUTOGRAMME

FOTOSESSIONS

WORKSHOPS

FearCon – Triff deine Horror-Stars



Jackson Rathbone



DJ Qualls



Tony Todd



Keith Allan

FEATURED BY
HORROR
KLINIK

FEAR CON
2017
||| MARITIM HOTEL BONN ||| 20. – 22.10.2017 |||

TICKETS UND WEITERE INFOS AUF WWW.FEARCON.DE

MIT LUUDOO SPIELE PERSONALISIEREN

Wenn Freunde zu Werwölfen und Rittern werden

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft, lautet ein altes Sprichwort. Spielefreunden kann man mit *Luudoo* seit knapp fünf Jahren eine besondere Freude bereiten. Das Angebot der *Ludufactor GmbH* umfasst eine große Auswahl an personalisierbaren Gesellschaftsspielen. Dabei ist es möglich, nicht nur Spielbretter, Spielmaterial und Verpackung zu personalisieren, sondern sogar Spielfiguren mit dem eigenen Konterfei auszustatten. Beispielhaft haben wir uns die Möglichkeiten für die beliebten Spiele *Carcassonne* und *Werwölfe* angeschaut.

Bei *Carcassonne*, dem Spiel des Jahres 2001, ist es möglich, eigene Fotos auf die Kartenrückseiten drucken zu lassen. Auch die Verpackung kann mit eigenen Fotos, Vorlagen und Texten gestaltet werden. Dabei kann zwischen einer gewöhnlichen Pappschachtel oder einer Holzverpackung gewählt werden. Zusätzlich können sogar die *Meeple*, die kleinen Holzfiguren, mit der eigenen Farb- und Textidee versehen werden. Besitzt man das Spiel schon, können auch nur die *Meeple* geordert und in einem normalen *Carcassonne*-Spiel eingesetzt werden.

Beim legendären Großgruppenspiel *Werwölfe* kann theoretisch der ganze Abschlussjahrgang der eigenen Schulstufe oder die komplette Firma oder der Sportverein abgebildet werden. Auf den Karten können die Portraits durch eigene Fotovorgaben ausgetauscht werden. So ist auf einen

Blick klar, welche Rolle gemeint ist und wer darin verewigt wurde. Daneben können die Spielschachtel und die Kartenrückseiten mit eigenen Farb-, Text- und Bildvorlagen gestaltet werden. Auch dieses Spiel kann statt in einer Pappschachtel in einer langlebigen Holzschachtel geliefert werden.

Die Umgestaltung der Spiele ist erfreulich einfach und erfolgt über die Webseite www.luudoo.de. Man muss auf der Startseite nur das gewünschte Spiel anklicken und die eigenen Bilder hochladen. Danach muss man die Fotos lediglich per Drag and Drop an die gewünschte Stelle des Spielmaterials ziehen. Wir haben das mit den Karten von *Werwölfe* ausprobiert. Möchte man bei dem Spiel eine Rolle nicht durch einen Freund, ein Familienmitglied oder einen Arbeitskollegen ersetzen, erhält man die Karte mit dem normalen Bild, das bei den handelsüblichen *Werwölfe*-Spielen aufgedruckt ist. Man sieht außerdem auf einen Blick, wie oft die Karte im Spiel ist. So ist es möglich, beispielsweise nur bestimmte Rollen mit eigenen Fotos umzugestalten – wer will schon einen Dorfbewohner spielen, wenn er die Rolle der Seherin oder des Kultführers besetzen kann? Da nicht jeder das ideale Foto der gewünschten Person vorliegen hat, bietet *Luudoo* noch einen besonderen Service. Liegen die eigenen Fotos nicht im richtigen Winkel oder Format vor, kann man sie auf der Webseite in einer speziellen Software ver-



ändern – die Anschaffung einer Fotosoftware ist nicht zwingend nötig. Insgesamt ist die Bedienung angenehm intuitiv.

Weitere Informationen zu Preisen, Spielen und deren Gestaltungsmöglichkeiten gibt es unter: www.luudoo.de.

Text: Laura Richter
Bilder: Ludufactor GmbH



FROSTGRAVE

Magierduelle in vereisten Ruinen



Im Jahr 2015 wurde das Tabletop *Frostgrave* bei *Beasts of War* zum *Best Miniatures Game of 2015* gekürt. Von vielen Spielern wurde es als geistiger Nachfolger des vermissten *GW*-Klassikers *Morthelm* angesehen, aber das trifft auf *Frostgrave* eigentlich nur begrenzt zu.

Im Normalfall stehen sich in *Frostgrave* zwei Banden gegenüber, die jeweils aus einem Magier, dessen Lehrling und bis zu acht Kriegern bestehen. Unterschiedliche Szenarien zeichnen die Rahmenbedingungen, aber fast immer ist das Ziel die Bergung von Schatzmarkern. Die Banden treffen in Felstad aufeinander, den Ruinen einer einstmaligen strahlenden Metropole, gespickt mit Magiertürmen, Laboren und Zauberschulen. Nach einer gewaltigen Katastrophe, die ein Zauberer ausgelöst hatte, lag die Stadt für ein Jahrtausend im Eis begraben. Nun beginnt sie zu tauen, und die vielen Artefakte und Zauberbücher aus alter Zeit kommen zum Vorschein. Jeder der Magier hat natürlich ein Interesse, diese arkanen Schätze zu besitzen. Entspre-

chend liegt der Fokus bei *Frostgrave* sehr stark auf dem Magier (und dem Lehrling). Alle Krieger einer Bande sind austauschbares Gefolge. Sie bekommen keine Profisteigerungen und man sollte sich nicht zu sehr an sie gewöhnen. Der Magier hingegen wird über die Spiele hinweg aufgebaut, lernt neue Zauber, kann bleibende Verletzungen davontragen und vieles mehr. *Frostgrave* ist deutlich für das Kampagnenspiel geschaffen, überfordert Spieler aber nicht mit zu extremen Individualisierungen.

Der Spielmechanismus selbst ist recht einfach und abhängig vom eigenen Glück. Zauber und Kampf werden mit vergleichenden modifizierten W20-Würfeln bestritten. Großen Einfluss auf die Fähigkeiten einer Bande hat die Zusammenstellung der Zauber eines Spielers. Hier bietet *Frostgrave* ein sehr offenes System. Jeder Zauberer gehört einer von zehn Zauberschulen an. Dies gibt ihm zwar eine Richtung vor, welche Zauber aus welchen Schulen er leichter oder schwieriger erwerben und

ausführen kann, doch er hat grundsätzlich Zugriff auf sehr viele verschiedene Zauber, darunter drei aus der eigenen Schule und eine Mischung von fünf weiteren aus fremden Zauberschulen, die er dann erschwert spricht. Durch dieses System ist jeder Zauberer sehr individuell.



Gespielt wird normalerweise auf 90 mal 90 Zentimeter großen Spieltischen, die möglichst viel Gelände enthalten sollten. Die Spielzugfolge jedes Spielers ist in drei Phasen aufgeteilt: Zuerst agiert je ein Magier und wenige Krieger in dessen Nähe, gefolgt vom Magier des anderen Spielers, anschließend die Lehrlinge und zum Schluss die verbleibenden Krieger. Durch diese Abfolge ist ein schöner Aktivierungsverlauf gelungen, der sich von *Jeder aktiviert ein Modell* ebenso abhebt wie von *Jeder aktiviert seine gesamte Bande*.

Das Spiel ist kurzweilig und macht Spaß. Es ist geeignet für Hobby-Einsteiger, obwohl für unerfahrene Spieler die

Auswahl der Zauber vor dem ersten Spiel etwas schwierig sein kann. Das Regelsystem ist aber nicht lückelos und kann an manchen Stellen zu Ungleichgewicht führen, sollte ein ausgeprägter kompetitiver Spielgedanke dominieren.

Frostgrave wird nie zu einem turnierfähigen System werden, aber das soll es auch nicht. Es ist ein tolles Spiel für freundschaftliche Partien. Man benötigt nicht viele Modelle, sodass die Einstiegshürde für den einzelnen Spieler sehr gering ist, aber es ist wichtig, dass ausreichend Gelände für den Spieltisch vorhanden ist.



Das Grundspiel bringt alle zehn Zauberschulen ins Spiel, insgesamt 80 Zauber sowie zehn Szenarien. Auf Deutsch ist inzwischen neben einem Kartenset mit den Zaubersprüchen der erste Erweiterungsband *Das Erwachen des Lichlords* erschienen, in dem ein mächtiger Untoter den Banden das Leben noch schwerer macht. In zehn neuen Szenarien baut sich der Kampf gegen den Lichlord auf und es gibt neue umherstreifende Monster und Schätze. Die zweite Erweiterung *In den Tiefen der Zuchtgruben* ist in Vorbereitung und soll im Sommer 2017 folgen und die Unterwelt Felstads zugänglich machen.

Das Spiel von *Osprey Games* erscheint auf Deutsch bei *Miniaturicum*.

Text: Christian Schmal
Bilder: Osprey Games



Arts Crafts Adventures
Wyvern



www.wyvern.de

Ein kleiner Ausblick auf unsere Replicaserie



Hände hoch und Doppeldollars her!

Die Welten des äußeren Randes der Galaxie sind reich an Erzkvorkommen, doch der Einfluss des *Congress of Worlds*, kurz C.O.W., ist dort gering. Um Passagiere und Fracht zu transportieren, wurde der *Interstellar-Express* errichtet, ein interstellares Raumschienensystem. Selbstverständlich wird der Weltraumzug nicht unbewacht durch den Raum geschickt, sondern von Waldo Zeps mechanischen Wundern bewacht: den *Lawbots*.

Spielausstattung

Die liebevolle Ausstattung des Spiels steigert unbedingt das Spielvergnügen bei Rail Raiders Infinite. Waggons und die vielen Karten sind schön illustriert. Die Modelle im gewohnt niedlichen Chibbie-Stil von *Soda Pop Miniatures* sind toll modelliert. Voraussetzung ist natürlich, dass man dem Stil etwas abgewinnen kann, da dieser Geschmackssache ist. Aber es steht außer Frage, dass sich das Thema des Spiels mit den Miniaturen und dem Stil der Illustrationen sehr gut verträgt und sie eine stimmige Einheit bilden.



In *Rail Raiders Infinite* schlüpfen zwei bis vier Spieler in die Rolle von wagemutigen Weltraum-Revolverhelden, die auf den Zug aufspringen, um fette Beute zu machen. Natürlich stehen sie in Konkurrenz zueinander und gegen den Widerstand der *Lawbots*.

Der *Interstellar-Express* besteht aus einer Lokomotive, einem Begleitwagen und vier bis sechs Waggons. Diese sind zu Beginn des Spiels noch verdeckt und damit der Inhalt für die Spieler unbekannt. Es beginnt ein zufällig ermittelter Spieler, indem er auf den Zug aufspringt. Je weiter vorn er dies versucht, umso

schwieriger ist es und er kann einige Runden verlieren. In einem Waggon angelangt, wird dieser aufgedeckt und mit Beute und *Lawbots* ausgestattet. Anschließend wird noch eine *High Noon*-Karte gezogen und ausgeführt, die zufällige Ereignisse und besondere Begebenheiten darstellt. Nun kann der Spieler drei Aktionen ausführen. Er kann Beute an sich nehmen, wenn kein *Lawbot* im Waggon ist, sich in einen angrenzenden Waggon bewegen oder eine Schießerei beginnen. Jede Aktion ist aber pro Runde höchstens zweimal gestattet. Als Ergebnis eines Schusswechsels darf der Sieger die Verlierer in einen angrenzenden Waggon verscheuchen oder einen der besiegten *Lawbots* vernichten.

Das Spiel endet am Ende der Spielrunde, in der die letzte *High Noon*-Karte aufgedeckt wurde. Es gewinnt der Spieler, der die meiste Beute machen konnte.

Rail Raiders Infinite ist ein schnelles und unterhaltsames Spiel. Es hat einen recht hohen Glücks-Faktor, macht aber Spaß und besticht durch seine schöne Optik. Das Spiel erscheint bei *Ninja Division/Soda Pop Miniatures* und in der deutschen Version bei *Ulisses*.

Text: Christian Schmal
Bilder: Ulisses/Ninja Division



Würfeln in Rail Raiders Infinite

Passend zur Western-Thematik des Spiels haben die Würfel keine gewöhnlichen Werte, sondern Pokerkarten: 9, 10, Bube, Dame, König und Ass. Es wird immer eine Hand aus fünf Symbolen gewürfelt, die dann in ihrer Wertigkeit ans Pokerspiel angelehnt sind und mit dem der Gegenspieler verglichen werden. So schlägt beispielsweise ein gewürfeltes Full House einen Drilling. Natürlich können verschiedene Effekte im Spiel das Würfeln beeinflussen, indem man einen Würfel neu werfen darf oder sechs Würfel wirft und danach fünf für die Hand auswählt.



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



Facebook



/Cast4Art

Instagram



/Cast4Art

Website

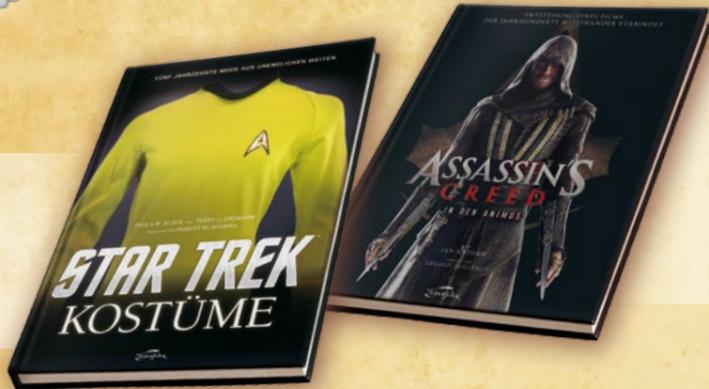


Cast4Art.de

DER FRÜHLING NAHT

Star Trek Kostüme

Star Trek Kostüme
256 Seiten
ca. 21 x 29,7 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-71-2
nur € 49,90



Assassin's Creed

In den Animus
160 Seiten
ca. 23 x 28 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-73-6
nur € 39,90

Krimi-Küche

Krimi-Dinner für 8 Personen:

- Die Allianz der Unterwelt
- Der Fall Marlies Reinhold
- Ristorante Assassino
- Family Affairs

Krimi-Dinner für 6 Personen:

- American XMAS Dinner
- Le diner mortel
- Das Geisterfest

ca. 4 Stunden, ab 16 Jahren
nur € 29,90



Larp-Münzset Weltenbummler



Das Münzset Weltenbummler beinhaltet
• 50 gebrauchte Kupfermünzen, unterschiedliche Prägungen
• 1 Stoffbeutel
nur € 21,90

Steampunk Soldiers

Steampunk Soldiers – Uniformen & Waffen aus dem Dampfzeitalter
156 Seiten, 17 x 24,5 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-92-7
nur € 24,90



Warcraft The Beginning

Warcraft: The Beginning
Hinter den Kulissen
168 Seiten plus drei Beileger, ca. 27,9 x 25,4 cm
veredeltes Hardcover, Wendecover
ISBN 978-3-938922-69-9
nur € 39,90

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



ASSASSIN'S CREED

Der Vergangenheit auf der Spur



Im Science-Fiction-Action-Film *Assassin's Creed* (Kinostart war am 27. Dezember 2016, Regie: Justin Kurzel.) geht es um den Kriminellen Callum Lynch (Michael Fassbender), der in seiner Heimat, den USA, wegen Mordes hingerichtet werden soll. Bevor es zur Urteilsvollstreckung kommt, wird seine Verlegung in ein wissenschaftliches Institut angeordnet.

Dieses stellt sich als moderne Version des Templerordens heraus, dessen Ziel es ist, den sagenumwobenen *Apfel Edens* zu finden, der dem Besitzer Macht und Herrschaft

über den freien Willen der Menschen verleihen soll. Callum wurde von den Templern dazu auserkoren, sie bei der Erbeutung des legendären Reliktes zu unterstützen, denn er ist kein Geringerer als der Nachfahre des Assassinen Aguilar De Nerha, der im 15. Jahrhundert lebte. Er wird dazu gezwungen, am Animus-Projekt teilzunehmen, das ihn mittels einer Maschine dazu befähigt, die Erinnerungen seines Ahnen nach zu erleben. Je mehr Zeit Callum im Animus verbringt, desto tiefer dringt das Bewusstsein des Assassinen in Callums Gedanken ein

und hinterlässt sichtbare Spuren in Form von Wissen und Fertigkeiten. Dies erlaubt es Callum schließlich, sich in der Gegenwart dem Kampf gegen die Templern zu stellen, um nicht länger deren Marionette spielen zu müssen.

Der Film basiert auf der gleichnamigen Videospiele-Reihe, die bisher aus neun Vollversionen besteht. Der Hauptprotagonist des Filmes, Callum Lynch, taucht im Film jedoch erstmalig auf und kam noch nicht mit der Timeline des französischen Franchises in Berührung. Die Verfilmung lehnt sich dementsprechend nicht an konkrete Spielinhalte an, sie wurde eher von ihnen zu einer neuen Story inspiriert. Denn das cinematische Abenteuer sollte nicht nur das typische Gamer-Klientel anziehen, sondern attraktiv für ein breit gefächertes Publikum wirken.

Die Filmadaption des Game-Hits kann mit grandios choreografierten Kampfszenen, atemberaubenden Verfolgungsjagden und einer soliden Kameraführung aufwarten. Die eigentliche Handlung kommt bei all der Action jedoch manchmal etwas kurz. Das Erzähltempo wirkt gehetzt, die Geschichte ist bisweilen verworren und einige der Charaktere bleiben sehr blass. Dennoch: Als actionreicher Popcornfilm ist *Assassin's Creed* durchaus unterhaltsam – nicht nur für Fans der Spiele. Die DVD-, beziehungsweise Blu-ray-Fassung erscheint am 11. Mai 2017.

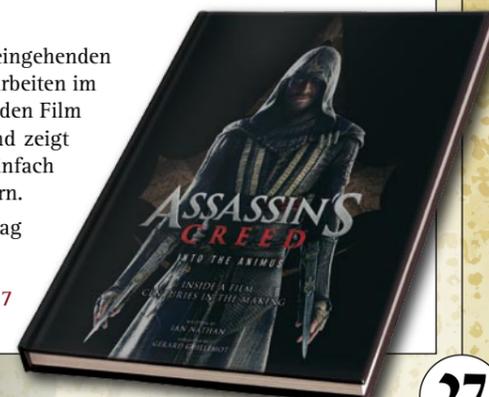
Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Twentieth Century Fox/
Ubisoft Motion Pictures

Assassin's Creed: In den Animus

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 ist unter der ISBN 978-3-938922-73-6 im Zauberfeder Verlag erschienen und kostet 39,90 Euro.

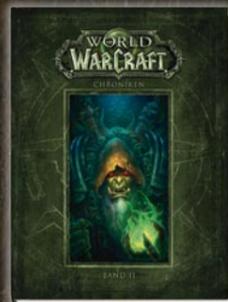
Übrigens: Wer ein Exemplar des Buchs gewinnen möchte, kann bis zum 15. August 2017 unter www.zauberwelten-online.de/Gewinnspiele sein Glück versuchen.



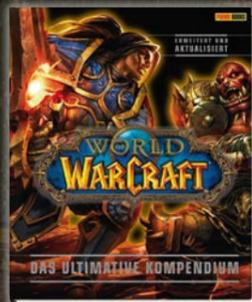
FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

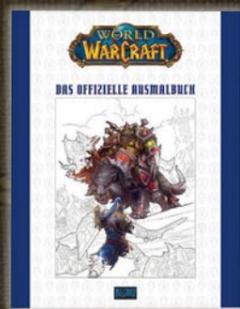
NEUE BÜCHER AUS DEN ARCHIVEN AZEROTH'S ...



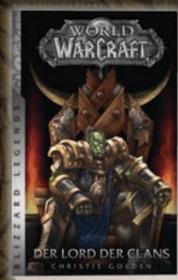
World of Warcraft:
Chroniken Band 2
Geballtes World of Warcraft-Wissen
Gebundene Ausgabe, € 39,99
ISBN 978-3-8332-3441-5



World of Warcraft:
Das ultimative Kompendium
Erweiterte und überarbeitete Neuauflage
Gebundene Ausgabe, € 39,99
ISBN 978-3-8332-3443-9



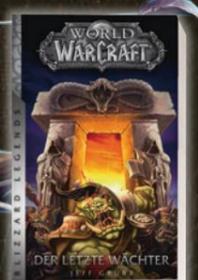
World of Warcraft: Das offizielle Ausmalbuch
Ideal für jede Gaming-Pause
Softcover, € 12,99
ISBN 978-3-8332-3442-2



World of Warcraft Roman:
Der Lord der Clans
Softcover mit Umschlagklappen,
€ 12,99, ISBN 978-3-8332-3444-2



World of Warcraft Roman:
Aufstieg der Horde
Softcover mit Umschlagklappen
€ 12,99, ISBN 978-3-8332-3446-0



World of Warcraft Roman:
Der letzte Wächter
Softcover mit Umschlagklappen
€ 12,99, ISBN 978-3-8332-3445-3

IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich



© 2017 Blizzard Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten



www.paninicomics.de

KURZ VORGESTELLT

Die Siebenwindküste Daniel Simon Richter



Die Siebenwindküste ist eine Regionalbeschreibung für *Das Schwarze Auge* 5 und widmet sich den Regionen Albemia und Windhag. Die Gegend ist berühmt für ihre Märchen, Musiker und die zahlreichen Feen, die hier offen mit den Sterblichen verkehren. Neben einer Beschreibung des Landstrichs sind ergänzende Regeln und Regelemente enthalten.

Spielhilfe
Ulisses Spiele
192 Seiten, 39,95 Euro
ISBN 978-3-957-52122-4

Die Feuer von Anasoma Mitchell Hogan



Caldan ist zehn Jahre alt, als seine Eltern von den Schergen des Kaisers ermordet werden. Er selbst entkommt seinen Verfolgern und findet in einem Kloster Unterschlupf, wo er von den Brüdern in den Grundlagen der Arkanen Magie unterrichtet wird. Für Caldán beginnt ein langer und steiniger Weg, an dessen Ende er einer der größten Magier seiner Zeit sein wird ...

Roman
Heyne
720 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-453-31813-7

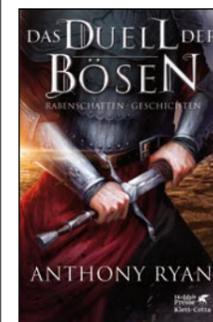
Armada – Nur du kannst die Erde retten Ernest Cline



Zack Lightman ist ein Träumer und Geek. Seine Freizeit verbringt er am liebsten vor dem Computer, und richtig gut ist er nur in *Armada*, einem Virtual-Reality-Shooter, in dem eine außerirdische Spezies versucht, die Erde zu erobern. Bis eines Tages ein echtes Alien-Raumschiff über seiner Heimatstadt auftaucht – und aus dem Computerspiel bitterer Ernst wird.

Roman
Fischer Tor
416 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-596-29660-6

Das Duell der Bösen – Rabenschatten-Geschichten Anthony Ryan



Von vielen Geheimnissen und Widersprüchen ist der Untergang der Stadt Kethia umrankt. Der legendäre Krieger und König Tavurek führte sie einst in den Krieg gegen das volarianische Reich. Ein Bericht von Lord Vernier, dem Chronisten der *Rabenschatten*-Reihe. Das Buch bietet daneben zwei weitere Geschichten aus der Welt der Rabenschatten-Trilogie.

Roman
Klett-Cotta
ca. 240 Seiten, 12,- Euro
ISBN 978-3-608-98117-9

New Angeles



New Angeles ist ein Spiel über Konzerne, Macht und Gier im *Android*-Universum. Vier bis sechs Spieler übernehmen mächtige Megakonzerne und versuchen, ihre Konkurrenten auszustechen. Sie müssen Geschäfte abwickeln und zeitweise auch Allianzen eingehen, um ihren Einfluss und ihr Kapital zu steigern. Gleichzeitig gilt es aber darauf zu achten, wie die Stadt und ihre Bürger sich verhalten.

Brettspiel
Asmodee
Spieldauer 120–240 Minuten
ca. 60,- Euro

The World of Vikings Justin Pollard



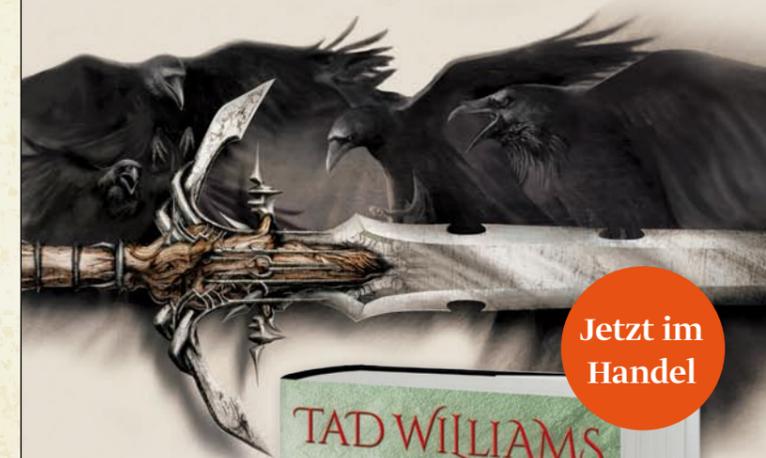
Seit 2013 begeistert die kanadisch-irische Erfolgsserie *Vikings* rund um die Abenteuer des Nordmanns Ragnar Lothbrok ein Millionenpublikum. Im offiziellen Begleitbuch beleuchtet Historiker Justin Pollard auf 160 Seiten reale historische Hintergründe und wirft einen Blick hinter die Kulissen der Produktion.

Sachbuch
Zauberfeder
160 Seiten, 34,90 Euro
ISBN 978-3-938-92291-0

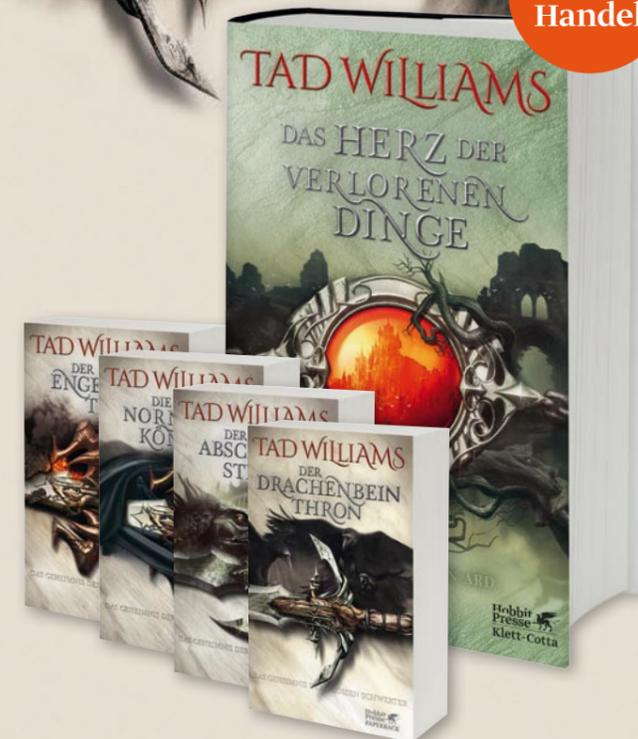
Zauberwelten

Zauberwelten

Mit Spannung erwartet – Tad Williams' neues Epos aus Osten Ard



Jetzt im Handel



»Dieses Werk hat mich inspiriert
»Game of Thrones« zu schreiben.«
George R. R. Martin

Der Drachenbeintron
976 S. | ISBN 978-3-608-96161-4

Der Abschiedsstein
896 S. | ISBN 978-3-608-96162-1

Die Nornenkönigin
864 S. | ISBN 978-3-608-96163-8

Der Engelsturm
896 S. | ISBN 978-3-608-96164-5

Aus dem Englischen von Verena C. Harksen
Alle Bände broschiert
Preis pro Band: € 15,- (D) / € 15,50 (A)

Das Herz der verlorenen Dinge

Ein Roman aus Osten Ard
Aus dem Englischen von
Cornelia Holfelder-von der Tann
384 S., geb. m. SU
ISBN 978-3-608-96144-7
€ 20,- (D) / € 20,60 (A)

Auch als
eBook

Hobbit
Presse
Klett-Cotta

Alles rund um unsere Fantasy-Titel und Autoren:
facebook.com/HobbitPresse

WORLD OF WOLFRAM



Wenn wüste Wesen wohnhaft werden

Wie Ork es macht, ist es verkehrt. Dabei wollte Ogrosch doch nur der Bitte seines menschlichen Mitbewohners nachkommen und sich beim Pinkeln hinsetzen. Nun muss sich der unglücklich steckengebliebene Ork von seinen beiden Mitbewohnern, der Elfe Reena und dem Titel gebenden Menschen Wolfram, wohl oder übel retten lassen.

Wem Szenen wie diese zu albern sind, wird an der Comedywebserie *World of Wolfram* keinen Gefallen finden. Allen anderen sei versichert, dass es zum Glück nicht bei dieser Katastrophe bleibt. Die Serie spielt in einer WG, in der das entfernt epische Trio bestehend aus Elfe (Maïke Jüttendonk), Mensch (Paul Pötsch) und Ork (Daniel Zillmann) diverse Abenteuer überstehen muss. So gilt es, Geld für die Miete aufzutreiben, die Freundin wieder-

zugewinnen und den Geburtstagsbesuch der Eltern zu überstehen.

Sicherlich träumte der ein oder andere auch schon davon, einen geliebten Charakter aus einem Computerspiel in der Wirklichkeit zu treffen – *World of Wolfram* erzählt vom Chaos, das eintritt, wenn dieser Wunsch in Erfüllung geht. Die zwei Fantasyfiguren entstammen einem Computerspiel, in dem Wolfram beide Figuren nicht getötet hat. Darum schworen sie ihm real Treue, bis sie ihre Schuld wieder gutgemacht haben.

Das war auch schon die Hintergrundgeschichte. Die Serie strotzt vor Anspielungen auf Computerspiele, den *Herrn der Ringe*, Larp und realen WG-Wahnsinn. Es macht definitiv mehr Spaß, wenn man einige Aspekte ihren Ursprüngen zuordnen

kann, um nicht nur den offensichtlichen Witz zu verstehen, sondern die Ebene dahinter zu entdecken.

Die Dialoge sind rotzig, schnell, böse und zeitweilig nicht ganz jugendfrei. Genauso wie die Hobbys der Protagonisten. Die Elfe kifft selbstgezüchtetes Gras, der Ork frisst die Nachbarskatze und bunkert weiteres Essen im Tiefkühlfach. So weit, so überzeichnet.

Die Figuren überraschen immer wieder mit ungewöhnlichen Eigenschaften und Handlungen. So ist der Ork zeitweilig lebenswerter als mancher Mensch in der Serie. Doch nicht nur die Figuren sind erfrischend anders, auch die irrwitzigen Plots brechen mit vertrauten Mustern. Unter dem Deckmäntelchen der Fantasie werden knallharte linguistische Schlachten gefochten – dasselbe ist schließlich nicht



dasgleiche, Rassismusfragen werden erörtert und der Zeitgeist kräftig mit Nerfguns beschossen. Richtig tiefgründig wird es bei der Frage, ob Orks Heimweh empfinden können und ob dieses durch ausreichendes Spielen seines *Heimatspiels* zumindest gelindert werden kann.

Die Serie entstand als Idee von Drehbuch- und Romanautor Robert Löhr und ist im Onlinekanal *funk* erschienen (www.funk.net). Dabei handelt es sich um ein Angebot von ARD und ZDF, das sich an junge Menschen zwischen 14 und 29 richten soll und seit dem 1. Oktober 2016 existiert. Entsprechend professionell ist die Serie produziert. Man sieht den Kostümen und Masken den Maskenbildner, den Effekten den FX-Mitarbeiter und den Bildern die Profi-Filmkamera an. Das macht Spaß und Lust auf mehr. Doch im Kern leben

die jeweils etwa zehn Minuten langen Folgen von ihrem anarchischen Humor. Bisher wurde eine Staffel mit insgesamt zehn Folgen produziert, die im Herbst 2016 Premiere hatten. Alle Episoden finden sich

auf *Youtube*. Ob es weitere Folgen geben wird, steht leider noch in den Sternen. Potenzial hat die Serie jedenfalls!

Text: Laura Richter

Die Hauptfiguren

Ogrosch Blutfaust ist ein lauter, brachialer Ork-Krieger aus Hagrummar. Er hasst Fernkampfaffen und Elfen. Dass Frauen Rechte haben, Gewalt keine Lösung ist und Ausländerfeindlichkeit auch ihn betrifft – das alles muss er erst noch lernen ...

Reena Mondschaten ist eine hyperätherische Elfe aus dem Wald von Goldfell. Ihre Hobbys sind Yoga, Pendeln und gewaltfreie Kommunikation. Sie spricht mit Bäumen und Küchengewürzen – und sie verliebt sich in Wolfram.

Wolfram ist ein phlegmatischer Student, der eigentlich nur seine Ruhe will. Unverhofft hat er eine Elfe und einen Ork an der Backe, die Woche für Woche sein Diplom, sein Leben und sein Parkett ruinieren. Um die Harmonie in der WG aufrechtzuerhalten, muss er über sich selbst hinauswachsen ...





Kulinarische Herausforderung für World of Warcraft-Fans

Einfache Gerichte wie Gewürzbrot aus Mulgor oder epische Speisen wie Dirges abgefahrene Chimaerokkoteletts – mit diesem exquisiten Küchenführer zum populären Fantasy-Onlinerspiel von *Blizzard Entertainment* lässt sich jede Art von Kohldampf bekämpfen.



Talentstufe: Meister
Vorbereitungszeit:
15 Minuten
Kochzeit: 2 Stunden
Ergibt: 8 Portionen

Drachennodemchili

Obgleich es unwahrscheinlich ist, dass Ihr nach dem Genuss dieses Chilis Feuer speit, wird es seinem Namen dennoch in jeder anderen Hinsicht mehr als gerecht. Öppig und herzhaft, mit genau dem richtigen Maß an Einlage ist dies das Leibgericht so manchen Nahkämpfers, der sich dadurch einen Vorteil im Gefecht verschaffen will. Das Originalrezept stammt ursprünglich aus dem Sumpfland der Düstermarschen in Kalimdor; diese Version unterscheidet sich davon insofern, als dass bei der Zubereitung keinem Drachen ein Leid geschieht!

Zutaten

- 2 Esslöffel Pflanzenöl
- 1 Chilischote, fein gehackt (Jalapeño oder eine Sorte Eurer Wahl)
- 2 Teelöffel Szechuanpfeffer
- 2 Teelöffel Sambal Oelek
- ½ Zwiebel, gewürfelt
- 1 Pfund Rinderhack
- 1 Pfund Salsiccia (frische italienische Bratwurst), kleingeschnitten
- 1 Pfund Rindernackchen, kleingeschnitten
- 2 Teelöffel gemahlener Kreuzkümmel
- 1 Tube Tomatenmark (200 g)
- 1 Flasche Bier (0,33 l)
- 2 Tassen Rinderfond
- 2 Dosen Kidneybohnen (je 400 g)
- 4 Dosen gehackte Pizzatomen (je 400 g)
- Geriebener Cheddarkäse, als Garnitur

Hinweis der Autorin: Dieses Rezept ist nicht unbedingt superscharf, aber recht pikant. Natürlich steht es Euch frei, den Schärfegrad nach Belieben anzuheben! Zudem ist die Art des Bieres, das Ihr verwendet, nicht weiter wichtig, es sollte nur nicht zu hopfig im Geschmack sein.

Zubereitung

1. Gebt das Öl bei mittlerer Hitze in einen großen Suppentopf. Fügt die Chilischote, den Szechuanpfeffer, das Sambal Oelek sowie die Zwiebeln hinzu und kocht das Ganze rund fünf Minuten, beziehungsweise bis alles braun und weich ist. Gebt dann das Hackfleisch, die Bratwurst und den Rindernackchen hinzu und bratet das Fleisch weitere fünf Minuten an, bis es angebräunt ist.
2. Fügt sämtliche Gewürze und dann das Tomatenmark hinzu und rührt um, sodass das Tomatenmark und die Gewürze gleichmäßig verteilt werden. Gießt das Bier und den Fond in den Topf, ehe schließlich die Bohnen und die Pizzatomen folgen. Reduziert die Hitze, bis das Chili nur noch schwach köchelt, und lasst es ohne Deckel rund zwei Stunden lang auf dem Herd, bis es etwas ange-dickt ist. Schöpft das Chili in Schüsseln und bestreut es mit Käse.

Die Mengenangaben im Buch basieren auf dem US-amerikanischen System der *cups* (Tassen), die ein Volumen von rund 250 Millilitern haben. Wir empfehlen daher die Verwendung einer Tasse mit 250 Millilitern Fassungsvermögen für alle entsprechenden Mengenangaben.



Talentstufe: Lehrling
Vorbereitungszeit:
5 Minuten
Backzeit: ca. 15 Minuten
Ergibt: 10 Stück
Passt gut zu:
Nachmittagsstee

Goblin-Butterkekse

Einst lebten die Goblins vom Bilgewaterkartell glücklich und zufrieden auf der Insel Kezan. Obwohl sie irgendwann gezwungen waren, die Insel zu verlassen, trat dieses Rezept mit ihnen die Reise nach Kalimdor an. Seitdem haben sie es um einige tropischere Zutaten ergänzt, doch diese schlichten Butterkekse erinnern die Goblins auch heute noch an ihre alte Heimat.



Zutaten

- ½ Tasse gesalzene Butter, bei Zimmertemperatur
- ½ Tasse Zucker
- 1 Prise Muskat
- 1 Teelöffel Zitronenschale, gerieben
- ¼ Tasse Pistazien, grob gehackt
- 1¼ Tassen Allzweckmehl

Zubereitung

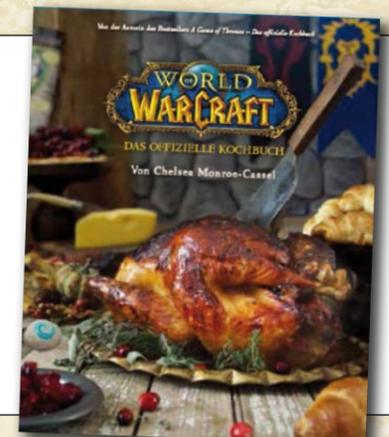
1. Heizt den Ofen auf 180°C vor und legt ein Backblech mit Backpapier aus.
2. Vermengt in einer mittelgroßen Schüssel die Butter, den Zucker, den Muskat und die Zitronenschale miteinander. Gebt die Pistazien und das Mehl hinzu und arbeitet das Ganze ordentlich durch, bis die Mischung einen guten Teig ergibt.
3. Breitet den Teig auf dem vorbereiteten Backblech aus und formt ihn dann zu einer Scheibe von etwa 22 Zentimetern Durchmesser. Macht mit einem scharfen Messer fünf Schnitte in den Teig, um auf diese Weise zehn Teigkeile zu formen, und stecht die Oberseite jedes Teigstücks dann mehrmals mit den Zinken einer Gabel ein.
4. Backt die Kekse rund 15 Minuten, bis sie an den Rändern allmählich braun zu werden beginnen.

Chelsea Monroe-Cassel World of Warcraft – Das offizielle Kochbuch (Panini, 2016)

Das reichhaltige Sortiment an Rezepten im offiziellen *World of Warcraft*-Kochbuch bietet sowohl einfachen Küchenlehrlingen als auch wahren Meisterköchen die Möglichkeit, hungrigen Menschen, Orcs, Tauren und so weiter das richtige Menü vor die Nase oder Nüstern zu setzen. Dazu gibt es diverse Anleitungen zum Brauen von Getränken, wie zum Beispiel den Winterhaucheierflipp oder gar das legendäre *Altvater Winters Bier*.

216 Seiten, ISBN 978-3833233753, 29,99 Euro

Übrigens: Wer ein Exemplar des Buchs gewinnen möchte, kann bis zum 15. August 2017 unter www.zauberwelten-online.de/Gewinnspiele sein Glück versuchen.



Für Weltenwanderer und alle, die es werden wollen

Die Stadt London gibt es vier Mal ...
Der Magier Kell ist einer der letzten Antari,
die zwischen den Welten wandern können.
Als er unwissentlich ein mächtiges
Artefakt in seine Heimat schmuggelt,
gefährdet er damit das Gleichgewicht
zwischen den Sphären aller vier Londons.

496 Seiten
€ [D] 9,99 / € [A] 10,30
ISBN 978 3-596-29632-3
Erscheint am 27. April 2017



www.tor-online.de

TOR

MENSCHEN, DIE MIT MONSTERN FEIERN

WORLD OF DARKNESS BERLIN

White Wolf kommt nach Berlin. Vom 11. bis 14. Mai 2017 wird der schwedische Publisher von düsteren Rollenspielen in Zusammenarbeit mit der dänischen Agentur *Odysse* ein mehrtägiges *World of Darkness-Festival* in Berlin ausrichten. Die Veranstaltung bietet ein breitgefächertes Angebot rund um die Welt der Dunkelheit, in der die verschiedenen Rollenspielerreihen des Verlags angesiedelt sind. Im Zentrum dürfte wohl das Vampir-Rollenspiel *Vampire: The Masquerade* stehen, das bereits vor 25 Jahren erschienen ist und noch heute Spieler, Zeichner und Autoren weltweit begeistert.

Die Convention versucht einen Brückenschlag zwischen den vielfältigen Interessen der Fans und bietet daher ein breitgefächertes Angebot. Die Besucher können zum Beispiel einige der Schöpfer und Autoren von *World of Darkness* wie Justin Achilli und Mark Rein-Hagen treffen.

Pen&Paper-Spieler haben die Möglichkeit, die Regeln der für Anfang 2018 angekündigten 5. Edition von *Vampire: The Masquerade* anzutesten, Partner für Spielrunden zu finden oder an den Verkaufsständen nach lange gesuchten, vergriffenen Regelwerken zu stöbern. Zudem findet ein offizielles Turnier zum Sammelkartenspiel *Vampire: The Eternal Struggle* statt.

Angekündigt sind zahlreiche Workshops, Vorträge und Diskussionsrunden. Deren Themen reichen von der Frage, wie Spielleiter ihre erzählerischen Fähigkeiten verbessern können, über Make-up-Tipps für *Vampire live*-Spiele bis hin zu Beiträgen zu spannenden historischen und mythologischen Aspekten mit Bezug zu Vampiren – gemäß dem Motto *Echtes Wissen für dunkle Geschichten*. Auch Hintergrundinformationen und Anekdoten zur

Geschichte von *White Wolf* und der *World of Darkness* dürften nicht zu kurz kommen.

Speziell für Larper sind sicherlich die Vorträge zur Sicherheit der Spieler im Larp interessant, in denen etwa das Phänomen *Bleed* (das Überschwappen von Emotionen, Gedanken oder Beziehungsdynamiken vom Charakter auf den Spieler oder umgekehrt) am Beispiel von Vampiren aufgegriffen und die damit verbundenen möglichen Auswirkungen auf den Alltag des Betroffenen oder die Spielergruppe betrachtet werden.

Gelegenheiten, das neuerworbene Wissen direkt in der Praxis auszutesten, gibt es einige. Im Eintrittspreis sind zwei Larps enthalten: *Dance Me to the End of Love* und *Dancing With the Clans*. Das erste ist ein Drama um zwischenmenschliche Konflikte im Angesicht von Verlust und Schrecken: Nehmt eine der vorfertigten Rollen an, folgt dem Ruf der geheimnisvollen Gastgeberin – und passt auf, dass diese Party nicht eure letzte wird.

Das zweite Spiel hingegen sollte nicht allzu ernst genommen werden – es ist ein Tanzcontest für *Vampire* nach Art der bekannten Shows im TV. Der Spaß steht hier im Vordergrund, weniger die tiefgründigen psychologischen Aspekte, von denen *Vampire live* sonst lebt.

Wem das nicht reicht, kann sich (kostenpflichtig) zu weiteren Larps anmelden: *End of the Line* ist ein Spiel um die Einladung zu einer Nacht im exklusivsten Nachtclub der Stadt, fernab der großen Vampir-Politik. Dass einige Partygäste die Nacht vielleicht nicht überleben, ist bestimmt nur ein Gerücht. Das Spiel wurde bereits bei Conventions in Helsinki und

New Orleans umgesetzt und wird in Berlin gleich zweimal stattfinden.

Mit *Enlightenment in Blood* soll zudem ein großes urbanes Larp umgesetzt werden, bei dem Diskotheken, Straßen und bedeutsame Orte eine Nacht lang zum Schauplatz der Geschichte werden. Thema ist ein Aufstand der Anarchen gegen die Vampir-Geheimorganisation *Camarilla*. Das Spiel entsteht in enger Abstimmung mit *White Wolf* und es ist angekündigt, dass Ereignisse und Spielfiguren in den offiziellen Hintergrund der *World of Darkness* einfließen werden.

Mehr Infos zu der Veranstaltung, den Vorträgen und Larps finden sich unter www.worldofdarkness.berlin.

Text: Laura Richter



Bild: Brian Erzen



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

Zauberwelten

FESTIVAL FANTASIA 2017

Elfen und Einhörner in freier Wildbahn



Vom 29. Juli bis zum 30. Juli 2017 verwandelt sich der Kurpark der Stadt Schierke am Brocken zum zweiten Mal in eine phantastische Welt. Das *Festival Fantasia*, ein interaktives Larp- und Fantasy-Festival mit Rahmenhandlung, lädt dazu ein, für einige Zeit das reale Leben zu verlassen und in die Welt von Elfen, Einhörnern und Magie einzutauchen. Das Festivalkonzept soll mit zehn Aktionsflächen auf dem Gelände und vielen Walkingacts Unterhaltung für die ganze Familie bieten.

Die Besucher dürfen sich laut Aussagen des Veranstalters auf einen Fantasymarkt freuen, der ein breitgefächertes Warenangebot von 70 Händlern aus den Bereichen Mittelalter, Steampunk, Fantasy und Anime bietet. Im Fantasydorf können bis in die späten Abendstunden Hunger und Durst gestillt werden. Für die musikalische Unterhaltung sorgen zahlreiche Livebands darunter *Drachenflug*, Deutschlands erste Steampunk-Band, und das Duo *Fairy Dream*. An beiden Tagen zeigen zahlreiche Künstler mit Stuntshows, Tänzen und Pyrotechnik ihr Können. Als Höhepunkt sind neben vielen anderen Aktionen am Samstag und Sonntag die Abend-, beziehungsweise Nachmittagsshows *Prinzessin Ära* und *die Wächter des Lichts* angekündigt. Die Gäste erwartet ein bildgewaltiges

Fantasy-Improvisationstheater mit spektakulären Stunt- und Feuershows, Fantasy-Tänzen und atemberaubender Pyrotechnik.

Wer es ruhiger mag, ist sicherlich bei den Autoren besser aufgehoben, die aus ihren Fantasywerken vortragen werden. Und wer dann noch nicht genug hat, kann sich von Geschichtenerzähler Doc Mac Dooley, dem selbsternannten Naturwissenschaftler, Mythenjäger und Forscher der irischen Feen- und Elfenkunde, ins Reich der Fantasie entführen lassen.



Die märchenhafte, naturbelassene Kulisse des Parks verleiht der Veranstaltung ein einzigartiges mystisches Ambiente. Farbige Illuminationen und aufsteigende Nebel sollen eine übersinnliche und geheimnisvolle Stimmung schaffen, wie man sie sonst nur aus Märchen oder Filmen kennt. Hier bietet sich auch die perfekte Kulisse für stilvolle Cosplayfotos.

Eine Besonderheit des Festivals stellt die Interaktion mit den Besuchern dar. Für diese gibt es einige Möglichkeiten am Programm mitzuwirken und so das Festival insgesamt zu bereichern. Bereits jetzt ist es möglich, sich mit Fotos in seiner schönsten Kostümierung für die Modenschau zu bewerben.

Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, die Hintergrundgeschichte des Festivals nicht nur als Besucher, sondern als aktiver Spieler zu erleben und die Rahmenhandlung mitzugestalten.

Mehr Infos zum Festival Fantasia finden sich unter www.festival-fantasia.de.

Text: Laura Richter
Bilder: Festival Fantasia

Film

Die Hüterin der Wahrheit

Dinas Bestimmung

(Polyband/WVG, 2016)



Lina hat eine übernatürliche Fähigkeit: sie kann in den Augen eines Menschen dessen Sünden und Verfehlungen sehen. Das macht sie wie jede *Beschämerin* zu einer Außenseiterin – welcher Mensch lässt sich schon gerne in sein Innerstes schauen? Dennoch werden die Beschämerinnen benötigt. Dinas Mutter Melussina wird an den Hof des Königreichs Dunark gerufen, um den Mord an der Herrscherfamilie zu klären. Sie soll die Schuld des Thronerben Nicodemus beweisen, der mit der vermutlichen Mordwaffe gefunden wurde. Da es Melussina nicht gelingt, holt Drakan, der Cousin Nicodemus', Dina zu Hilfe.

Dina muss nicht nur den wahren Mörder finden und dessen Schuld beweisen – im Laufe der Geschichte muss sie flüchten, Freunde finden und sogar Drachen gegenüberreten. Am Ende greift sie entscheidend in die Frage ein, wer die Macht im Königreich besitzen soll.

Im Vergleich zu anderen Fantasy-Filmen gibt es keine ausufernden Action-Szenen. Die Action – Kämpfe, Auftritte von Drachen – stützt die Geschichte, drängt sich aber nicht in den Vordergrund. Das ist sehr angenehm und wirksam: Meine

Tochter, altersmäßig gerade im Zielpublikum angekommen, ist häufiger zusammengezuckt als bei *Der Herr der Ringe*, vermutlich, weil sie sich eher in die Heldin hineinversetzen konnte. Im Endeffekt ist die Fantasy der Geschichte eher ein Beiwerk – im Kern geht es um die Suche eines Mädchens nach sich selbst und nach Freunden.

Wenn man eine gute jugendliche Schauspielerin hat, ist das a) die halbe Miete und b) schwierig für die erwachsenen Schauspieler. Es klappt aber gut, da die Darsteller der Hauptcharaktere nicht in den Vordergrund drängeln, sondern ihre Rolle ausspielen. Passend zur Fähigkeit Dinas machen gerade die Schwächen die Charaktere aus. Besonders gefallen hat mir der Waffenmeister der Burg (Soren Malling), bei dem ich lange Zeit rätselte, auf welcher Seite er eigentlich steht.

Der Film hätte ähnlich wie *Mara* und *der Feuerbringer* mehr Zuschauer verdient. Für alle, die gute Fantasyfilme mögen, kann ich *Die Hüterin der Wahrheit* sehr empfehlen. Für Mädchen natürlich noch etwas mehr.

Carsten Thureau

Musik

Subway To Sally

Neon

(Universal Music, 2017)



Obwohl die Songs, die *Subway To Sally* auf der *Neon*-Tour spielte, allesamt bekannt sind, klingt der Konzertmitschnitt auf CD wie ein vollkommen neues Album. Durch die fremdartige Fassung der Stücke be-

kommen diese eine ganz neue Stimmung. Die Band balanciert von Lied zu Lied und verschiebt permanent den Regler zwischen Akustik und Dubstep. So hält man sich bei *Krähenfraß*, einer Variation der *Rabenballade*, taktvoll zurück, während *Schwarze Seide* durch die elektronischen Up-Tempo-Einschübe einen noch düsteren Eindruck hinterlässt.

Experimentierfreudig zeigt sich Subway To Sally dabei an vielerlei Stellen: Denn während ich *Das Kleid aus Rosen* fast schon als eher gediegendere Akustik-Nummer erwartet habe, funktioniert das Stück auch als E-Variante mit den stampfenden Beats hervorragend. *Der Falsche Heiland* klingt mit der dominanten Konzertgitarre fast noch prägnanter als das metal-affine Original. Zwar passen sich nicht alle Stücke dem neuen Konzept derart stimmig an, aber *Wer nicht wagt, der nicht gewinnt*. Ein tolles Experiment unter Strom!

Leoni Dowidat

Musik

Sub Dub Micromachine

Settle For Force

(Black Cook, 2016)



Glatte Elektro-Beats waren gestern: *Sub Dub Micromachine* präsentiert mit *Settle For Force* harten Endzeit-Industrial Metal. Ziemlich kraftvoll und mit tief gestimmten Gitarren setzt die Band den Abgesang auf die Menschheit in all seinen Facetten um: Zerstörung, Verzweigung und jede Menge Aggression.

Und die muss raus. So geht der Rundumschlag schon auf *How Deep Is Your Hate* los, welches vor allem von Kirks hasserfüllten Screams und den Gitarrenritten lebt. Es scheint, als müssten die Jungs sich erst einmal austoben, ehe die Songs an düsterer Endzeit-Lethargie gewinnen. Fast schon hymnisch klingt der Song *Unkind Exit*, der in seiner Tristesse nur noch von der Ballade *Her Scorn Is Out Of Breath* übertroffen wird. Perlen abseits der Extreme: die fingerfertige, temporeiche Gitarrenarbeit auf *Settle For Force* oder der Ohrwurm *Burning Fears*. Final setzt sich Sub Dub Micromachine mit dröhnender PostApo-Stimmung ein eigenes Denkmal: *S.D.M.M* nennt sich der Rausschmeißer. Wer errät, wofür die Abkürzung steht?

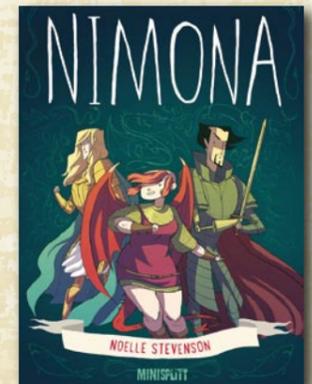
Leoni Dowidat

Comic

Nimona

Noelle Stevenson

(Splitter Verlag, 2016)



Eines Tages steht die junge Nimona in den Hallen des äußerst schurkischen Ballister Blackheart und präsentiert sich als neuer, vom Arbeitsamt geschickter Sidekick. Blackheart ist zunächst nicht begeistert, lässt sich aber von Nimonas Gestaltwandelfähigkeit überzeugen. Fortan leidet er an einer überambitionierten Gehilfin. Er selbst hat seine Prinzipien und bringt beispielsweise ungerne Leute um. Demgegen-

über steht Nimona, die gar keine Skrupel besitzt und dazu noch sehr enthusiastisch ist. Schon bald ist Blackheart mehr damit beschäftigt, seinen Sidekick zu bremsen, als wirklich böse zu sein. Passend zum Erzschorken gibt es natürlich auch einen strahlenden Guten, Sir Goldenloin, hinter dem das *Institut für Recht und Ordnung und Heldentum* steht. Letzteres muss sich leider einschalten, nachdem Nimona Chaos veranstaltet hat. Damit beginnt eine Geschichte, bei der Gut und Böse sehr stark verschwimmen. Auch die Konstellation – wer ist auf welcher Seite weswegen mit wem – ändern sich zeitweilig. Anders gesagt: es startet mit der Frage *Gut oder Böse?*, doch eigentlich geht es um Freundschaft und Verrat. Die vielen Wendungen machen sehr viel Spaß.

Ein bisschen gewöhnungsbedürftig ist der Zeichenstil. Gerade zu Anfang des Comics liegt der Fokus so sehr auf den Charakteren, dass der Hintergrund häufig aus einer einfarbigen Fläche besteht. Auch ist die Malweise eher ungewöhnlich, stellenweise wirkt sie Tim Burton-artig. Die Künstlerin schrieb davon, dass es ein Experiment für sie war. Im Nachhinein aber ein gelungenes, man kommt sehr schnell rein. Wer eine Fantasy-Geschichte mit Humor und Tiefgang lesen möchte, der ist mit *Nimona* gut bedient.

Carsten Thureau

Roman

Das Bündnis der Talente

Mira Valentin

(bittersweet/Carlsen, 2016)



Das Bündnis der Talente setzt da an, wo der Vorgängerband *Das Geheimnis der Talente* endete: Melek ist ihr gewöhnliches, langweiliges Leben losgeworden und kämpft als Teil der Gruppe *Talente* für das Wohlergehen der Menschheit. Sie lernt, ihren Körper diszipliniert und effektiv als Waffe einzusetzen, aber dies ist nicht das Wichtigste im Kampf gegen die gefährlichen Meister der Verführung. Wenn Melek ihre Gefühle nicht unter Kontrolle bekommt, verliert sie alles – doch das ist leichter gesagt, als getan.

Die Talente-Trilogie ist eine wundervolle neue All-Age-Fantasy-Saga mit Spannung, Romantik und actionreichen Kämpfen. Einfühlsam und aufregend geschrieben begeg-

nen wir der Schülerin Melek, die uns in ihre Gedanken einlädt und mit in ihr zunächst unscheinbares Leben nimmt. Rasch wandelt sich dies jedoch, was ihr ungeahnte Möglichkeiten bietet, sie jedoch auch vor scheinbar unlösbare Probleme stellt. Melek ist eine Figur, die man sofort lieb gewinnt und der man immer weiter folgen möchte. Neben der sympathischen Protagonistin verleihen einige weitere spannende und oftmals mysteriöse Charaktere dieser Serie eine magische Anziehungskraft. Der dritte Band ist bereits erschienen und die Leser dürfen sich darin auf Meleks Entscheidung freuen.

Constanze Helena Höber

Sachbuch

Faszination Glasperlen

Iva Juricic

(Haupt, 2010)



Dieses Buch erklärt auf über 200 Seiten ausführlich die Grundlagen für einen Einstieg in die Herstellung von Glasperlen. Nach einem kurzen ge-

schichtlichen Teil beginnt die Praxis mit einer Beschreibung der Einrichtung des Arbeitsplatzes. Auch Sicherheit und Gesundheit haben eigene Unterkapitel, ebenso wie Brandschutz – schließlich sind bei der Arbeit mit heißem Glas alle drei Themen wichtig. Nach einem Kapitel über den Werkstoff Glas geht es zum Herzstück des Buches, der Herstellung. In 25 Unterkapiteln werden die einzelnen Schritte erklärt und es finden sich am Seitenrand immer wieder hilfreiche Tipps. Die erste eigene Perle hat man schon nach zehn Unterkapiteln, danach wird die Herstellung von weiteren, aufwändigeren Formen aufgezeigt. Genug Anleitungen und Tipps für viele Stunden, sich mit dem vielfältigen Werkstoff Glas auseinanderzusetzen.

Im letzten Kapitel geht der Autor auf die Farben und ihren Einfluss auf unser Leben ein. Werden verschiedenfarbige Werkstoffe verwendet, ist es sinnvoll, sich mit der Farblehre beschäftigt zu haben. Sonst gibt es böse Überraschungen beim Ergebnis. Aber auch Probieren ist erlaubt.

Das Sachbuch bietet ausführliche Informationen, um in das Hobby einzusteigen. Wer historische Perlen herstellen möchte, kann sich hier das Basiswissen aneignen und dieses dann anhand von Beschreibungen und Fotos von historischen Funden ausprobieren.

Tara Moritzen

AUS OSKAR PANNIER / MARVIN CLIFFORD

SHAKES & FIDGET

LIMITIERTE SONDERAUFLAGE MIT 16 ZUSATZSEITEN UND POSTER

96 SEITEN, 29,7 X 21 CM, HARDCOVER, ISBN 978-3-938922-47-7, 24,90 EURO

JETZT BESTELLEN BEI WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE/

WWW.ZAUBERFEDER.COM

SHAKES & FIDGET BETA

WAS IST DENN HIER LOS?

HIER WIRD EIN NEUER DUNGEON GEBALT UND DIE BETA-TESTPHASE STARTET GLEICH!

DAS WORT "BETA" IST EIN URALTES ZAUBERWORT, DAS DIE MACHT BESITZT, MENSCHEN IN DEN WAHNSINN ZU TREIBEN.

RUHIG, LEUTE! DIE BETA-KEYS SIND LEIDER SEHR BEGRENZT, DARUM WERDE ICH JETZT EINFACH ZWEI BLIND IN DIE MENGE WERFEN!

NA DANN VIEL SPASS EUCH BEIDEN! ABER NICHT VERGESSEN: ES IST NOCH EINE BETA-PHASE! EINIGES IST VIELLEICHT NOCH NICHT GANZ FERTIG.

ICH PLATZE GLEICH VOR AUFRERUNG!!!

HEHE!

ÄH...

BETA...

ICH BIN EIN PLATZHALTER!

DU BIST HIER DER ENDBOSS!?

WOOOAH, EY! DAS IS JA 5000 COOL!

JA, ABER OFFENBAR TATSÄCHLICH NOCH NICHT HUNDERTPROZENTIG AUSGEREIFT...

OH NEIN! WAS IST DENN JETZT LOS?!

BROOOO...

ABGESTÜRZT... NAJA, DAS KANN IN EINER BETA-PHASE SCHON MAL VORKOMMEN...

EY, ICH BIN SO NEIDISCH AUF EUCH!

FALLS IHR NICHT TOT SEID, WÜRD E ICH SEHR ÜBER FEEDBACK FREUEN!

EINFACH DAS FORMULAR AUSFÜLLEN.

SPIELECAFÉ UND FANTASY-PUB VOYAGER



Sicherer Hafen für Spielebegeisterte



Seit Juni 2014 können spielebegeisterte Menschen in Bonn eine gute Adresse ansteuern: Zwischen der Oper und der Universität liegt in der Nähe des Rheins das *Spielecafe Voyager*, nach Aussage der Betreiber ein Ort für Fantasy-Freunde, Science-Fiction-Liebhaber und Spiele-Fans. Wer schon in der Szene ist, trifft hier Gleichgesinnte, und Neulinge finden schnell Anschluss. Derzeit können über 450 Brett- und Kartenspiele, zum Beispiel während der offenen Spielerunden des *Wilde Zockerei e.V.*, vor Ort in stimmungsvollem Ambiente ausprobiert werden. Die vorhandenen Spiele sind auf der Webseite alphabetisch aufgelistet einsehbar.

Neben den klassischen Brettspielen ist genügend Platz für Tabletops, Spiele-Turniere und Demo-Runden. Darüber hinaus finden regelmäßig Events für viele verschiedene Interessen statt. Ne-

ben Spielerunden zu speziellen Spielen wie *Magic the Gathering* und *X-Wing* werden historische Tanzworkshops, ein Pub Quiz und ein Rollenspieltag angeboten.

Gegen den Durst in schweißtreibenden Spielerunden sorgt die gut sortierte Getränkeauswahl und zweimal im Monat der Geek-Cocktail-Abend *Zum schwankenden Hörnchen*. Verschiedene Biere aus dem Ausland und diversen deutschen Regionen können probiert werden. Wer kein Bier mag, kann sich durch verschiedene Metsorten und historische Gewürzweine probieren. Für den Limonadenfreund gibt es seltene Sorten, die nicht jeder Supermarkt im Angebot hat. Für das leibliche Wohl sorgen süße Speisen und herzhaftere Klassiker.

Da das Voyager auch für private Veranstaltungen gemietet werden kann, lohnt sich ein Blick in den Veranstaltungskalender, um nicht vor verschlossener Tür zu stehen. Außerdem ist für einige Veranstaltungen eine verbindliche Anmeldung notwendig.

Der Eintritt fließt in den Erhalt der Sammlung und den Erwerb neuer Spiele und beträgt einen Euro pro Tag, beziehungsweise 25 Euro für ein Jahresabo. Wer einen Besuch plant und auf Nummer sicher gehen möchte, einen (ausreichend großen) Tisch zu bekommen, kann sich mit den Betreibern des Cafés in Verbindung setzen und eine entsprechende Reservierung aufgeben.

Weitere Informationen zu Events, regelmäßigen Veranstaltungen und Reservierungsmöglichkeiten finden sich unter www.voyager-bonn.de.

Text: Laura Richter

Bilder: Spielecafe Voyager



ROLE PLAY CONVENTION 2017

Abstecher in eine fantastische Welt



Am letzten Wochenende im Mai geht es in der Kölner Messe auch dieses Jahr wieder fantastisch zu. Über 250 Aussteller präsentieren am 27. und 28. Mai 2017 auf der *Role Play Convention*, kurz RPC, die Neuheiten der Brett-, Computer- und Rollenspielbranche. Präsentationen und ein umfangreiches Rahmenprogramm ziehen jedes Jahr viele tausend Besucher an und machen die RPC zu einem gigantischen Fan-Spektakel. Den Gästen stehen die Messehallen 10.1 und 10.2 sowie ein großes Außengelände zur Verfügung, um sich für einige Stunden in einer anderen Welt zu verlieren.

Für viele der Besucher steht dabei das Testen von Innovationen der Brett- und Computerspielbranche im Mittelpunkt. Spieleschmieden und Verlage nutzen die Möglichkeit, um ihre neuesten Produkte vorzustellen. Zahlreiche Spielrunden und Workshops laden außerdem zum Mitma-

chen ein und lassen interessierte Neulinge und erfahrene Veteranen in eine Welt voller Orks, Zauberer und Elfen eintauchen. Auch Freunde von Larp, Sammelkartenspielen, Pen&Paper und Tabletop-Spielen kommen auf der über 35.000 Quadratmeter großen Ausstellungsfläche auf ihre Kosten. Nicht zuletzt bieten Händler außerdem alles an, was das Rollenspielerherz begehrt.

Erneut sind verschiedene Stargäste angekündigt, etwa der Schauspieler Daniel Logan, der in *Star Wars Episode II – Angriff der Klonkrieger* den jungen Boba Fett verkörperte oder der aus *X-Men*, *Twilight* und der Serie *Arrow* bekannte Daniel Cudmore. Auch zahlreiche bekannte Cosplayer aus Deutschland und aller Welt präsentieren sich und ihre Kunst. Höhepunkt ist dabei ein Cosplay-Contest am Messesamstag ab 13 Uhr, bei dem es um ein Preisgeld von 1000 Euro geht. Bei den Besuchern sind Gewandungen aus allen Stil- und Genrerichtungen ebenfalls ausdrücklich erwünscht. Ein Wunsch, dem erfahrungsgemäß knapp jeder zehnte Gast nachkommt, sodass sich das Mitführen einer Kamera lohnen kann.

Auch sonst ist für Unterhaltung und Spannung gesorgt. Der Mittelaltermarkt, welcher auf dem Außengelände abgehalten wird, lockt mit fantasievolem Ambiente, Schaukampfaction und passender Musik. Außerdem werden mittelalterlich inspirierte Speisen angeboten, an denen man sich stärken kann, bevor es wieder zurück in den Trubel der Ausstellungshallen geht. Doch die Open-Air-Bühne, auf der bekannte Bands der Szene auftreten, ist ein gutes Argument, draußen etwas länger zu verweilen. Auch Gamerbarde Jan Hegenberg wird den Besuchern wieder ordentlich einheizen.



Egal, ob man den Lesungen berühmter Fantasy Autoren lauschen will, sich für die nächste Pen&Paper-Runde mit Würfeln eindecken muss oder einfach nur für einige Stunden im bunten Trubel einer anderen Welt verschwinden möchte: Die RPC in Köln lädt alle Neugierigen am 27. und 28. Mai mit weit geöffneten Pforten ein! Weitere Informationen gibt es unter www.rpc-germany.de.

Text: Karsten Dombrowski



VERTEIDIGE MYTHODEA!
EROBERE DIE FESTUNG!

CONQUEST

02. bis 06.08.2017
Rittergut Brokeloh



DEIN ABENTEUER BEGINNT HIER:
WWW.LIVE-ADVENTURE.DE
WELTGRÖSSTES LIVEROLLENSPIEL

Convention of Thorns



Sie treffen in aller Stille ein. Monster, die die Gesichter toter Menschen tragen. In Kutschen, auf Pferden, zu Fuß oder auf düsteren Schwingen. Alte Feinde, Rivalen oder Verbündete, aber niemals Freunde. Getrieben von dem einen Impuls, den sie mit der Welt des Tageslichts teilen - Furcht! Der Furcht vor der Sonne, dem sengenden Gericht Gottes. Der Furcht vor dem Feuer, mit dem die Sterblichen Jagd auf sie machen. Aber am allermeisten der Furcht vor einander. Denn nun ist die Zeit, in der die Jungen die Alten verschlingen und nicht einmal die Urahnen sind vor ihnen sicher. Wir schreiben das Jahr 1493 und die Nacht ist hereingebrochen. Doch das Treffen der Verdammten hat gerade erst begonnen.

Termin.....27.10. bis 30.10.2016
 Ort.....Schloss Zamek Ksiaz, Polen
 Veranstalter.....White Wolf und
 Dziobak Larp Studios
 Homepage.....www.cotlarp.com
 Genre.....Vampire live
 Unterbringung.....Hotel
 Verpflegung.....Vollverpflegung
 Teilnehmer, Kosten.....173 SCs ab 425,- Euro,
 40 NSCs/Helfer für 0,- Euro
 Regelwerk.....Eigenes



Viele Jahrhunderte lebten die Vampire unter den Menschen, geschützt von ihren übernatürlichen Kräften und getrieben vom Verlangen nach dem Blut der Sterblichen. Doch nun, am Ende des 15. Jahrhunderts, werden die Zeiten für sie gefährlicher. Die Clans sind zerstritten. Junge Vampire revoltieren gegen die Herrschaft der Alten. Hexenjäger und die kirchliche Inquisition haben in Europa einen großen Teil der Unsterblichen ausgelöscht. Um das Überleben ihrer Art zu sichern, müssten sich die verbliebenen Vampire zusammenschließen, doch bisher sind alle Versuche einer Einigung gescheitert. Im Gegenteil – sie haben die Gemeinschaft der Unsterblichen nur noch mehr entzweit und zu Anarchie und Revolten geführt.

Dies war die Ausgangslage der *Convention of Thorns*, auf der wichtige Persönlichkeiten der verfeindeten Clans einen letzten, verzweifelten Versuch unternahmen, die Gemeinschaft der Vampire im Kampf gegen die gemeinsamen Feinde zu vereinen.

Ein Fest voller Intrigen

Ausschweifende Feiern, blutrünstige Rituale und hinterhältige Machtspiele standen dabei genauso auf der Tages-, beziehungsweise Nachtordnung wie politische Angelegenheiten. Es galt, alte Feindschaften beizulegen (oder bisweilen auch zu einem tödlichen Ende zu bringen), Waffenstillstände zu vereinbaren, Regeln und Traditionen für die künftige Struktur der Vampirgesellschaft auszuarbeiten und die Entscheidung zu treffen, sich der noch jungen *Camarilla* anzuschließen – einem Bündnis, dessen Ziel es unter anderem ist, mit Hilfe von strikten Regeln die Existenz der Vampire vor der Menschheit zu verschleiern – oder diesen Schritt zu verweigern.

Damit das Spiel gar nicht erst Gefahr lief, zu einer drögen Politikveranstaltung im Stil einer Kreistagssitzung mit langwierigen Reden zu werden, fanden die Verhandlungen nicht an einem großen Tisch mit einem Sprecher und Dutzenden Zuhörern statt, sondern zu jeder Zeit, an jedem Ort und in jeder Konstellation, mal als geheime Treffen in düsteren Gängen, mal während eines Tanzes im Ballsaal.



Am Ende des Spiels war es zwar gelungen, einen vorläufigen und noch brüchigen Frieden zu erreichen, aber die künftigen Konflikte waren schon drohend am Horizont absehbar. Viele der Anwesenden, die in ihre Domänen zurückkehrten, würden sich künftig nicht nur mit einigen alten, sondern auch mit neuen Feinden auseinandersetzen müssen.

Dem Con zu Grunde lag der Hintergrund des bekannten Rollenspielsystems *Vampire: The Masquerade (Vampire: Die Maskerade)* der Firma *White Wolf*. Diese Firma war, zusammen mit den *Dziobak Larp Studios*, auch der offizielle Ausrichter des Spiels. Doch obwohl die *Convention of Thorns* in diesem Hintergrund ein wichtiges und gut beschriebenes Ereignis war, zielte das Spiel nicht auf ein zuvor festgelegtes Ende ab. Die Veranstalter hatten von Anfang an klargemacht, dass das Larp einzig und allein dem Spielvergnügen der Teilnehmer dienen sollte und es zweitrangig war, ob das Ergebnis des Spiels mit dem offiziellen Ergebnis der Spielwelt übereinstimmte.

Luxus-Larp in toller Location

Vampire live ist für viele Larper immer noch ein faszinierendes Genre. Dies zeigte sich nicht zuletzt daran, dass *Convention of Thorns* trotz des stolzen Preises sehr schnell ausgebucht war. Auch die Option, gegen Aufpreis ein Kostüm zu leihen, wurde von vielen Teilnehmern wahrgenommen.

Das drei Tage und Nächte umfassende Con fand komplett auf Englisch und mit

vorgegebenen Charakteren statt. In einem umfangreichen Designdokument hatten die Veranstalter viele Informationen gesammelt, die sowohl Einsteiger als auch Vampire-Larp-Veteranen mit den Besonderheiten des Settings vertraut machten. Auch die wenigen Spielmechaniken, etwa zur Umsetzung übernatürlicher Vampirkräfte, waren hier gut strukturiert beschrieben.

Der Veranstaltungsort Zamek Ksiaz ist eines der größten Schlösser Schlesiens, dessen Räumlichkeiten zum Teil als Museum dienen. Die Übernachtung der Teilnehmer erfolgte out-time in bequemen Hotels direkt am Veranstaltungsort.

Der Großteil der Handlungen ereignete sich abends und nachts, da Vampire nun einmal das Sonnenlicht meiden. Tagsüber fanden im Schloss Workshops und kurze Spielsequenzen in Kleingruppen statt (etwa Rückblenden zur Vertiefung von Charakterbeziehungen), die jeweils auf den kommenden Abend vorbereiten sollten.

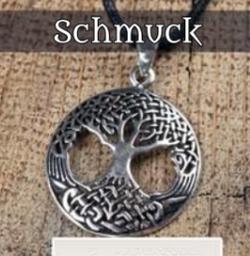
Auch wenn sicher nicht alles ganz so rund lief wie geplant, ist es den Veranstaltern gelungen, ein kolossales Kostümfest in atemberaubender Kulisse auf die Beine zu stellen. Da die überwiegende Anzahl der Teilnehmer offenbar zufrieden mit ihrem Spielerlebnis und dem Preis-Leistungs-Verhältnis war, werden auch in Zukunft ähnliche Veranstaltungen stattfinden – eine weitere Umsetzung des gleichen Spiels findet vom 19. bis 22. Oktober 2017 statt, wieder auf Schloss Zamek Ksiaz.

Text: Karsten Dombrowski
 Bilder: Przemyslaw Jendroska

Versandkostenfrei ab € 95 (in D) * schneller Versand



5€ GUTSCHEIN Code: 2017LZ
 Code auf ritterladen.de im Warenkorb unten eintragen und auf „Gutschein absenden“ klicken!
 Gültig bis 31.12.17, ab einem Einkaufswert von € 40 (nach Retoure). Je Kunde 1 x einlösbar, nicht kombinierbar.





TREFFEN DER AVENTURIEN KAMPAGNE 2016

Das Rollenspielsystem *Das Schwarze Auge* (DSA) ist sicherlich das bekannteste deutsche Pen&Paper-Rollenspiel. Auch als Live-Rollenspielhintergrund hat Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, viele begeisterte Anhänger, und es gibt zahlreiche Veranstalter und Vereine für entsprechende Cons. Einige davon haben sich zur *Aventurien-Kampagne* (www.aventurien-kampagne.de) zusammengeschlossen, um Con-Termine abzustimmen, Erfahrungen auszutauschen, Plots zu besprechen und zu verknüpfen und neue Projekte auf den Weg zu bringen. Das Jahrestreffen der *Aventurien-Kampagne* fand am 20. November 2016 auf dem *Dreieich Con* (www.dreieichcon.de) statt. Dabei wurden verschiedene Neuerungen vorgestellt und gemeinsame Entscheidungen für die Zukunft der Kampagne getroffen.

Neue Ansprechpartner

Auf Wunsch von *Ulisses Spiele* wird das Team von *Orkenspalter TV* in Zukunft die Verwaltung der Kampagne und die Absprachen mit *Ulisses* übernehmen. Damit werden Mhäre Stritter und Nico Mendrek von *Orkenspalter TV* die Lücke für (Meta-)Plot-Anfragen zwischen den Orgas und der DSA-Redaktion schließen.

Regelwerk

Die Beta-Version des *Das Schwarze Auge*-Larp-Regelwerk wurde Anfang 2016 veröffentlicht und von den Orgas ausprobiert, diskutiert und geändert. Unter der Federführung von Nico Mendrek wurde das Manuskript jetzt fertiggestellt und zum Lektorat und Satz an den Zauberfeder Verlag gegeben.

Community

Als gemeinsame Plattform für die Kampagne hat man mit *Larp-gate.com* einen Partner gefunden. Die User der *Aventurien-Kampagne* können über eine eigene Einstiegsseite alle notwendigen Informationen über die *Aventurien-Kampagne*, die Cons, ihre Gruppen und Charaktere abrufen und miteinander kommunizieren. Für die Spieler nicht sichtbar sollen im Hintergrund weitere Tools programmiert werden, damit die Orgas sich effizient zu Con übergreifenden Plots austauschen können.

Zur Bewerbung der Con-Termine stehen den Kampagnen-Orgas wie bisher die Verlage *Ulisses* (*Aventurischer Bote*) und *Zauberfeder* (*LARPzeit*) zur Seite. Die von den SCs erlebten Geschichten sollen über den *Aventurischen Boten* und ein *Kampagnen-Jahrbuch* allen DSA-Fans zugänglich gemacht werden.

Qualitätssicherung

Den Orgas ist bewusst, wie schwierig es ist, Qualität zu definieren. Trotzdem wird man ein Augenmerk darauf haben, dass Grundstandards der Kampagnen-Leitlinien eingehalten werden. Dazu gehören unter anderem die Sicherheit der Teilnehmer, die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben und die einwandfreie Umsetzung der Cons.

Die Orgas wollen sich auch in Zukunft einmal jährlich treffen. Darüber hinaus wird es je nach Bedarf auf Veranstaltungen wie der *RatCon*, *LarpwerkerConvention* und der *Role Play Convention* informelle Treffen geben.

Text: Tara Moritzen
Bild: Roger Murmann



* 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



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

FAM WEST

www.naturzelte.de



AVALON

Ringzelt

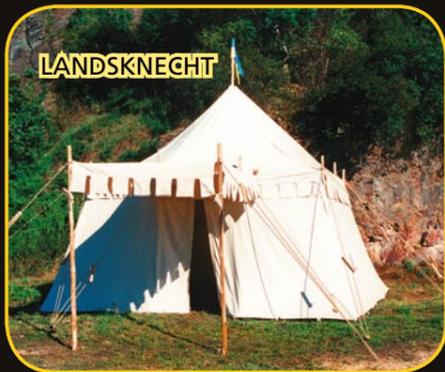
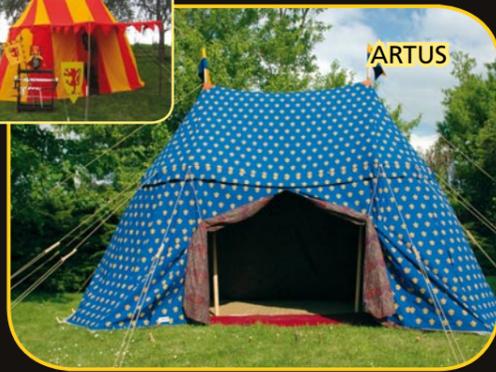


MERLIN

Speichenradzelt



ARTUS



LANDSKNECHT



GETELD



PANTHEON

Küpelzelt mit Rauchöffnung



NORMANN MIT VORDACH



TUDOR



CASTELLO



MONGOLISCHE JURTE



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

www.naturzelte.de

Klingenwacht

Mit Feuer und Schwert



| | |
|-------------------------|---|
| Termin..... | 17.11. bis 20.11.2016 |
| Ort..... | Burg Klempenow |
| Veranstalter..... | Traumfabrik (Phönix-Kampagne) |
| Homepage..... | www.traumfabrik-larp.de |
| Genre..... | Schlacht/Abenteuer |
| Unterbringung..... | Burg & Zelte |
| Verpflegung..... | Selbstverpflegung |
| Teilnehmer, Kosten..... | .60 SCs ab 90,- Euro, 25 NSCs ab 50,- Euro |
| Regelwerk..... | Phönix |

des Spiels viele Spuren nach Prioritäten und ließen einige Plotstränge links liegen, was sich jedoch immer wieder rächte. Hatte man sich endlich für eine Vorgehensweise entschieden und sie umgesetzt, öffneten sich gleich drei weitere Möglichkeiten. Dadurch entwickelte sich eine sehr komplexe und tiefgründige Atmosphäre, die so manche Spieler über sich selbst hinauswachsen ließ, ohne dass sie dabei mit aufgezwungenem Plot erdrückt wurden. Zum Abschluss des Spiels, in der Nacht von Samstag auf Sonntag, mussten sich die Spieler einem uralten Schrecken der Phönix-Welt entgegen stellen. Dabei handelte es sich um

Beunruhigende Zeichen offenbaren sich, denn wir haben den Kontakt zur befestigten Anlage, der Komturei Klingenwacht im Norden der Orklande, verloren. Unsere entsandten Boten kamen nicht zurück, ebenso warten wir seit geraumer Zeit auf Lieferungen aus der dort ansässigen Steinhauerei. Ein ultorianisches Sprichwort besagt: Wer seine Kräfte und Gaben in den Dienst der Gerechtigkeit stellt, kann sich der Gnade Ultors gewiss sein.

So soll es sein! Wir suchen mutige Recken und Damen, die uns auf dem Weg zur Komturei begleiten, um die Umstände zu untersuchen. Die Komturei hat bereits vielen Bedrohungen widerstanden und ist eines der letzten Bollwerke in den Orklanden. Im späten Herbst ziehen wir los, Brüder und Schwestern rüstet euch, denn die Orklande sind voller widerwärtiger Kreaturen, Ketzer und Gotteslästerer, doch die Gerechtigkeit kennt keine Grenzen und wird daber obsiegen! Lobet Ultor!

(Proklamation von Bruder Groll aus Aklonstadt, im Jahre 5032)

Klingenwacht - Mit Feuer und Schwert war ein High-Fantasy-Con im Rahmen der Phönix Carta Kampagne. Für das Spiel verwandelte sich Burg Klempenow in Mecklenburg-Vorpommern vier Tage lang in die Komturei Klingenwacht, ein befestigtes Kloster der ultorianischen Kirche in den Orklanden. Die Spieler wurden als Ermittler an diesen Ort geschickt, um einen plötzli-

chen Kontaktabbruch zu untersuchen. Dort angekommen mussten sich die Charaktere mit Gargylen auseinandersetzen und wurden immer weiter in die Geschehnisse in der Komturei und die Geheimnisse der dort lebenden Schwertbrüder verstrickt. Es gab eine Vielzahl umfangreicher Plotansätze, die die Teilnehmer vor schwierige Entscheidungen stellten. Sie ordneten im Verlauf





einen sechs Meter langen Lindwurm mit leuchtend roten Augen, der Säure speit und mit Klauen und Schwanz um sich schlug. Eine Bestie, die ihresgleichen sucht und vielen Charaktere das Leben kostete.

Eine große Zahl der Spieler wurde mit selbst mitgebrachten Betten in den Räumlichkeiten der Burg untergebracht. Es gab jedoch trotz der kalten Jahreszeit einige hartgesottene Zelter, die auf der Zeltfläche hinter der Burg geschlafen haben.

Die NSCs schliefen in einer restaurierten Scheune in unmittelbarer Nähe und wurden von der Orga komplett gepflegt. Die Spieler versorgten sich nach Vorankündigung selbst. Die sanitären Anlagen waren für die Zahl der Teilnehmer vollkommen ausreichend. Viele Räume der Burganlage wurden mit Kaminen beheizt, was zur Atmosphäre beitrug. Die modernen Teile der Burg, in denen manche Spieler untergebracht waren, hatten Heizungen, wodurch garantiert war, dass niemand auf dem Con

erfrieren musste. Es wurden alle Räume der Burg genutzt und mit sehr viel Liebe zum Detail dekoriert.

Fazit zum Con: Für knapp 90 Euro Teilnehmerbeitrag bekam man unglaublich viel geboten und die investierte Arbeit, die in die Kostüme, Hintergründe der NSC-Rollen sowie die vielen Details geflossen ist, war äußerst beeindruckend.

Text: Tara Moritzen
Bilder: Traumfabrik

Autoren gesucht!

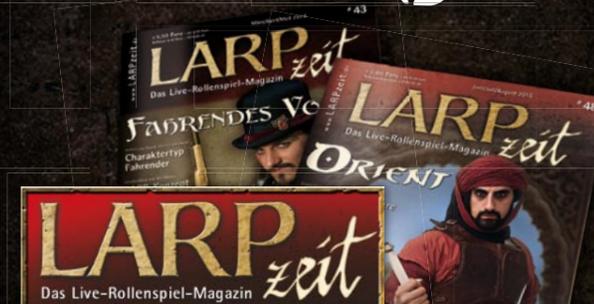
Zauberwelten-Online öffnet seinen Lesern das Tor ins Phantastische, indem es ihnen Neuheiten und Klassiker aus dem weitgefassen Spektrum der Fantasy näherbringt. Von Literatur über Musik bis hin zu Spielen finden auf diesem Online-Portal alle Bereiche und Medien ihre Beachtung. Dabei liegen uns auch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

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

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

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 ...

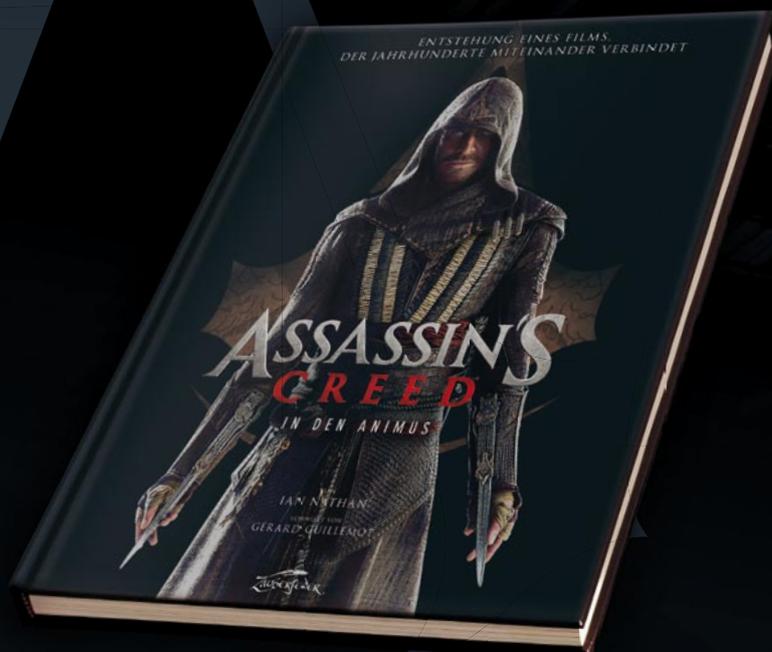


WWW.LARPZEIT.DE

ENTSTEHUNG EINES FILMS,
DER JAHRHUNDERTE MITEINANDER VERBINDET

ASSASSIN'S CREED®

IN DEN ANIMUS



ZUR
ZAUBERFEDER
VERLOSUNG



IAN NATHAN, VORWORT VON GÉRARD GUILLEMOT
160 SEITEN, VIER BEILAGEN, CA. 23 X 28 CM, HARDCOVER, ISBN 978-3-938922-73-6, 39,90 EURO

WWW.ZAUBERFEDER.DE
WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE