

Zauberwelten

Abwechslungsreicher Shooter

Borderlands 3

Hardcore-Rollenspiel

The Surge 2

Schurken mit Dampfmaschinen

**Victorian
Masterminds**

Tabletop im antiken Griechenland

Mortal Gods

Bestsellerautor

**Bernhard
Hennen** im Interview

Game of Thrones

Die Storyboards

1920er und Ganoven

Immertreu

u.v.m.

Phantastischer Herbst

KÖNIGS FALL

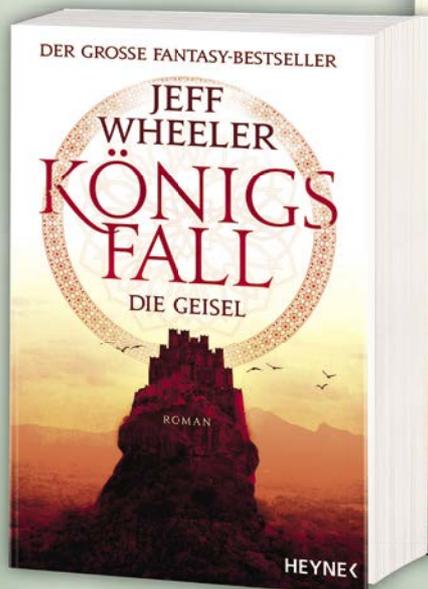
DER WEG EINES HELDEN ZUR MACHT
Das packende Finale der Bestseller-Trilogie

»Königsfall braucht
den Vergleich mit
Game of Thrones
nicht zu scheuen.«
Booklist

»Jeff Wheeler hat
wunderbar lebendige
Figuren erschaffen.«
Publishers Weekly

NEU

Band 1

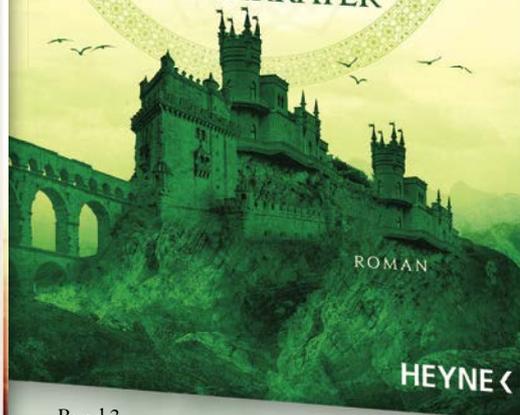


Band 2



DER GROSSE FANTASY-BESTSELLER

JEFF
WHEELER
KÖNIGS
FALL
DER VERRÄTER



Band 3

464 Seiten · Klappenbroschur · € 14,99 [D]

ISBN 978-3-453-32018-5

Auch als E-Book

Owen Kiskaddon ist zum mächtigsten Offizier am Hofe von Königsfall aufgestiegen. Nachdem er sowohl seinen Mentor als auch seine große Liebe Elysabeth verloren hat, muss er sich alleine dem Wankelmüt König Severns stellen. Als er im benachbarten Königreich einen Krieg anzetteln soll, begegnet er dort dessen Herrscherin, deren magische Fähigkeiten sogar noch Owens eigene übertreffen. Gemeinsam schmieden die beiden einen riskanten Plan, um Severns grausame Herrschaft über Königsfall zu beenden ...

Leseproben auf heyne.de

HEYNE <

DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –
Vorschau Winter 2019/2020 3

Borderlands 3 – Reichlich Abwechslung
im Lootshooter-Universum 4



The Surge 2 – Hardcore-Rollenspiel
mit motivierendem Kampfsystem 6



SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Herbst 2019 9

Victorian Masterminds –
Superschurken im Dampfzeitalter 10

Mortal Gods – „Hier werden wir kämpfen,
hier werden wir sterben!“ 12



Rezensionen:
Gen7, Le Diner Mortel 15

SINNESWELTEN

Zauberhafte Küche – Feurige Brühe im
Gasthaus zum Roten Drachen 16

Game of Thrones –
Die Storyboards (Auszug) 18

BuchBerlin 2019 – Bühne für
unabhängige Literatur 22



Kurz vorgestellt: Reise durch Mitteleerde,
Königsfall, Living Language: Dothraki ... 23

Bestsellerautor Bernhard Hennen –
„Es ist immer ein kritisches Augenblick,
wenn das Bücherpäckchen
mit den Belegen kommt“ 25

WELTENwerker-Konvent – Neue
Messe für das phantastische Hobby 29

Elane – „Es ist ein Abenteuer, und
hell und dunkel gehören dazu“ 31

LARPWELTEN

Immertreu –
Goldene Zwanziger und Ganoven 34

Dem Tod ein Schnippchen schlagen –
Shakes & Fidget als Live-Rollenspiel? ... 36

Ninas Larp Guide –
Einsteigerinfos in Videoform 38

Impressum

Herausgeber und Verlag



Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig
info@zauberfeder-verlag.de, www.zauberfeder.com
www.zauberwelten-online.de

Chefredakteur

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

Redaktion

Laura Richter

Lektorat

Anja Grevener

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Karsten Dombrowski, Marc Haarmann, Tara Moritzen,
Laura Richter, Christian Schmal

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus dem Brettspiel
Victorian Masterminds von Asmodee.

Rechtliche Hinweise

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

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

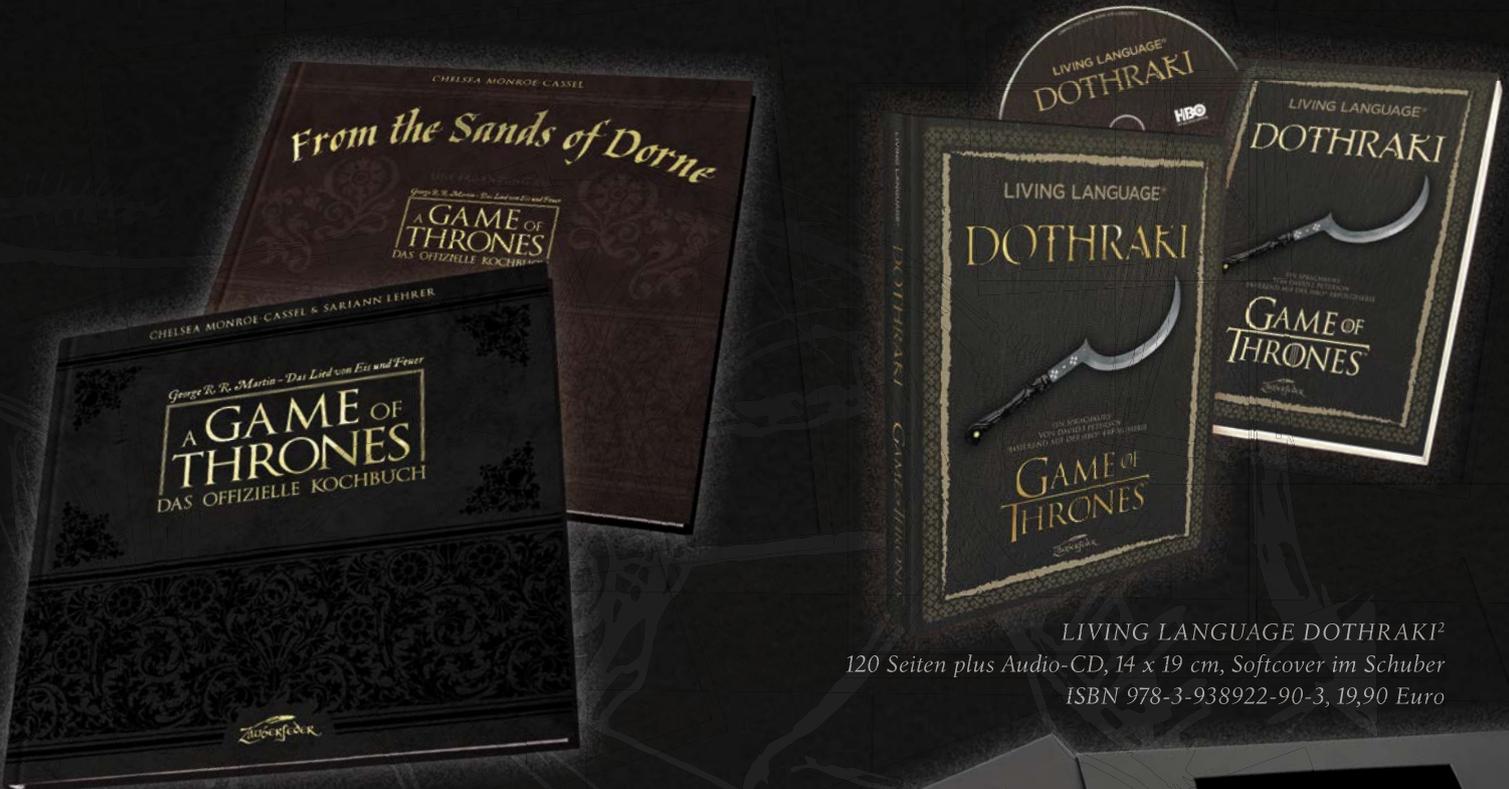
Vom Verlag der Zauberwelten entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch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

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

Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden.

Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

GAME OF THRONES™



A GAME OF THRONES – DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH
 224 Seiten, Hardcover
 ISBN 978-3-938922-43-9, 24,90 Euro

FROM THE SANDS OF DORNE –
 EINE ERGÄNZUNG ZU A GAME OF THRONES –
 DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH
 44 Seiten, Hardcover, ISBN 978-3-938922-93-4, 9,90 Euro

LIVING LANGUAGE DOTHRAKI!
 120 Seiten plus Audio-CD, 14 x 19 cm, Softcover im Schubert
 ISBN 978-3-938922-90-3, 19,90 Euro



GAME OF THRONES – DIE STORYBOARDS!
 320 Seiten, veredeltes Hardcover im Schubert, ISBN 978-3-938922-98-9, 49,90 Euro

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Vorschau Winter 2019/2020

GAMES AM HORIZONT

Vorfreude ist etwas Schönes! Marc Haarmann hat daher für Euch einen Überblick über interessante Games zusammengestellt, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Phoenix Point



Fans gepflegter Rundenstrategie bekommen Nachschub. Als Ur-Vater der *X-Com*-Reihe ist Julian Gollop zwar in die Entwicklung des Originals aus dem Jahr 1994 involviert gewesen, an den modernen Ablegern von Firaxis hat er jedoch nicht mitgewirkt. *Gollops* neues Entwicklerstudio *Snapshot Games* entwickelt nun sein eigenes über Kickstarter finanziertes Projekt als geistigen Nachfolger des *Xcom*-Sequels *Terror from the Deep* aus dem Jahr 1995. Das Pandoravirus ist auf der Erde ausgebrochen und bedroht die Menschheit mit tödlichen Mutanten. Mit vier oder mehr Soldaten ziehen wir aufs Schlachtfeld und planen mit knappen Aktionspunkten unseren Angriff auf die Aliens. Wichtig ist auch das strategische Vorgehen auf der Weltkarte, auf der die Mutanten jede Sekunde dafür ausnutzen, uns in die Ecke zu drängen. *Phoenix Point* verspricht abwechslungsreiche und dynamische Missionen.

Release: Dezember 2019
PC, Mac, XboxOne
(Snapshot Games)

MechWarrior 5: Mercenaries

Bald sind 19 Jahre vergangen, seit wir uns in den Cockpits von kolossalen Mechs in



der *Mechwarrior*-Reihe durch eine Storykampagne kämpfen konnten. Zwar gab es in der Zwischenzeit einen Onlineableger und die eher arcadelastigen *Mech Assault*-Teile für die erste Xbox, doch mit dem Anspruch eines *MechWarrior 4* konnten sich diese Teile nicht messen. Nach etlichen Terminverschiebungen ist es nun endlich soweit. Am 10. Dezember können wir wieder in Kampfpläuer des *Battletech*-Universums steigen und uns alleine oder mit vier Coop-Söldnern durch eine etwa 60 Stunden dauernde Kampagne kämpfen. *Mechwarrior 5: Mercenaries* wird exklusiv im Epic Store für PC vorerst ein Jahr verfügbar sein.

Release: 10 Dezember 2019
PC
(Piranha Games)

Darksiders Genesis



Endlich bekommt der vierte apokalyptische Reiter der *Darksiders*-Reihe seinen Auftritt. Allerdings präsentiert sich Reiter *Strife* nicht wie seine Vorläufer in einer 3rd-Person-Ansicht, sondern ballert in feinsten isometrischer Twin-Stick-Action um sich. Bei *Genesis* handelt es sich nicht um eine Fortsetzung, sondern um ein Prequel. Zusammen mit *Nephilim*-Bruder *Krieg*, den wir aus dem ersten Teil kennen, kämpfen wir uns im Auftrag des *Rates* durch die Horden *Luzifers*, der den Meisterdämonen der Hölle große Macht verleiht und dadurch das Gleichgewicht zwischen Himmel und Hölle in Gefahr bringt. Im Einzelspieler können wir zwischen *Krieg* und *Strife* wechseln. Im Zweispieler-Coop übernimmt ein Partner die Rolle von *Krieg*.

Nur mit beiden zusammen sind die Rätsel im Spiel lösbar. Außerdem unterscheiden sich die Kampfstile der beiden Reiter. Während *Krieg* mit seinem gigantischen Schwert Schläge austeilt, vernichtet *Strife* die Legionen der Hölle als Revolverheld. *Darksiders Genesis* wird deutlich actionorientierter werden als der eher taktische dritte Teil.

Release: Dezember 2019
PS4, XboxOne, Nintendo Switch,
Google Stadia, PC
(Funfire Games/THQ Nordic)

Ori and The Will of the Wisps



Das traumhaft schön inszenierte Jump & Run um das mystische Wesen *Ori* wird sein zweites großes Abenteuer im Frühjahr 2020 antreten. Die meisterhaft handgezeichneten Level und die traumhafte Musik begeisterten Spieler schon im Vorgänger und wurden für das Sequel noch einmal ordentlich hochgeschraubt. Am Gameplay hat sich dabei nichts geändert. Erneut steuern wir *Ori* durch ein gigantisches zweidimensionales Labyrinth, das wir erkunden und nach und nach durch neue Fähigkeiten und das Lösen kniffliger Rätsel freischalten. Mit den gesammelten Erfahrungspunkten schalten wir Verbesserungen frei. Die Speicherpunkte können wir wieder selbst setzen. Das ist auch nötig, denn einige Passagen kosten etliche Versuche. *Ori and the Will of the Wisps* dürfte allein optisch zu den beeindruckendsten 2D-Jump & Runs aller Zeiten zählen.

Release: 11. Februar 2020
PC, XboxOne
(Moon Studios, Microsoft Studios)

Reichlich Abwechslung im Lootshooter-Universum

BORDERLANDS 3



Als Vater aller Lootshooter waren die Erwartungen an den dritten Teil der *Borderlands*-Reihe extrem hoch. Mittlerweile hat die Konkurrenz mit *Destiny*, *The Division* und *Anthem* weitere Marken des *Lootshooter-Genres* ins Rennen geschickt, aber als die Ankündigung für *Borderlands 3* im letzten Jahr über die Bildschirme flackerte, stand bereits fest, welchem Lootshooter die Fans in diesem Jahr am meisten entgegenfiebern würden.

Mit bereits zwei nummerierten Teilen, einem *Pre-Sequel* und einem Telltale-Spin-Off bietet *Borderlands* eine reichhaltige Hintergrundgeschichte über die heldenhaften *Kammer-Jäger* und den mysteriösen Planeten Pandora, der ewiger Schauplatz eines sich um mächtige Alien-Artefakte drehenden Krieges ist.

Erneut treten wir allein oder mit bis zu vier Freunden wahlweise online oder mit geteiltem Bildschirm an, um durchgeknallten Gangs mit unzähligen Waffen in

den Hintern zu treten. Während das *Ur-Borderlands* die Hauptprotagonisten einführte, drehten sich die Nachfolger um die Hyperion-Corporation und ihren charismatischen Oberfiesling Handsome Jack.

Like, follow and obey!

Doch Jack ist seit dem Ende von *Borderlands 2* Geschichte. An seine Stelle treten nun die Calypso-Zwillinge Troy und Tyreene. Diese mit mächtiger Alien-Technologie ausgestatteten *Sirenen* haben alle Banditengangs der Galaxie unter dem Banner *Kinder der Kammer* (KDK) vereint, um sich mit ihrer Übermacht sämtliche Kammern des Universums unter den Nagel zu reißen und Chaos und Zerstörung zu verursachen. Als eines der vier neuen Mitglieder der *Crimson Raiders* kämpfen wir an der Seite von Sirene Lilith gegen die dunkle Bedrohung der KDK. *Borderlands 3* nutzt im neuen Teil mehr Zwischensequenzen als die Vorgänger, die man aller-

dings nicht überspringen kann. Die Calypso-Zwillinge treten in Form von Influencern auf und inszenieren ihre Auftritte wie Youtube-Videos der ersten Generation. Das soll absichtlich nervig wirken, erreicht dieses Ziel aber zu gut, so dass es für den Spieler wirklich schnell nervig wird. Im Vergleich zu Handsome Jack, dem man stundenlang zuhören konnte, wenn er hochnäsig damit prahlte, sich gerade ein diamantenes Pony namens Arschgaul gekauft zu haben, wünscht man sich hier stellenweise eher, dass es bald wieder vorbei ist.

Zum Glück ist die Hintergrundgeschichte das Einzige, das beim Spielen negativ auffällt. Die Nebenquests glänzen dagegen mit Abwechslung, witzigen Dialogen und Charakteren. Hier kommt der makabre Humor der Vorgänger wieder perfekt zum Vorschein. Als Ort des Geschehens dient dieses Mal nicht nur Pandora, sondern eine ganze Menge neuer Planeten, die für reichlich Abwechslung sorgen und das

Borderlands-Universum um interessante Schauplätze erweitern.

Vier neue Kammer-Jäger

Unsere neuen spielbaren Figuren bestehen aus der Sirene Amara, der Mechpilotin Moze, dem Beastmaster FL4K mit seinen dressierten Skags und dem Operative Zane, der eine Drohne starten oder Abbilder von sich projizieren kann. Jeder Charakter kann aus drei Skillbäumen wählen. Unsere ersten drei Spezialattacken sind bereits ab Level 2 anwählbar, das wir gleich nach dem Einführungslevel erreichen. Mit zunehmendem Fortschritt schalten wir weitere Spezialskills frei. Um diese zu erreichen, müssen wir unsere Punkte aber auch in die unteren passiven Fähigkeiten investieren, selbst wenn diese möglicherweise weniger nützlich erscheinen. Wer sich trotzdem verskillt hat, kann seine Punkte jederzeit zurücksetzen.

Die Charaktere spielen sich in ihrer Spezialfähigkeit unterschiedlich. Sirene Amara kann ihre Fähigkeiten zum Beispiel öfter einsetzen, teilt dadurch aber anfangs weniger Schaden aus, während Moze mit ihrem Mech Iron Bear für eine längere Zeit großen Schaden austeilt und danach eine ganze Weile warten muss, bis dieser wieder verfügbar ist. Abseits dieser Attacken ist das Gameplay identisch und unterscheidet sich einzig und allein durch die Ausrüstung.

Natürlich können wir in Borderlands wieder unzählige Waffen sammeln. Von Schnellfeuerwaffen, über Scharfschützengewehre bis hin zur Bazooka gibt es eine Bandbreite von normalen grauen Waffen bis zu legendären orangenen Waffen, die man nur selten findet. Der Zufallsgenerator sorgt mitunter dafür, dass manche Waffen besonders spektakulär sind und trotz niedriger Werte für mächtigen *indirekten Schaden* sorgen. Manche andere Waffen sind in ihrer Kombination eher nutzlos wie Shotguns mit achtfachem Zoom oder Snipergewehre ganz ohne Zielfernrohr. Eine Neuerung ist, dass viele Waffen über einen alternativen Feuermodus verfügen. Damit können wir zum Beispiel die Schußfrequenz der Sturmgewehre ändern oder gar komplett andere Feuermodi, wie einen Granatwerfer, aktivieren. Selbst die unterschiedlichen Hersteller können einen entscheidenden Unterschied bringen. So gibt es Markenwaffen, die man nicht nachlädt, sondern wie Granaten wegwerft. Neuerdings gibt es sogar Waffen, die durch die Gegend rennen und wild um sich schießen. Die schiere



Auswahl an Waffen lässt uns lange Zeit im Menü verbringen. Teilweise findet man nach einer Schlacht mehr Ausrüstung als Munition auf dem Boden.

Damit uns diese nicht zu schnell ausgeht, können wir bei *Markus Munition* entsprechende Upgrades kaufen. Im Gegensatz zum Vorgänger brauchen wir dafür nicht mehr das superseltene *Eridium*, sondern normales Geld, davon aber reichlich. Bereits das zweite Munitionsupgrade kostet 300 Prozent mehr und der Loot bringt zu Beginn kaum Bares. *Eridium* können wir übrigens noch immer ausgeben, allerdings nur noch für kosmetische Items.

Spielspaß allein oder zu viert

Obwohl Borderlands mit seiner komplexen Kampagne der für Singleplayer unterhaltsamste und am wenigsten repetitivste Lootshooter ist, entfaltet das Spiel erst im Multiplayer seine wahre Stärke. Die unterschiedlichen Klassen ergänzen sich gut und machen dank Splitscreen auch im lokalen Koop sehr viel Spaß. Das liegt daran, dass es eine Option gibt, jedem Spieler persönliche Beute zu generieren oder sie wie gehabt untereinander fair aufzuteilen. Für Anfänger gibt es einen leichten Mo-

du. Der fordernde Mayhem-Modus wird erst nach einmaligem Absolvieren der Kampagne freigeschaltet.

Kleine technische Probleme wie nachladende Texturen und auftretende Framedrops in den Menüs trüben den Spielspaß nur geringfügig, zumal *Gearbox* fleißig Patches nachliefert. Wer vom Spiel nicht genug bekommen kann, wird wie schon in den Vorgängern mit dem Seasonpass wahrscheinlich erneut umfangreiche Erweiterungen bekommen. Neue spielbare Charaktere sind hingegen dieses Mal nicht geplant.

Fazit

Borderlands 3 begeistert mit seiner süchtig machenden und intuitiven Spielmechanik erneut sowohl Veteranen der Serie wie Neueinsteiger. Die Hauptstory verliert im Gegensatz zum Vorgänger zwar einiges an Reiz, die Nebenquests ziehen den Karren aber wieder aus dem Dreck. Für Lootshooter-Fans führt an Borderlands 3 kein Weg vorbei.

Den Titel gibt es vorerst für sechs Monate exklusiv im Epic-Store.

Text: Marc Haarmann

Borderlands 3

(Gearbox/2K Games)

Plattformen:

PC, PS4, XboxOne

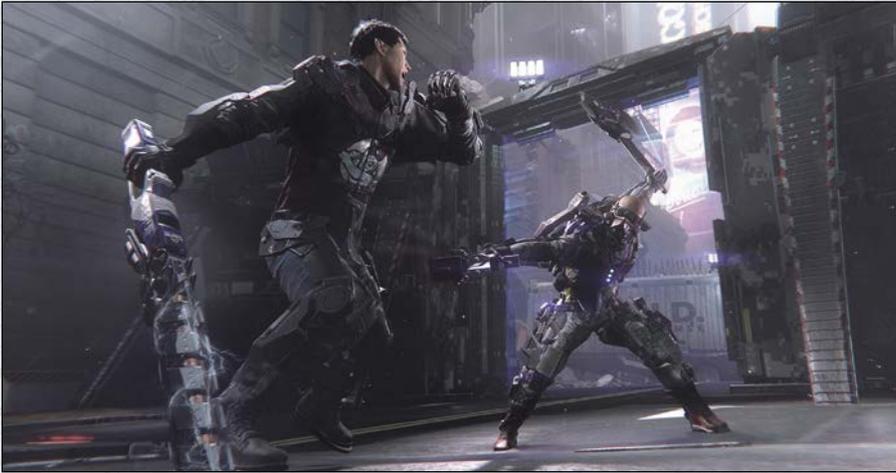
Webseite:

www.borderlands.com/de-DE



THE SURGE 2

Hardcore-Rollenspiel mit motivierendem Kampfsystem



Mit *The Surge* landete das Frankfurter Entwicklerstudio *Deck 13* 2017 einen Überraschungshit. Die Mischung aus düsterem Cyberpunk-Szenario mit der beliebten *Souls*-Rollenspielformel und einem motivierenden Lootsystem sorgte für eine angenehme Kombination aus Bewährtem und Neuem. So war es nur eine Frage der Zeit, bis ein neuer Teil angekündigt wurde.

Wer den Vorgänger gespielt hat, wird sich zu Beginn des Nachfolgers wundern, da offensichtlich das mögliche negative Ende als Ausgangslage für das neue Spiel übernommen wurde: Eine Rakete steigt in den Himmel und explodiert im Orbit. Die folgende Explosion verursacht eine weltweite Nanoseuche, genau die Folge, die dem schlechten Spielausgang von *The Surge* entspricht.

Doch im Nachfolger spielen wir eine gänzlich andere Figur, die wir uns inklusive vorgefertigter Hintergrundgeschichte im Editor selbst zusammenbauen können. Als einziger Überlebender eines Flugzeugabsturzes wachen wir Wochen später innerhalb eines Gefängnisses in Jericho City auf. Seitdem wir unser Bewusstsein verloren haben, ist offenbar viel passiert. In den Straßen herrscht Anarchie. Jeder kämpft gegen jeden. Nur die Stärksten überleben und nur wer sich einer Fraktion angeschlossen hat, hat überhaupt eine Chance. Roboter laufen Amok und über der Stadt

braut sich ein bedrohlicher Nanosturm zusammen. Die Stadt wurde von der Regierung abgeriegelt und von einer Mauer umgeben. Die Hintergrundgeschichte spielt hier zwar noch immer eine wegführende Rolle, ist allerdings eher belanglos inszeniert. Unser Charakter hat im Gegensatz zum ersten Teil nicht einmal mehr eine Sprachausgabe. Durch die weitaus höhere Anzahl an NPCs wirkt die Stadt aber um einiges lebendiger als das Gelände von *Creo* aus dem ersten Teil. Zudem erhalten wir viel mehr Nebenquests, denen wir nachgehen können. Das neue Questlog hilft uns dabei, den Überblick zu wahren.



Feinschliff im Kampfsystem

Doch die Hintergrundgeschichte war noch nie alleiniger Stützpfiler eines Hardcore-Rollenspiels. *The Surge 2* begeistert vor allem durch das motivierende Kampfsystem, das aus dem ersten Teil übernommen und verbessert wurde. Nach ungefähr fünf Minuten erhalten wir bereits wieder ein Exoskelett, das unsere Bewegungen verstärkt und sich mit Arm-, Bein-, Körper- und Kopfrüstungen ausstatten lässt. Haben wir ein komplettes Set angelegt, aktivieren wir dadurch sehr hilfreiche Setboni, wie zum Beispiel eine zusätzliche Heilungsinjektion nach gelungener Exekution eines Gegners. Während wir die Nahkampfwaffen von unseren gefallenen Gegnern problemlos aufheben können, erhalten wir bei den Rüstungen lediglich die Blaupausen. Um diese Blaupausen und die Ressourcen dafür zu sammeln, müssen wir die entsprechenden Körperteile von unseren Gegnern abtrennen.

Die Kämpfe spielen sich intuitiv und dennoch fordernd. Wir visieren Gegner an und schalten auf ein Körperteil. Gepanzerte Körperteile sind gelb markiert, ungepanzerte blau. Um an ein Rüstungsteil zu kommen, müssen wir entweder mit einem vertikalen oder einem horizontalen Hieb

das gewünschte Körperteil behaken. Dabei füllen wir unsere Akkupower auf, die wir für spektakuläre Finnisher zum Abtrennen der Teile nutzen. Ist der Kampf gewonnen und noch Akkupower da, können wir uns damit sogar heilen. Damit sind die aus dem ersten Teil bekannten limitierten Injektionen Geschichte. Lassen wir die Akkus allerdings ungenutzt, entladen sie sich irgendwann von selbst.

Die Waffenauswahl ist im Vergleich zum Vorgänger noch einmal gewachsen. Damit wir uns nicht zu sehr auf eine Waffe spezialisieren müssen, hat Deck13 das Waffenlevel durch Benutzung gestrichen. Aufrüsten können wir sie allerdings mit den passenden Ressourcen immer noch.

Haben wir genug Schrott und Ressourcen gesammelt, montieren wir die damit geschmiedeten Rüstungen an einer *Medibay* (dieses Mal ohne den nervigen Song aus Teil 1) an unser Exoskelett. Damit wir uns nicht schon zu Beginn die beste Rüstung anlegen, müssen wir auch unsere *Kernleistung* steigern, deren Punkte wir in Gesundheit, Ausdauer und Akkupower investieren können. Zusätzlich können wir Implantate installieren, die uns nützliche Funktionen bieten.

Kurz nach Beginn erhalten wir auch wieder eine Drohne, die dieses Mal noch mehr Funktionen hat. Die Feuerkraft der Drohnen ist jetzt stärker, dafür benötigen sie Munition, mit der wir sparsam umgehen sollten.

Ein Labyrinth voller Überraschungen

Die Medibays setzen bis auf Bossgegner sämtliche Gegner zurück. Damit man nicht zu lange Laufwege zurückgehen muss, schalten wir immer mal wieder sehr praktisch positionierte Abkürzungen frei, die uns auf kürzerem Weg zurück zur Medibay bringen. Das Suchen dieser Abkürzungen ist extrem motivierend und spannend. Da uns die Welt von Beginn an offen steht, sind wir versucht, jeden Winkel von Jericho City abzusuchen. Manchmal finden wir Abkürzungen, wertvolle Sammelgegenstände – oder werden von einem Gegner aus dem Nichts überrascht. Werden wir überwältigt, starten wir an der letzten Station und können am Ort unseres Ablebens

versuchen, unsere Beute zu bergen. Allerdings verschwindet sie nach einiger Zeit, so dass wir nicht zu lange warten dürfen.

Ein wenig schade ist es, dass *The Surge 2* in einem eher unspektakulären Gebiet startet. Die faden Häusernruinen des Einstiegs könnten gerade Einsteiger demotivieren, da Abwechslung eher Mangelware ist. Dann verpassen sie allerdings die richtig schönen Gebiete wie zum Beispiel den Stadtpark, den wir später besuchen. Insgesamt ist *The Surge 2* abwechslungsreicher geworden. Statt in düsteren Tunneln sind wir jetzt öfter an der frischen Luft in den unterschiedlichen Bereichen von Jericho City unterwegs.

The Surge 2 besitzt keinen direkten Multiplayermodus. Zwar stoßen wir immer mal wieder auf rot markierte Rachefeinde, denen andere Spieler zum Opfer gefallen sind, doch ansonsten halten sich die Interaktionen in Grenzen. Wir können mit Drohnen Graffitis an die Wand sprühen, um Nachrichten zu verschicken, die zum Beispiel vor Bossen warnen oder auf Schätze hinweisen. Die Art, wie diese Graffitis aber beim Spieler auftauchen, behindert den Spielfluss eher, als dass sie hilft. Mehr als einmal sind bei einem Kampf die Einblendungen eines Graffitis dazwischen gekommen und haben die Sache eher verkompliziert als vereinfacht. Zum Glück kann die Onlineoption jederzeit ausgeschaltet werden.

Fazit

The Surge 2 ist ein würdiger Nachfolger des Erstlingswerkes von 2017. Die Geschichte selbst spielt nur eine begleitende Rolle. Doch die zahlreichen Neuerungen, das ausgefeilte Kampfsystem und die einladenden, verwinkelten Gebiete fesseln allein für etliche Stunden. Die Schwierigkeit ist leichter als in den Souls-Spielen, sollte aber dennoch nicht unterschätzt werden. Einige technische Schwierigkeiten wie nachladende Texturen und die manchmal unübersichtliche Kamera sorgen für kleine Spielspaßdämpfer. Das Gesamtwerk muss sich jedoch nicht vor der Konkurrenz verstecken und punktet durch Innovation im Kampfsystem.

Text: Marc Haarmann

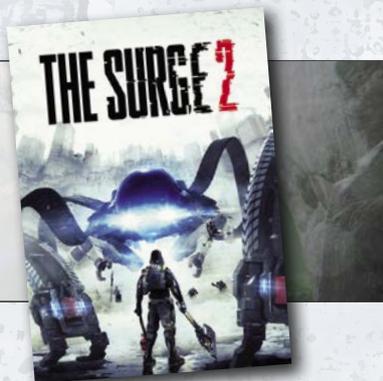
The Surge 2

(Deck13/Focus Home Interactive)

Plattformen: PC, PS4, XboxOne

Webseite:

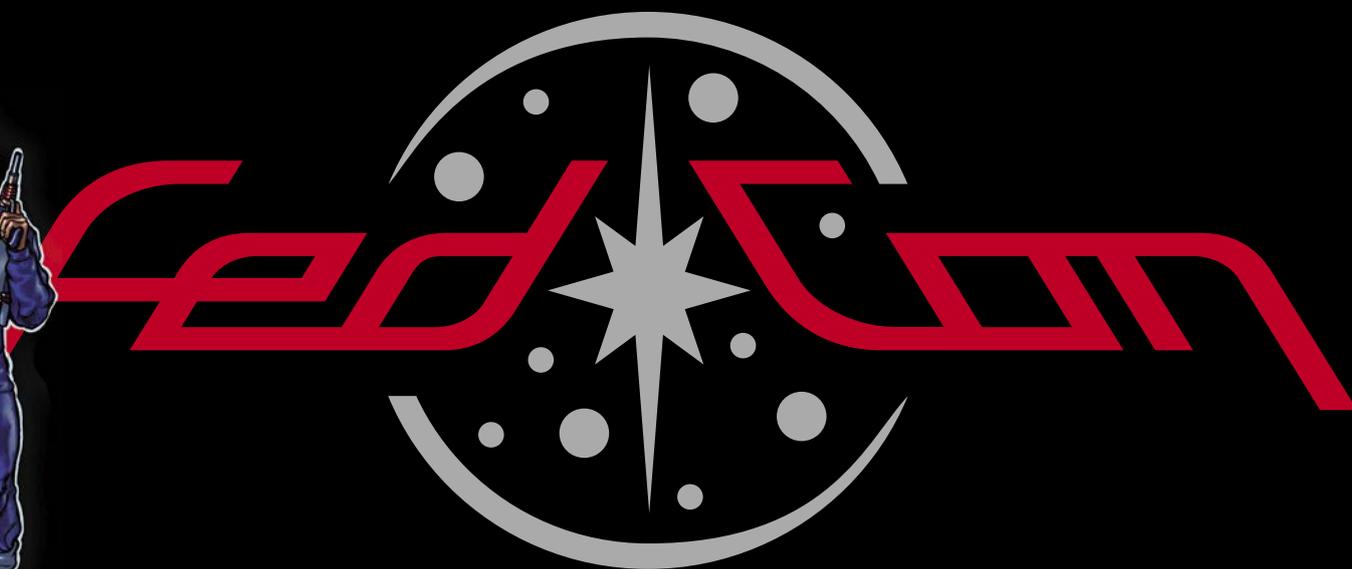
www.thesurge-game.com



MAGIC CON



17.04. - 19.04.2020 | Maritim Hotel Bonn | magiccon.de



29.05. - 31.05.2020 | Maritim Hotel Bonn | fedcon.de



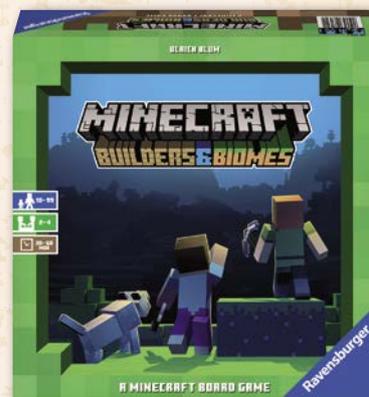
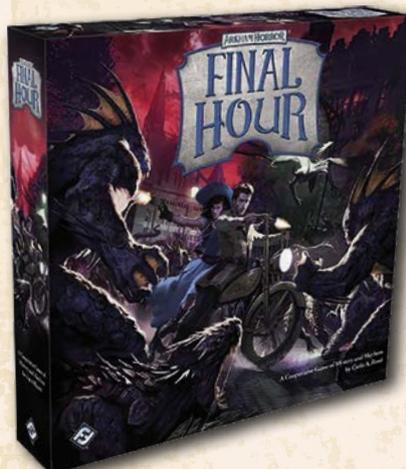
MESSE STUTTGART | 28.11. - 29.11.2020

TV-/KINOSTARS UND COSPLAYER RUND UM COMICS,
SUPERHELDEN, SCIENCE-FICTION, FANTASY, ACTION,
MANGA, DISNEY UND JEDE MENGE MEHR!
CCON | COMIC CON GERMANY

COMICCON.DE



SPIELENEUHEITEN Herbst 2019



Der Herbst bringt nicht nur erneut eine Fülle an kooperativen Spielen, sondern auch zahlreiche weitere Titel für einen gemütlichen Spielabend. Wir haben schon vor der *Spiel* in Essen nach interessanten Neuheiten für Euch geschaut.

Arkham Horror: Letzte Stunde (Asmodee) bietet den Ermittlern ein kooperatives Spielerlebnis, das in weniger als 60 Minuten gespielt werden kann. Die Chancen stehen astronomisch schlecht für die Spieler, aber es macht trotzdem großen Spaß!

In der Reihe *Adventure Games* (Kosmos) ist *Die Vulkaninsel* erschienen. Die Spieler müssen Rätsel lösen, Entscheidungen treffen, Spuren verfolgen sowie Gegenstände untersuchen und benutzen. Wer möchte, lässt sich die Texte per App vorlesen.

In der Welt von Andor ist der eigenständige Titel *Die Befreiung der Rietburg* (Kosmos) erschienen. In diesem kooperativen Spiel müssen die Helden die besetzte Heimatburg befreien.

Black Stories: Nele Neuhaus (Moses) bietet rabenschwarze Geschichten aus der Feder der bekannten Autorin. Die Spieler müssen herausfinden, was passiert ist.

Catan: Sternenfahrer (Kosmos) ist eine überarbeitete Neuauflage. Es gibt neue Figuren, Illustrationen und einen variablen Spielplan. Es gilt, das Weltall zu erkunden und gegen Raumpiraten zu kämpfen.

Catan: Szenarien für Städte und Ritter – Die Legende der Eroberer (Kosmos) lässt die Spieler in drei Kapiteln in die catanische Geschichte eintauchen. Es kann nur in Kombination mit der Erweiterung *Städte und Ritter* gespielt werden.

Das *Decktective – Blutrote Rosen* (Abacus) ist ein kooperatives Krimispiel. Es werden zahlreiche Hinweise gefunden, die Stück für Stück ad acta (Karten werden abgelegt)

gelegt werden. Am Ende müssten die Ermittler den Fall lösen können!

Bei *Escape Room: Jumanji* (Noris) finden sich die Spieler im aus den Filmen bekannten gleichnamigen Spiel wieder. Die verschwundene Freundin muss gefunden werden und die gemeinsame Flucht aus dem Spiel gelingen.

In der Reihe *Exit – Das Spiel* (Kosmos) sind zwei weitere Titel erschienen. Bei *Der Flug ins Ungewisse* sind die Spieler Teil der Crew eines Passagierfliegers. In einem Unwetter werden Teile der Maschine beschädigt. Wird es dem Team gelingen, das Flugzeug zu reparieren und sicher zu landen? Im Fall *Der Raub auf dem Mississippi* benötigt der Kapitän eines Mississippi-Dampfers Hilfe, um einen Raub an Bord aufzuklären.

Minecraft: Builders and Biomes (Ravensburger) bringt das Online-Game auf den Spieltisch. Mit Strategie und Glück werden Gebiete erforscht, Gebäude gebaut und Monster besiegt. Es soll ebenso intensiv und aufregend sein wie in der digitalen Minecraft-Welt, aber mit viel mehr direkten Interaktionen.

Das Escape Room-Game *Mystery House* (Cratio Creations) führt die Spieler in ein viktorianisches Haus. Dort warten unterschiedliche Szenarien auf die Spieler. Eine App führt die Spieler durch das Spiel und überwacht den Fortschritt.

Pandemic: Schnelles Einsatzteam (Asmodee) ist eine Erweiterung für das gleichnamige Kooperationspiel. Mit einer Spezialmaschine werden Lebensmittel, Impfstoffe und andere Hilfsgüter in die Krisengebiete

gebracht. Nur wenn alle Städte innerhalb der vorgegebenen Zeit versorgt werden, hat die Menschheit eine Chance!

Ferne Strände laden bei *Reavers of Midgard* (Corax Games) zum Plündern ein, gewaltige Monster warten darauf, bezwungen zu werden. Die notwendigen Männer für seine Mannschaft holt man sich in den eroberten Gebieten.

Bei *Robin von Locksley* (Wyrmgold) streiten sich zwei Spieler um die Gunst von Richards König Löwenherz. Doch um den König aus der Gefangenschaft zu befreien, müssen die beiden Protagonisten clever ihre Beutezüge gegen die verräterischen Normannen und ihren Herrn Prinz John planen.

So nicht, Schurke! (Pegasus) ist für Spielbegeisterte ab fünf Jahren geeignet und soll die kreative Vorstellungskraft fördern. Die Regeln sind so flexibel gestaltet, dass sich das Spiel mühelos an verschiedene Spielbegabungen und Altersklassen anpassen lässt.

In *Terror Below* (Schwerkraft) wütet ein Experiment der Regierung in der Wüste von Nevada. Je schneller Ihr Euch bewegt, desto mehr Vibrationen macht Ihr, was die Aufmerksamkeit bössartiger Würmer auf Euch lenkt. Viel Glück!

Als hungrige Untote wollen die Spieler bei *Zombie Würfel: Die Horde* (Pegasus) schmackhafte Gehirne einfangen. Die Box enthält zudem die Erweiterungen *Double Feature* und *Schulbus* sowie einen Würfelbeutel und einen Wertungsblock.

Text: Tara Moritzen

Superschurken im Dampfzeitalter

VICTORIAN MASTERMINDS

In *Victorian Masterminds*, entwickelt von den bekannten Autoren Antoine Bauza und Eric M. Lang aus dem Hause CMON und in Deutschland bei Asmodee erschienen, kämpfen die Spieler um den Titel des besten Superschurken. Dabei tun sie eben das, was Superschurken so machen: Wissenschaftler entführen, weltberühmte Sehenswürdigkeiten stehlen, gefährliche Supermaschinen bauen und ganz nebenbei noch den geheimen Da-Vinci-Codex finden. Während die Welt den Atem anhält, gönnt das Spiel den Schurken keine Pause. Die Spieler spielen nämlich nicht nur gegeneinander, sondern treten auch gegen den Geheimdienst an. Wenn dieser zu stark wird, endet das Spiel. *Victorian Masterminds* kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden, dauert ungefähr 50 Minuten und ist nach Herstellerangaben ab zehn Jahren spielbar.

Das Spiel findet in einer viktorianischen Steampunk-Welt statt und ist wunderschön gestaltet. Die einzelnen Teile sind grafisch ansprechend, die Pappe ist stabil und alle Teile passen gut zusammen. Vor allem die Miniaturen, zum Beispiel die Sehenswürdigkeiten und Wissenschaftler, sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und liegen gut auf dem Spielbrett. Auch die restlichen Materialien wie das Spielbrett, die Spieler-Tableaus und die Komplizen-Chips (dazu später mehr) sind gut verarbeitet und es macht Spaß, sie in der Hand zu halten. Einzig die manchmal etwas zu kleinen Teile der Maschinen stören den positiven Gesamteindruck. Außerdem wirken einige gestalterische Elemente etwas unübersichtlich. Insgesamt sind das aber nur kleine Wertstropfen.



Aber wie spielt sich *Victorian Masterminds* nun eigentlich? Wie erwähnt ist es das Ziel jedes Spielers, möglichst viele Schandtaten zu begehen, um Chaospunkte (beziehungsweise Siegpunkte) zu sammeln und ganz offiziell der beste Superschurke zu werden. Das große Ziel ist es, die ultimative Supermaschine zu erschaffen und dadurch die meisten Siegpunkte zu ergau-





nern. Dazu erhält jeder Spieler einen Bauplan, welcher im Spielverlauf mit unterschiedlichen Teilen gebaut werden muss.

Grundlage des Spiels sind die fünf Komplizen-Chips, welche jeder Spieler zur Verfügung hat. Jeder hat eine bestimmte Sonderfähigkeit. Am Anfang seines Zugs darf ein Spieler einen Komplizen in eine der fünf Hauptstädte auf dem Spielplan legen. Die Handlanger liegen allerdings auf einem Stapel übereinander und es wird immer der oberste gezogen. Eine spannende Mechanik, welche zwar ein wenig das Glück in den Vordergrund stellt, aber für immer neue taktische Wendungen sorgt.

Sobald insgesamt drei Komplizen auf einer Stadt liegen, werden diese von unten nach oben ausgewertet. Nun gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, was passiert. Die Spieler bekommen zum Beispiel Bauteile für die Maschine, Teile des Da-Vinci-Codex (der Siegpunkte bringt und später die Möglichkeit eröffnet, sich die Komplizen, die man legen möchte, auszusuchen), mehr Feuerkraft oder sie stehlen ganz einfach ganze Gebäude. Danach wird die besondere Komplizen-Fähigkeit aktiviert, die von verdoppelten Erträgen bis hin zum Saboteur, welcher Spezialfähigkeiten an-

derer Komplizen außer Kraft setzt, reichen kann. Die Feuerkraft benötigt man, um mit dem Geheimdienst mitzuhalten. Dessen Stärke wird in einer Anzeige am oberen Spielfeldrand angezeigt, die im Spielverlauf immer weiter nach oben klettert. Nur wer die gleiche oder mehr Feuerkraft wie der Geheimdienst hat, kann Gebäude stehlen, um Siegpunkte zu erhalten. Sobald der Geheimdienst-Tracker am Ende angelangt ist oder ein Spieler seine Supermaschine fertig gebaut hat, endet das Spiel. Alle Siegpunkte werden zusammengezählt und der Sieger ermittelt.

Das Spiel spielt sich insgesamt sehr flüssig und schnell. Es ist angenehm strategisch, da man sich merken muss, wo welche Komplizen liegen. Der gesamte Komplizen-Mechanismus ist clever und auch einfach zu verstehen. Victorian Masterminds ist sicherlich nicht das komplexeste Spiel auf dem Markt. Dies muss und will es aber auch gar nicht sein, denn die angenehm schnell zu verstehenden Regeln, die Interaktion zwischen den Spielern und nicht zuletzt das schön gestaltete Spielmaterial machen das Spiel in jedem Fall zu einer erstklassigen Wahl für jeden Spieleabend. Vor allem, dass die Downtime zwischen den eigenen Zügen angenehm kurz ist und man nicht wie in anderen Spielen ewig auf den eigenen Zug warten muss, zeigt sich bei diesem Strategiespiel als sehr angenehm. Victorian Masterminds ist ein Spiel für alle Freunde von schnellen Worker-Placement-Spielen und lustigen Familienabenden.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Asmodee

Victorian Masterminds

(Asmodee, 2019)

Spieldauer: Mehr als 50 Minuten

Spielerzahl: 2 bis 4

Alter: Ab 10 Jahren

Webseite: www.asmodee.de



Bogenschießen

maximaler Spielspaß mit Sicherheitsgarantie!

> **Strapazierfähige** und **pflegeleichte** Ausrüstung für **Anfänger** und **Geübte**

> Action **Made in Germany** mit unschlagbarem **Preis-Leistungs-Verhältnis!**

> **überall** und **jederzeit** ohne Fangnetze und Sicherheitsabspernungen!



LARP-Pfeile, LARP-Bolzen, LARP-Bögen, LARP-Armbrüste, Zubehör, Ersatzteile, Schutzausrüstung und Sonderposten

> **www.arrow-shop.de**

Das Original vom Weltmarktführer seit 2004 mit 4 Jahren Garantie

IDV engineering Dipl.-Ing. Norbert Fleck
Tel. +49 (0) 8621 / 90 345 - 40 Fax - 44
info@idv-engineering.de

„HIER WERDEN WIR KÄMPFEN, HIER WERDEN WIR STERBEN!“

MORTAL GODS ⚡



Mortal Gods ist ein Tabletop aus dem Hause *War Banner*, das im antiken Griechenland in einer Ära angesiedelt ist, als das Land in viele mehr oder weniger konkurrierende Stadtstaaten unterteilt war. Das Spiel ist ein Skirmisher und kommt mit etwa 15 bis 20 Modellen pro Seite aus.

Das Regelwerk besitzt einen Komplexitätsgrad, der das Spiel durch einige interessante Mechanismen nicht banal werden lässt, der es aber dennoch für Einsteiger in das Hobby schnell erlernbar und nachvollziehbar macht. Gespielt

wird *Mortal Gods* auf einem 3' x 3' großen Spielfeld (etwa 90 x 90 cm). Die Siegesbedingung wird jeweils vom Szenario vorgegeben, wovon im Grundspiel 12 enthalten sind und die die Spielpartien nennenswert beeinflussen und immer neue Situationen erschaffen.

Kämpfer sind entweder als Einzelminiatur unterwegs oder zu Gruppen von drei Figuren zusammengefasst. Letztere können wiederum aus drei Einheiten eine Phalanx bilden, die sie dann zwar wenig mobil, dafür aber widerstandsfähig macht.

Phalanxen bei 15 bis 20 Miniaturen? Das ist militärhistorisch aber nicht korrekt! Richtig. Das Spiel verfolgt sehr klar das Ziel, Klischees des Settings aufzugreifen und zu zitieren und löst sich darum von präziser historischer Darstellung.

Spielmechanik

Die Grundmechanik des Spiels ist stark an *Test of Honour* angelehnt, was nicht weiter verwunderlich ist, da beide Spiele einen ihrer Autoren gemeinsam haben.

Jede Einheit kann im Normalfall einmal, Helden bis zu dreimal pro Runde aktiviert



Das Regelheft, einige Karten und Würfel aus dem Grundspiel. Die roten Würfel dienen der Markierung von erhaltenen Wunden, die weißen sind die spielrelevanten Spezialwürfel.

Auf den Karten erkennt man oben links, ob es sich um einen Helden oder Gefolgskrieger handelt und welche Rüstung dieser trägt. Die sechs weißen Kreise enthalten die Werte des Kriegers: Bewegungsweite, Angriff, Verteidigung, Widerstand, Mut und Anzahl der Aktivierungen. Weiter unten sind für den Einheitentyp relevante Sonderregeln zusammengefasst.

werden. Hierzu werden Glasperlen in entsprechender Gesamtmenge in ein Säckchen gefüllt. Unterschieden wird bei diesen Perlen farblich zwischen Helden- und Folge-Aktivierungen und drei Omen-Markern. Abwechselnd ziehen die Spieler diese Glasperlen blind und dürfen die entsprechende Aktivierungen einem passenden Einheitentyp zuordnen, der noch nicht sein Maximum an Aktivierungen aufgebraucht hat. Die Omen-Marker lösen Ereignisse aus, der letzte gezogene Omen-Marker beendet jedoch auch die Runde. Somit haben Spieler eine gute, wenn auch keine erschöpfende Kontrolle über ihre Aktivierungsreihenfolge. Da unaktivierte Einheiten sich gegen Angriffe aktiv verteidigen können, indem sie ihre Aktivierung für die defensive Aktion verbrauchen, kann dieses Erschöpfen einer gegnerischen Einheit durchaus auch Ziel von taktischen Angriffen sein, selbst wenn sie keinen nennenswerten Schaden mit sich bringt. Natürlich ist es möglich, dies zu verhindern, indem man sich schlichtweg nicht aktiv verteidigt, was aber einigen Mut und einen entsprechend erfolgreichen Test erfordert. Hier ist eine gute Einschätzung wichtig, ob die Einheit einen Angriff überstehen kann und danach noch aktiviert werden soll, oder ob sie alle Energie in ihre Verteidigung investieren sollte.

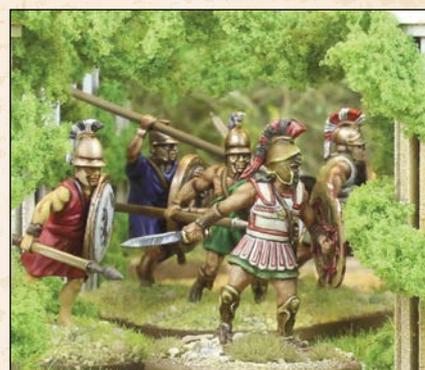
Gekämpft wird mit Spezialwürfeln, die auf zwei Seiten einen Schild, auf einer einen Pegasus und auf den anderen Schwertsymbole zeigen. Die Schwertsymbole zeigen offensive Erfolge, Schilde defensive Erfolge und das Pegasusymbol einen Erfolg bei einigen elitären Einheiten an. Vor- und Nachteile durch Deckung, erhöhte Position und dergleichen wird durch den Gewinn oder Verlust von zur Verfügung stehenden Würfeln dargestellt.

Grundbox und Erweiterungen

Die Grundspiel-Box enthält abgesehen von Spieltisch und Gelände alles, was benötigt wird, um *Mortal Gods* mit zwei Spielern zu spielen: ein Regelheft, Einheitenkarten, Verwundungskarten, Omenkarten, Glasperlen, Würfel und selbstverständlich die Miniaturen. Letztere sind von *Victrix* und bestehen aus Kunststoff. Enthalten sind 38 Modelle in Gussrahmen zum individuellen Zusammenbauen in einer Vielzahl möglicher Posen, eine Bauanleitung liegt nicht bei. Erfahrene Wargamer sollten damit kein Problem haben, Neueinsteiger im Hobby sollten sich aber auch rasch zurechtfinden. Die Qualität der Miniaturen ist, wie man es von *Victrix* gewohnt ist, hervorragend. Die Karten, die in der Grundspiel-Box zu finden sind, stellen generische griechische Truppentypen wie etwa Hopliten oder Pel-

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt gibt es zwei Erweiterungsboxen, die jeweils Plastik- und Zinnminiaturen enthalten: Athen und Sparta. Enthalten sind darin auch entsprechende Karten, die fraktionsspezifische Einheiten darstellen. Ergänzende einzelne Miniaturen aus Metall sind ebenfalls erschienen. Diese sind im Zusammenbau allerdings nicht allzu einsteigerfreundlich und setzen eine gewisse Erfahrung im Umgang mit solchen Miniaturen voraus. Qualitativ belohnen sie den Zusammenbauer dafür allerdings auch mit einer schönen Miniatur und Pose.

Als zusätzliche Spielerweiterung sind Fraktionskarten und einzelne Miniaturen der Perser und Thraker erschienen, diese jedoch ohne Box, da hierzu keine Plastikminiaturen angeboten werden.



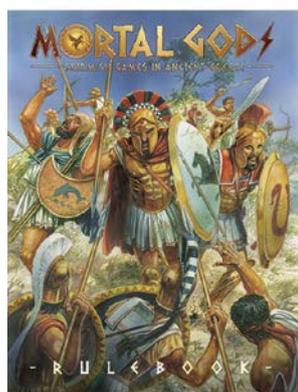
Für die Zukunft sollen weitere Fraktionen folgen und es gibt bereits fortgeschrittene Spieltests zu einer Erweiterung, die mythologische Elemente und Kreaturen beinhalten soll.

Fazit

Das Spiel, übrigens ausschließlich auf Englisch erhältlich, ist auf jeden Fall einen genaueren Blick wert. Für Einsteiger, die sich den Miniaturenzusammenbau zutrauen, ist das Spiel durchaus geeignet, hat aber auch *Alten Hasen* einiges zu bieten. Für sehr kompetitive Spieler und Turniere ist es aufgrund einiger unterschiedlich interpretierbarer Regelformulierungen nur bedingt zu empfehlen. Hier wäre ein baldiges FAQ sehr zu wünschen, da das Regelheft an einigen Stellen Situationen nicht lückenlos abdeckt. In einer freundschaftlichen Partie sind diese Fragen aber recht einfach intuitiv zu lösen.

Alles zum Spiel findet man auch unter www.warbanner.com.

Text: Christian Schmal
Bilder: War Banner



Die phantastische *Grisha*-Trilogie von

LEIGH BARDUGO –

»Dafür wurde die Fantasy gemacht.«

The New York Times

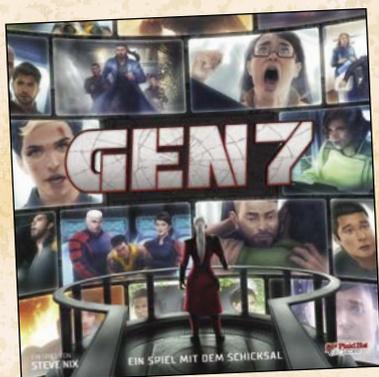


AB 1. OKTOBER
ÜBERALL
IM HANDEL

Brettspiel

Gen7

(Asmodee, 2019)



Im kooperativen Brettspiel *Gen7* übernehmen drei oder vier Spieler gemeinsam den Kommandostab eines Mehrgenerationenraumschiffs auf dem Weg in eine fremde Galaxie. Ihr befindet Euch im 142. Jahr einer 210 Jahre dauernden Reise und, wie vom Titel angedeutet, soll die siebte Generation der Reisenden sicher befördert werden. Selbstverständlich gehen einige Dinge schief, sodass das Schicksal der gesamten Mission auf Messers Schneide steht.

Gen7 ist ein vergleichsweise stark von der Story getriebenes Kampagnenspiel. Das heißt, die insgesamt sechs bis sieben Episoden der Kampagne werden von viel Text begleitet, Konflikte werden mit Würfeln ausgetragen und neue, zufällige Elemente kommen über die Ereigniskarten des *Crossroads-Systems* hinzu. Überhaupt ist das *Crossroads-System*, das zum Beispiel auch bei *Winter der Toten* zum Einsatz gekommen ist, eine der besonderen Stärken von *Gen7*. Denn neben der gemeinsamen Kampagne verfolgen die Spieler auch noch ihre eigenen Ziele, um am Ende zumindest nach Punkten ein bisschen besser abzuschneiden als die anderen. Etwas schade

ist, dass es bei *Gen7*, anders als bei *Winter der Toten* keinen Widersacher-Spieler gibt, der heimlich gegen alle anderen spielt. Das führt dazu, dass die individuellen Ziele der Spieler ab dem zweiten Spiel eigentlich kaum noch interessant sind.

Umso gelungener ist dagegen die Story, die, auch in der deutschen Übersetzung, hervorragend geschrieben ist und einige wirklich düstere Verzweigungen bereithält, die das Spielen und Wiederspielen von *Gen7* zu einem Genuss machen. Auch das Kampagnendesign ist gelungen, neue Spielelemente werden regelmäßig, aber nicht zu schnell und unübersichtlich freigespielt. Es gibt einige Elemente, die beim ersten Durchgang außen vor bleiben, sodass das Wiederspielen auch deshalb Freude bereitet, weil neue Methoden und Strategien zum Einsatz kommen können.

Karsten Dombrowski

Krimispiel

Le Diner Mortel

(Krimi-Küche, 2019)



Le Diner Mortel spielt im Jahr 1938 in Cognac. Da die Hausherrn über das gesamte Wochenende verreist sind, verwöhnen sich die Hausangestellten mit einem luxuriösen Festmahl. Insgesamt sechs Bedienstete, deren Rollen von den Spielern übernommen werden können, halten sich im Haus auf und genießen die ausgelassene Atmosphäre. Diese wird von einem Schuss jäh zerstört, der alle Anwesenden aufschrecken lässt. Wenig später wird die Hausdame tot aufgefunden. Da das Haus bis auf die Angestellten leer war, kommen nur die sechs Bediensteten als Täter infrage. Neben der Köchin und dem Hilfskoch gehören der Gärtner, das Zimmermädchen, der altgediente Butler und das Kindermädchen zum Kreis der Verdächtigen. Im Zuge der Ermittlungen, die von den Sechs angestellt werden, zieht sich die Schlinge um den wahren Mörder immer weiter zu, bis dieser letztlich enttarnt wird.

Das Krimispiel *Le Diner Mortel* bietet spannende Unterhaltung für bis zu vier Stunden. Es wurde ursprünglich bereits 2013 veröffentlicht und in diesem Jahr, nach einer inhaltlichen und optischen Überarbeitung, neu aufgelegt. Insgesamt sechs Spieler können sich in das Abenteuer stürzen und nach und nach den mysteriösen Kriminalfall lösen, der einen von ihnen als Mörder entlarven wird. Das Set beinhaltet neben einer ausführlichen Anleitung Einladungen und Details zu allen Charakteren sowie je einen Lageplan und einen Ermittlungsbogen für jeden Spieler. Hinzu kommen Beweismaterialien und die Auflösung der spannenden Geschichte, so dass einem intensiven Spieleabend in den eigenen vier Wänden nichts im Wege steht.

Karsten Dombrowski

Der Winter naht ...
... und mit ihm die Geschenke!

Schon bald steht die Adventszeit vor der Tür und der Geist der Weihnacht ergreift Besitz von allen, die keinen guten Exorzisten an der Hand haben. Die Nächte werden lang, die Lichter hell und niemand ist vor dem wahren Grund dieses besinnlichen Festes sicher: Geschenke.

Wie alle Jahre wieder beteiligt sich auch *Zauberwelten-Online* am Verschenken. Ab dem 1. Dezember wartet auf unserer Seite ein Adventskalender mit tollen Preisen auf Euch. Zu gewinnen gibt es Games, Escape-Spiele, Musik, Romane und vieles mehr, das mit Fantasy zu tun hat.



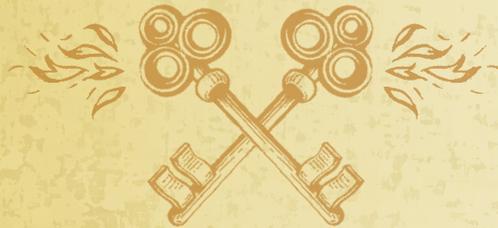
Schaut also ab dem 1. Dezember täglich bei uns vorbei – oder tragt Euch beim Newsletter ein, um garantiert nichts zu verpassen!

www.zauberwelten-online.de/advent



Sang de Dragon

DUNGEONS & DRAGONS



FEURIGE BRÜHE IM GASTHAUS ZUM ROTEN DRACHEN

Das Gasthaus zum Roten Drachen liegt an der Küste, in deren Klippen eine große Drachenkolonie lebt. Alle Paladine, Schurken, Zauberer und Druiden, die es versucht haben, sind derselben Meinung: Man überlegt es sich lieber zweimal, bevor man mit einem Drachen einen Streit in seiner Höhle anfängt. Wissende Blicke werden ausgetauscht, wenn man davon berichtet, wie knapp die Sache war. Deshalb hat der fröhliche Koch des Gasthauses dieses zugleich süße und feurige Gericht kreiert. Alle sind sich einig, dass diese Suppe nicht nur köstlich und tröstlich ist, sondern auch die ideale Grundlage bildet, wenn man vergessene unterirdische Gänge auskundschaften will oder eine lange, dunkle Nacht der Schrecken vor sich hat.

ZUTATEN FÜR 4 PERSONEN

1 Zwiebel
3 Knoblauchzehen
2 Selleriestangen
15 g frischer Ingwer
50 ml Kokosmilch
1 l Hühnerbrühe
1 kleine Dose Tomatenmark
1 EL Currypulver
4 Cornichons
(kleine Essiggürkchen)
Salz, Pfeffer
Tabasco®, nach Belieben

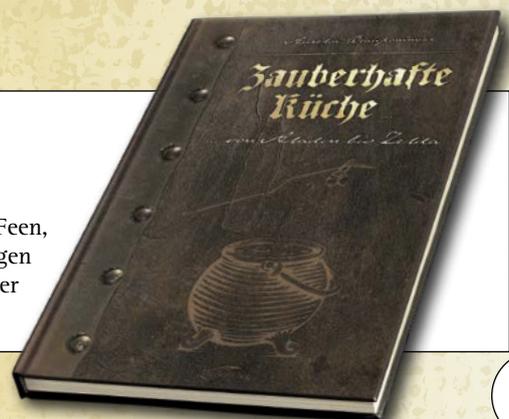
VORBEREITUNG: 10 MINUTEN ZUBEREITUNG: 45 MINUTEN

- Zwiebel, Knoblauch, Sellerie und Ingwer schälen. In große Stücke schneiden und in eine Kasserolle legen. Dann Kokosmilch, Hühnerbrühe, Tomatenmark, Currypulver und Cornichons dazugeben.
- Alles gründlich vermengen und aufkochen lassen. Etwa 45 Minuten köcheln und reduzieren lassen. Würzen und abschmecken.
- Die Suppe erst durch ein Sieb und dann durch ein Mulltuch gießen, damit eine besonders klare Brühe entsteht. Ein weiteres Mal abschmecken und wenn nötig nachwürzen. Nach Belieben mit Tabasco® verfeinern.
- Dampfend heiß servieren.

Aurélia Beaupommier

Zauberhafte Küche ... von Aladin bis Zelda

Mit diesem phantastischen Kochbuch zollt Aurélia Beaupommier allen Magiern, Feen, Elfen, Hexen und anderen Zauberwesen Tribut. Die bezaubernden Rezepte tragen Kochende wie Speisende in andere, sagenhafte Welten. Das 184-seitige Buch ist unter der ISBN 978-3-938922-95-8 bei Zauberfeder erschienen und kostet 29,90 Euro.



AUSZUG

GAME OF THRONES

DIE STORYBOARDS

VON WILLIAM SIMPSON · TEXT MICHAEL KOGGE

Staffel 1

Ich war schon bei Game of Thrones an Bord, bevor ich überhaupt wusste, worum es sich dabei eigentlich handelt. Während ich als Conceptual Illustrator an einem Spielfilm arbeitete, bot mir ein Produzent eine Nebentätigkeit für eine geplante Fernsehserie an. Meine Neugier war geweckt und ich fragte ihn, worum es dabei gehe. Er sagte, es sei mittelalterliche Fantasy, er könne den Titel aber nicht verraten. Diese Heimlichtuerei machte mich natürlich nur noch neugieriger. Er bat mich um ein Treffen mit dem Supervising Art Director und dem Production Designer, um an ein paar Dingen zu arbeiten, die sie brauchten. Ich willigte ein und sie schickten mir Teile des Drehbuchs zur Pilotfolge. Darin kamen Burgen, Ritter und riesige Wölfe vor. Ich erhielt auch Szenenbeschreibungen aus einem Roman, aber ohne den Titel. Bis dahin hatte ich nie ein

Buch der Saga Das Lied von Eis und Feuer gelesen, die Welt, in der es spielte, gefiel mir jedoch sofort. Fantastisches aller Art hat mich schon immer begeistert und bevor ich in die Filmbranche wechselte, war ich jahrelang Comiczeichner.

Zunächst war ich der einzige Illustrator in der Crew. Meine Aufgabe beschränkte sich darauf, Vorentwürfe für einige der Waffen, Sets und Props zu entwickeln sowie ein paar der frühen Szenen in Winterfell zu konzipieren, unter anderem die Entdeckung der Schattenwolfwelpen und Brans Sturz vom Turm. Einige Nächte und ein, zwei Wochenenden lang erstellte ich eine Reihe von Zeichnungen und ging ansonsten wieder an meine Arbeit bei dem Film. Als dessen Produktion halb abgeschlossen war, rückte der Produzent endlich damit raus, dass es sich bei dem mysteriösen

Projekt, an dem ich gearbeitet hatte, um nichts anderes als Game of Thrones handelte! Mir wurde angeboten, weiter daran mitzuwirken, und kurz darauf übertrug man mir die Entwicklung der Storyboards – eine Aufgabe, die ich begeistert für alle acht Staffeln der Serie verrichtete.

Wenn ich eine Episode zu Storyboards herunterbreche, tauche ich vollständig in das Drehbuch ein. Oft leiten die beeindruckenden Aufnahmen am Anfang einer Szene zu einem Gespräch zwischen Figuren über. Ich frage mich dann: Wer spricht hier gerade? Auf wem liegt in diesem Moment unsere Aufmerksamkeit? Woher stammt der Dialogausschnitt, der mit diesem Bild zusammenläuft? Jede einzelne Figur hat ihre eigenen Denkmuster, und was sie antreibt, schwirrt mir im Kopf herum, während ich zeichne. Ich versuche, so viel wie



möglich in jedes Panel zu stecken, damit die Crew beim Dreh mit den Schauspielern ein Mehr an Informationen hat, das dabei helfen kann, die emotionale Zielsetzung der Szene zu erfassen. Ich vertiefe mich so sehr in die Figuren, dass ich vermutlich mehr Zeichnungen erstelle als nötig!

Jeder Künstler hat im Laufe seines Lebens ein paar Jobs, bei denen alles einfach so durch seine Hände aus ihm heraus auf das Zeichenbrett fließt. Alles, was du gelesen hast, die ganze Kunst, die dich in deiner Vergangenheit beeinflusst hat – all das wird Teil der Entwürfe von Figuren und Szenen, die du zeichnen sollst. Wenn die Storyboards andere emotional in die Geschichte hineinziehen und helfen, die Szene auf dem Bildschirm stärker zu machen, dann hast du das Gefühl, als Künstler dein Ziel erreicht zu haben. Mir wurde ziemlich freie Hand gelassen. Ich war einfach nur glücklich, dabei sein und jeden Tag vor mich hin kritzeln zu dürfen – ich habe jeden Schritt dieser Reise genossen.

Die erste Staffel von Game of Thrones macht den Zuschauer mit der Welt und den Figuren aus den Romanen bekannt. Die Serie hebt sich schnell von anderen ab: Sie verzichtet auf die etablierten Bilder von märchenhaften Heldentaten und Happy Ends und transportiert stattdessen den düsteren Realismus der Bücher. Die Figuren sind weder durch und durch gut noch vollkommen böse, vielmehr eine Mischung aus beidem. Sie sind dazu fähig, in einem Moment etwas Verwerfliches zu tun und im nächsten Moment etwas Ehrenhaftes. Das Unglück kann auch den Unschuldigen treffen. Das Schicksal kann sich jederzeit wenden. Guten Menschen können schlimme Dinge geschehen. Könige können bei einer Eberjagd tödliche Wunden erleiden. Lieb gewonnene Helden können ihren Kopf verlieren. Üble Taten können den Sieg herbeiführen.

Der Anfang der Serie zeigt, wie ein Grenzer einen der monströsen Weißen Wanderer sichtet, seit Jahrtausenden das erste Mal erwacht. Schon kurz darauf aber bewegt sich die Story südwärts, zunächst nach Winterfell und dann nach Königsmund, der Hauptstadt von Westeros. Dort wird Ned Stark, der Wächter des Nordens, zu König Robert Baratheons Berater ernannt. Zwei seiner Kinder, Sansa und Arya, gehen mit ihm in die Hauptstadt, wo sie, ohne es zu wissen, in die ruchlosen Pläne des Bordellbesitzers Petyr „Kleinfinger“ Baelish und der Lennisters – unter

anderem Königin Cerseis, Jaimes und Tyrions –, verwickelt werden. Wie der Titel der Serie schon andeutet, beginnt nun ein hässliches Spiel, in dem die Kontrahenten zu den abscheulichsten Taten bereit sind, um das ultimative Ziel zu erreichen: die Sieben Königslande vom Eisernen Thron aus zu regieren.

Derweil richtet auch eine junge Frau namens Daenerys Targaryen auf dem östlichen Kontinent Essos ihr Augenmerk auf eben jenen Thron, auf dem einst ihr Vater, der „Irre König“ Aerys II. Targaryen, saß. Sie wird von ihrem älteren Bruder Viserys mit Khal Drogo, dem Anführer der Dothraki, verheiratet und so zu dessen Khaleesi.

Da er schon sein ganzes Leben lang von mythischen Geschichten fasziniert war, sah William Simpson in der Gelegenheit, an Game of Thrones zu arbeiten, eine logische Konsequenz und den aufregenden Höhepunkt seines jahrelangen Schaffens in Genres von SciFi über Superhelden bis zu Western und Horror. „Ich werde niemals vergessen, wie ich in diesen ersten Tagen der Pilotfolge an meinem Zeichenbrett saß und sofort eine Verbindung zu der Story hatte. Mir war klar, dass meine Arbeit Teil von etwas ganz Besonderem sein würde“, sagt er. Die Inspirationen kamen oft wie von selbst und die Ideen flossen mühelos durch seinen Bleistift aufs Papier.

Simpsons Lieblingsszene ist jene, mit der das Spektakel namens Game of Thrones beginnt: die Szene, in welcher der Zuschauer das erste Mal einen Blick auf die mysteriösen Weißen Wanderer erhascht. „Ich weiß noch genau, wie der Regisseur der Pilotfolge, der Director of Photography und ich an einem trockenen Sommertag in einem Wald in Nordirland standen. Wir redeten über die Aufnahmen und ich fertigte direkt vor Ort ein paar Entwürfe an, damit der Regisseur absegnen konnte, was ich zeichnen würde“, erinnert er sich. „Dann setzte ich mich wieder an meinen Schreibtisch und entwarf die verschneite Version, mit Grenzern der Nachtwache und der gespenstischen Ankunft der düsteren Herren des Schnees und Eises und ihrer Neigung, Köpfe abzuschlagen. Ein Jahr später sah ich die ersten zwanzig Minuten [der Pilotfolge], die als Onlineteaser veröffentlicht worden waren. Das haute mich wirklich um, der ganze Aufwand hatte sich mehr als gelohnt und mir wurde klar, was für eine fantastische Show das werden würde.“

Das High-Fantasy-Ereignis des Jahres



Jenn Lyons | **Der Untergang der Könige**
Drachengesänge 1

Aus dem Amerikanischen von Urban Hofstetter
und Michael Pflingstl
863 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
€ 25,- (D) / € 25,80 (A) | ISBN 978-3-608-96341-0

Jenn Lyons eröffnet mit »Der Untergang der Könige« ein großes Epos um den Jungen Kihrin, der mitten hinein gerät in die Konflikte zwischen Adelshäusern, Zauberern und Dämonen. Vielleicht gehört Kihrin ja gar nicht zu den Helden, von denen die alten Sagen und Lieder erzählen. Vielleicht ist er auch gar nicht dazu bestimmt, die Welt zu retten – sondern sie zu vernichten?

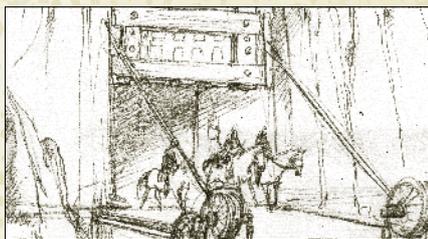
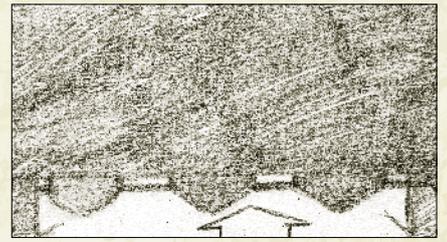
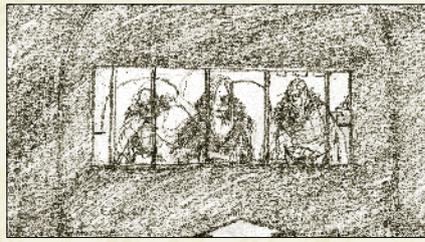
Hobbit
Presse 
Klett-Cotta

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

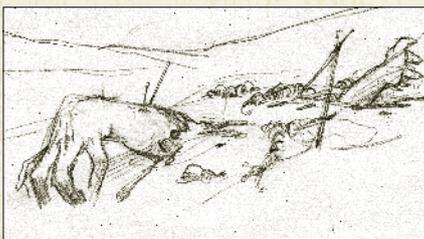
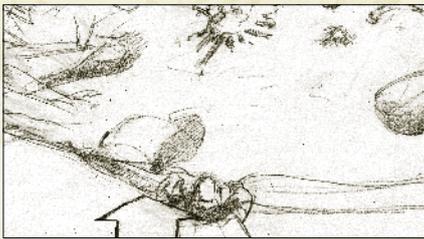
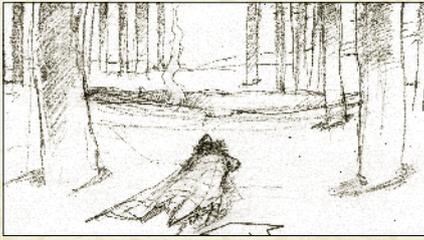
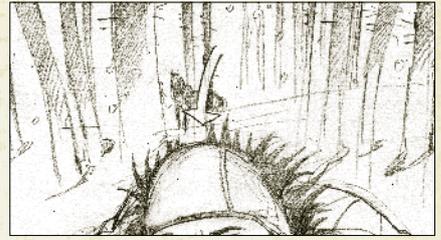
GAME OF THRONES - EP 1. EXT/INT TUNNEL CASTLE ISACK Scene 2+3

Episode 101

DER WINTER NAHT



Das Freie Volk, raue Männer und Frauen, die nördlich der Mauer leben und von den Grenzern als „Wildlinge“ verunglimpft werden, wurde in der Nähe der Mauer gesichtet. Die Grenzer haben Befehl, die Wildlinge zu verfolgen. Aber am Ende ihres Weges treffen sie auf etwas sehr viel Tödlicheres als plündernde Wildlinge.



aus

GAME OF THRONES

DIE STORYBOARDS

VON WILLIAM SIMPSON · TEXT MICHAEL KOGGE

320 Seiten, veredeltes Hardcover im Schubert, ISBN 978-3-938922-98-9, 49,90 Euro



Official HBO Licensed Product © 2019 HOME BOX OFFICE, INC. All rights reserved. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc.





Bühne für unabhängige Literatur

BUCHBERLIN 2019



In Fachkreisen gilt die *BuchBerlin* als die entspannte, familiäre, gemütliche Buchmesse. Auf der drittgrößten deutschen Buchmesse werden am 23. und 24. November 2019 im MOA Berlin zum bereits sechsten Mal rund 300 Aussteller – kleine, unabhängige und individuelle Verlage, Autoren und Literaturschaffende – ihre Bücher präsentieren. Von der klassischen Belletristik, Thrillern und Krimis über Fantasy, Horror und Science-Fiction bis zu Liebesromanen, erotischer und queerer Literatur sind alle Bereiche vertreten. Auch Kinder- und Jugendliteratur, Sachbuch, Lyrik und Papeterie gehören zum Angebot.

Auf dieser Messe geht es vor allem um persönliche Gespräche zwischen Lesern, Autoren und Verlegern, das Erwerben signierter Bücher und das Entdecken besonderer Schätze, die es nicht in jeder Buchhandlung gibt. Rund 100 bekannte und beliebte Autoren aller Genres lesen aus ihren Werken. Fantasy-Bestseller-Autor Bernhard Hennen, der in diesem Jahr die Schirmherrschaft von Sebastian Fitzek übernommen hat, hat sich gleich für zwei Lesungen angekündigt. Weitere Lesungen wird es unter anderem mit Ro-

bert Corvus, Martin Krist, Luci van Org, Farina de Waard, Axel Hollmann, Fanny Bechert, Annette Juretzki, Tanja Karmann, Marcus Johanus oder Nora Gold geben.

Gerade in einer Zeit, in der unabhängige Verlage und Autoren immer stärker unter Druck geraten, möchte die BuchBerlin auf deren einzigartiges Programm aufmerksam machen. Denn aus Sicht der Messmacher ist deren Wirken dringend erforderlich, da sie die kulturelle Vielfalt des Buchmarktes in Deutschland mit Kreativität, Leidenschaft, Engagement und besonderen Projekten maßgeblich mitgestalten würden.

Fachbesucher haben zusätzlich die Möglichkeit, die 4. BuchBerlin-Tagung für Autoren und unabhängige Verlage zu besuchen. Auf dem Programm stehen mehr als 20 Workshops und Vorträge zu allen Themen, die die Literaturschaffenden bewegen: vom Schreiben über betriebswirtschaftliche und rechtliche Themen bis zu Marketing und Vertrieb.

Am Abend des 23. November 2019 wird der *Deutsche Phantastik-Preis* verliehen – direkt im Anschluss an die Messe im Atrium des MOA.

Weitere Informationen zur Messe gibt es unter www.buch-berlin.de sowie unter www.facebook.com/buchberlin.



KURZ VORGESTELLT

Reise durch Mittelerde – Illustrationen von Beutelsend bis Mordor

John Howe

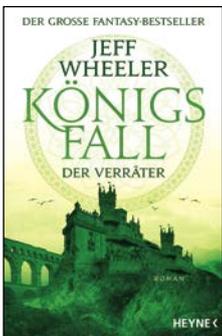


Artbook
Klett-Cotta
192 Seiten, 24,00 Euro
ISBN 978-3-608-98564-1

Die Landschaften zwischen Bree und Gondor, zwischen Angmar und Mordor haben sich tief in das Gedächtnis von ganzen Leser-Generationen eingeschrieben. John Howe führt in diesem prächtigen Bildband zu allen bekannten und unbekanntenen Schauplätzen aus *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Er zeigt ihre Wildheit, Anmut und Abgründigkeit und wahrt dabei stets ihre geheimnisvolle Einzigartigkeit.

Königsfall – Der Verräter

Jeff Wheeler

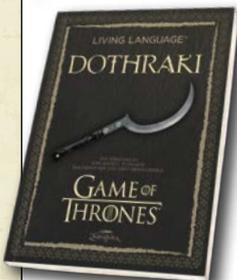


Roman
Heyne
464 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-453-32018-5

Owen Kiskaddon ist zum mächtigsten Offizier am Hofe von Königsfall aufgestiegen. Nachdem er sowohl seinen Mentor als auch seine große Liebe verloren hat, muss er sich alleine dem Wankelmut des Königs stellen. Als er im benachbarten Königreich einen Krieg anzetteln soll, begegnet er dort dessen ebenso schöner wie kluger Herrscherin. Gemeinsam schmieden die beiden einen riskanten Plan.

Living Language: Dothraki

David J. Peterson

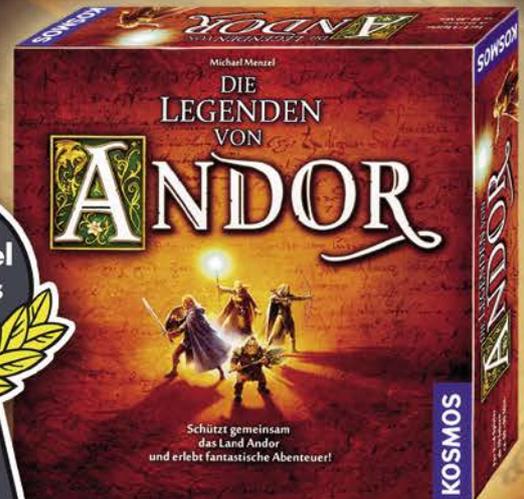


Sachbuch
Zauberfeder
120 Seiten + Audio-CD, 19,90 Euro
ISBN 978-3-938922-90-3

Living Language: Dothraki bietet einen Einstieg in die eindruckliche Sprache der Dothraki, dem berühmten Reitervolk aus *Game of Thrones*. Es wurde von David J. Peterson, dem Entwickler des Serien-Dothraki, persönlich geschrieben. Der Kurs umfasst ein Lehrbuch und eine CD und bietet auch kulturelle Informationen zum Volk der Dothraki und ihrer Sprache.



EIN SPIEL WIE EIN ROMAN!



“Auf grandiose Weise entführt **Die Legenden von Andor** in eine einmalige Fantasy-Welt. Von Abenteuer zu Abenteuer offenbart sich den Spielern immer mehr das Schicksal des Landes Andor und lässt die Helden immer tiefer in die stimmungsvolle Geschichte eintauchen – **das Spiel wird zum Erlebnis.**”

Jury Spiel des Jahres

PHANTASTISCHER HERBST

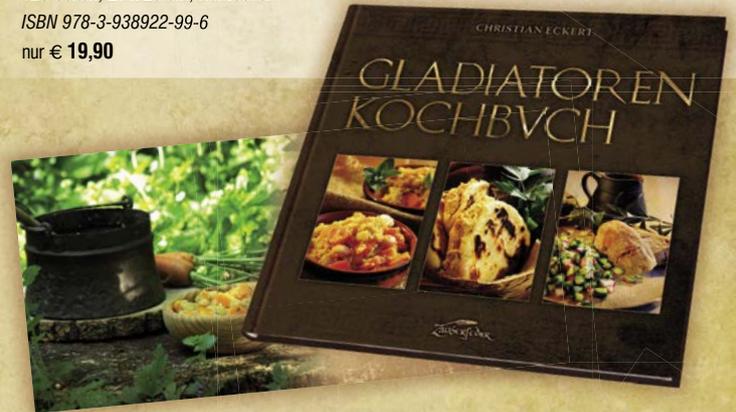
Gladiatoren-Kochbuch

128 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-99-6
nur € 19,90

Larp-Münzsets

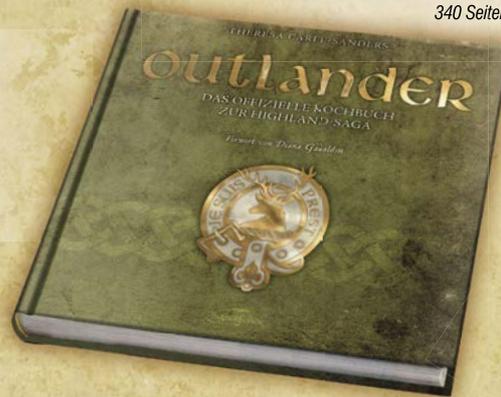
Je nach Set 9 oder 20 Münzen im Stoffbeutel.
Über 20 Themen-Münzsets zur Auswahl,
zum Beispiel:
Magier • Zwerge • Elfen • Drachen
Feudal • Wikinger • Endzeit • Vampire
Sci-Fi • Piraten • Orks • und viele mehr

nur € 9,90
für LARPEit-Abonnenten ab € 8,40



Outlander

Das offizielle Kochbuch zur Highland-Saga
340 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover
nur € 39,90



Krimi-Küche

- Die Allianz der Unterwelt
- Le diner mortel
- Der Fall Maries Reinhold
- Das Geisterfest
- Ristorante Assassino
- Family Affairs
- American XMAS Dinner

6 oder 8 Spieler, ca. 3 bis 4 Stunden, ab 16 Jahren
nur € 24,90



Vikings

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



Für unsere komplette Auswahl besucht unseren Webshop unter

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

INTERVIEW

BESTSELLERAUTOR BERNHARD HENNEN

„Es ist immer ein kritischer Augenblick, wenn das Bücherpäckchen mit den Belegen kommt“



Bild: Stephan Sasse

Die bekanntesten Werke von Bernhard Hennen sind sicherlich seine *Elfen*-Romane, mit denen er alle Bestsellerlisten stürmte und sich an die Spitze der deutschen Fantasyautoren schrieb. Doch auch abseits davon ist der Erfolgsautor, der mehr als 30 historische und phantastische Romane sowie eine Reihe von Kurzgeschichten veröffentlicht hat, ein begabter Erzähler. Im Interview mit Karsten Dombrowski berichtet er von seinen aktuellen Projekten.

Zauberwelten: Gerade ist Band 3 der Chroniken von Azuhr erschienen. Für alle Leser, die noch nie etwas von dieser Romanreihe gehört haben – worum geht es darin? Was macht aus Deiner Sicht das Besondere an dieser Serie aus?

Bernhard Hennen: Die Geschichte beginnt in einer Welt ohne Magie und Fabelwesen. Die Insel Cilia, der Schauplatz der ersten beiden Romane, erinnert an ein spätmittelalterliches Süditalien. Dann verändert sich durch ein kosmisches Ereignis die Wirklichkeit. Wenn Menschen fest an etwas glauben, kann es sich manifestieren, und so erscheinen zunächst die Märegestalten, Figuren aus Märchen und

Sagen, an die vor allem Kinder glauben. Doch das ist erst der Anfang ... Es geht auch nur auf den ersten Blick um Märchen, denn eigentlich ist dies ein Roman über Fake News und wie sie die Wahrheit überlagern, bis sie aus dem Bewusstsein der Menschen verschwindet. Diese Magie bietet aber auch neue Chancen. Wenn nur genügend Menschen daran glauben, kann eine neue, gerechtere Gesellschaft entstehen. Nie war das Paradies näher. Eine Besonderheit beim dritten Band war, dass ein lange gehegter Schriftstellertraum nach einem Vierteljahrhundert wahr geworden ist. Ich hatte immer darauf gehofft, einmal während des Schreibens einer Geschichte an Orten zu verweilen, die den Schauplätzen zumindest ähneln. In diesem Frühjahr ist das endlich wahr geworden. Viele Szenen des Romans *Die Chroniken von Azuhr – Der träumende Krieger* spielen im Khanat, also in einem asiatischen Setting. Die Mehrzahl davon habe ich in Seoul, in Südkorea, als Gast des *Seoul Art Space_Yeonhui* geschrieben. Dort habe ich ein kleines Apartment von der Stadt Seoul gestellt bekommen und konnte an der Seite meiner Kollegin YK Yoon einige der Geheimnisse dieser großarti-

gen Stadt erkunden. Wenn ich die Paläste des Khanats beschreibe, habe ich den Königspalast Gyeongbokgung (*Strahlende Glückseligkeit*) im Kopf, ich habe gelernt, wie man Suppe mit Stäbchen isst und wie man sich an frittierten Teigtaschen mit Honigfüllung gleichzeitig die Zunge und die Finger verbrennen kann.

ZW: Ohne zu viel zu verraten, was kannst Du uns über den aktuellen Band erzählen? Worauf können sich die Leser freuen? Was hat Dir beim Schreiben besonders Spaß gemacht?

Bernhard: Nachdem die ersten beiden Bände der Reihe auf der Insel Cilia spielten, beginnt nun eine große Reise, die durch die halbe Welt führen wird. Auf der einen Seite gibt es das Reich mit seiner spätmittelalterlichen Kultur, das an Europa im frühen 15. Jahrhundert erinnert, mit seinen Fachwerkstädten, Burgen, einem machtvollen Ritterorden und zum Teil etwas ungewöhnlichen Märegestalten, wie dem Brennenden Mann, den Nachzehrern oder der Famurgan. Demgegenüber steht das Khanat, das sich in vielen Aspekten an China nach dem Tod des Kublai Khan orientiert. Wir begleiten den Wandernden Hof des Khans, der rastlos durch das Reich zieht und von grausamen Intrigen geprägt ist. Beide Reiche rüsten für den großen Krieg, der das Schicksal der Welt bestimmen wird, und versuchen, Märegestalten in ihre Heere einzubeziehen. Zugleich sind die Protagonisten der Geschichte, Milan, Nandus und Nok einer Jahrhunderte währenden Verschwörung auf der Spur.

ZW: Wie fühlt es sich an, nach getaner Arbeit ein fertiges Buch in Händen zu halten? Ist das heute immer noch spannend für Dich oder mittlerweile business as usual?

Bernhard: Es ist immer ein kritischer Augenblick, wenn das Bücherpäckchen mit den Belegen kommt. Ist das Cover in den



Dieser Königspalast in Seoul war Vorbild für die Paläste des Khanats im aktuellen Roman Die Chroniken von Azuhr – Der träumende Krieger.

Bild: Bernhard Hennen

Farben so geworden wie erhofft? Finde ich schon in den ersten fünf Minuten beim Blättern einen Fehler? Mit den Jahren im Geschäft wächst das Wissen, wie viel schiefgehen kann. Die Spannung ist also immer noch da, weicht aber nach einer Viertelstunde kritischer Prüfung fast immer großer Erleichterung. Und dann steht, je nach Jahreszeit, ein Erdbeerbecherschlemmen oder ein Waffelessen mit der Familie an, um das neue Buch zu feiern.

ZW: Sind die Chroniken von Azuhr mit diesem Band abgeschlossen oder wird es mit der Geschichte um Milan Tormeno oder zumindest mit Geschichten um die Welt Azuhr weitergehen?

Bernhard: Mit der Trilogie um Milan, Nok und Nandus ist eine große Geschichte zu Ende erzählt. Viele Kreise schließen sich im letzten Band. Doch auch wenn die Geschichte abgeschlossen ist, hoffe ich, dass nach der letzten Seite ein bisschen Wehmut bei den Lesern bleibt – die Sehnsucht, noch einmal in der Welt der Mären zu reisen. In mir schlummern schon zwei neue Geschichten für Azuhr, doch zunächst wird meine Reise als Autor mich in andere Welten führen.

ZW: Kommen wir zu einem ganz anderen Projekt, der Phileasson-Saga, die Du zusammen mit Robert Corvus vorantreibst. Worum geht es darin?

Bernhard: Auf den ersten Blick ist die Phileasson-Saga eine große Reisegeschichte. Sie führt auf eine Entdeckungsfahrt rund um den Kontinent Aventurien und darüber hinaus. Jedes Buch stellt

andere Regionen und Kulturen vor. Entgegen dem aktuellen Trend in der Fantasy, sich mit dem *Fighting Kingdoms*-Thema zu beschäftigen, sind diese Bücher bewusst ein wenig oldfashioned. Es geht um Entdeckung auf allen erdenklichen Ebenen. Der rote Faden, der alle Geschichten miteinander verbindet, sind die Geheimnisse der lange versunkenen Hochelfenkultur. Vordergründig treten die zwei Thorwaler-Kapitäne (Thorwaler sind die Wikinger Aventuriens) Phileasson und Beorn zu einer Wettfahrt um den Titel *König der Meere* an, doch selbstverständlich geht es um viel mehr.

ZW: Wie kann ich mir Eure Zusammenarbeit vorstellen? Ihr sitzt vermutlich nicht zusammen in einem Büro und arbeitet gemeinsam an der Geschichte, oder?

Bernhard: Das tun wir auch, aber erst in der Endphase der Textbearbeitung. Wir benutzen die alten Rollenspielabenteuer, auf denen die Romane basieren, als Regieanweisung zur Entwicklung der Bücher. Darauf fußend entwirft Robert Corvus ein Kapitel-Exposé. Er schreibt die Ereignisse aus der Perspektive von Phileasson, ich schlüpfe in die Rollen Beorns und seiner Crew. Wenn unsere Texte fertig sind, teilen wir sie per Mail und bearbeiten sie. Schließlich treffen wir uns in Roberts Büro zum Feinschliff. Das sind Arbeitssitzungen, die dann gerne schon mal zehn Stunden und länger dauern. Wenn dies vollbracht ist, geht der Roman in das Lektorat des *Ulisses-Verlags*, um auf Weltenebenen geprüft zu werden, und erst danach bekommt ihn der *Heyne-Verlag* zum konventionellen Lektorat.



Bild: Stephan Sasse

ZW: Das Romanprojekt basiert auf einigen Abenteuerbänden zum Pen & Paper-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*, die schon vor etwa 30 Jahren erschienen sind. Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, diese nach all den Jahren in eine Romanreihe umzusetzen? Was fasziniert Dich immer noch an dieser Geschichte?

Bernhard: Das Rollenspielabenteuer ist seit drei Jahrzehnten im Druck. In dieser Zeit haben – rechnet man einen Computerspielableger dazu – deutlich über eine Viertelmillionen Menschen diese Geschichten gespielt. Man kann also sagen, sie sind beliebt. So kamen Robert und ich auf die Idee, diese Inhalte auch zu Lesern weiterzutragen und einen neuen Akzent gegen die Fantasywelt zu setzen, die vor einem Jahrzehnt mit *Game of Thrones* begann, indem wir uns bewusst sehr weit von George R. R. Martins Themen entfernen. Obendrein habe ich – wie auch meine Elfen-Romane zeigen – schon seit drei Jahrzehnten eine Vorliebe dafür, Elfen und Wikinger aufeinanderprallen zu lassen. Man könnte sogar sagen, in der Phileasson-Saga liegen viele

der Wurzeln, aus denen meine späteren Arbeiten erwachsen sind.

ZW: Diese Rollenspielabenteuer entstanden, wenn ich das richtig sehe, relativ am Anfang Deiner literarischen Karriere. Hast Du jetzt beim Schreiben der Romane so etwas wie ein Gefühl von Heimkehr nach Aventurien?

Bernhard: Es ist mehr eine Heimkehr zu den Menschen, mit denen ich einst die Testspiele zu meinen Rollenspielabenteuern gemacht habe. Manchmal haben wir uns zu acht in meinem Dreizehn-Quadratmeter-Studentenzimmer gedrängt, um mit Phileasson auf die Reise zu gehen. Zweieinhalb Jahre lang, fast jede Woche. Und wenn ich nun Robert besuche, liegt seine Wohnung nur dreihundert Meter Luftlinie von meiner alten Studentenbude entfernt. Manchmal, wenn wir Pause machen, sitzen wir in den Cafés und Restaurants, in denen ich schon vor dreißig Jahren gegessen habe – den wenigen, die übriggeblieben sind. Diese Romane zu schreiben, ist eine Reise voller Déjà-vus, und aus vielen Gesprächen mit Lesern weiß ich, dass es etlichen von ihnen ähnlich geht. All jenen, die die

se einst gespielt haben und die inzwischen voller Wucht vom Leben überrollt wurden. Jene, die ihren aufgelösten Spielrunden nachtrauern, die meist die Schul- oder Studentenzeit nicht überleben, auch wenn man sich ewige Treue gelobt hat. Jene, deren Herzen für immer in Aventurien geblieben sind und die nun, manchmal, wenn es Abends still wird im Haus, mit einem Buch in der Hand zurückreisen zu den Abenteuern, die sie einst in einer erdachten Welt erlebt haben. Solche Leserinnen und Leser zu treffen und mit ihnen über die Phileasson-Romane zu plaudern, macht mich unglaublich zufrieden.

ZW: Es heißt, Du bist nicht nur ein Fan von Tabletop-Spielen, sondern setzt Deine Miniaturen auch zur konzeptionellen Planung der Schlachten ein, die Du in Deinen Romanen beschreibst. Werden die Schlachten auf dem Spielbrett entschieden oder wie kann ich mir das vorstellen? Welche Systeme/Miniaturen kommen dabei zum Einsatz?

Bernhard: Das ist schon fast richtig. Allerdings gibt es kein Spielbrett, sondern einen großen Tisch, dessen Aufbau an die



Zur Planung bestimmter Szenen nutzt Bernhard Miniaturen. Bild: Bernhard Hennen

Landschaft einer Modelleisenbahn erinnert. Wenn ich mir wirklich Mühe gebe, soll auch die Umgebung der Figuren den Bildern, die ich für meinen Roman im Kopf habe, entsprechen. Spielsysteme, die ich benutze, sind: *Lion Rampant*, *Saga*, *Hail Cesar* und *Black Powder*. So unterschiedlich wie die Spielsysteme sind auch die Firmen, deren Figuren ich benutze. Da wären *Westfalia* und *Perry Miniatures*, *Dark Sword Miniatures* oder Figuren von *Victrix* und *Warlord Games* sowie etlichen Firmen, die längst im Dunkel verschwunden sind. Diese Figuren helfen mir manchmal, den Überblick zu bewahren, wenn ich Kampfszenen schreibe. Wer kann wen sehen? Welche Schwierigkeiten treten in Waldgelände oder den engen Gassen ein?

Besuch' uns auf **Ritterladen.se**
Dein Shop für Mittelalter und LARP

TRUSTED SHOPS
★★★★★
SEHR GUT

facebook.com/ritterladen

Schneller Versand Versandkostenfrei ab 95 € (innerhalb D) 30 Tage Rückgaberecht

5€ geschenkt!*
mit Gutscheincode LARPZ19

Ideen für deinen Charakter
Gewandungen für Sie & Ihn

Cinsteiger-Sets Met & Trinkhörner Rüstkammer Schmuck & Accessoires

Taschen & Ausrüstung

*5 € Rabatt ab einem Warenwert von 35 € (nach Retoure) mit Gutscheincode LARPZ19. Gültig bis 31.12.2019, je Kunde 1 x einlösbar, nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar. Ausgenommen sind Geschenk Gutscheine und Bücher.

Elfenwelten

Mit eigens für dieses Artbook verfassten Texten verleiht Erfolgsautor Bernhard Hennen ausgewählten Persönlichkeiten, Völkern und Schauplätzen seiner bekannten Elfen-Saga eine noch größere Tiefe. Einschneidende Ereignisse seiner Romane verdichten sich zu einer phantastischen Atmosphäre.

Darauf abgestimmt erschufen die renommierten Zeichner Mia Steingraber, Jenny Dolfen und Felix Mertikat mit ihren detailreichen Illustrationen lebendige Interpretationen der Figuren und Geschichten. Gemeinsam mit der Fotografin Marja Kettner fand Hennen zudem in den Weiten Islands und Irlands Bildmotive, die den Schauplätzen seiner Bücher entspringen zu sein scheinen.

96 Seiten, ISBN 978-3-938922-22-4, 24,90 Euro
www.zauberfeder.de



ner Stadt auf? Es sich vorzustellen, ist eine Sache, und eine blühende Fantasie zu haben, ist eine Grundvoraussetzung in meinem Beruf, doch es wirklich vor Augen zu haben, lässt mehr Detailfülle in die Beschreibungen einfließen und führt manchmal zu einer unerwarteten Wendung.

ZW: Wenn Du noch einmal von vorne anfangen würdest – gibt es Bücher, Geschichten oder andere literarische Projekte, die Du ganz anders oder gar nicht umgesetzt hättest?

Bernhard: Meine älteren Bücher haben einen anderen Ton, und ich wundere mich heute ab und zu, dass ich es einmal geschafft habe, Romane von nur dreihundert Seiten zu schreiben. Diese Bücher würden mit Sicherheit anders ausfallen, wenn ich sie heute schreiben würde. Einige der Kampfszenen daraus stammen noch aus der Zeit, bevor ich Schwertkampf gelernt habe, und haben mehr einen Hollywood-Touch, als dass sie realistisch wären. Und dennoch mag ich auch diese Bücher und werde sie nicht umschreiben. Ich bedauere allerdings, den letzten Band der *Elfenritter*-Trilogie unter zu großem Zeitdruck geschrie-

ben zu haben. Dort fehlen Dinge, die noch ins Buch gehört hätten, und ich verhandele gerade über eine Neuauflage dieser Romane und hoffe darauf, die Gelegenheit zu bekommen, diese Texte zu erweitern.

ZW: Steckt in den Charakteren, die Du erschaffst, ein Stück von Dir selbst? Welche der Figuren, die Du in all Deinen Geschichten belebt hast, hat die meiste Ähnlichkeit mit Dir beziehungsweise Deiner Persönlichkeit (unabhängig von Geschlecht und Optik)?

Bernhard: Am nächsten ist mir Till aus dem Roman *Nebenan*. Dies ist mein autobiografischstes Buch. Es erzählt Geschichten aus meiner Zeit als Schwertkämpfer zum Mieten (den Jahren, in denen ich auf Mittelaltermärkten aufgetreten bin) und auch aus meiner Studentenzeit. Das geschilderte Samhain-Fest auf einem einsamen Hügel in der Eifel hat es wirklich gegeben, bis hin zu dem im Buch leicht abgewandelten Spruch der Druidin: *Wenn Du jetzt eine Tollkirsche isst, werden sich auch für dich die Pforten in die Anderswelt öffnen*. In der neuen Ausgabe des Buches, die bei *Piper* erschienen ist, gibt es

ein ausführliches Nachwort über die Geschichten hinter der Geschichte.

ZW: Der dritte *Azühr*-Band ist gerade erschienen, die Folgebände der *Phileasson*-Saga sind in der Pipeline ... was kommt sonst noch von Dir in nächster Zeit? Arbeitest Du an ganz anderen, neuen Projekten? Oder ist vielleicht sogar eine erzählerische Rückkehr in die Welt der Elfen und Trolle zu erwarten?

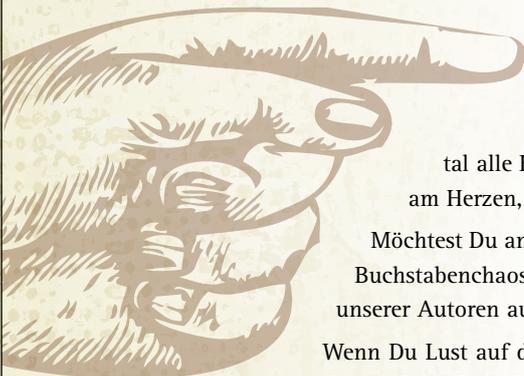
Bernhard: Ich habe damit begonnen, eine Trilogie über den *Schattenkrieg* zu konzeptionieren, die Epoche des Bürgerkriegs in Albenmark, in dem die Elfenfürstin Alathaia die Königin Emerelle bekämpft. Zurzeit ist geplant, dass der erste Band zur *Buchmesse Leipzig 2021* erscheint. Die weiteren Bände sollen im Jahresabstand folgen. Ich kehre also zurück in die Welt der Elfen. Außerdem arbeite ich mit der Kollegin YK Yoon an einem *Silk Punk*-Roman, die asiatische Antwort auf *Steampunk*. Das Buch spielt während des ersten Opiumkrieges, allerdings in einer deutlich phantastischeren Welt als der unseren.

Lektoren gesucht!

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

Möchtest Du andere von Deinem liebsten Hobby begeistern und uns dabei unterstützen, Ordnung ins Buchstabenchaos zu bringen? Wir suchen ehrenamtliche Lektoren, die Spass daran haben, die Texte unserer Autoren auf Fehler und Formulierungsschwächen abzuklopfen.

Wenn Du Lust auf diese Arbeit hast, melde Dich unter team@zauberwelten-online.de und erzähle etwas über Dich. Mehr Informationen findest Du unter <https://www.zauberwelten-online.de/Jobs>.



WELTENwerker Konvent 2020

Neue Messe für das phantastische Hobby



Am 7. und 8. März 2020 wird die Messe Gießen zum Treffpunkt für alle, die fiktive Welten erschaffen oder sich gerne darin bewegen. Neue Online-Games oder anderes digitales Entertainment sind damit zur Ausnahme einmal nicht gemeint. Die Veranstalter wollen zu den Wurzeln der Spielergemeinschaft zurück: Menschen treffen sich und spielen miteinander Brett- und Rollenspiele, teilen Wissen und stöbern bei den zahlreichen Anbietern in Produkten etwa aus den Bereichen Tabletop, Illustration, Larp oder Literatur.

Die Veranstaltung entstand in Anlehnung an die *LARPwerker Convention* in Dreieich bei Frankfurt, eine Messe für Live-Rollenspiele, die sich vor allem an Larp-Interessenten richtet. Genau wie diese Larp-Messe will der *WELTENwerker-Konvent* insbesondere als Plattform für kleine, unabhängige Aussteller fungieren, die man auf großen Veranstaltungen vergeblich suchen würde.

Der *WELTENwerker-Konvent* ist dabei bewusst nicht als High-End-Event angelegt, das mit großen Gamer-Messen konkurrieren möchte. Er versteht sich vielmehr als Treffpunkt aller Fans und Betreiber eines faszinierenden Hobbys. Besucher können hier einkaufen, schauen, staunen und natürlich auch spielen. Für jedes Themenfeld gibt es einen separaten Bereich, zusätzlich locken gemütliche Chill-Out-Zonen zum Ausruhen. Ob Aussteller oder Besucher, jedem bleibt genügend Raum zur eigenen Gestaltung.



Infos zur Veranstaltung gibt es unter www.weltenwerker.de.

Text: Karsten Dombrowski



Dein Schwert - 1000 Möglichkeiten



Wyvern Crafts

www.wyvern-larpshop.de



info@wyvern.de
/WyvernCrafts



Odenthaler Str. 339
51069 Köln

INTERVIEW

ELANE

„Es ist ein Abenteuer, und hell und dunkel gehören dazu“



Bild: Benjamin Noss (www.exec-design.de)

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

Zauberwelten: Ich habe gerade nachgeschaut, *Elane* war vor mehr als zehn Jahren schon einmal in der LARPzeit. Weil das aber schon ganz schön lange her ist, frisch doch bitte mal unser Gedächtnis auf – wer steckt hinter *Elane*?

Joran *Elane*: Hallo Karsten! Ich bin Joran *Elane*. Ich leihe unserer Musik meine Stimme. Ich spiele auch gern Whistles und Gitarre und übernehme darüber

hinaus unter meinem Label *Glenvore-Art* die kreativen Design-Arbeiten und viele Videoproduktionen für *Elane*. Skaldir, Nico und ich sind die Komponisten unserer Stücke.

Nico: Neben der Komposition kümmere ich mich im Wesentlichen um die Keyboards, die Programmierung und die Produktion. Klingt erst mal sehr elektronisch, muss es aber gar nicht immer sein, denn auch das orchestrale Arrangieren mag ich sehr gern. Ich kümmere mich außerdem um alles, was mit Kommunikation, Planung und Recht zu tun hat.

Skaldir: Ich bin hauptsächlich für Gitarren, Bass und Percussion zuständig und singe gemeinsam mit Nico die männlichen Vocals. Im Rahmen der Albumproduktion kann es vorkommen, dass ich einige weitere Instrumente einspiele, meistens sind mindestens Keyboards und Drums dabei.

In meinem Studio Kalthallen kümmere ich mich um die Sound-Technik hinter *Elane*-Releases.

Simon: Meine Leidenschaft gilt meinem Instrument, der Violine. Gelegentlich spiele ich auch Bratsche.

ZW: Seit wann gibt es Euch? Und was steckt hinter der Gründung? Ist irgendwer von Euch morgens aufgewacht und hat beschlossen Ich sollte mal eine Band gründen?

Joran: Skaldir und ich haben 2000 schon ein paar Songs zusammen aufgenommen. Die Intention und der Name *Elane* kamen mir 2001 auf einer Autofahrt in den Sinn. Als Skaldir und ich uns 2001 trafen, um einige alte Stücke aus meiner Pre-*Elane*-Ära aufzunehmen, entstand daraus unser erstes Demo *Der Nachtwald*. Das war die Geburtsstunde der Band. Ein Jahr später kamen dann Katrin, unsere frühere Violinistin, und Nico dazu. Skaldir verließ kurzzeitig die Band. Irgendwann zwischen 2002 und 2003 begannen wir mit den Arbeiten an unserem Debütalbum *The Fire of Glenvore*, das 2004 herauskam. Da war Skaldir dann glücklicherweise wieder fest mit dabei. Simon war in dem Jahr bereits als Gast an Bord und wurde später festes Mitglied unserer Band.

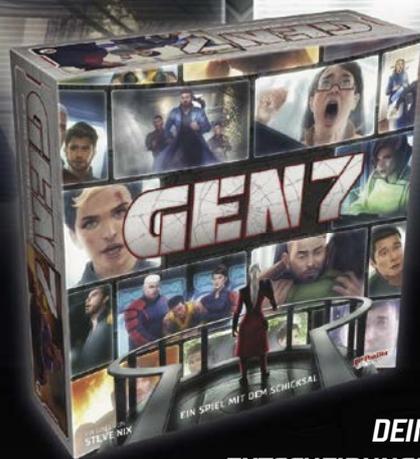
ZW: Das Thema Fantasy zieht sich durch all Eure Alben. Was fasziniert Euch daran?

Joran: Ich liebe Fantasy. Ich habe irgendwie das Gefühl, dass es meine Aufgabe im Leben ist, meinen Teil auf einigen Ebenen dazu beizutragen.

Nico: In den 1980ern habe ich es geliebt, mit meinen Freunden auf dem Dachboden *Hero Quest* oder *Das Schwarze Auge* zu spielen und habe später dann einige von Sierras Fantasy-Adventures aus der *King's Quest*-Reihe durchgespielt. Ich bekomme noch heute wohlige Gänsehaut, wenn ich

GEN7

EIN SPIEL MIT DEM SCHICKSAL



**DEINE
ENTSCHEIDUNGEN
BESTIMMEN DAS SPIEL.**



www.asmodee.de/gen7

mich an die Zeit erinnere. Außerdem bin ich mit *He-Man*, *Captain Future*, *Jan Tenner* und Co. großgeworden. Das sind sicherlich keine Fantasy-Marken im klassischen Sinne, aber sie enthalten im Kern das, was ich an Fantasy mag: die Verknüpfung zu anderen Genres. Noch heute finde ich es ansprechend, wenn Fantasy oder Phantastik als Begleiter in andere Genres mit einfließen. Das finde ich auch so toll an Kai Meyers Romanen, mit dem wir musikalisch viele Jahre zusammenarbeiten durften.

ZW: Kommen wir zu Eurem aktuellen Album Legends of Andor. Das basiert darauf, dass Ihr für das beliebte Brettspiel Die Legenden von Andor vor einiger Zeit atmosphärische Hintergrundsoundtracks entwickelt habt. Seid Ihr Fans des Brettspiels?

Joran: Ich war tief beeindruckt von der dichten Atmosphäre und den detailreichen Illustrationen des Spiels. Ich habe es mir gekauft, weil mich das Artwork und Design so begeistert hatten. Mit einem *Kennerpiel des Jahres* kann man wahrscheinlich auch nicht so viel falsch machen, dachte ich. Es macht wirklich wahnsinnig viel Spaß, die Welt von Andor zu erkunden. Inzwischen gibt es noch zwei weitere Teile und einige Erweiterungen. Man kann tatsächlich richtig gut in der Spielwelt *abtauchen* und in eine andere Welt eintreten.

Nico: Joran hat mich ebenfalls angesteckt. In diesem Fall ist das aber auch leicht. (lacht) *Die Legenden von Andor* basiert auf verschiedenen Missionen, *Legenden* genannt, und wer die erste Tutorial-Legende gespielt hat, weiß, wie schwer es ist, danach aufzuhören. Andor hat eine enorm große Sogwirkung und Langzeitfaszination, optisch, atmosphärisch und auch spielerisch.

ZW: Wie kam es zur Kooperation mit Michael Menzel, dem Autor des Spiels? Ist er auf Euch zugekommen? Oder Ihr auf ihn?

Joran: Ich wollte den mir damals noch unbekanntem Machern hinter dem Spiel meine Bewunderung ausdrücken und habe Kontakt über die Website aufgenommen. Nebenbei habe ich erwähnt, dass meine Band auch sehr Fantasy-affin ist. Und ganz rasch kam da ein sehr herzlicher Kontakt zu Micha zustande.

ZW: Wie kann ich mir eine solche Zusammenarbeit zwischen Spieleautor und Musikern vorstellen? Habt Ihr gemeinsam im Aufnahmestudio gesessen oder wie lief das ab?

Nico: Unsere erste Zusammenarbeit mit Michael Menzel hatten wir beim zweiten Teil der Spielereihe – *Reise in den Norden*. Er hatte eine sehr konkrete Vorstellung davon, welche Stimmung mit einem durchgehenden Langzeit-Musik- und Geräuschetrack entstehen sollte. Um uns in der Kompositionsphase zu unterstützen, schuf er für uns eine Skizze, an welcher Stelle die Stimmungskurve besonders hoch sein sollte, und wo die musikalische Intensität wieder nachlassen musste. Das hat wunderbar funktioniert.

Skaldir: Joran, Nico und ich haben dann zunächst allein komponiert und daraus die ersten Demoklänge im Studio produziert. Micha war gleich begeistert, hatte hier und da ganz konkrete Verbesserungsvorschläge, die wir dann zügig umsetzen konnten.

Joran: Beim zweiten Langzeit-Soundtrack, der als Gimmick der Andor-Bonus-Box beilag, haben wir das wieder genauso gemacht. Da waren wir – Micha und Elane – bereits ein eingespieltes Team. Unser jetziges Legends of Andor-Album war somit die Krönung unserer Zusammenarbeit, wenn man so will. Besonders toll finde ich, dass unser Musikalbum mit Michael Menzels Illustrationen geschmückt sein wird. Man kann sich sehr schnell in diesen wunderschönen Bildern *wegträumen*.

ZW: Die Andor-Soundtracks sind ja schon eine Weile veröffentlicht, nun habt Ihr daraus ein eigenständiges Album erstellt. Habt Ihr sie dafür einfach in Einzelstücke aufgeteilt oder worin unterscheidet es sich vom bisherigen Werk?

Nico: Die Longplay-Soundtracks sind stark ineinander verwoben. Genau das machte ihren Reiz aus, sie sind eben exakt auf das Spielerlebnis abgestimmt. Schon bei den Aufnahmen haben wir festgestellt, dass sich die verschiedenen Kapitel des Soundtracks ebenso gut als eigenständige Songs eignen würden. Uns war ja auch klar, dass nicht jeder Elane-Fan Spaß daran haben würde, seine Lieblingsstücke in einem einstündigen Longtrack zu suchen.

Skaldir: Da gab es aber noch eine Herausforderung. Bei einem Soundtrack müssen Gesang, Melodie und Produktion sich eher im Hintergrund halten, um nicht als störend vom Spieler wahrgenommen zu werden. So wollen es das Genre und der Zweck eines Soundtracks. Micha hat gro-

Ben Wert darauf gelegt, und das war auch genau richtig für unsere bisherigen Andor-Arbeiten. Für ein eigenständiges Elane-Album war uns nun wichtig, dass wir auf Basis der zwei langen Sound-Collagen eigenständige, separat genießbare Musikstücke schaffen, die spürbar mehr Songcharakter haben.

Nico: Wir haben auch viele bislang unveröffentlichte Stücke mit auf das Album genommen, die während des Kreativprozesses entstanden sind.

Joran: Es war erfüllend, diesem wunderbaren Soundtrack eine weitere Form zu verleihen. Dazu haben wir auch ganz neue Gesangsspuren und Instrumente aufgenommen.

ZW: *Ist Musik für Euch eigentlich ein Vollzeitjob? Oder was macht Ihr, wenn Ihr keine Songs komponiert, Stücke aufnehmt oder Auftritte absolviert?*

Nico: Wenn Du nicht gerade Stadien füllst oder ein Leben im Tourbus verbringst, empfiehlt sich definitiv ein *Brötchen-Job*. (lacht)

Joran: Ich habe mich voll der Kunst verschrieben: Komponieren, Nähen, Grafikdesignen und Gestalten. Unterstützen könnt Ihr mich auf www.patreon.com/Joranelane und bekommt dafür exklusive Geschenke und *Behind the Scenes*-Einblicke, insbesondere in mein Solo-Projekt und meine Kunst.

ZW: *Seid Ihr nur begeisterte Brettspieler oder könnt Ihr auch etwas mit Larp anfangen? Habt Ihr vielleicht sogar schon mal selbst mitgespielt?*

Joran: Ich habe einmal an einem Larp teilgenommen und empfand vieles als großartig, bin aber eher ein ruhiger Typ, der aus dem Hintergrund beobachtet und spielt.

Nico: Wir haben einmal auf der *RingCon* gespielt, und da war ich schon sehr baff, wie gut viele Kostüme aussehen. Wie viel Liebe zum Detail die meisten Cosplayer in ihren Look und die Performance legen, ist schon beeindruckend.

ZW: *Die Band Elane ist jetzt schon mehr als fünfzehn Jahre im Musikgeschäft. Wenn Ihr auf Eure gemeinsame Zeit zurückschaut, welche ist Eure liebste Erinnerung?*

Joran: Es gab immer wieder besonders emotionale Momente, zum Beispiel auf unseren Touren. Bereichernd ist auf jeden Fall, wie viele wundervolle Menschen man auf dem Weg anzieht und kennenlernt.

Nico: Bei mir sind vor allem die Touren in Erinnerung geblieben und das Erkunden fremder Städte – zwischen Bühnenaufbau und Konzertabend. Wir hatten ja auch einige Auftritte in europäischen Nachbarländern, das war immer sehr eindrucksvoll.

ZW: *In all der Zeit gab es sicher nicht nur Höhen, sondern auch Tiefen. Habt Ihr irgendwann daran gedacht aufzuhören? Falls ja, was hat Euch motiviert, doch weiterzumachen.*

Joran: Das habe ich. Es ist nicht immer leicht gewesen. Gerade früher gab es emotionale Differenzen, und es lagen oft Gesteinsbrocken auf unserem Weg. Irgendwie haben wir uns immer zusammengerauft, durchgehalten und wurden durch sehr tolle Zeiten und Erfahrungen belohnt. Es ist ein Abenteuer, und

hell und dunkel gehören dazu. Man kann lernen, optimal mit allem umzugehen.

ZW: *Erfolg im Musikgeschäft fällt nicht vom Himmel. Habt Ihr noch ein paar weise Worte für hoffnungsvolle Nachwuchsmusiker?*

Joran: Macht einfach Euer Ding mit Gelassenheit. Vergleicht Euch nicht mit anderen. Versucht, einen Traum zu leben, und der Weg ist das Ziel.

Nico: Bleibt authentisch und verbiegt Euch nicht künstlerisch. Das tun schon genug andere, und die sind wahnsinnig unsympathisch. (lacht)

ZW: *Wie geht es weiter mit Elane? Welche Pläne habt Ihr? Was wünscht Ihr Euch für die Zukunft?*

Nico: Wir möchten gern wieder weniger Zeit zwischen unseren Alben verstreichen lassen. Die Pause zwischen den beiden *Arca*-Alben, rund sechs Jahre, war für uns viel zu lang. Wir sprudeln gerade so richtig vor Ideen. Deshalb sind die Songs für das nächste Album – also das, das auf *Legends of Andor* folgt – schon alle fertig komponiert und als Demos aufgenommen.

Für die Zukunft wünsche ich mir, dass wir weiterhin Musik abseits von Konventionen produzieren. Wenn wir Lust auf ein Soundtrackalbum haben, dann machen wir das eben. Und danach dann wieder ein rockiges Fantasy-Folk-Album? Warum denn nicht? Alles ist erlaubt! Das ist für mich die Definition von Freiheit.

Joran: Ich wünsche allen Glück, Magie und Zufriedenheit. Musikalisch wünsche ich uns noch einen aufregend schönen Weg und viele gute Überraschungen.

Legends of Andor

Legends of Andor – Original Board Game Soundtrack ist eine Kooperation zwischen Elane und dem Spieleentwickler und Illustrator Michael Menzel. Es ist das sechste Studioalbum der Band und beschreibt Geschichten und Orte der phantastischen Welt von Andor. Die Stücke sind mal verträumt atmosphärisch, mal mittelalterlich-folkloristisch, orchestral-bombastisch oder auch sphärisch-treibend. Das Album erscheint als Download, Stream und CD-Version mit kunstvoll gestaltetem Booklet mit zahlreichen Illustrationen von Michael Menzel, aus dessen Hand ebenfalls das imposante Coverbild stammt.

Das Album erscheint am 11. Oktober 2019. Als Teaser und zur Verkürzung der Wartezeit wurden vorab drei Online-Singles als Download und Stream veröffentlicht: *The Vigilant Wood*, *River Narne* und *Theme from Journey to the North*.

www.elane-music.com



IMMERTREU

Goldene Zwanziger und Ganoven

Ein Verbrechergenie, das auf rätselhafte Weise verstorben ist, Gauner und Ganoven, die um sein Erbe kämpfen, und eine spannende Geschichte um alte Sünden, Rache und Verrat – wer Krimiabenteuer liebt und eine Zeitreise unternehmen möchte, dürfte beim Larp *Immertreu* bestens aufgehoben sein. Ein Wochenende lang, vom 13. bis 15. Dezember 2019, schlüpfen Teilnehmer im Haus Schnede, einem Herrenhaus in der Nähe Hamburgs, in historisch inspirierte Rollen.

Die Geschichte spielt in der faszinierenden und turbulenten Zeit der Weimarer Republik, mitten in den 1920er Jahren. Diese *Goldenen Zwanziger* werden bis heute mit einem einzigartigen und besonderen Flair verbunden. Nach den Schrecken des Ersten Weltkriegs und Krisen und

Revolutionsversuchen der Nachkriegszeit hatte sich die Situation in Deutschland wieder beruhigt. Die Menschen hungerten nach Unterhaltung und Erlebnissen, und dadurch erlebten Kunst und Kultur eine neue Blütezeit. Ebenso wie das Verbrechen ...

An diesem Punkt setzt *Immertreu* an, wenn es die Teilnehmer in das Verbrechermilieu der sogenannten *Ringvereine* eintauchen lässt. Diese Gaunervereinigungen hatten freundliche Namen wie *Immertreu*, *Hand in Hand* und *Glaube, Liebe, Hoffnung* und verkörperten nach außen einen ehrenhaften Anspruch. Sie waren als Zusammenschlüsse entlassener Strafgefangener entstanden, sollten eigentlich dazu dienen, ihre Mitglieder auf den Pfad der Tugend zu führen. Doch der Eintritt in ei-

nen solchen Ringverein war in der Regel eher ein Eintritt in die Unterwelt. Für eine Weile beherrschten diese gildenartig organisierten *Gentleman-Gauner* (als die sie sich selbst gerne sahen und inszenierten) die Unterwelt Berlins und vieler anderer Städte. Heutzutage sind die Ringvereine und ihre Mitglieder fast in Vergessenheit geraten, ebenso wie ihre oft brutalen und alles andere als *Gentleman-artigen* Verbrechen. In ihrer Blütezeit erlangten sie jedoch großen Ruhm und inspirierten zahlreiche Geschichten, die sie romantisierten oder verurteilten.

Jeder Teilnehmer schlüpft für das Wochenende in eine von den Veranstaltern vorbereitete Rolle aus dem Umfeld der Ringvereine, die zu einer von vier übergeordneten Fraktionen gehört. Bei dreien





Bild: Nabil Hanano

davon handelt es sich um Ganovenvereinigungen, zwischen denen ein Machtkampf um die Vorherrschaft über die Unterwelt tobt. Die vierte Gruppe bilden Persönlichkeiten der Berliner Gesellschaft aus Industrie, Wissenschaft und Kultur. Natürlich besteht auch bei ihnen ein Bezug zum kriminellen Milieu und sie haben Einfluss darauf, wer die Nachfolge des verstorbenen Verbrechergenies antreten wird.

Die Rollen sind zwar vorgegeben, sie können jedoch individuell interpretiert werden. Im Rahmen einiger vorgegebener Spielregeln und Richtlinien steht es den Mitspielern frei, wie sie handeln und in welche Richtung sie ihr Spiel vorantreiben. Vielleicht wollen sie das Rätsel um die Todesumstände des Verbrechergenies klären? Oder selbst zum neuen Boss werden? Oder Rache für ein lange zurückliegendes Unrecht nehmen? Egal, für was sie sich entscheiden, durch das Zusammenspiel aller Beteiligten soll eine spannende, gemeinsame Geschichte entstehen.

Das um die Jahrhundertwende entstandene Herrenhaus Haus Schnede in Salzhäusen dient als Event- und Seminarlocation und schafft den perfekten Rahmen für die Handlung. Die etwas luxuriösere Unterbringung als auf vielen anderen Larps hat allerdings ihren Preis. Die Teilnahme

am Event kostet, inklusive Unterbringung und Verpflegung, 450,- Euro.

Neben der Anmeldegebühr sind die Lust am kreativen Spiel und eine Begeisterung für die 1920er Jahre notwendig – und ein passendes Outfit. Aber keine Sorge, bei dessen Gestaltung steht das Team der Organisatoren den Teilnehmern bei Bedarf mit Tipps und Anregungen zur Seite. Es muss auch nicht absolut historisch korrekt sein, denn auch wenn die Handlung im Herbst des Jahres 1926 spielt, ist Immertreu kein Reenactmentevent. *Wir wollen zwar ein Gefühl für die Zeit vermitteln, aber der Schwerpunkt des Wochenendes liegt auf Drama, Leidenschaft, Intrigen und dem Aufeinanderprallen unterschiedlicher Persönlichkeiten*, erklärt das Orga-Team den Anspruch der Veranstaltung. *Das Ganze soll sich anfühlen, als wären die Teilnehmer Teil eines spannenden, historisch inspirierten Films.*

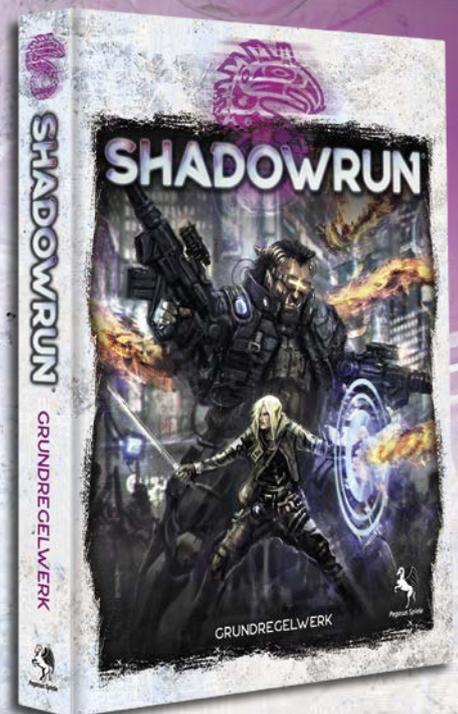
Wer selbst ausprobieren möchte, ob er das Zeug zum waschechten (Film-)Ganoven hat, sollte die Veranstaltung genauer unter die Lupe nehmen. Einige Resttickets waren bei Redaktionsschluss noch verfügbar. Infos zu Spiel und Anmeldeöglichkeiten gibt es unter www.immertreu-larp.de oder auf Facebook unter www.facebook.com/Immertreularp.

Text: Laura Richter

SHADOWRUN

SECHSTE WELT

DIE NEUE 6. EDITION
DES ERFOLGREICHEN
CYBERPUNK-
ROLLENSPIELS!



KOSTENLOSE SCHNELL-
STARTREGELN AUF
PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Spiele

DEM TOD EIN SCHNIIPPCHEN SCHLAGEN

Von *Shakes & Fidget* hat der eine oder andere Leser vermutlich schon gehört. Dabei handelt es sich ursprünglich um einen deutschsprachigen Webcomic aus der kreativen Feder von Oskar Pannier (Story, Text) und Marvin Clifford (Story, Zeichnungen), aus dem später das Online-Rollenspiel *Shakes & Fidget - The Game (Playa Games)* entstanden ist. Die Hauptfiguren sind der menschliche Krieger Shakes und der Gnomenmagier Fidget. Der Comic begann als Parodie auf *World of Warcraft*, seit der Veröffentlichung des gleichnamigen Browserspiels spielen die Comics aber in einer eigenständigen Welt und nehmen viele verschiedene Fantasywelten auf die Schippe. Was hat das mit Larp zu tun? Schon vor einer Weile kam unter Fans die Frage auf, ob und wie man in der Welt von *Shakes & Fidget* ein Live-Rollenspiel veranstalten könnte. In der *Zauberwelten*-Redaktion hat sich der erfahrene Larp-Veranstalter Tara Moritzen zu diesem Thema Gedanken gemacht.



Egal, ob Tavernenabend für mehrere Stunden oder ein mehrtägiges Abenteuerspiel voller Questen – an erster Stelle bei einer solchen Umsetzung sollte die Frage nach dem Wo stehen. Zur Umsetzung der mittelalterlich geprägten Welt von *Shakes & Fidget* gibt es in Deutschland zum Glück viele verschiedene Locations, die bereits ausgiebig bei Live-Rollenspiel-Veranstaltungen getestet wurden. Ein möglicher Startpunkt für die Suche nach dem passenden Spielort ist beispielsweise www.larplocations.de.

Das Besondere an *Shakes & Fidget*-Larp ist aber nicht die Welt, sondern es sind die ausgefallenen Questen und schrägen Charaktere (bzw. deren Handlungen). Spielleitung und Spieler sollten mit einem Augenzwinkern in das Larp starten. Der Weg ist das Ziel, der gemeinsame Spielspaß sollte vor dem Gewinnenwollen stehen. Möglichkeiten für skurrile Plots, verrückte Requisiten und Charaktere gibt es jedenfalls im Überfluss. Hier sind drei Plotideen für interessierte Orgas:

Grimms Märchen

Eine kunterbunte Sammlung von schrägen Ideen finden sich bei den Brüdern Grimm. Die SCs mussten ja unbedingt ein Portal berühren und treffen auf der anderen Seite die Märchenfiguren aus *Grimms Märchen* und müssen ihnen bei ihren Aufgaben unter die Arme greifen, wobei man die Märchen natürlich gerne umschreiben darf: Das Rotkäppchen könnte als Helferin der bösen Großmutter agieren, armen, unschuldigen Wölfen das Fell über die Ohren zieht; die weiße Hexe, gejagt von einem Geschwisterpaar, das auch die Ohren von einigen SCs (besonders Elfen) haben möchte.

Armee der Finsternis

Der Film *Armee der Finsternis* (1993, dritter Teil der *Tanz-der-Teufel*-Trilogie) birgt humorvolle Ideen, die SCs in den Kampf zweier rivalisierender Fürsten zu schicken. Die SCs landen auch hier in einer anderen Dimension. Ein Magier verspricht ihnen, sie in ihre eigene Welt zurückzusetzen, wenn sie das Buch *Necronomicon* finden. Doch ein kleiner Fehler erweckt die Armee der Toten zum Leben ...

Zweite Chance

Die SCs beteiligen sich an einer Schlacht und wachen mit tödlichen Verletzungen auf dem Schlachtfeld auf. Nach kurzer Zeit verstehen die Charaktere, dass sie sich auf dem Weg in das Totenreich befinden. Doch die Toten werden vom Fährmann nicht über den Fluss gebracht und so langsam wird es voll in der Zwischenwelt. Die Maschine, die für den Übergang benötigt wird, ist kaputt. Wenn die Charaktere clever sind, bieten sie ihre Hilfe an und vielleicht können sie die Maschi-



ne so umbauen, dass sie nicht in das Totenreich, sondern zurück zu den Lebenden gehen können. Letzteres könnte sicherlich zu lustigen Situationen führen.

Die einzelnen Plots können noch mit zahlreichen kleinen Questen, witzigen Requisiten (ohne Sinn) und außergewöhnlichen NSC-Charakteren gefüllt werden. Ideen gibt es in den Comics (www.shakes-and-fidget.com) und im Browsergame (www.sfgame.de).

Bei der Umsetzung einer Comic-Reihe in die reale Welt müssen sicherlich Abstriche gemacht werden. Dafür gibt es die Chance, im Larp viel tiefer in eine span-

nende Geschichte einzutauchen, als es beim Lesen der Comics oder beim Zocken möglich ist.

Sollte jemand Lust haben, eine der hier vorgestellten Ideen auf einem Shakes & Fidget-Larp umsetzen zu wollen, dann schreibt uns an team@zauberwelten-online.de. Wir würden uns bemühen, Euch zwecks Hintergrundinfos mit Marvin Clifford und Playa Games zusammenzubringen.

Text: Tara Moritzen

Marvin Clifford & Oskar Pannier

Shakes & Fidget

(Zauberfeder)

80 Seiten, 21 x 29,7 cm

veredeltes Hardcover

ISBN 978-3-938922-48-4

nur € 19,90

Limitierte Sonderauflage

80 Seiten plus 16 Zusatzseiten und Poster

21 x 29,7 cm, veredeltes Hardcover

ISBN 978-3-938922-47-7

nur € 24,90



NINAS LARP GUIDE

Einsteigerinfos in Videoform

Im normalen Leben ist Nina Brudegam Erzieherin in einer Grundschule, im Larp ist sie als Hexenjägerin, Ritterin oder Spielfrau (mit Gitarre) unterwegs – und auch mit ihrer Kamera. Anfang 2018 hat die 22-jährige Berlinerin damit begonnen, in ihrem Youtube-Kanal *Ninas Larp Guide* Videos über Larp zu veröffentlichen. Für die Zauberwelte befragte Tara Moritzen sie zu ihrer Motivation, ihrer Arbeitsweise und ihren Larp-Vorlieben.

Zauberwelt: Welche Idee steckt hinter Deinem Youtube-Kanal?

Nina Brudegam: Die Idee hinter Ninas Larp Guide war, Einsteigern eine Übersicht in Videoform zu liefern. Als ich vor drei Jahren mit Larp anfang, gab es so gut wie keinen deutschen Videocontent zum Thema. Als Einsteiger ist man total überfordert und hat tausend Fragen. Ich dachte dann: *Hey, ich probiere es jetzt einfach selbst und nehme das in die Hand*. Mittlerweile habe ich ein paar andere Kollegen auf Youtube-Deutschland. Es freut mich, dass das Thema Larp an Popularität gewinnt. Youtube ist eine der wichtigsten Plattformen im Internet. Genau aus diesem Grund versuche ich, meine Inhalte in Videoform an Einsteiger und andere Interessierte weiterzugeben.

ZW: Für Dein Konzept hast Du verschiedene Video-Kategorien erstellt. Welche Absicht steckt dahinter?

Nina: Grundlegend habe ich mit den Wiki-Videos begonnen – *Wiki* wie in der Lexikonplattform *Wikipedia*, nicht Wikinger. Das sind Videos, in denen ich Larp-Grundlagen wie einzelne Begriffe oder Konzepte erkläre. Aber mir war von Anfang an klar, dass ich auch über andere Bereiche, die zum



Larp gehören, sprechen will. Darum habe ich verschiedene Kategorien auf meinem Kanal eingeführt. Einerseits einfache Erklärvideos, andererseits Tutorials zum Nähen. Ab und zu erzähle ich einfach von meinen eigenen Erfahrungen oder zeige Produkte, die ich mir selbst gekauft oder in Kooperation mit einem Unternehmen erhalten habe. Egal, um welche Kategorie es geht: Es ist mir wichtig, meine eigene Meinung und Erfahrungen weiterzugeben. Was die Zuschauer dann damit machen, bleibt ihnen überlassen. Die Kategorien auf meinem Kanal sind als Orientierung gedacht. Nicht jeder sucht nach Nähanleitungen oder Con-Berichten. Mancher möchte einfach nur reines Wissen haben. So ist für jeden etwas dabei.

ZW: Wie entscheidest Du Dich für Deine Themen? Machst Du, was Dir gerade in den Sinn kommt? Gibt es einen langfristigen Plan? Bindest Du Deine Zuschauer ein?

Nina: Es gibt Themen, die ich von mir aus gerne zeigen will. Es gibt Themen wie zum Beispiel *Nachhaltigkeit*, die ich ab und zu ansprechen möchte.

Da mein Kanal aber aus der Idee entsprungen ist, Anfängern den Einstieg ins Larp zu erleichtern und ihnen eine Wissensgrundlage zu geben, frage ich ab und zu meine Zuschauer nach Themen, die sie beschäftigen und über die sie noch mehr wissen wollen.

Ich versuche, eine gute Balance zwischen Themen, die mich interessieren und die mir wichtig sind, und Themen, die meine Zuschauer sehen wollen, zu finden.

ZW: Wie lange sitzt Du an einem Beitrag und was musst Du dabei alles beachten, bevor das Video bei Youtube erscheint?

Nina: Das ist ganz unterschiedlich, je nachdem, um welches Thema es geht und

wie lang das Video wird. Die Vorbereitungs-, Dreh- und Bearbeitungszeit bei einem normalen rund fünfminütigen Video beträgt ungefähr drei bis vier Stunden.

Auf meinem Kanal finden sich aber auch andere Videos. So hat das Video vom *DrachenFest 2018* eine Länge von etwa 25 Minuten, und es hat bis zur Fertigstellung mehrere Tage gedauert. Man filmt ja immer viel mehr Material, von dem nur ein Bruchteil im fertigen Video zu sehen ist.

Man gewöhnt sich zwar mit der Zeit diese *Video-Routine* an, allerdings macht man trotzdem ständig Fehler. Manchmal vergisst man eine oder zwei Informationen oder artikuliert sie anders, als man es ursprünglich wollte. Eigentlich fällt mir in jedem Video nach dem Upload etwas auf, das ich eigentlich anders machen oder sagen wollte, aber ich denke mir dann immer: *Ich bin auch nur ein Mensch. Man kann nicht alles richtig und vor allem es nicht jedem Recht machen.*

Und dann ist da die Sache mit dem Datenschutz und der Kooperationskennzeichnung. Ich würde gern öfter auf Veranstaltungen filmen, nur leider kommt einem der Datenschutz oft in die Quere. Es gibt immer jemanden, der etwas dagegen hat, gefilmt zu werden – was ich natürlich respektiere.

Nicht jeder möchte im Internet landen. Und wenn man dann doch mal eine Kooperation mit Firmen hat, bleibt immer die Frage *Wie kennzeichne ich das jetzt noch mal genau?* Es gibt zwar Richtlinien, jedoch immer noch keine offiziellen Regeln ...

Also viele kleine Dinge, die man beachten muss, wenn man vorhat, ein Video zu drehen. (Für die, die immer behaupten, dass das so einfach wäre ... hihi)

ZW: Bist Du nicht nur im Bild, sondern auch für Kamera und Schnitt verantwortlich, oder gibt es Mitstreiter hinter den Kulissen?

Nina: Ja, grundsätzlich mache ich alles alleine. Skript schreiben, Kamera einstellen und Drehen, Schneiden, Thumbnails bearbeiten und hochladen.

Hier und da habe ich Hilfe von Freunden und von meinem Partner bekommen. Die müssen aber nur dann einspringen, wenn ich etwas nicht alleine machen kann.

ZW: Welche lustigen oder weniger lustigen Pannen sind Dir schon passiert?

Nina: Nervig sind natürlich die Momente, in denen man eine halbe Stunde Videomaterial aufgenommen hat, um dann festzu-



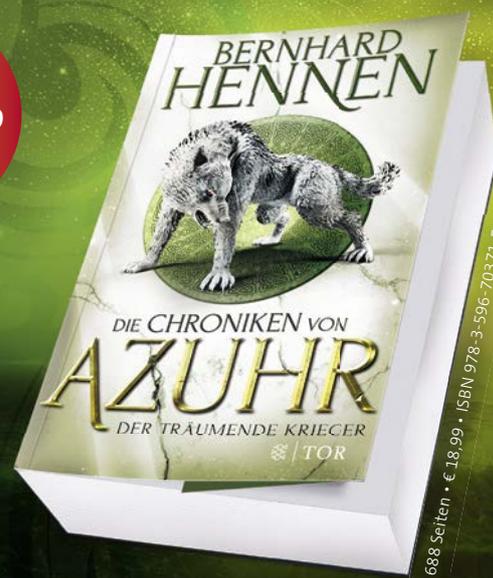
stellen, dass man nicht auf Aufnahme gedrückt oder das Mikro eingeschaltet hat. Aber so etwas passiert ...

ZW: Gab es Reaktionen von Zuschauern, die Dich besonders gefreut, überrascht oder geärgert haben?

Nina: Uff, natürlich kam schon alles vor. In 90 Prozent der Fälle bekomme ich sehr positive Rückmeldungen. Besonders von Larp-Einsteigern, die dankbar für meine Videos sind, aber auch von älteren Hasen, die es gut finden, dass Larp mittlerweile immer mehr Aufmerksamkeit bekommt,

BERNHARD HENNEN

Bestes Buch
Seraph 2019
für Band 1



688 Seiten • € 18,99 • ISBN 978-3-596-70371-5

Das große Finale
der Erfolgstrilogie



und sich freuen, dass wir Frischlinge einen erfrischenden Wind in das Hobby bringen.

Natürlich haben mich auch schon negative Kommentare erreicht. Oft handelt es sich dabei zwar nur um eine andere Meinung des Zuschauers, der meine Meinung nicht unbedingt akzeptieren will, aber ich habe auch schon ein-, zweimal wirklich beleidigende Kommentare bekommen. Auf so etwas versuche ich, in der Regel gar nicht einzugehen. Klar, konstruktiv zu diskutieren ist nicht leicht, dennoch versuche ich, mit meinen Zuschauern und deren Meinungen respektvoll umzugehen. Im Gegenzug erwarte ich das aber auch. Die Welt ist bunt, und so sind es auch die Meinungen. Wir sollten uns öfters an die eigene Nase fassen und reflektieren, wie wir auf andere wirken. Dann kann sich ein respektvolles Miteinander entwickeln – und natürlich gilt das für das Larp auch.

ZW: Gibst Du nur Deine Erfahrungen aus Sicht als SC wieder? Oder bist Du auch als NSC auf Cons?

Nina: Aktuell spreche ich nur aus meinen Erfahrungen als Spielerin heraus. Im Herbst werde ich allerdings zum ersten Mal eine NSC-Rolle spielen. Bis jetzt hatte ich immer großen Respekt davor, als NSC auf ein Con zu gehen. Das ist meinem Biorhythmus geschuldet. NSCs leisten viel und schlafen meist wenig beziehungsweise gehen spät ins Bett. Meine erste NSC-Rolle ist unter anderem aus einem meiner SC-Charaktere entstanden. Die Rolle werde ich als NSC über mehrere Cons bespielen. Ich bin gespannt wie ein Bogen!

ZW: Wo wir gerade bei Deinen Erfahrungen als Spielerin sind – was war für Dich

die größte Herausforderung im Rahmen eines Cons?

Nina: Out-time war meine größte Herausforderung auf jeden Fall das Drachenfest 2018. Wir erinnern uns: Lasersonne, 40 Grad und keine Abkühlung in Sicht – und Nina sitzt im Lager mit einer Lungenentzündung. Das habe ich allerdings erst nach dem Con erfahren, bis dahin dachte ich, ich hätte einfach nur Husten. Jeder Gang zur Toilette, jeder Gang in die Stadt oder zum Wasserholen erforderte viel Energie.

In-time hatte ich einige Herausforderungen, die nicht miteinander vergleichbar sind. Aber die häufigste Ursache für Herausforderungen im Spiel ist die Schüchternheit. Das erste magische Ritual, der erste gespielte Akzent oder einfach das erste Mal Konfliktspiel. Mit jedem Con wird man gelassener. Aber natürlich ist alles Neue, alles, was man vorher noch nie ausprobiert hat, erstmal eine Herausforderung. Aber ich habe gelernt: Einfach machen! Wenn es blöd ist, kann man es danach immer noch sein lassen.

ZW: Welche Rollen würden Dich (noch) reizen?

Nina: Was mich schon immer gereizt hat, sind magiebegabte Charaktere. Ich habe schon verschiedene Konzepte ausprobiert, bis jetzt haben sie mir dann auf dem Con aber keinen Spaß gemacht. Genau deshalb könnte ich mir vorstellen, genauso ein Konzept als NSC auszuprobieren, die böse Hexe zum Beispiel. Ein weiteres Konzept, das ich ausprobieren will und das auch für nächstes Jahr geplant ist, ist eine Elfe im

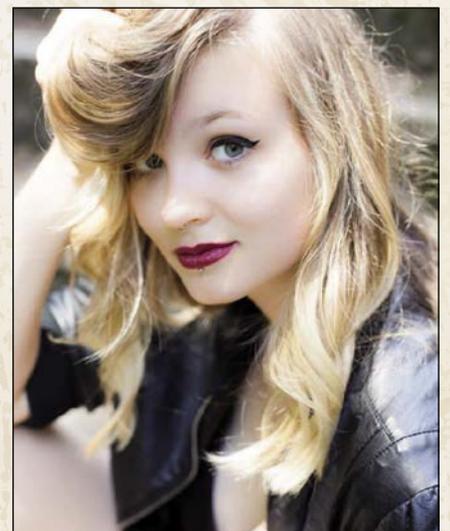
orientalischen Stil, die als Spielfrau mit ihrer Klumpfe umherzieht.

ZW: Was machst Du, wenn Du einmal nicht auf einem Con bist?

Nina: In meiner Freizeit? Natürlich Nähe und bastle ich ungemein viel fürs Larp. In der Hauptsaison nimmt das den Großteil meiner Freizeit ein. Unter Druck bin ich einfach viel kreativer – deshalb in der Saison und nicht außerhalb ... Und wenn ich in der restlichen Freizeit nicht gerade Sport mache oder Videos drehe, gehe ich unglaublich gerne in die Natur. Ich denke, das ist für mich der heilendste Aspekt meiner Freizeit. Ich könnte mich stundenlang in einem Wald aufhalten und die Ruhe und den Einklang genießen. Wenn das Wetter dann doch mal besonders schlecht ist, nutzen meine Freunde und ich die Zeit zum Pen and Paper- oder Brettspiele-Spielen.

ZW: Schon Pläne, wie es mit Ninas Larp Guide weitergeht?

Nina: Grundsätzlich bin ich schon mal total froh, wie sich der Kanal entwickelt hat. Ninas Larp Guide ist in einem Jahr so gewachsen, das hätte ich nie geglaubt. Besonders die vielen Nachrichten der Dankbarkeit motivieren mich ungemein. Für die Zukunft sind auf jeden Fall Streams geplant, in denen ich gemeinsam mit anderen Larpern über die verschiedensten Themen spreche. Ich möchte aber auch mehr Eindrücke von Veranstaltungen liefern – als Neuling kann man sich unter Larp ja die verrücktesten Dinge oder eben nichts vorstellen. Und zu guter Letzt möchte ich einen Einblick in die Spielerszene geben, Konzepte vorstellen – vielleicht auch einmal zeigen, wie Veranstalter arbeiten. Kurz gesagt, zeigen: *Das ist Larp.*



Dein Wegweiser ins Abenteuer



WWW.LARPZEIT.DE

CONQUEST 2020

05.08. BIS 09.08.2020

RITTERGUT BROKELOH



WELTGRÖSSTES
LIVE-ROLLENSPIEL

[www.LIVE-ADVENTURE.DE](http://www.live-adventure.de)