

# Zauberwelten

Sexy Exorzisten

**Black Bird Academy**

Episch und Düster

**Final Fantasy XVI**

Mittelerde-Rollenspiel

**Der Eine Ring**

Dark-Fantasy-Reihe

**The Spook's**

Histo-Fantasy-Larp

**Die Wolfsjagd**

Militärakademie für Drachenreiter

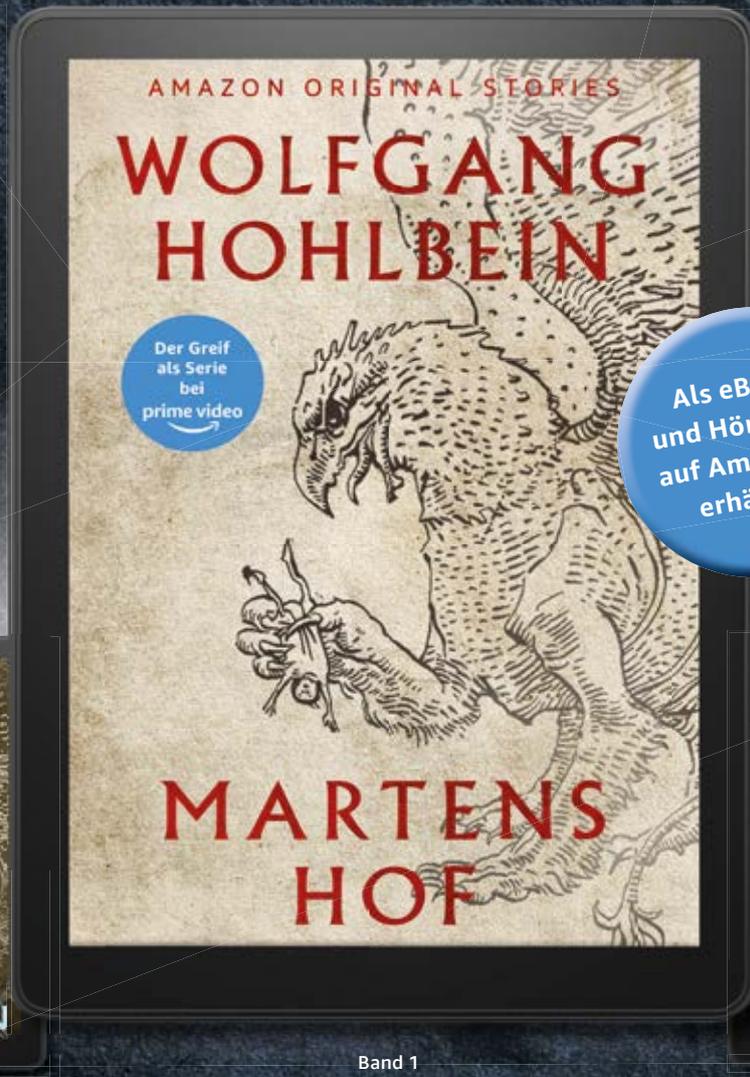
**Flammengeküsst**

u. v. m.

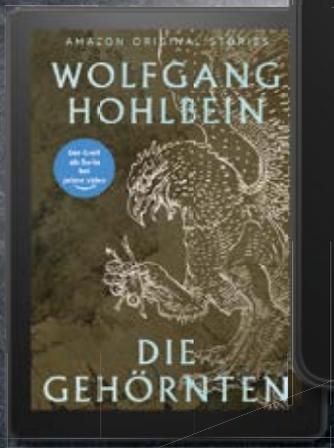
# Monster, Magier, Märchenwelten

DER GREIF IST ZURÜCK: DIE NEUE SERIE VOM MEISTER  
DER DEUTSCHSPRACHIGEN FANTASY-LITERATUR

# WOLFGANG HOHLBEIN



Band 1



Band 2



Band 3

Als eBooks  
und Hörbücher  
auf Amazon.de  
erhältlich

FESSELNDE KURZGESCHICHTEN AUS DER  
FANTASTISCHEN WELT DES SCHWARZEN TURMS

Enthalten in einer Kindle Unlimited- oder  
Amazon Prime-Mitgliedschaft



AMAZON ORIGINAL STORIES

## DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –  
Vorschau Frühjahr/ Sommer 2023 ..... 3

Bloodbowl 3 –  
Freundschaftliches Blutvergießen ..... 4



Final Fantasy 16 – Episch und Düster ..... 6

Metroid Prime Remastered –  
Es kam aus dem Nichts ..... 8

## SPIELWELTEN

Der Eine Ring – Rollenspiel-  
Abenteuer in Mittel Erde ..... 11

Andor – Die ewige Kälte ..... 12

Das Geisterfest –  
Mord im mittelalterlichen China ..... 13

## SINNESWELTEN

Kurz vorgestellt + FB-Verlosung ..... 14

Rezensionen: Dunkelhobbit Dark Folk,  
Titanias Töchter,  
Auenland und Dusterwald ..... 15

Magiertürme in der Fantasy –  
Zwischen Einsamkeit und Größenwahn ..... 16

Black Bird Academy – Sexy Exorzisten ..... 18



Kurz vorgestellt ..... 20

Flammengeküsst – Knisternde Spannung,  
große Gefühle und Drachen! ..... 21

Das Necronomnomnom:  
Yigs Schlangenudding ..... 25

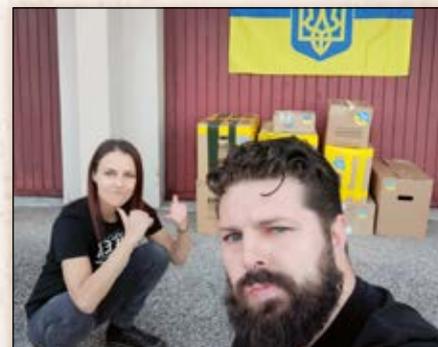
The Spooks – Dark-Fantasy-Reihe ..... 29

Kurz vorgestellt ..... 30

WunderZeilen – Von Buch-Erlebniswelten  
zum Kleinverlag ..... 31

## LARPWELTEN

Tactical Krtek –  
Ukraine-Hilfe von Larpnern für Larper ... 34



Larp in den Ferien –  
Jugendförderung mit Polsterwaffe ..... 36

Die Wolfsjagd – Histo-Fantasy-Larp ..... 39



## Impressum

### Herausgeber und Verlag

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

### Chefredakteur

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

### Lektorat

Anja Grevener

### Art Director

Christian Schmal

### Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

### Autoren dieser Ausgabe

Karsten Dombrowski, Marc Haarmann, Hagen Haas,  
Jennifer Herold, Tara Moritzen, Tobias Radloff,  
Mary Stormhouse, Mhàire Stritter

### Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

### Titelbild

Das Titelbild ist inspiriert von der Romanreihe *Black Bird Academy*, zur Verfügung gestellt vom *Penhaligon Verlag*.

## 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.

# BLOOD BOWL 3

## Freundschaftliches Blutvergießen



*Games Workshop* hat schon so einige Spin-offs zu seinen Hauptserien veröffentlicht und jedes davon hat seinen eigenen Charme. Eines der skurrilsten davon ist sicherlich die Tabletop-Fassung des Fantasy-American-Footballspiels *Blood Bowl*. Im Februar erhielt die Videospielumsetzung der beliebten Rundenstrategie nach knapp acht Jahren ihren dritten Ableger.

*Blood Bowl* inszeniert sich als eine übertrieben brutale Version des American Footballs, aber die Teams bestehen aus den bekanntesten *Warhammer*-Fantasy-Rassen: Orks, Schwarzorks, Goblins, Elfen, Menschen, Skaven, Trolle und dem Chaos (des Gottes Nurgle). Letzteres ist natürlich vorprogrammiert, wenn sich Wesen, die sich normalerweise auf dem Schlachtfeld gegenseitig die Schwerter in die Magengrube rammen, plötzlich auf einem Spielfeld begegnen.

Insgesamt gibt es zwölf Rassen mit eigenen Teams und jede hat Vor- und Nachteile, die das taktische Vorgehen während des Matches bestimmen.

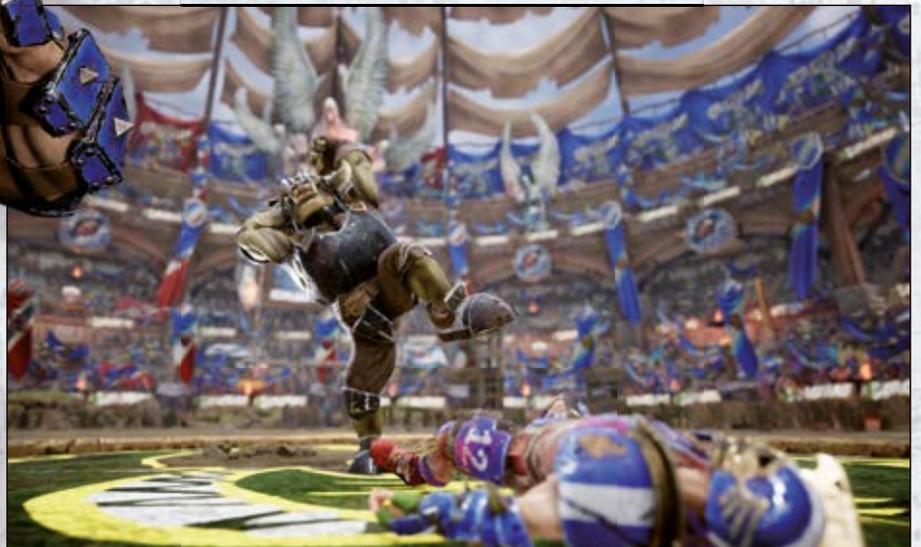
Wer gegen menschliche Spieler antritt und sich sein eigenes Team zusammenstellen möchte, sollte auf eine ausgewogene Mischung aller Rassen in seinem Team Wert legen. Für den Anfang und um sich ein Bild vom Gameplay zu machen, reichen die vorgefertigten Teams, die uns *Cyanide* zur Verfügung stellt.

### Das Spiel

Das Prinzip von *Blood Bowl* lässt sich einfach zusammenfassen, Einsteiger können sich die Grundlagen auch in detaillierten Tutorials erklären lassen: Zwei Mannschaften mit zu Beginn maximal elf Spielern versuchen, innerhalb von acht Zügen den Ball in die Touchdownzone des gegnerischen Teams zu befördern. Hat eine der beiden Mannschaften Erfolg, gibt es einen Punkt für das Team. Anschließend beginnt die zweite Halbzeit mit ebenfalls acht Zügen.

Jede Spielfigur hat dabei fünf Werte, die bestimmen, wie gut sie sich auf dem Rasen schlägt. Abhängig vom Zufall und der Verfassung der Figur entscheidet sich, ob sie durch Aktionen des Gegners Verletzungen davonträgt und möglicherweise mit ins nächste Spiel nimmt.

Zu Beginn des Matches wird der Teamwert der Mannschaften miteinander verglichen. Das unterlegene Team kann einen Bonus aktivieren, um für die Dauer



# FINAL FANTASY XVI

## Episch und Duster

Square Enix hat sich noch nie gescheut, in ihrer *Final Fantasy*-Reihe düstere politische Themen anzusprechen, und im sechzehnten Teil lässt sich der Entwickler von Serien wie *Game of Thrones* oder Spielen wie *The Witcher* inspirieren. Produzent Naoki Yoshida war unter anderem für das überaus erfolgreiche *Final Fantasy 14* verantwortlich.

Was uns im für Juni angekündigten *Final Fantasy 16* genau erwartet, erfahrt Ihr in dieser Vorschau.

Wenn ein neuer Final-Fantasy-Titel angekündigt wird, kann man sich fast blind darauf verlassen, dass er sich drastisch vom Vorgänger unterscheiden wird. Tatsächlich erzählt jeder Ableger eine eigenständige Geschichte in einer neuen Welt mit komplett neuen Charakteren. Ausnahmen waren bislang nur *Final Fantasy X* und *X-2*, die *Final Fantasy XIII*-Trilogie und die Onlineableger *Final Fantasy 11* und *14*. Wenn Square Enix also eine neue Zahl hinter den Titel setzt, können wir uns auf eine völlig neue Geschichte freuen, ohne dafür die Vorgänger kennen zu müssen.

Diesmal geht es um die Welt Valisthea, die aufgrund der zuneigehenden Ressource Äther in einer schweren Energiekrise steckt. Dabei gab es in dieser Welt einst eine

fortschrittliche Kultur, aber nach deren Untergang leben die Menschen in einem finsternen, ans Mittelalter erinnernden Zeitalter, in dem die verbliebenen Reiche um die schwindenden Äther-Reste kämpfen.

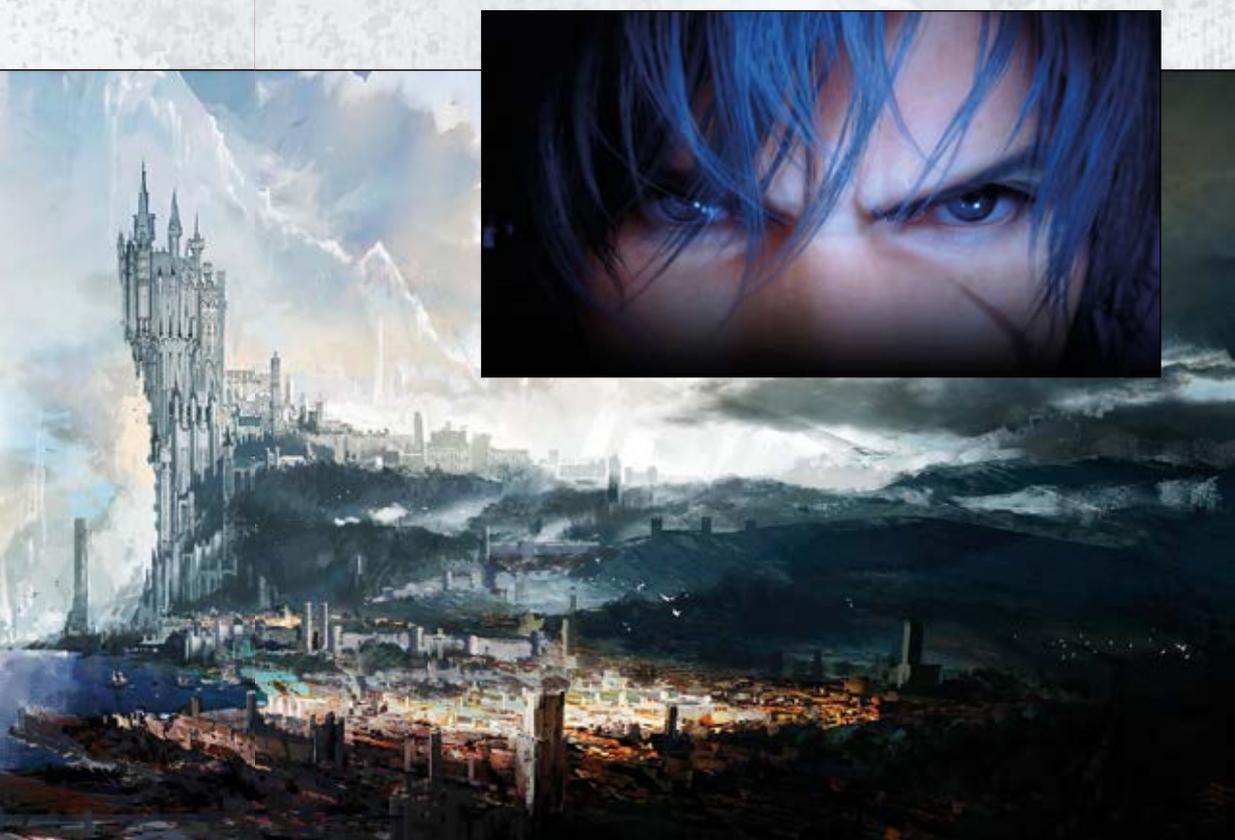
### Einzelkämpfer

Wir spielen Clive Rosfield aus dem Großherzogtum Rosaria. Als Erstgeborener hätte er eigentlich Anspruch auf den Thron gehabt, aber diese Aufgabe wurde seinem jüngeren Bruder Joshua zuteil, da dieser gegen seinen Willen zum Dominus des Espers *Phoenix* und damit zur Zielscheibe der verfeindeten Reiche wurde. Die Domini können die mächtigen gottähnlichen Esper beschwören und sich ihre Kräfte zu eigen machen. Clive schwört, seinen kleinen Bruder zu beschützen. Zur Seite steht ihnen ihre Freundin Jill Warrick. Viel ist über die Geschichte noch nicht bekannt,

aber was wir wissen, ist, dass Clives Reise schließlich von Rache getrieben sein wird. Diese Reise wird uns über eine lange Zeitspanne von seinen Teenagerjahren bis in seine 30er begleiten.

Er ist der zentrale Charakter des Spiels, den man die meiste Zeit spielen wird. Das bedeutet nicht, dass wir alleine kämpfen. Zum einen haben wir unseren treuen Wolfshund Torgal, den wir auf Gegner hetzen oder von dem wir uns heilen lassen können. Zum anderen begleiten uns im Lauf des Spiels unterschiedliche Nebenfiguren, die uns im Kampf zur Seite stehen.

Dann gibt es noch die Esper. Als sogenannter *Träger* hat Clive im Kampf zunächst Zugriff auf die Kräfte von bis zu drei Espern gleichzeitig, deren Elementarkräfte wir uns zunutze machen können. Später sollen weitere dazu kommen. Damit diese nicht zu stark sind, haben sie je-



# DER EINE RING

## Rollenspiel-Abenteuer in Mittelerte



Das Hardcover-Buch ist ebenso Spielanleitung wie Hintergrundwerk. Es bietet auf 240 Seiten alle Regeln, die für das Spiel benötigt werden, und liefert jede Menge Informationen rund um die bespielte Welt, besondere Ereignisse und Persönlichkeiten, aber auch die unterschiedlichen Kulturen. Auch umfangreiche Ratschläge für den Spielleiter sind enthalten, die dabei unterstützen, die Welt von Mittelerte zum Leben zu erwecken. Ein vollständiges Abenteuer ist ebenfalls Teil des Buchs.

Es gibt für *Der Eine Ring* zusätzlich besondere Würfelsätze, die separat erhältlich sind. Sie bestehen aus sechsseitigen und zwölfseitigen Würfeln, bei denen einige Zahlen durch Symbole oder Runen ausgetauscht wurden, die besondere Bedeutungen für die Würfelproben haben. Normale Würfel lassen sich aber ebenso einsetzen.

Endlose Fertigkeitentabellen und Würfelorgien gibt es sowieso nicht, der spielerische Fokus liegt klar auf dem Erzählen der gemeinsamen Geschichte. Würfelproben soll der Spielleiter nur dann einfordern, wenn die Möglichkeit besteht, dass eine von den Spielern gewählte Aktion scheitern könnte und sie außerdem entweder gefährlich ist, es darum geht, verborgenes Wissen zu erlangen, oder sie darauf abzielt, vom Spielleiter gesteuerte, unkooperative Figuren zu beeinflussen.

Sehr klar ist das Spiel in der Unterteilung der Handlung in Abenteuerphasen und sogenannte Gefährtenphasen. Während in ersteren das dramatische Abenteuergeschehen im Vordergrund steht, beschäftigen sich letztere mit Freizeitaktivitäten und Beziehungen. Das gibt dem Bedürfnis vieler Spieler Raum, soziale Erlebnisse ihrer Charaktere zu bespielen. Es sorgt durch die klare Abgrenzung aber auch dafür, dass dramatische Erlebnisse nicht durch überlange Einkaufsbummel beim Rüstungshändler oder die spontane Organisation eines Gesangswettstreits unterbrochen werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Der Eine Ring* die Essenz von J. R. R. Tolkiens Mittelerte gut einfängt und das Gefühl vermittelt, Teil einer epischen Geschichte zu sein und die Aufregung und Gefahr eines dramatischen Zeitalters zu erleben.

Text: Karsten Dombrowski

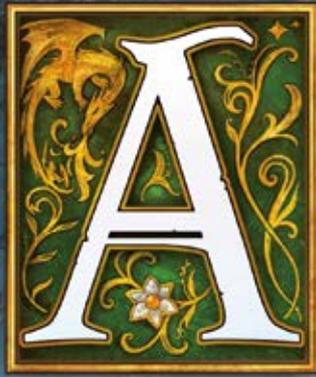
Bilder: Truant

*Zwanzig Jahre nach dem Tod des Drachen Smaug und dem Untergang der Orkarmee in der Schlacht der fünf Heere scheint für Mittelerte eine friedlichere Zeit angebrochen zu sein. Doch in den einsamen Weiten Eriadors brauen sich unheilvolle Geschehnisse zusammen, und im Verborgenen wartet ein dunkler Schatten aus alter Zeit darauf, nach neuer Macht zu greifen.*

Basierend auf den Werken von J. R. R. Tolkien spielt *Der Eine Ring* in der Zeit zwischen *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe*. Das Pen&P-Paper-Rollenspiel bietet den Spielern die Möglichkeit, die komplexe Welt von Mittelerte – insbesondere den verlassenenen, von Ruinen bedeckten Landstrich Eriador – zu erkunden, und dabei spannende Abenteuer zu erleben.

Bereits die 2011 erschienene, preisgekrönte erste Edition zeichnete sich durch gut durchdachte Regeln und eine große Detailverliebtheit aus. In der zweiten Edition wurden diese nun noch einmal verfeinert und gestrafft und mit einem neuen, stimmungsvollen Design versehen. Auf Deutsch ist sie Ende März 2023 bei *Truant Spiele* erschienen.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR



## Die ewige Kälte

*Die Katastrophe, die über das Königreich Andor hereingebrochen ist, ist nichts für Frostbeulen: Eisige Kälte hat sich im ganzen Land breitgemacht und alles ist von einer dichten Schneedecke überzogen. Um herauszufinden, wer hinter dieser magischen Bedrohung steckt, müssen sich Andors Helden auf eine abenteuerliche Reise begeben – voller Gefahren, Herausforderungen und schrecklichen Gegnern.*

Seit 2012 begeistert das kooperative Brettspiel *Die Legenden von Andor* von Michael Menzel Kritiker und Spielefans gleichermaßen. Allein das Grundspiel, das 2013 den Preis *Kennerpiel des Jahres* gewonnen hat, konnte der *Kosmos-Verlag* mehrere Hunderttausend Mal verkaufen. Die vielen Fans durften sich zudem an zwei Fortsetzungen, verschiedenen Erweiterungen, Spieleablegern und sogar Roman-, Graphic Novel- und Hörbuchumsetzungen erfreuen. Dazu kommen unzählige selbst erstellte Legenden der Fan-Gemeinde, die im offiziellen Forum der Andor-Homepage ([legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de)) zur Verfügung gestellt werden. Knapp sechs Jahre nach der Veröffentlichung des letzten Andor-Spiels von Michael Menzel gibt es von ihm eine neue Ergänzung der Andor-Welt: *Die Legenden von Andor – Die ewige Kälte*, ein komplett eigenständiges Spiel,

das sich ohne das Grundspiel oder andere Produkte der Andor-Familie spielen lässt.

Um das Königreich vor der Kälte zu retten, müssen die Spieler die Heldenfiguren übernehmen und gemeinsam vier Szenarien – Legenden genannt – absolvieren. Eine gut strukturierte Losspiel-Anleitung führt dabei auch Neulinge schnell in die Grundmechaniken ein. Drei der Heldenfiguren – der Krieger Thorn, der Zwerg Kram und die Zauberin Eara – sind bereits aus dem Grundspiel bekannt. Als Ersatz für die Bogenschützin Chada stößt Tenaya zu ihnen, eine Wächterin des Feuers aus Hadria. Diese kann mit Hilfe von Brennholz nicht nur Feuer entfachen, sondern dieses auch mit sich führen. Eine Fähigkeit, die sich in der Kälte als ziemlich wichtig erweist. Die Geschlechter der Figuren können getauscht werden, von allen Helden gibt es eine männliche und eine weibliche Version. Zusätzlich gibt es mit dem Flederfuchs, einer Mischung aus Fuchs und Fledermaus, einen tierischen Begleiter für die Helden, der weitere nützliche Fertigkeiten mitbringt.

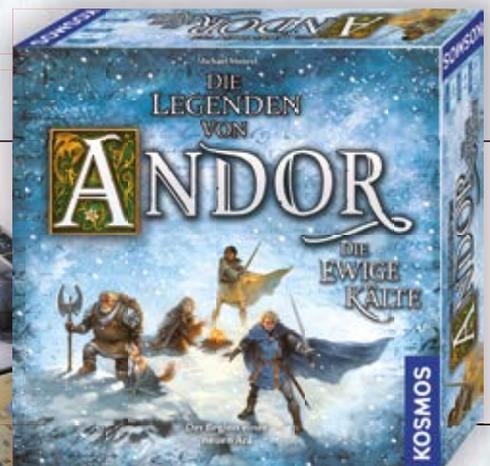
Weitere Neuerungen sind die Eis- und Schneepfättchen, die das Spielfeld bedecken und unter denen sich nützliche Gegenstände, aber auch unangenehme Ereignisse finden lassen. Die Eisplättchen

haben zudem die Besonderheit, dass sie einbrechen können.

Die Herausforderungen in den einzelnen Legenden sind gut ausbalanciert und erfordern von den Spielern sowohl taktisches Geschick als auch Mut ... und Würfelglück.

Insgesamt ist *Legenden von Andor – Die ewige Kälte* ein gelungenes Spiel, mit dem sich wieder spannende Stunden in der Welt von Andor verbringen lassen. Das zugrundeliegende Thema der Kälte ist in vielen Spieldetails umgesetzt und die Illustrationen von Michael Menzel vermitteln optisch eine stimmungsvolle winterliche Atmosphäre – auch wenn diese naturgemäß etwas weiß- und blaulastig ist. Dass in der Spielbox nur vier Legenden enthalten sind, ist zwar etwas schade, es ist aber zu hoffen, dass auch zu diesem neuen Mitglied der Andor-Familie schon bald zahlreiche Fan-Legenden entstehen werden. Auf Fortsetzungen und Erweiterungen dürfen wir uns hoffentlich freuen, schließlich trägt das Spiel den verheißungsvollen Untertitel *Der Beginn einer neuen Ära*.

Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: Michael Menzel/Kosmos Verlag



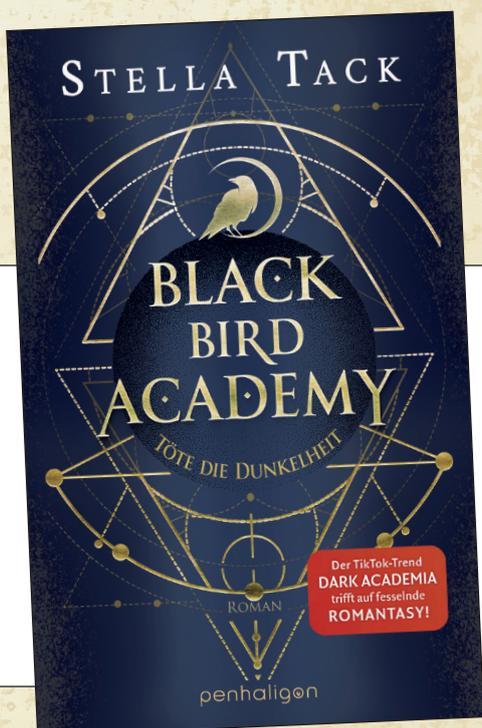
# BLACK BIRD ACADEMY

## Sexy Exorzisten

Stella Tack hat mit actionreichen Romantasy-Geschichten für Jugendliche und junge Erwachsene die Herzen Tausender Leseratten erobert und schaffte es schon mehrfach auf die *SPIEGEL*-Bestsellerliste. Mit ihrer neuen Buchreihe *Black Bird Academy* wagt sie sich an fantastische Literatur für Erwachsene. Worum es darin geht und wie sich diese Reihe von ihren bisherigen Arbeiten unterscheidet, soll im Folgenden beleuchtet werden.

Mit dem Fantasy-Genre fühlte sich Stella schon lange sehr verbunden, hat sie als Kind und Jugendliche doch fast nur Fantasy-Bücher gelesen. *Fantasie beflügelt einen Aspekt meiner Seele, der sehr tief geht und ohne den ich auch nicht vollständig wäre*, verrät sie im Interview mit Zauberwelten.

*Töte die Dunkelheit*, der Auftakt der *Black Bird Academy*-Reihe führt die Leser in eine düstere und bedrohliche Version unserer Welt, in der Dämonen real sind und von Menschen Besitz ergreifen können. Genau das ist der Protagonistin Leaf Young passiert, die eines Tages im Kerker der namensgebenden Black Bird Academy in New York erwacht, einer Bildungseinrichtung für Exorzisten. Im Gegensatz zu anderen Besessenen hat sie die Kontrolle über ihren Körper behalten und erhält von der Academy das Angebot, zur Exorzistin ausgebildet zu werden, um ihre Freiheit zu-



### Stella Tack Black Bird Academy Töte die Dunkelheit

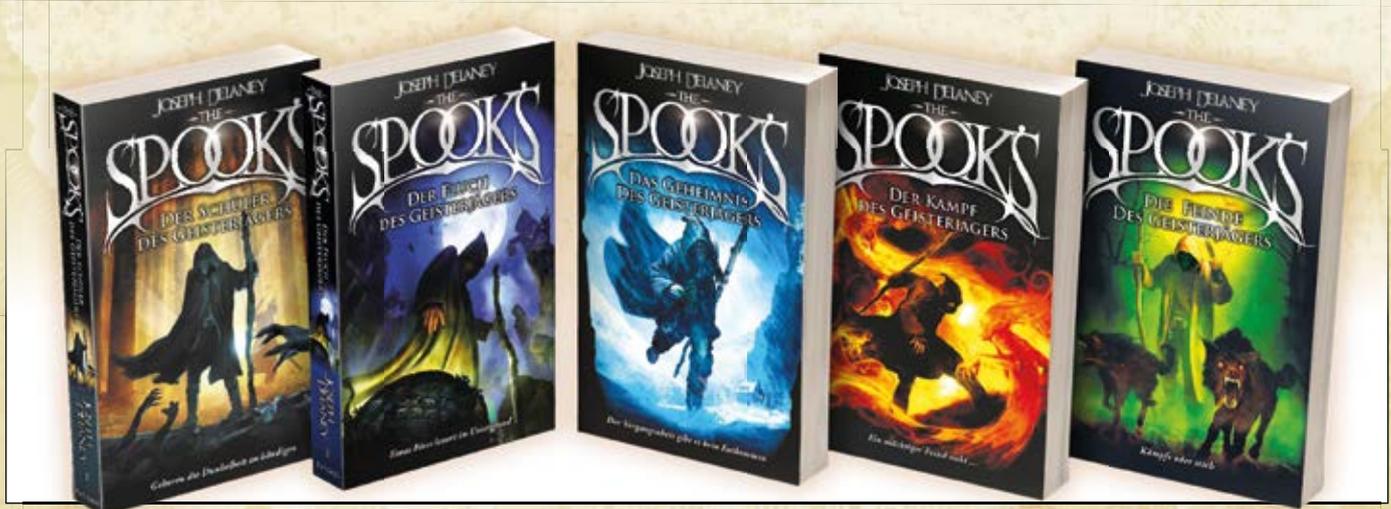
Die Black Bird Academy ist ein Ort, der seinesgleichen sucht. An dieser dunklen Schule werden Exorzisten ausgebildet, deren Aufgabe es ist, die Menschheit vor Dämonen zu beschützen. Ein Weg, den auch die angehende Exorzistin Leaf Young eingeschlagen hat, wenn auch nicht ganz freiwillig.

Penhaligon Verlag · 624 Seiten · ISBN 978-3764532826 · 16,- Euro

# THE SPOOKS

## Fortsetzung der Dark-Fantasy-Reihe

Als Lehrling des Spooks ist es Toms erste Pflicht, die Grafschaft vor der Dunkelheit zu schützen. Nun jedoch benötigt seine Mutter Hilfe in ihrer Heimat Griechenland, um sich gegen eine der alten Gottheiten, der Ordeen, zu wehren. Doch welches Geheimnis verbirgt sie vor Tom? Bald wird klar, dass nur eine mächtige Armee – geschmiedet aus unerwünschten Bündnissen – der Ordeen entgegentreten kann, um Leid und Verwüstung zu verhindern. Aber welche Opfer müssen im Kampf gegen die Dunkelheit gebracht werden?



Das Opfer des Geisterjägers, der gerade erschienene sechste Band der Jugendbuchreihe *The Spook's*, bietet seinen Lesern eine temporeiche Abenteuergeschichte mit einem Hauch von Grusel.

Die Grundidee: Im mittelalterlichen Europa treiben übernatürliche Mächte ihr Unwesen und werden von Geisterjägern, genannt Spooks, in Schach gehalten. Zentrale Figur der Bücher ist der junge Thomas J. Ward, genannt Tom, der die wichtigste Voraussetzung hat, diesen Beruf zu ergreifen: Er ist der siebte Sohn eines siebten Sohns und hat deshalb die Fähigkeit, Geister zu sehen und übernatürliche Wesen zu bekämpfen. Von seinem Lehrmeister John Gregory, dem örtlichen Spook, erfährt er alles, was er wissen muss, um den Mächten der Finsternis entgegentreten zu können. Etwa wie man einen Boggart beschwört und womit sich gefährliche Hexen zuverlässig in Schach halten lassen.

Das dreizehn Bände umfassende Dark-Fantasy-Werk des britischen Autors Joseph Delaney begleitet Tom auf seinem gefährvollen Weg vom einfachen Lehrling zum voll ausgebildeten Spook. Dabei erzählt es nicht nur eine packend verfasste Gruselsaga voller düsterer und grausamer Geheimnisse (inspiriert von alten Geis-

terlegenden aus Delaneys Heimat Lancashire), sondern auch eine Geschichte vom Erwachsenwerden.

Die Bücher erschienen in über 30 Ländern und wurden bisher mehr als drei Millionen Mal verkauft. Hierzulande mussten sich Leser bisher allerdings mit einer unabgeschlossenen Reihe begnügen, da nur die ersten fünf Bände ins Deutsche übersetzt wurden. Jetzt hat sich der *foliant Verlag* die Rechte an der Spooks-Saga gesichert und bringt sie in diesem Jahr neu aufgelegt zurück in die Buchläden. Mit *Das Opfer des Geisterjägers* erscheint am 30. Mai direkt die erste der noch fehlenden Fortsetzungen in deutscher Erstveröffentlichung. Bebildert mit schaurig-schönen Illustrationen von Patrick Arrasmith, führt sie tief in diese fremdartige und zugleich vertraute Welt. Schade nur, dass der im letzten Jahr verstorbene Autor die Wiederbelebung seiner Serie nicht mehr erleben konnte.

Text: Karsten Dombrowski  
Bilder: foliant Verlag

### WARNUNG:

NICHT NACH EINBRUCH DER DUNKELHEIT LESEN

*'Jemand muss sich der Dunkelheit stellen. Und du bist der Einzige, der das kann.'*

Jahrelang beschützte der örtliche Spook das Land vor dem Bösen. Doch seine Zeit geht zu Ende, aber wer wird seine Nachfolge antreten?

Er hatte viele Schüler ... Manche sind gescheitert, andere gelohnt und manche gestorben. Nur ein Junge ist verblieben: Thomas Ward. Er ist die letzte Hoffnung.

Hat er eine Chance gegen Mutter Malkin, die gefährlichste Hexe im Land?

Der erste Teil der spannenden Wardstone-Chroniken

ÜBER 3 MILLIONEN VERKAUFTE EXEMPLARE

# LARP IN DEN FERIEN

JUGENDFÖRDERUNG MIT POLSTERWAFFE



Fünf Tage lang sitzt im Jugend- und Kulturzentrum Mörfelden-Walldorf, nicht weit vom Frankfurter Flughafen, eine Truppe aus Waldläufern, Magiern und Holzfällern über Rätseln, sucht Monster im Gebüsch und erkundet einen *Dungeon* aus Pavillons und zusammengерückten Möbeln. Das Con hat ein ungewöhnlich gutes Verhältnis von SCs zu NSCs: sie-

ben zu neun. Außerdem sind alle Beteiligten zwischen zehn und zwanzig Jahren alt, denn es handelt sich um einen Ferien-Larp-Workshop.

Die Veranstalter, Chris und Carme, sind selbst früher in das Jugendzentrum gegangen und haben als Erwachsene dort Kurse betreut, bis sie etwas anderes ma-

chen wollten, als nur zu basteln. Beide larpn und irgendwie war es naheliegend, das Hobby für Kinder und Jugendliche anzubieten. Inzwischen findet der Ferien-Larp-Workshop zum sechsten Mal statt, und es gibt eine zwischendurch laufende AG. Viele der Kinder kommen immer wieder dazu, entwickeln ihre Charaktere weiter und bringen inzwischen auch eigene