

Zauberwelten

Neue High-Fantasy-Saga

SWORD CATCHER 

Wie in alten Zeiten

**ASSASSIN'S CREED
MIRAGE**

Für Tabletop-Enthusiasten

**MINIATURGELÄNDE
BAUEN**

Tolkiens Legendarium

**DIE GROSSE
HOBBIT-ENZYKLOPÄDIE**

Fortsetzung der Drachenreiter

**IRON FLAME -
FLAMMENGEGÜSST**

In-Time Journalismus

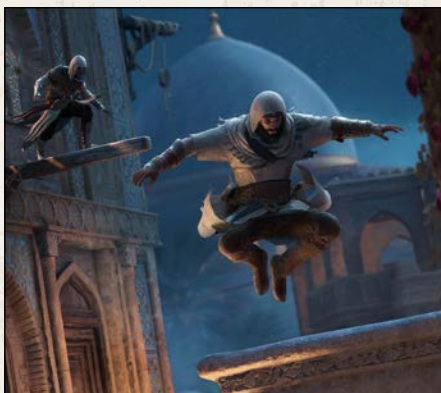
**DIE STIMME DES
HEROLDS UNTERWEGS**

u. v. m.

Phantastischer Herbst

DIGITALE WELTEN

Assassin's Creed Mirage –
Wie in alten Zeiten 2



LootQuest: Das mobile Rollenspiel –
Über Dungeons, Dragons und die
Enttäuschung in Form eines Dackels 4

Games am Horizont –
Vorschau Herbst/Winter 2023/2024 6

SPIELWELTEN

Family Affairs – Dinner mit Mörder 7

Miniaturgelände Bauen – Inspiration
und Anleitungen zum Erstellen von
Miniaturgelände mit vielfältigen
Methoden und Materialien 8

SINNESWELTEN

Rezensionen: *Heldenmahl*,
Drachenväter, *Dungeons & Dragons* 10

Hobbit-Enzyklopädie – Das Tor zur Welt
des „Hobbits“: Tolkiens Legendarium ... 11



Kurz vorgestellt 15

Flammengeküsst – Zwischen
Jahreshighlight und Vorfreude auf Teil 2... 16

Kurz vorgestellt 18

Schneewittchen und Hans im Glück –
Romane unter dem Einfluss von Märchen . 19

Sword Catcher –
Eine Geschichte über Magie und Mut ... 20

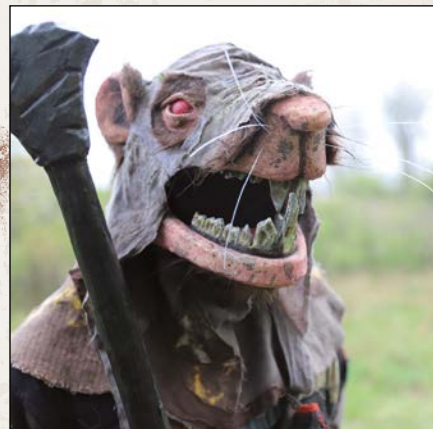
Kurz vorgestellt 22

Rezepte aus dem Auenland: *Wursteier* . 24

Sterne am Fantasy-Himmel –
„Bücher sind Schätze und das soll
man ihnen auch von außen ansehen.“ ... 26

LARPWELTEN

Die Geißel kehrt zurück –
Gut ausgestattete Nagerplage 28



Die Stimme des Herolds – Investigativer
Journalismus, Revolverblatt-Mentalität
und Satire 30



Impressum

Herausgeber und Verlag



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

Redaktion

Tara Moritzen (V.i.S.d.P.), Jennifer Herold

Lektorat

Jorina Havet

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Marc Haarmann, Jorina Havet, Jennifer Herold,
Lisa Immel, Simon Klenge, Tara Moritzen,
Ramona Schmidt

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild ist inspiriert von der Romanreihe *Die Chroniken von Castellán*, 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.

ASSASSIN'S CREED

M I R A G E

WIE IN ALTEN ZEITEN



Assassin's Creed startete 2007 als mittelalterliche Auftragskillersimulation. Die Geschichte spielt zur Zeit der Kreuzzüge. Im Laufe der Serie fanden wir als Spieler heraus, dass ein ewiger Kampf zwischen Templern und Assassinen bereits die gesamte Geschichte der Menschheit durchzog. Angespornt wurde dieser Kampf durch gefährliche Artefakte einer hochentwickelten, aber untergegangenen Zivilisation namens *Isu*. Wir besuchten das Italien der Renaissance, Frankreich während der Französischen Revolution und England unter der industriellen Revolution. Danach wagten die Entwickler von Ubisoft eine Art Quantensprung und erweiterten die Schauplätze. Wir besuchten nicht mehr nur Städte, sondern ganze Länder. In den folgenden Jahren reisten

wir nach Ägypten und Griechenland in der Antike, sowie auf die britischen Inseln zur Zeit der Wikinger. Die Spielzeit erhöhte sich von knapp 30 auf 250 Stunden, wenn man alles sehen wollte. Diese gigantische Erweiterung hatte aber seinen Preis. Weniger als 20 Prozent der Spieler sahen überhaupt jemals das Endscenario des Spiels.

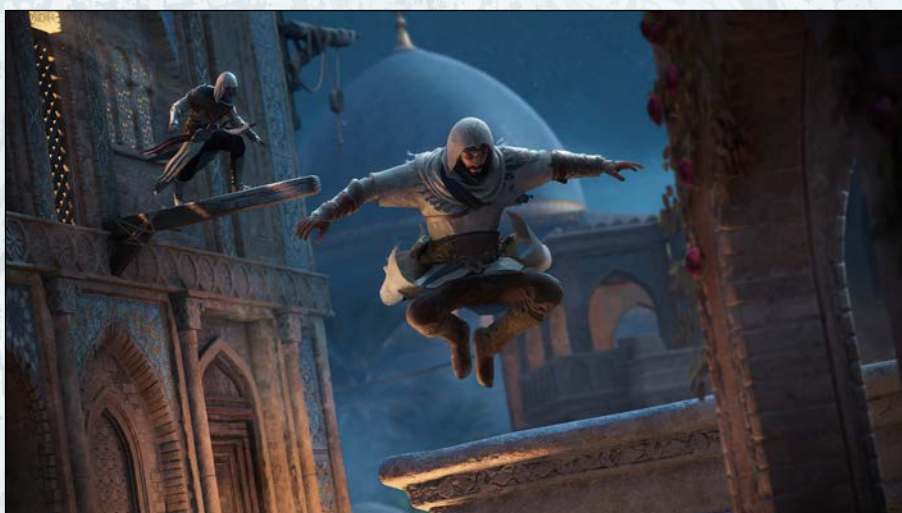
WER IST BASIM?

Damit das im neuesten Teil nicht wieder passiert, wurde der Schauplatz von *Assassin's Creed Mirage* wieder deutlich verkleinert. Nun schlüpfen wir in die Rolle des Assassinen Basim, den wir bereits in *Walhalla* kennenlernen durften. Da *Mirage* zeitlich vor den Ereignissen in *Walhalla* stattfindet, könnte der neue Teil euch das überraschende Ende des vorangegangenen Teils spoilern, denn Basim trägt ein dunkles Geheimnis mit sich. Außerdem werdet ihr euch wahrschein-

lich fragen, wen wir dieses Mal in der Gegenwart verkörpern dürfen. Denn wie gewohnt, steigen wir erneut in den Animus – einen Simulator, der es dem Nutzer erlaubt, die Geschichte einer historischen Figur aus deren Augen zu erleben.

ENDLICH WIEDER STEALTH

Die Handlung versetzt uns ins Bagdad des 9. Jahrhunderts, wo wir Basims früheres Leben sowie seinen Beitritt zu den Assassinen erleben dürfen. Nach drei action-lastigen Rollenspiellegeren konzentriert sich *Mirage* wieder auf das lautlose Anschleichen und das Meucheln aus dem Hinterhalt. Der Fokus auf einen Assassinen erlaubt es uns sogar, über kurze Distanzen zu teleportieren und spektakuläre Kettenangriffe zu starten. Zu einfach wollte Ubisoft es uns aber dennoch nicht machen, denn auch die Gegner sind aufmerksamer geworden. So haben wir mit Enkidu



LOOTOQUEST

THE WALKING RPG

ÜBER DUNGEONS, DRAGONS UND DIE ENTÄUSCHUNG IN FORM EINES DACKELS

Abenteurer – alle Rollenspielenden und Gamer sind hinter Abenteuern her. Bei *Dungeons & Dragons* werden diese in der Runde erlebt, zusammen mit anderen Spielern und dem Würfel nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Nur: Was machen echte Gamer mit der Zeit dazwischen? Schließlich haben nicht alle Abenteurer die Möglichkeit, sich tagelang zurückzuziehen und gedanklich durch fremde Lande zu streichen – schön wär's. Nein – da ist schließlich auch noch der Alltag, der gelebt werden will. Der schnöde Weg zur Arbeit beispielsweise, auf dem Abenteurer meist vergeblich Ausschau nach Herausforderungen halten. Der Dackel, der entgegenkommt, entpuppt sich zur größten Enttäuschung nicht als fieser Goblin, der Tunnel unter der Straßenbahn hindurch wird nicht zu einem Gewölbe, in dem ein Geist haust, und nicht mal der irische Wolfshund, der einem auf der anderen Seite des Tunnels entgegenkommt, verwandelt sich in einen Endgegner. Stattdessen schnüffelt er nur milde interessiert an den Hosenbeinen und trottet dann weiter oder wird von seinem Herrchen oder Frauchen zurückgerufen.



Kurz: Die reale Welt ist für Abenteurersuchende wie uns doch eigentlich eine Enttäuschung – so dachten sich das auch Nils Bartels und Felix Fern von *Virtualcoma*. Spielerunden fanden viel zu selten statt und das Team wollte sich einfach nicht damit abfinden, dass spannende fiktive Erlebnisse auf die Wochenenden in abgeschoteteten Räumen verbannt waren. Also stellte sich die Frage: Wie kommen das Abenteuer und der dazugehörige Spaß und der Nervenkitzel in den Alltag? Am besten so, dass keine Gruppe zusammengetrommelt werden muss, sondern der Spaß auch allein erlebt werden kann?

Hier kam dem Team gleich das Handy in den Sinn: Das hat schließlich jeder von uns immer und zu jeder Zeit dabei, und meistens haben wir es auch gleich griffbereit. Das Smartphone ist neben seiner Funktion als Kommunikationsmittel ja nun ohnehin schon eine Möglichkeit, dem Alltag zu entfliehen. Katzenvideos und andere Glückshormonausschüttungssequenzen machen es vor. Aber: So richtig abenteuerlich ist das noch nicht. Das wollte *Virtualcoma* ändern.

Virtualcoma bringt mit der Entwicklung von *LootQuest* spannende Erlebnisse und Begegnungen im wahrsten Sinne des Wortes „auf den Weg“ – und zwar



Vorschau Herbst/Winter 2023/2024

GAMES AM HORIZONT

Im Herbst und Winter ist traditionell in den Spiele-Schmieden einiges los. Damit wir in der dunklen Jahreszeit mit ausreichend Games versorgt sind, kündigen die Entwicklerstudios eine ganze Reihe Neuerscheinungen an. Marc Haarmann gibt euch einen Überblick, worauf ihr euch freuen könnt.

LORDS OF THE FALLEN



Auch wenn es der Name vermuten lässt, ist *Lords of the Fallen* kein Remaster des Soulslike RPGs von 2014, sondern quasi ein Reboot. Die Handlung spielt etwa 1000 Jahre später und wir steuern eine selbst erstellte Heldenfigur, deren Klasse unsere Ausrüstung bestimmt.

Neben den typischen Spielmechaniken des Genres bietet das neue *Lords of the Fallen* ein paar interessante Spielmechaniken. Wir tragen eine magische Laterne, die es uns ermöglicht zwischen der Oberwelt Axiom und der Totenwelt Umbral hin- und herzuwechseln. Wenn wir also in Axiom auf eine Sackgasse stoßen, wechseln wir mit der Laterne in das Reich Umbral, wo uns an derselben Stelle ein alternativer Weg erwartet. Auch im Kampf hilft uns die Laterne dabei, uns gegen die Gegner zur Wehr zu setzen. Wenn wir sterben, geraten wir in die Schattenwelt, wo wir weiterkämpfen können. Bleiben wir hier jedoch zu lang, werden wir von Gegnern überrannt und der einzige Ausgang sind die Checkpoints. Das gesamte Spiel wird auch kooperativ spielbar sein.

Release: 13.10.2023, PS5, Xbox Series S/X, PC
(Hexworks / CI Games)

SUPER MARIO BROS. WONDER

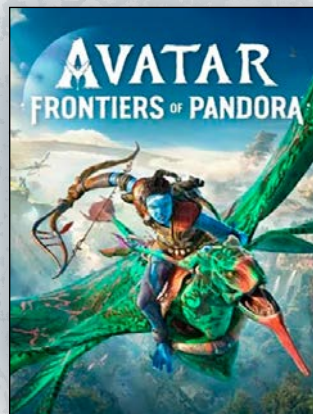
Die Mario Brüder begannen ihre Karriere in 2D und obwohl es mittlerweile auch diverse 3D-Ableger und Spin-Offs gibt, bleibt sich Nintendo der zweidimensionalen Darstellung treu. *Super Mario Bros Wonder* lässt uns sowohl allein als auch mit Freunden im Koop gegen die Koopas antreten und uns durch knallbunte Le-



vel hüpfen, fliegen, rollen und stampfen. Ziel ist es unter anderem die sogenannten *Wonderseeds* einzusammeln. Außerdem wird es neue und verrückte Power-Ups geben, die sich sogar auf die Levelarchitektur auswirken. Am meisten hat es uns jedoch der Elefantenpilz angetan. Hier verwandelt sich Mario in einen charmanten Rüsselträger. Welche Fähigkeit sich durch diese Verwandlung ergibt, wissen wir allerdings noch nicht. Im Oktober können wir es herausfinden. Nach dem erfolgreichen Kinofilm von 2023 ist das verrückte Pilzkönigreich beliebter denn je.

Release: 20.10.2023, Nintendo Switch
(Nintendo)

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA



Wer hat sich beim Anschauen der Avatar-Filme nicht gedacht: Wow, diese Welt mit ihren dichten Wäldern, fantastischen Tieren und fliegenden Inseln würde ich gerne

einmal selbst besuchen? In *Avatar: Frontiers of Pandora* können wir genau dies bald tun. Dabei spielen wir eine der Na'vi, die ursprünglich von Menschen ausgebildet wurden. Doch genau diese Menschen setzen nun alles daran, die Rohstoffe des Heimatplaneten der Na'vi auszubeuten. Die Handlung spielt 14 Jahre nach dem ersten Film auf einem fernen Kontinent Pandora. Das Spielprinzip erinnert dabei an die hauseigene *Far Cry* Reihe. Gemeinsam mit der Natur holen wir uns den Planeten zurück.

Release: 7.12.2023, PS5, Xbox Series S/X, PC
(Massive Entertainment / Ubisoft)

BANISHERS: GHOST OF NEW EDEN



Das Geisterjägerpaar Antea Duarte und Red mac Raith kämpfen sich im 17. Jahrhundert durch ein fiktives Nordamerika, wo sie die Menschen vor rachsüchtigen Geistern beschützen, die sich weigern die Reise ins Jenseits anzutreten. Doch leider wurde Antea bei einem Einsatz selbst in einen Geist verwandelt. Typisch für ein Action-RPG von *Don't Nod* kämpfen wir nicht nur, sondern treffen auch schwerwiegende Entscheidungen, die sich auf die zwei Helden und ihre Umwelt auswirken. Wir können dabei beide Figuren steuern. Während Red mit physischen Waffen kämpft, benutzt Antea ihre spirituellen Kräfte, um die Geister und Dämonen zu verbannen.

Release: 7.11.2023, PS5, Xbox Series S/X, PC
(Don't Nod / Focus Home Interactive)

MINIATUR GELÄNDE BAUEN

**INSPIRATION UND ANLEITUNGEN ZUM ERSTELLEN VON MINIATURGELÄNDE
MIT VIELFÄLTIGEN METHODEN UND MATERIALIEN**

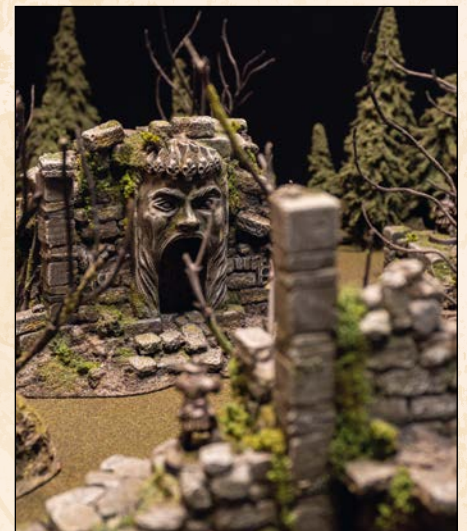
Das Buch *Miniaturgelände Bauen Vol. 1* von Philipp und Marina Preiser verspricht Begleitung, Inspiration und Motivation rund um das Thema Geländebau für Tabletop-Spiele.

Die Projekte und Ideen erstrecken sich über vier Themengebiete: In *Das Wilde Land* werden Dracheneier, Wald- und Hügellandgebiete und von Naturbewuchs überzogene Waldhäuser und Ruinen erstellt. Das Kapitel *Die Keller von Eisenstein* bietet Tipps und Tricks zum Erstellen modularer Dungeon-Teile. In *Lostria* tauchen die Lesenden thematisch in Dschungelwelten ein. Die Herstellung von Lianen und Rankenpflanzen bietet hier neue Möglichkeiten, um dem eigenen Gelände ein gewisses Etwas zu verleihen. Abgeschlossen wird das Spektrum durch gotische Science-Fiction Ruinen im Kapitel *Sector XIII3CX*.

Über verschiedene Wege wie Bastelanleitungen, Bemal- und Hobbytipps, Steckbriefe und Intermezzos werden Projekte, Techniken und Tricks eingeleitet und erläutert. Die verwendeten Materialien sind vielfältig, aber nicht zu exklusiv und können in jedem Hobbybedarf beschafft wer-



den. Mit Naturmaterialien wie Sand, Steinen, Rinde und Zweigen von Lavendelsträuchern werden organische Materialien verwendet. Darüber hinaus werden häufig auch alternative Materialien erwähnt, so-



dass auf den Rohstoff zurückgegriffen werden kann, der zur Verfügung steht.

Das Buch ist reich an Bildmaterial, was einen guten Ausblick auf das potenzielle Endergebnis bietet. Die Inspirationsquellen sind sehr vielfältig. Es ist ein wenig bedauerlich, dass die Erstellung einiger Elemente, die auf den Bildern zu sehen sind, nicht erklärt wird. Dies kann herausfordernd sein. So sind in den Bildern zu Projekten für *Das Wilde Land*, einem naturnahen, waldigen Setting, beispielsweise viele eindrucksvolle Bäume integriert. In den Texten wird auf diese aber nicht eingegangen und nur das Erstellen von toten, knorrigen Bäumen erläutert. Vielleicht können wir dies als Ausblick auf ein *Vol. 2* des Buches verstehen?

Erfrischend dagegen ist das Intermezzo zu Modellfelsen aus verschiedenen Materialien. Dieses macht Lust darauf, sofort selbst etwas auszuprobieren, unterschiedliche Materialien zu verwenden und auf neue überraschende Ergebnisse zu stoßen.





Zur Erleichterung des Bastelns stehen den Lesenden im hinteren Teil des Buches Schablonen für Häuser, Mauern und ähnlichem zur Verfügung. Diese werden den Anleitungen und Steckbriefen nach auf das Grundmaterial wie Wellpappe, Schaumpappe oder Hartschaumplatten aufgeklebt und dienen zur Führung beim Erstellen einer Grundstruktur. Natürlich kann man sich diese Schablonen bei den Herausgebern auch als PDF abrufen.

In vielerlei Hinsicht hält das Werk, was es verspricht. Es bietet eine wertvolle Ressource für Tabletop-Enthusiasten, die bereits mit dem Hobby vertraut sind, und ihr Terrainbau-Know-how erweitern möchten. Obwohl es auch für Anfänger im Geländebau geeignet ist, setzt es voraus, dass die Leser bereits eine Grundkenntnis im Bereich Tabletop haben. Es ist daher ideal für diejenigen, die ihre Fähigkeiten im Geländebau verbessern möchten, nach-

dem sie bereits in die faszinierende Welt des Tabletops eingetaucht sind. Insgesamt reichen die Möglichkeiten von geleiteten Bastelprojekten über Inspirationen zu eigenen Bauvorhaben bis hin zu kleineren Lehren, die in vollkommen eigenen Ideen eingebaut und verwendet werden können. In dem Sinne: Auf an das Basteln! Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Text: Ramona Schmidt

Bilder: Philipp und Marina Preiser



Philipp Preiser und Marina Preiser

MINIATURGELÄNDE BAUEN VOL. 1

230 Seiten, 210 x 297 mm, Hardcover
 ISBN 978-3-00-075898-0
 49,- Euro

DIE GROßE HOBBIT ENZYKLOPÄDIE

DAS TOR ZUR WELT DES „HOBBITS“: TOLKIENS LEGENDARIUM

Die von J.R.R. Tolkien geschaffene Welt Mittelerde zieht seit Generationen Leser in ihren Bann. Und obwohl *Der Herr der Ringe* vermutlich die bekanntere Erzählung aus der Feder des britischen Autors ist, nimmt *Der Hobbit* für zahlreiche Leser einen ganz besonderen Platz in ihren Herzen ein. Einige haben durch dieses Buch als Kinder den Einstieg in die Welt der Fantasy-Literatur gefunden, während andere erst im Erwachsenenalter von der einfachen und doch so bezaubernden Erzählung und ihren Charakteren nachhaltig berührt wurden. *Der Hobbit* war es außerdem, der Tolkien erst berühmt machte, und den Weg für die Veröffentlichung seiner weiteren Werke ebnete. Es ist daher naheliegend, sich dem Ursprung seines literarischen Schaffens zuzuwenden, um Tolkiens Legendarium von Grund auf zu erforschen.

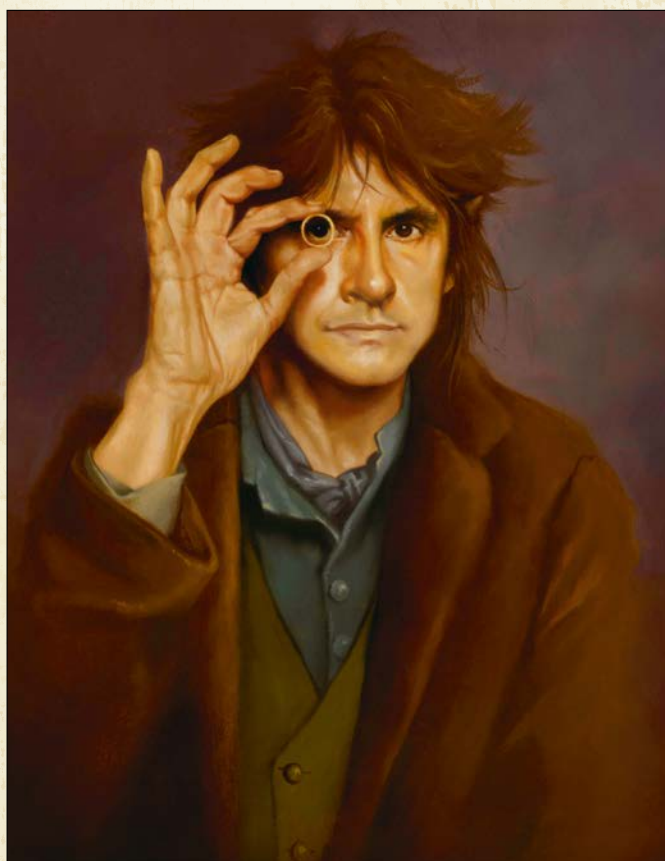


MEHR ALS NUR EIN NACHSCHLAGEWERK

Mit *Die große Hobbit-Enzyklopädie* gelingt den vier Autoren Damien Bador, Vivien Stocker, Coralie Potot und Dominique Vigot genau das: Sie zeigen in sieben Kapiteln mit lexikon-artigen Einträgen auf, wie Tolkien Mittelerde erschuf und damit die Grundsteine für sein Lebenswerk legte. Die Einträge beziehen sich dabei auf die wichtigsten Figuren, Orte, Gegenstände und Ereignisse aus *Der Hobbit*. *Die große Hobbit-Enzyklopädie* ist weit mehr als nur ein Nachschlagewerk. Sie ist ein Tor zu den unendlichen Weiten von Mittelerde und nimmt die Leser mit auf eine literarische Expedition.

VON AZOG BIS ZWERGE

Eine Welt wird erst lebendig durch die Wesen, die sie bevölkern. Auch Tolkien legte neben der Entwicklung von Sprachen und einer umfassenden Historie viel Wert auf gut ausgearbeitete Cha-



SWORD CATCHER

EINE GESCHICHTE ÜBER MAGIE UND MUT

Cassandra Clare erreichte mit ihren Urban-Fantasy-Romanen internationale Bekanntheit. Ihr Roman *City of Bones* wurde 2013 verfilmt, die *Chroniken der Unterwelt*-Reihe dient außerdem als Vorlage für die Serie *Shadowhunters*, die von 2015 bis 2019 im Fernsehen ausgestrahlt wurde. Mit ihrem ersten High-Fantasy-Werk für erwachsenes Publikum betritt die Autorin mit *Sword Catcher*, das im Oktober erscheinen wird, eine neue Bühne.



Bild: © Sharona Jacobs

In ihren *Chroniken der Unterwelt* inszenierte Cassandra Clare New York City als Setting ihrer Urban-Fantasy-Romane und zeigte damit, wie tief sie in realistische Schauplätze eintauchen kann, um sie Teil ihrer Geschichten werden zu lassen. Für *Sword Catcher* hat sie nun eine ganz eigene Welt erschaffen. Der Roman spielt in dem geteilten Stadtstaat Castellán. Auf einer Seite lebt das gemeine Volk, hinter einer Mauer liegt der Hügel, auf dem der Geldadel lebt, und der Marivent genannte Palast, der die königliche Familie beheimatet. Die Stadt wird von den ehrwürdigsten Adeligen und den ruchlosesten Verbrechern gleichermaßen bewohnt. Und sie alle vereint die Gier nach Macht, Reichtum und großen Taten.

Zwei Könige herrschen über die Stadt Castellán. Markus Aurelian regiert von seinem Palast aus, umgeben von seiner intriganten, machthungrigen Gefolgschaft. Der Lumpensammlerkönig hingegen herrscht über das Labyrinth und über eine Armee von Huren, Gaunern, Dieben und Mördern.

Kellian Saren verbindet diese beiden Welten in Perfektion. Als Gossenkind geboren und im Waisenhaus aufgewachsen, wurde er auserwählt, um Prinz Conor als Doppelgänger vor jeder Art von Gewalt zu schützen. Nach über einer Dekade, in der Kel dem Prinzen nicht von der Seite weicht, sehnt er sich nach einem ei-

genen Leben. Doch noch mehr als die Erziehung zu einem castellanischen Prinzen ist ihm die Loyalität zum Königshaus in Fleisch und Blut übergegangen. Kels eigene Bedürfnisse rücken in den Hintergrund, während Prinz Conor mehr denn je in der Öffentlichkeit steht und immer öfter seinen Schwertfänger braucht. Auch wenn sich die beiden Männer, die sich so nahe stehen wie Brüder, äußerlich ähneln, braucht es doch noch eine Prise Magie, um Kel in den Prinzen von Castellán zu verwandeln.

Magie, die seit Jahrhunderten nur noch den *Ashkar* vorbehalten ist. Als Volk ohne Staat bewohnen sie den *Sault*, ein abgeschlossenes Viertel in Castellán. Nur sie dürfen seit der *Sonderung*, der Verbannung von Hexerei und magischen Wesen aus der Welt, noch den letzten Rest der Magie nutzen. Vor allem Heilkundige verwenden Amulette, um Verletzungen und Krankheiten zu heilen. Wie Lin Caster, die

als einzige Frau im *Sault* eine Ausbildung zur Heilkundigen abgeschlossen hat. Aber auch wenn sie sich einen Namen unter denen macht, die ihr vertrauen, treibt sie mehr an, als der bloße Wunsch, Fremden zu helfen. Auch die besten Heilkundigen können keine Wunder vollbringen – die alte Magie hingegen vermag vielleicht das Leben ihrer besten Freundin zu retten. Natürlich ahnt sie nicht, dass sie auf der Suche nach der verbotenen Kunst auf Dinge treffen wird, die das Schicksal des Reiches und ganz besonders Kels Zukunft stark beeinflussen.

Durch ein verhängnisvolles Attentat verbinden sich die Schicksale von Kel und Lin, genauso wie die Geschicke der königlichen Familie und des Lumpensammlerkönigs. Sie finden sich mitten in einer Verschwörung wieder, die das Potenzial hat, nicht nur die königliche Familie zu stürzen, sondern das ganze Königreich zu vernichten.



Karte: © Sarah J. Coleman/Inkymole