

Zauberwelten

Fürchte das Licht

**BLACK BIRD
ACADEMY**

Spaß beim Zuschauen

RUSTALOT

Neue Abenteuer in der Vereisten Stadt

FROSTGRAVE

Das Abenteuerbrettspiel

SKYRIM

Fantastische Neuerscheinungen

**TRÄUME UND
MACHT**

20 Jahre Stadtspiel-Abenteuer

TULDERON

u. v. m.

Monster, Magier, Märchenwelten

DIGITALE WELTEN

Rustalot – Spaß beim Zuschauen 2

SPIELWELTEN

Skyrim: Das Abenteuerbrettspiel – Nostalgie und Spielspaß 4

Frostgrave: Malcors Labyrinth – Mächtige Magierakademie am Rande der Vereisten Stadt 6



Rezensionen: *Le Diner Mortel*, *Marvel Zombies – X-Men Resistance* 9

Schattengesellschaft – Urban Fantasy als Rollenspiel 10

SINNESWELTEN

Black Bird Academy: Fürchte das Licht – Exorzistische Gratwanderungen an dämonischen Abgründen 12

Kurz vorgestellt 14

Zauberhafte Küche: *Magisches Gratin* ... 16



Lagunenrauner – Steht Venedig vor dem Untergang? 19



Träume und Macht – Fantastische Neuerscheinungen 20

Kurz vorgestellt 22

LARPWELTEN

Forrest Town – Ihr wollt den Wilden Westen spüren? 24



Tulderon: Wiederkehrende Stadtsimulation – 20 Jahre Stadtspiel-Abenteuer für Larp-Enthusiasten 27



Impressum

Herausgeber und Verlag

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

Redaktion

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

Lektorat

Anja Grevenner, Jorina Havet

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Texte

Karsten Dombrowski, Jorina Havet,
Sebastian Hempel, Jennifer Herold, Simon Klenge,
Fiona Sereina Köther-Styner, Sarah Lammers,
Tara Moritzen, Sebastian Pabst, Christian Schmal

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

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

Umschlaggestaltung und Artwork: © Isabelle Hirtz, Inkraft, unter Verwendung mehrerer Motive von Shutterstock.com (Chris.Tea; Zvereva Yana)

Hinweis

Für eine bessere Lesbarkeit der Texte und durch eine noch fehlende einheitliche sprachliche Regelung wird in der *Zauberwelten* nicht durchgehend gendert. Alle Personenbezeichnungen gelten jedoch gleichermaßen für alle Geschlechter.

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 Rechtschritte 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.

RUSTALOT



SPASS BEIM ZUSCHAUEN



Besuch auf einer königlichen Hochzeit (Stream: Schagges)

In *Rustalot* geht es um ein Königreich auf einer geheimnisvollen Insel, um einen exzentrischen König und seinen Hofstaat, um eine Kirche, die zu viel Macht anstrebt, und um das gemeine Volk, das mit Geistern, Hexen oder einfach nur dem nächsten Komplott gegen die Krone zu tun hat.

NORMALER FANTASY-MITTELALTER-ALLTAG

Rustalot ist ein sogenanntes RP-Projekt, also ein Roleplay-Server, basierend auf einer durch Mods und Skins veränderten Version des *Steam*-Spiels *Rust*.

Es zeigt ein abgeschiedenes Königreich, welches von König Schagges regiert wird. Dort gibt es Königskinder, einen Hofstaat, Dorfbewohner, eine Stadtwache und Bauern, Adel und Kirche. Alle Charaktere werden von ausgesuchten Personen gespielt. Diesen Personen kann man beim Spielen zusehen und ihrem Charakter ins Abenteuer folgen, ähnlich wie bei

einem Film, der nicht nur eine Handlung, sondern viele verschiedene bietet. Alles, was nicht in ein Mittelalter-Setting passen würde, ist aus dem Spiel entfernt worden. Auch die Crafting-Aspekte wurden herausgenommen, damit sich die Spieler auf ihren Charakter konzentrieren können. Die Karte, die die Insel mit Schloss, Dorf, Sumpf, Wald und weiterem darstellt, ist eigens für *Rustalot* entworfen worden. So ist eine perfekte Kulisse für das Spiel entstanden.

HINTERGRUND DES SPIELS

Ein RP-Server ist ein Roleplay-Server eines online spielbaren Spiels. Oft wird dafür ein eigener Server von einer Gruppe bereitgestellt, welche als Leitung fungiert. Diese setzt Regeln fest, schaut, wer Zugriff zum Mitspielen bekommt, und achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden, damit jeder die Erfahrungen macht, die er sich wünscht.

Gerade bei *GTA V Online* gibt es einige RP-Server, die als sogenannte „Hard RP-Server“ bekannt sind. Dies bedeutet, dass sie oft im Voraus einen Bewerbungsbogen fordern, eine komplette Charakter-Lebensgeschichte lesen wollen und wissen möchten, warum der Charakter in der Stadt ist. Außerdem wird meist ein Mindestmaß an Zeit gefordert, die die Spieler online auf dem Server verbringen sollen, damit die Immersion entsteht, die entsprechende Person lebe tatsächlich in der Stadt. Diese Server sind so gemoddet, dass Polizei, Krankenhaus und alle Einrichtungen von Spielern bespielt, gespielt und geleitet werden und somit komplett auf NPCs, Nicht-Spielbare-Charaktere, verzichtet wird.

Neben diesen Hard RP-Servern gibt es „Soft RP-Server“. Die Spieler müssen nicht jeden Tag anwesend sein, dennoch gibt es Richtlinien und Wünschenswertes, und Charaktenspiel wird bevorzugt. Wenn jemand mal aus der Rolle fällt, wird er aber nicht direkt vom Server ausgeschlossen.

Rust ist im Original ein Crafting-Survival-Game, in welchem der Charakter nackt auf einer Insel aufwacht und nur einen Stein und eine Fackel bei sich trägt. Durch den Abbau von Ressourcen besorgt der Charakter sich das Nötige und baut eine Basis und Waffen, um diese zu verteidigen. Währenddessen kämpft der Charakter mit anderen Spielern, erkundet teils verlassene, teils von NPC-Wissenschaftlern mit Schusswaffen ausgerüstete Gebäude, handelt in einem Banditenlager oder bestiehlt ein bewachtes Versorgungsschiff. Auch in diesem Spiel gibt es einige RP-Server, aber wie man sich vielleicht denken kann, sind diese in der Regel nicht sehr mittelalterlich.



Begegnung mit einer Wache auf dem Dorfplatz (Stream: Razzortainment)



Spaziergang durchs Schloss (Stream: JenNyan)

The Elder Scrolls V SKYRIM®

DAS ABENTUEURBRETTSPIEL

NOSTALGIE UND SPIELSPASS

In der goldenen Ära der Brettspiele, in der wir uns momentan befinden, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis sich populäre Marken aus Filmen und Videospelen über eine Brettspiel-Adaption freuen dürfen. Der Gedanke dahinter ist offensichtlich: Die Beliebtheit des Ursprungswerkes wird auf das Brettspiel übertragen und ermöglicht Nicht-Brettspiel-Fans einen Einstieg in die haptische Spielewelt. So auch bei *Skyrim®: Das Abenteuerbrettspiel*.

Einige der bekanntesten Fantasy-RPGs der Videospiele stammen aus den Computerspielreihen des US-amerikanischen Com-

puterspielherstellers *Bethesda Softworks*. Sie entwickelten die *The Elder Scrolls*-Reihe, welche 1994 mit *The Elder Scrolls: Arena* begann. 2011 feierte sie mit dem fünften Teil, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, einen noch nie zuvor dagewesenen Höhepunkt. Das Action-RPG gewann Hunderte Preise und wurde auf etlichen Veranstaltungen zum *Spiel des Jahres* gekürt.

DAS ORIGINAL

Im originalen Videospiel *Skyrim* verkörpern die Spielerinnen und Spieler das „letzte Drachenblut“, (im Original „Dra-

gonborn“), eine sagenhafte Gestalt, die die Fähigkeit besitzt, Drachen zu bezwingen und deren Kräfte zu absorbieren. Diese vom Schicksal auserkorene Figur geht auf eine epische Reise durch die titelgebende Provinz Skyrim, konfrontiert in etlichen Quests Mitglieder verschiedener Fraktionen und wird in einen Bürgerkrieg verwickelt. Selbst heute, über ein Jahrzehnt nach der Veröffentlichung, ist *Skyrim* für viele Computerspieler besonders. Es gibt kaum Gamer, die dieses Spiel noch nicht gespielt oder noch nicht davon gehört haben. Fans spielen es immer noch und entwickeln immer neue Computerspielmodifikationen (sogenannte Mods).

Entsprechend groß war die Vorfreude, als *Modiphius Entertainment* Ende 2021 ein Abenteuerspiel zu *Skyrim* ankündigte. Obwohl dieser Spieleverlag vielen vor der Bekanntgabe kein Begriff war, wurde die folgende Crowdfunding-Kampagne über *Gamefound* ein voller Erfolg. Über 1,25 Millionen Pfund konnte *Modiphius Entertainment* damit einspielen.





FROSTGRAVE MALCORS LABYRINTH

MÄCHTIGE MAGIERAKADEMIE AM RANDE DER VEREISTEN STADT

Mit *Malcors Labyrinth* erhält das Tabletop *Frostgrave* nun seine fünfte Erweiterung in der deutschen Ausgabe, und wie schon bei allen Bänden zuvor ist das Buch von *Miniaturicum* eine hochwertige Hardcover-Ausgabe mit Lesebändchen – und das in

erweitertem Umfang, denn *Malcors Labyrinth* kommt mit stolzen 96 Seiten daher und ist damit die umfangreichste Erweiterung von *Frostgrave*.

Dieser Band ist auf die zweite Edition des Spiels angepasst, bietet aber durch ein sechsseitiges Regelupdate auch die Kompatibilität mit der ersten Edition von *Frostgrave*.

Im Laufe der letzten Jahre ist *Frostgrave* eine feste Tabletop-Institution geworden. Zauberer verschiedener Schulen, die neben ihren Lehrlingen eine gute Handvoll

Gefolgsleute um sich versammeln, treffen in den Ruinen der einstmaligen mächtigen Metropole *Felstad* aufeinander und auf andere Gefahren, während sie bestrebt sind, wertvolle Relikte aus dem tauenden Eis, das die Stadt so lange in seinem kalten Käfig hielt, zu bergen.

Malcors Labyrinth erweitert den Schauplatz um die frisch freigelegten Ruinen des Kollegiums der Künste, einer gigantischen Zauberakademie, deren *Labyrinth* aus Hallen, Klassenräumen und Laboratorien sich entlang eines Berghangs erstreckt.



SCHATTENGESELLSCHAFT

URBAN FANTASY ALS ROLLENSPIEL

Schattengesellschaft – so lautet der Titel des neuen Rollenspiels von Karsten Zingsheim. Neben seinen Tätigkeiten als Autor, Sprecher und Fotograf widmet sich Zingsheim dem Reich der Phantastik. Pünktlich zur Leipziger Buchmesse 2024 erschien sein eigenes Rollenspiel.

Sie waren schon immer da!

Schattengesellschaft hat den Untertitel *Sie waren schon immer da!* Damit sind die übernatürlichen, nicht-menschlichen Wesen gemeint, die in diesem Urban-Fantasy-Setting mit den einfachen Menschen auf der Erde leben. Gestaltwandler, Vampire, Nekromanten und Fey sind nur einige von vielen Fraktionen, denen die Charaktere des Spiels angehören können.

Wie bei den meisten Tabletop-Rollenspielen erschien zuerst ein umfassendes Regelwerk unter dem Titel *Schattengesellschaft – Das Werk, das regelt*. Es unterteilt sich in neun Kapitel:

1. Wie funktioniert ein Rollenspiel?
2. Gruppierungen
3. Vor- und Nachteile
4. Fertigkeiten
5. Zaubерlisten
6. Action
7. Magietheorie
8. Antagonisten
9. Leben einhauchen

Nochmal einmal von Anfang an bitte!

Zu Beginn erhalten wir einen Einblick in die grundlegende Atmosphäre des Rollenspiels. In der von Zingsheim erdachten Gesellschaft können einerseits fesselnde Abenteuer voller Geheimnisse und Mystik erlebt werden, andererseits müssen die Spieler sich mit düsteren Antagonisten auseinandersetzen und erleben gemeinsam so manchen Horror.

Direkt im Anschluss an die Einführung betont Zingsheim wichtige Themen wie Akzeptanz und Teamgeist, welche unter anderem durch die Anwendung konsequenten Genderns verdeutlicht werden. Er führt eine Liste von möglichen problematischen Spielelementen (Triggern) auf.

In seiner Rollenspielwelt gibt es einen verschwindend geringen Anteil der Weltbevölkerung, der über übernatürliche Kräfte verfügt. Eine fiktive Historie erzählt über die Konflikte, die abseits der innerhalb der Spielwelt bekannten Bücher zwischen verschiedenen Gruppierungen bestehen. Diese Historie reicht bis ins Jahr 2024 zurück.

Eure Charaktere sind aufgerufen zu handeln und Einfluss auf die Zukunft zu nehmen.

Ein weites Spektrum an Fraktionen

Schattengesellschaft verfügt über diverse Aspekte, die aus anderen Rollenspielen bekannt sind. Eine Spielleitung erzählt die Geschichte der Charaktere, deren Aufgabe es ist, mit Hilfe von Würfeln Proben abzulegen und Herausforderungen zu meistern. Ein im Vorfeld erstellter Charakterbogen legt ihre Attribute und Fertigkeiten fest.

Besonders spannend sind die neun Gruppierungen des Spiels, die sich in insgesamt 25 Unterfraktionen aufspalten. Die Charaktere gehören jeweils einer dieser Gruppierungen an. So kann ein Charakter beispielsweise einem Rudel Werwölfe angehören. In den Charakterbögen werden außerdem der Charakterhintergrund und die Schwächen sowie einiges mehr aufgeführt, das spielrelevant werden kann.

Natürlich dürfen die größten Widersacher der Werwölfe, die Vampire, nicht fehlen. Ein Charakter kann Teil einer von fünf Vampirfamilien sein. Wie wäre es zum Beispiel mit den *Primus*? Diese selbsternannte Elite will mit allen Mitteln nach ganz oben in der Schattengesellschaft aufsteigen.

Oder die Charaktere treten einem der Feenhöfe der Fey bei, welche über die vier Jahreszeiten regieren. Von der naturverbundenen Frühlingssfey bis hin zur kalkulierenden, empathielosen Winterfey ist alles möglich.

Stärken, Schwächen und Magietheorie

Stärken und Schwächen der Charaktere verleihen ihnen zusätzliche Tiefe. Die Figuren erhalten Stärken, allerdings muss jede Stärke mit einer Schwäche ausgeglichen werden, ähnlich einem Bezahlssystem. Dein Schamane verfügt zum Beispiel über ein fotografisches Gedächtnis und ist ein echter Glückspilz? Dann ist er als Ausgleich vielleicht farbenblind und kann nur mit einer Sehhilfe sehen. Solche *Trade-offs* können für charmante Charaktere und witzige Situationen sorgen: „Welcher Trank war nochmal vergiftet, der rote oder der grüne?“, mag sich der farbenblinde Schamane fragen.

Ein weiterer wichtiger Teil von Schattengesellschaft ist die Magie, denn was wären Naturmagier oder Nekromanten ohne ihre Magie? Davon findet man ganze 21 Kategorien in Schattengesellschaft: von Antimagie über Fluchmagie bis hin zu Wassermagie mit jeweils etwa zwölf Zaubern.

Kämpfe mit Würfeln

Natürlich darf bei diesem Rollenspiel die kämpferische Auseinandersetzung mit feindlichen Figuren nicht fehlen. Nachdem bestimmt wurde, welche Figur die erste Kampfhandlung ausführen darf, geht es los: Es folgt ein Mix aus Nahkampf- oder Fernkampfangriffen, defensiven Paraden und allerlei Magie. Schadenspunkte werden verteilt und Figuren fallen in Ohnmacht oder sterben. Kannst du siegreich aus diesen Fehden hervorgehen?



BLACK BIRD ACADEMY FÜRCHTE DAS LICHT

EXORZISTISCHE GRATWANDERUNGEN AN DÄMONISCHEN ABGRÜNDE

Nach dem *Spiegel*-Bestseller *Black Bird Academy – Töte die Dunkelheit* geht es endlich weiter mit der Akademie der Exorzisten! Schon der erste Teil enthielt auf jeder Seite unvorhersehbaren Wendungen, das Ende hingegen war besonders schwer zu ertragen. Autorin Stella Tack warf die Lesenden auf jeder erzählerischen Ebene ins kalte Wasser.

An dieser Stelle empfehlen wir denjenigen, die den ersten Band direkt bei Erscheinen im letzten Jahr oder noch gar nicht gelesen haben, ihr Wissen aufzufrischen. Denn die Welt, die Stella Tack rund um die New Yorker Dependence der Black Bird Academy erschaffen hat, bietet viele Kreaturen, Charaktere und Orte, die man im Kopf haben sollte, um direkt einzusteigen.

Die Geschichte in *Black Bird Academy – Fürchte das Licht* knüpft nahtlos an den ersten Teil an, was nicht wirklich hilft, dessen Cliffhanger zu verdauen, da sich die Ereignisse ab Seite eins überschlagen. Der Intendant des Ordens fackelt nicht lange: Protagonistin Leaf, die Dämonenbesessene, wird spontan vor ein Tribunal gestellt und soll exorziert werden. Das klappt allerdings nicht, weil der Lord-Dämon und Prinz der Dunkelheit Lore sich längst einen neuen Körper gesucht hat. Ihr Ausbilder Falco, dem sie im ersten Band erst nahegekommen ist und ihn dann gezwungenermaßen von sich gestoßen hat, führt das qualvolle Ritual persönlich durch. Er rettet sie vor dem sicheren Tod, indem er sie für einen Wettkampf vorschlägt, in dem sich nur die besten Novizen der Black Bird Akademien auf der ganzen Welt messen. Es ist beinahe überflüssig zu erwähnen, dass die Prüfungen so gefährlich sind, dass der Tod der Teilnehmenden keine Ausnahme darstellt. Leafs Chancen stehen alles andere als gut, denn *theoretisch* ist sie zwar Schülerin der Akademie, *praktisch* sind weder ihre körperliche Fitness noch ihre Ausbildung zur Exorzistin besonders ausgereift.

TRAINING, TRÄNEN, TRAUMABEWÄLTIGUNG

Stella Tack umschreibt die sechs Monate des Trainings bis zum Wettbewerb damit, dass wir spannende Berichte, witzige Anekdoten und bedenkliche Entwicklungen in Form von Protokollen lesen, die unterschiedliche Charaktere verfasst haben. Erst kurz vor der Abreise zu den Spielen in London sind wir wieder live im Geschehen. Falco gibt sein Bestes, um für sie da zu sein, soweit es ihm möglich ist, ohne Verdacht zu erregen. Doch die beiden verbringen weniger Zeit miteinander, als sie es sich wünschen, denn Falco sieht sich gezwungen, einen



Illustration: Francis Eden

LAGUNENRAUNER

STEHT VENEDIG VOR DEM UNTERGANG?

Venedig um 1500. Die Menschen werden in Angst und Schrecken versetzt, denn in der Lagunenstadt verschwindet das Wasser und macht einem schrecklichen Nebel Platz, der eine tödliche Krankheit mit sich bringt. Der 16-jährige Venezianer Marco findet sich plötzlich in einer alles entscheidenden Position wieder, die er sich nicht ausgesucht hat. Als Einziger kann er mit dem Wasser sprechen und so die Lubriche herbeirufen, Fischmenschen, die unter den Häusern und Stegen der Stadt wohnen und helfen können, Venedig vor dem Untergang zu retten ...



Was wie eine besondere Gabe klingt, ist für den Protagonisten Marco im Roman *Lagunenrauner* von Gunnar Kunz zunächst ein Fluch, denn das Wasser, mit welchem er eine magische Verbindung herstellen kann, hat ihm vor Jahren seine kleine Schwester genommen. So findet in diesem Roman nicht nur ein äußerer Kampf statt, sondern auch ein innerer Konflikt, bei dem der Protagonist seine tiefsten Ängste überwinden muss, um eine Stadt vor dem Untergang zu retten.

Die geheimnisvolle Stadt am Wasser

Das mystische Venedig ist für eine Geschichte rund um Wasser und Fischmenschen die richtige Umgebung.

Die Stadt am Wasser hat Autor Gunnar Kunz schon immer fasziniert, denn sie hat eine Persönlichkeit, die es ihm beson-

ders angetan hat. Prunksucht und derbe Sinnlichkeit, Lust am Morbiden und die Aura des Geheimnisvollen sind Teil dieser Mystik, beschreiben Venedig aber nur unzulänglich. Sein wahres Licht liegt nicht in der Enge der Gassen, der Pracht der Fassaden oder dem allgegenwärtigen Wasser, sondern in den Zwischenräumen: den Rissen in den Fensterläden, den Mauerstellen, an denen der Putz abbröckelt, dem Grenzbereich zwischen der Dunkelheit der Gassen und den lichtdurchfluteten Campi (Plätzen).

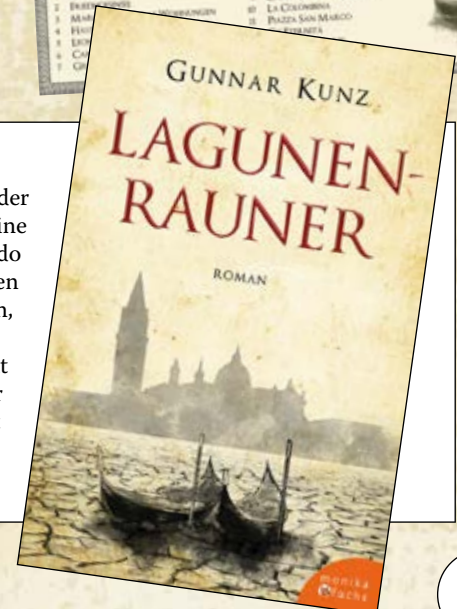
Venedig - und doch nicht Venedig?

Für seinen Roman hat Gunnar Kunz die Aussage „Venedig sinkt“ wörtlich genommen und den realen Gegebenheiten, wie es in Romanen üblich ist, eigene Ideen hinzugefügt. Er stellte sich beispielsweise die Frage, wie es wäre, wenn die Stadt tatsächlich langsam untergehen würde und jeder Bewohner während seines Lebens dreimal ein neues Stockwerk auf sein Haus bauen und weiter nach oben ziehen müsste. Zum anderen hat er eine Erfahrung, die praktisch jeder Venedig-Reisende macht, fantastisch interpretiert: Das Verlaufen in den engen Gassen steht für Besucher auf der Tagesordnung. Aber was wäre, wenn man sich in Wahrheit gar nicht verliere, sondern eine unsichtbare Strömung dafür sorgen würde, dass bisweilen Gebäude davon-

gespült und wie Strandgut an anderer Stelle wieder an Land getrieben würden? Die Stadt also in ständiger Bewegung wäre?

Pinselstriche von Magie

Das Besondere des Romans liegt in erster Linie im Zusammentreffen magischer Elemente mit einer Stadt, die an sich so fantastisch anmutet, dass sich diese Elemente nahtlos einfügen. Auch Details wie das verschwundene Haus von Marco Polo und die Figur des Leonardo da Vinci tauchen in der Geschichte auf. Der Autor ist tief in die Geschichte der Stadt am Wasser eingetaucht. Die magischen Elemente werden dabei nicht überbordend beschrieben, sie bestehen aus leisen Zwischentönen.



Lagunenrauner (Gunnar Kunz)

Venedig im Jahr 1500. Schwarzer Nebel schlängelt sich durch die Lagune, schwarz wie der Lack einer Gondel, und bringt den Tod in die Stadt. Marco, Sohn eines Glasbläfers, und seine Freundin Chiara, die Maskenmacherin, versuchen gemeinsam mit dem Gelehrten Leonardo da Vinci, Venedig zu retten. Dabei müssen sie nicht nur gegen uralte Magie kämpfen, gegen Intrigen und Verrat, sondern sich auch den Schatten ihrer Vergangenheit stellen – und dem, was der Legende nach tief unter der Stadt haust.

Lagunenrauner beschwört den Zauber Venedigs, dessen schillernde Persönlichkeit nicht in der Pracht der Fassaden liegt, sondern im Grenzbereich zwischen der Dunkelheit der Gassen und den lichtdurchtränkten Campi, da, wo Zwielicht herrscht, das die Augen narrt und einem Dinge vorgaukelt, die weder Wahrheit noch Lüge sind, sondern Möglichkeit.

Verlag Monika Fuchs · 416 Seiten · ISBN 978-3-947066-35-3 · 22,- Euro

TRÄUME UND MACHT

FANTASTISCHE NEUERSCHEINUNGEN

Der Schweizer Verlag *Riverfield* bringt in diesem Frühjahr zwei interessante Neuerscheinungen auf den Markt: einen Debütroman, der besonders von seiner lyrischen Sprache lebt, und einen langersehnten dritten Band.

TRAUM AUS NACHT UND SCHATTEN



Nasrin Schuppli

Bild: Nasrin Schuppli

Der Fantasy-Roman *Traum aus Nacht und Schatten* erzählt von der Veränderung unserer Welt durch Magie. Wir begleiten Ina, die in einem einsamen Haus fernab ihrer Mitmenschen wohnt, denen sie sonderbar erscheint. Sie selbst stört sich nicht daran, denn sie lebt gerne allein in der ungebändigten Natur, deren Energie sie von Tag zu Tag stärker fühlen kann.

Trotz der Abgeschiedenheit scheint Ina nicht allein zu sein. Zuerst ist es nur ein Gefühl, aber dann steht plötzlich ein geheimnisvoller Fremder vor ihr, der die Magie noch spürbarer macht: Ciaran, ein Traumdieb, der es auf Inas Träume abgesehen hat. Obwohl er Ina bestiehlt, offenbart er ihr auch eine neue Welt. All das, was bisher vor ihren Augen verborgen lag, kommt zum Vorschein. Ciaran hat jedoch das Problem, dass er nicht bei ihr sein

dürfte, denn er stammt aus einer anderen Welt. Ina lebt durch seine Gegenwart auf, denn durch ihn begreift sie, dass ihre Andersartigkeit viel mehr bedeutet, als sie bisher geglaubt hat. Sie kann zwischen die Welten sehen, wo sie eine Macht fühlt, die droht, immer stärker zu werden ...

Wer sind wir und wohin gehen wir?

Traum aus Nacht und Schatten ist ein Roman über Menschen und das, was uns ausmacht. Welche Verletzungen haben wir erlitten, und wie können wir sie überwinden? Es ist ein Roman, der auf Hoffnung setzt: die Hoffnung, alles vergangene Schlimme überwinden zu können und uns dadurch selbst zu finden. Romantisch, spannend und berührend entführen die lyrisch geschriebenen Zeilen in eine eigene Welt.

Nasrin Schuppli

TRAUM AUS NACHT UND SCHATTEN

Etwas veränderte sich und der flüsternde Wind trug die Magie in die Menschenwelt.

Ina hat sich in ein einsames Haus zurückgezogen, fernab der Mitmenschen, denen sie sonderbar erscheint, sie aber ist zufrieden in dieser unbändigen Natur, deren Energie alles durchströmt und sie von Tag zu Tag mehr einnimmt.

Doch bald bemerkt sie, dass sie nicht allein dort draußen zu sein scheint: Ein Gefühl zuerst nur. Aber dann ein Schatten und schließlich steht er vor ihr: Ciaran.

Riverfield Verlag
376 Seiten, 22,- Euro
ISBN 978-3-907459-13-3



TULDERON

WIEDERKEHRENDE STADTSIMULATION

20 JAHRE STADTSPIEL-ABENTEUER FÜR LARP-ENTHUSIASTEN

Im deutschsprachigen Raum gibt es ein wiederkehrendes Larp-Ereignis, das seit mehr als zwei Jahrzehnten die Herzen von Rollenspiel-Begeisterten höher schlagen lässt: das Stadtspiel *Tulderon*. Zum 20. Mal fand diese Form des Live-Rollenspiels nun statt und feierte damit sein großes Jubiläum. Dieser Artikel wirft einen Blick auf die Geschichte und das Wesen von Tulderon, das innerhalb der Larp-Szene mehr Beachtung verdient.

Die Anfänge

Die Ursprünge von Tulderon reichen zurück ins Jahr 2000, als die Erfinder der *Phönix-Kampagne* unter dem Namen *In Realitas* das erste Stadtspiel mit dem Titel *Tulderon – Stadt der Gesetzlosen* ins Leben riefen. Von Anfang an hatten die Erfinder etwas Großes im Kopf. Im Laufe der Zeit übergaben die Gründer das Steuer vertrauensvoll in die Hände von Tara Moritzen, der seither das Stadtspiel in immer wieder wechselnder Orga-Besetzung veranstaltet.



Mitarbeiter des Ambath im Gespräch
Bild: Ilka Vollmer, Oliver Ludwigs



Blick vom Friedhof der Stadt auf die Innenstadt

Bild: Marina Fröhlich

Seitdem die Stadt zum ersten Mal bespielt wurde, hat sie eine erstaunliche Entwicklung durchlaufen, nicht zuletzt dank ihrer beeindruckenden Kulisse: der Wasserburg Heldrungen. Diese historische Location bietet die perfekte Umgebung für die immersive Welt der Larp-Stadt Tulderon. Im Laufe der Jahre wurden zahlreiche Verbesserungen vorgenommen, um den Spielern ein noch aufregenderes Erlebnis zu bieten. Seit Beginn befindet sich in der Wasserburg eine Jugendherberge, die in den vergangenen Jahrzehnten mit Förder-

mitteln umfangreich restauriert und modernisiert wurde. Insbesondere im Inneren wick der Charme alter Burgen in weiten Teilen modernen Unterkünften mit bester sanitärer Infrastruktur, was insbesondere von den Teilnehmern begrüßt wird, die ungerne zelten. Das Äußere der Wasserburg und die umliegenden Begleibauten, die Wallanlagen und Grünflächen sind auch heute noch malerische Kulisse für die Tulderon-Erlebnisse der Spieler und verleihen dem Con eine einzigartige Atmosphäre.

