



Verlag für Fantasy, Live-Rollenspiel und Mittelalter

„Wir lieben es, schöne Bücher zu machen!“

Der Verlag mit dem hübschen Namen ist mit der Gründung 2005 vergleichsweise jung, was ihn jedoch nicht daran hindert, dem passenden Leser ein abwechslungsreiches, spannendes und ungewöhnliches Programm anzubieten. Die Themen haben eine Gemeinsamkeit – alle Bücher haben mit Mittelalter/Fantasy (im weitesten Sinn) zu tun. Der Großteil der Publikationen besteht aus gut recherchierten Sachbüchern mit wunderschönem Design und viel Raum für Bilder, die sich mit Themen rund um die mittelalterliche Lebensweise oder bestimmte Elemente von Filmen/Serien/Spielen etc. beschäftigen. Es finden sich aber auch Romane in dem Programm. Ein besonderer Themenbereich ist LARP, *Live Action Role Playing*, das einen großen Teil im Verlagsprogramm einnimmt. Deswegen erscheint auch vier Mal im Jahr das Magazin **LARPzeit**, eine Fachzeitschrift für alle Fans von diesem besonderen Hobby.



Derzeit könnte man den Eindruck gewinnen, dass auf dem Buchmarkt die Jagd nach potenziellen Bestsellern überhandnimmt. Da wird lieber krampfhaft nach den neuen J. K. Rowling oder Stephenie Meyer gesucht, als Mut zu zeigen und etwas zu experimentieren – schließlich ist man mit dem, was sich schon bei Lesern bewährt hat, auf der sicheren Seite. Dabei etabliert man sich doch eigentlich auf einem Gebiet, indem man seine ganz spezielle Nische findet und nicht, indem man den Mainstream imitiert. Denn es ist doch so: Die Bücher des **Zauberfeder** Verlags werden vermutlich viele Leser nicht interessieren. Aber ist es nicht toll und sollte es nicht Ziel eines gut funktionierenden Buchmarktes sein, dass alle das finden können, was ihnen gefällt? Der literarische Nachwuchs hat es da oft schwer, Fuß zu fassen, besonders, wenn die eigene Idee ungewöhnlich ist. Oft sind es kleinere, weniger bekannte Verlage wie Zauberfeder, die solchen Nischenpublikationen ein Zuhause geben. Die haben es aber in der heutigen Zeit besonders schwer.



„Mit Sorge beobachten wir, wie Innenstädte literarisch veröden und bequeme Online-Verfügbarkeit buchhändlerischem Vor-Ort-Einsatz den Rang abläuft.“ (S. 14)

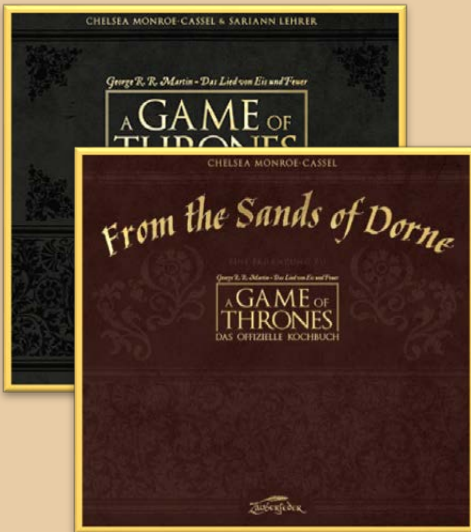
In seinem Verlagskatalog distanziert sich **Zauberfeder** klar von dem Masseninternethandel, der derzeit besonders kleine Geschäfte in den Ruin treibt, und formuliert ein Plädoyer für die Nutzung und Unterstützung von lokalen Buchhandlungen, wo man neben einer kompetenten Beratung einen besseren Einblick in die Bücher bekommen, sie gezielt anfassen und in ihnen blättern kann. Für alle, die doch lieber online einkaufen möchten, ist außerdem der verlagseigene à www.zauberfeder-shop.de da – mit kostenlosem Versand.

Wenn man versuchen würde, den Charakter des Verlags auf den Punkt zu bringen, ist das Folgende das, was ihn von anderen abgrenzt: Der **Zauberfeder** Verlag ist ein Verlag für Fans, der ganz spezielle Bücher bietet, von denen man gar nicht wusste, dass man sie haben möchte.

Wortschöpfung mit Kochbüchern und Sprachkursen

Gerade im Genre der Fantastik ist die Welt mindestens genauso wichtig wie die Handlung. Je ausgefeilter die Beschreibung des Autors, desto besser können die Leser sich in das beschriebene Universum hineinversetzen. Geeignete Kostüme zählen da zu den wichtigeren Dingen, aber wieso bei Kostümen Halt machen? Geht man einen Schritt weiter, ist es durchaus legitim, fantastische Gerichte und exotisches Essen für seine Welt zu ersinnen. Die ganz engagierten bieten den Lesern gar eine komplett neue Sprache – oder, à la Tolkien, gleich mehrere...

Der **Zauberfeder** Verlag bietet mittlerweile ganz vielfältige Möglichkeiten, sich einem geliebten Franchise aus einer bestimmten Perspektive, sei es modisch, kulinarisch, historisch oder linguistisch, zu nähern. Bis auf *Living Language Dothraki* zeichnen sich alle Bücher durch eine auffallend ästhetisch anspruchsvolle Gestaltung aus, die sich schon zu einem Markenzeichen des Verlags entwickelt hat (wobei gerade bei Übersetzungen vermutlich viel von der Originalausgabe übernommen wird).



Chelsea Monroe-Cassel & Sariann Lehrer (Buch 1): A Game of Thrones. Das offizielle Kochbuch & From the Sands of Dorne. a.d. Englischen von Diana Bürgel. Zauberfeder Verlag 2013 & 2015 • 224 & 44 Seiten • 24,90 & 9,90 • 978-3-938922-43-9 & 978-3-938922-93-4

Die Serie *Game of Thrones*, die auf den Büchern von George R. R. Martin basiert, ist mittlerweile den meisten Lesern ein Begriff. Einigen wird aufgefallen sein, wie viel Zeit und Platz der Autor darauf verwendet, Gerichte und Gelage zu beschreiben, manch einer

mag sich über die als überflüssig und ausufernd empfundenen Details geärgert haben. Das Vorwort von Martin, das den Hauptband einleitet, thematisiert die Entstehungsgeschichte des Kochbuchs und die Bedeutung von Essen in seinen Büchern und für Worldbuilding im Allgemeinen. Man kann anhand der Essgewohnheiten viel über eine Kultur erfahren, so Martin, es hilft außerdem dabei, sich in die Welt hineinzusetzen. Generell lebt eine erdachte Welt von ihren Details, weniger von der Handlung.

Für die beiden Autorinnen begann alles damit, dass sie bestimmte Gerichte aus den Büchern einfach nachgekocht haben, u.a. mit Hilfe von alten Büchern über mittelalterliche Küche, um ein möglichst authentisches Ergebnis zu erzielen. Ihre Rezepte veröffentlichten sie zunächst auf ihrem Blog <http://www.innatthecrossroads.com>, bevor schließlich das Kochbuch erschien.

Als erstes springt das wunderschöne Design der Bücher ins Auge. Cover, Fotos, Schriftarten und Hintergrund der Seiten fügen sich zu einem runden Ganzen zusammen, das die mittelalterliche Atmosphäre von *Game of Thrones* perfekt transportieren kann. Bevor es mit den über 100 Rezepten losgeht, lohnt es sich, einen Blick in die Einführung zur mittelalterlichen Küche zu werfen, wo z.B. erklärt wird, wodurch man bestimmte Zutaten ersetzen kann, an die man nicht leicht herankommt (wobei es in Zeiten des Internethandels immerhin leichter ist als noch vor 20 Jahren). Es gibt auch einige ganz grundlegende Rezepte (Poudre Douce, Mittelalterlicher Süßteig), die für viele Gerichte relevant sind und daher am Anfang stehen. Fast auf jeder Seite gibt es ein Zitat aus einem mittelalterlichen Text, der von den Zutaten/Rezepten handelt, was als Belegstelle fungiert und den Gerichten Authentizität verleiht.



Als Einführung werden die verschiedenen Regionen von Westeros und deren kulinarische Vorlieben vorgestellt, danach geht es los mit den Rezepten von der Mauer, aus dem Norden, dem Süden, King's Landing, Dorne und von Jenseits der Narrow Sea. Fast jedes Rezept wird von jeweils einem appetitanregenden Foto begleitet, die bis ins Detail herrlich nach Mittelalter aussehen. Die üblichen Angaben zur Zubereitungszeit und der Menge dürfen natürlich nicht fehlen, außerdem gibt es oft Vorschläge, wie die Gerichte kombiniert werden können. Besonders schön sind die begleitenden Zitate aus den Büchern – auf diese Weise können sich die Leser gleich in die konkrete Situation hineinversetzen. Von einigen Rezepten,



z.B. den Brötchen mit Rosinen, Pinienkernen und Äpfeln, gibt es zwei Varianten, eine „korrekte“ (aus historischer und Game of Thrones-Sicht) und eine modernere, die einfacher zuzubereiten ist.

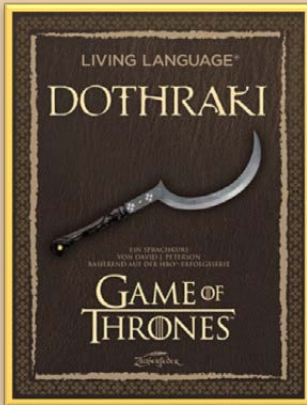
Es gibt Vorspeisen, Hauptgerichte und Desserts, Rezepte für jede Tageszeit, auch Getränke sind dabei. Schon die Namen der Rezepte erschaffen eine passende Atmosphäre: „Hammel in Zwiebel-Bier-Sud“, „Gebratener Auerochse mit Lauch“, „Aryas stibitzte Törtchen“. Die Geschichte der Rezepte – sofern bekannt – und Referenzen zu den Büchern runden das Ganze ab. Je weiter südlich man geht, desto ausgefallener werden die Zutaten. „Brühe aus Algen und Muscheln“ und „Honiggewürzte Heuschrecken“ gehören zu den exotischeren Gerichten – aber natürlich ist diese Einschätzung subjektiv und Geschmackssache. Trotzdem wäre es interessant zu erfahren, wie viele der Leser tatsächlich die „Dornische Schlange mit feuriger Soße“ ausprobiert haben. Das Buch schließt mit dem Hinweis, dass zu einem mittelalterlichen Festmahl natürlich viel mehr gehört als nur passendes Essen. Hier liefern die Autoren noch einige Tipps, wie man die gewünschte Atmosphäre kreieren kann sowie einige nach unterschiedlichen Regionen zusammengestellte Menüs.

Der Ergänzungsband **From the Sands of Dorne** mit Rezepten aus dem „exotischste[n] aller Länder in Westeros“ (S. 5) steht, was Design und Stil angeht, dem Hauptband in nichts nach. Die Gerichte zeichnen sich durch ihre Schärfe oder exotische Gewürze aus und wirken mit Zutaten wie Rosenwasser, Ziegenkäse und Granatapfel überwiegend „orientalisch“ bis mediterran. Hier hat die Autorin ihrer Fantasie etwas mehr Freiheit gelassen, daher gibt es weniger Zitate und Buch-Referenzen aus dem Hauptband. Auch in diesem Band gibt es ein Schlangenrezept, die Mandelschlange, diesmal allerdings ohne Tier und mit umso mehr Süße. Dieses kann ich immerhin uneingeschränkt empfehlen. Weitere Rezepte sind z.B. das „Lamm mit Honig, Zitrone und scharfen Pfefferschoten“, die „Zitronen-Ei-Suppe“, „Blutorangen-Granita“ oder „Mit Nüssen gefüllte Feigen“. Die Rezepte sind für das heiße dornische Klima erdacht – genau dieses Klima spiegelt sich fortlaufend in ihnen.



Da der Ergänzungsband preislich bei nur knapp 10 Euro liegt, ist er eine schöne Ergänzung zum Kochbuch, weil den Lesern hier doch noch einige ganz andere Rezepte geboten werden als im Hauptband. Beide kann ich weiterempfehlen, gerade wegen der hübschen Gestaltung eignen sie sich auch hervorragend als Geschenke für Fans von Game of Thrones und/o-

der der mittelalterlichen Küche. Der Blog ist übrigens immer noch aktiv und bietet längst nicht mehr nur Rezepte aus Westeros, sondern u.a. auch aus Star Wars, Warcraft (hierzu ist bereits ein eigenes Kochbuch erschienen, das auch schon ins Deutsche übersetzt wurde) und der beliebten Spiel-Reihe Elder Scrolls, wobei nur wenige Rezepte tatsächlich schon online verfügbar sind, da sich die Teile noch im Aufbau befinden. Für viele weiteren Bücher gibt es zumindest einzelne Rezepte (Herr der Ringe, American Gods, Harry Potter) – ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall!



David J. Peterson: Living Language Dothraki. a.d. Amerikan. Englisch von Stephan Naguschewski. Zauberfeder 2015 • 120 Seiten (+ Audio-CD) • 19,90 • 978-3-938922-90-3

Living Language Dothraki ist ein Sprachkurs für Dothraki, eine eigens von David J. Peterson für die HBO-Serie *Game of Thrones* entwickelte Sprache. Der Autor hat einen Master-Abschluss in Linguistik und erschafft seit 2000 eigene Sprachen. Damit reiht er sich in die stolze Tradition der Sprachen-Erfinder ein, von denen J. R. R. Tolkien wohl zu den bekanntesten gehört. Petersons anderes Buch, *The Art of Language Invention*, bisher nur auf Englisch erschienen, beschäftigt sich damit, wie man dabei vorgeht. Wer sich für das Thema interessiert, kann auch conlang.org, der Webseite der *Language Creation Society* (auf Englisch), einen Besuch abstatten.

Peterson ist seit 2009 für HBO tätig, nachdem er sich in einem sorgfältigen Auswahlverfahren mit einem 300 Seiten umfassenden Entwurf des Dothraki gegen andere Bewerber durchgesetzt hat.

In einer kurzen Einleitung beschreibt der Autor das Wesen des Dothraki und ordnet es in die Welt von *Game of Thrones* ein. Er erfindet also nicht nur Grammatik, Vokabeln etc., sondern beachtet auch die historische und kulturelle Dimension der Sprache. Im Lehrbuch wird zunächst auf die Aussprache eingegangen, danach werden einige grundlegende Ausdrücke wie Begrüßungen und Relevantes für den Kampf vorgestellt. Dieser Einschub ist toll, denn er lockert die Struktur des Buches auf und führt zu einem angenehmeren Leseerlebnis, da man einen Vorgeschmack auf die „echte“, lebendige Sprache bekommt und sich nicht erst durch viele Seiten Theorie kämpfen muss. Nachdem die erste Neugier des Lesers befriedigt ist, kommt das – naturgemäß leider immer etwas trockene – große Kapitel zur Grammatik, danach der Wortschatz, sortiert nach verschiedenen Themengebieten, und ein Dialog. Zum Abschluss können im kurzen Übungskapitel die erlangten Kenntnisse getestet werden, Lösungen inklusive.

David J. Peterson hat eine interessante Sprache erschaffen – und dabei auch an die Details gedacht, die das Dothraki zu einer glaubwürdigen Sprache machen, die tatsächlich so existieren könnte. Es gibt z.B. regionale Aussprachevarianten, außerdem verändert der Konsonant „q“, weil er so tief hinten in der Kehle gesprochen wird, die Qualität der nach ihm folgenden Vokale (z.B. a → o). Kultur und Sprache sind überall auf der Welt stark miteinander verbunden. Die Dothraki sind ein kriegerisches Reitervolk und das spiegelt sich in ihrer Sprache wider. „Hash yer dothrae chek?“ bedeutet „Wie geht es dir?“ Die wörtliche Übersetzung lautet aber „Reitest du gut?“ Peterson hat bei der Entwicklung keine Mühe gescheut und eine flektierende Sprache erschaffen – das bedeutet aber auch, dass der Leser sich genauso viel Mühe beim Erlernen geben muss, was abschreckend wirken könnte, besonders, da die Kasus nicht dieselben sind wie im Deutschen. Das macht Dothraki allerdings auch besonders interessant.

Der Stoff wird überwiegend einfach und dem Publikum angemessen erklärt – er ist auch ohne linguistische Vorkenntnisse verständlich. Nur im Kapitel zur Aussprache steht, man solle das „k“ nicht aspirieren (S. 13). Es ist fraglich, ob Nicht-Linguisten verstehen, was damit gemeint ist, dies ist aber ein Einzelfall. Dem Lehrbuch ist eine CD mit Audioaufnahmen bester Qualität beigelegt, auf der der Stoff aus den Lektionen vorgelesen wird. Die Kapitel „Grundlegende Ausdrücke“, „Grammatik“ und



der Schluss-Dialog werden jeweils auf Dothraki und Deutsch vorgelesen, sodass diese Teile auch ohne Lehrbuch, z.B. unterwegs, genutzt werden können.

Kleinere Sachen sind zu bemängeln. Schade ist, dass die Wörter, deren Betonung von der Regel abweicht, im Buch nicht markiert werden. Stattdessen muss der Leser sie sich durch das aufmerksame Hören der Audioaufnahmen erschließen. Eine alphabetische Vokabelliste wäre ebenfalls schön gewesen, hätte aber wohl den Rahmen des ohnehin knappen Büchleins gesprengt. Was die Struktur der Sprache an sich angeht, finde ich nicht alle Entscheidungen des Autors nachvollziehbar. Ich hätte z.B. erwartet, dass ein für die Dothraki so wichtiges und häufig vorkommendes Verb wie „reiten“ unregelmäßig ist, es wird aber regelmäßig konjugiert. Derartige Entscheidungen sind natürlich eher subjektiv – die Hauptsache ist, dass viel Mühe und sorgfältige Überlegungen hinter der Sprache stecken, was zweifellos der Fall ist.

Das Buch ist für Fans der Serie und der Bücher nur zu empfehlen, aber auch lohnenswert für alle, die Interesse an Sprachen und/oder Linguistik haben.



Daniel Wallace: Warcraft. The Beginning. Hinter den Kulissen. a.d. amerikanischen Englisch von Diana Bürgel. Zauberfeder 2016 • 168 Seiten • 39,90 • 978-3-938922-69-9

Seit vielen Jahren begeistert das Warcraft-Franchise von Blizzard Entertainment eine riesige Gruppe von Spielern jeden Alters. In diesem Jahr kam nach fünfzehnjähriger Arbeit der Film zu den Spielen ins

Kino, in dem die Ausgangsgeschichte erzählt wird. Die Horde der Orcs dringt, da ihre eigene Welt im Sterben liegt, durch ein magisches Portal ins friedliche Azeroth ein und stößt auf Menschen, Nachtelfen und Zwerge, die eine Allianz bilden müssen, um gegen die Invasoren bestehen zu können. Der Untertitel des Buches, „Hinter den Kulissen“, bezieht sich zum einen auf die Produktion des Films, die den Lesern durch Anekdoten oder Zitate von Schauspielern nähergebracht wird, zum anderen aber auch auf die Hintergründe der Welt, in der Film und Spiele situiert sind. Für jemanden, der nur den Film (oder nicht einmal den) kennt, bietet es daher eine ausgezeichnete und ästhetisch sehr ansprechende Einführung in die Welt von Warcraft.

Das Buch überzeugt in erster Linie durch sein grandioses Design. Großformatige Bilder, darunter interessante Concept Art und zahlreiche Illustrationen und Zeichnungen überaus talentierter Künstler, stilvoll zusammengestellt, mit genau der richtigen Menge an Begleittext, ziehen die Leser sogleich in ihren Bann. Das Sahnehäubchen sind drei kleine Booklets, in denen man z.B. Zauberformeln oder Bilder der exotischeren Rassen (Zwerge, Nachtelfen, Trolle, Draenei) finden kann, die im Film (und im Buch) kaum oder gar nicht vorkommen.

Inhaltlich handelt sich das Buch an den Ereignissen des Films entlang (schließlich ist es ja das „Buch zum Film“). Die wichtigsten Figuren werden vorgestellt, ein Großteil des Buches widmet sich jedoch



der Welt von Warcraft, den verschiedenen Reichen von Azeroth, Schauplätzen, die man aus dem Film kennt, interessanten Wesen und charakteristischen Gegenständen wie Waffen und Rüstungen. Die Mitarbeiter sind selbst Warcraft-Fans und orientierten sich in jedem Schritt an der spielerischen Vorlage. Man mag vom Film selbst halten, was man will, die tolle Darstellung der Welt und Liebe zum Detail springen aber jedem ins Auge. Man erfährt viele interessante Produktionsdetails, z.B. dass für den Wald von Elwynn tatsächlich riesige Bäume gebaut werden mussten.

Das Wendecover, das einmal Anduin Lothar von der Allianz und auf der Rückseite Durotan vom Frostwolfklan zeigt, spiegelt die Warcraft-Philosophie, die Geschichte stets aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, wider. Einfaches Schwarz-Weiß-Denken ist in Warcraft nicht angesagt. Die der Allianz gewidmeten Seiten haben im Buch einen dunklen Hintergrund, während die Seiten der Orcs überwiegend hell gestaltet sind, was zeigt, dass die Orcs eben nicht wie üblich die Bösen sind, die es zu besiegen gilt, die Situation ist um einiges komplexer. Auch wenn die beiden Parteien, die sich gegenüberstehen, ganz gegensätzlich sind, haben sie letztlich auch vieles gemeinsam, vor allem, wenn man sie auf der Ebene der Einzelfiguren betrachtet.

Was bist du zu tun bereit, um deine Familie zu schützen? [...] Dieses Thema zieht sich auf beiden Seiten durch den ganzen Film, ob es nun um Durotan geht oder um Lothar. Wie kann es sein, dass gute Männer auf unterschiedlichen Seiten eines Konflikts gegenüberstehen? Wie kann es dazu kommen? (Duncan Jones, Regisseur, S. 6)

Sie sind beide Väter, militärische Anführer und Männer mit einem Gewissen, die in einer Zeit unfassbaren Wandels leben. Diese Übereinstimmungen zwischen den beiden Charakteren – einem edlen, gut aussehenden Ritter und einem monströsen Orc – zeigen, dass sie im Grunde gar nicht so verschieden sind. Unter dem unterschiedlichen Äußeren ruht eine gemeinsame Form der Menschlichkeit. (S. 11)

Eine der Herausforderungen des Filmteams war es somit, das Publikum von der Menschlichkeit der Orcs zu überzeugen. Im Buch wird ausführlich dargestellt, wie man versucht hat, das zu erreichen.

Eine Doppelseite wurde schließlich auch der orcischen Sprache gewidmet, die übrigens von dem mittlerweile für seine Fähigkeiten im Entwickeln von Sprachen berühmten David Peterson erfunden wurde, der u.a. schon für Game of Thrones tätig war. Um eine möglichst glaubwürdige Sprache zu erschaffen, bezog Peterson die Physis der Orcs in seine Überlegungen mit ein, da sie schließlich aufgrund ihrer Hauer nicht in der Lage sind, bestimmte Laute zu bilden.

Insgesamt ist das Buch ein qualitativ hochwertiges und wunderschön gestaltetes Meisterwerk, ein großartiges Geschenk für Warcraft-Fans und solche, die es werden wollen. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt ebenfalls. Obwohl ich Warcraft selbst nie gespielt habe, kann ich mit Sicherheit sagen, dass ich dieses Buch nicht verschenken werde!



Paula M. Block & Terry J. Erdmann: Star Trek Kostüme. Fünfzig Jahre Mode aus Unendlichen Weiten. a.d. amerikanischen. Englisch von Diana Bürgel. Zauberfeder 2016 • 256 Seiten • 49,90 • 978-3-938922-71-2

Dieses Buch beleuchtet die Welt der beliebten Filme und Serien aus einer ganz besonderen Perspektive, indem es die Entwicklung des Kostümdesigns vorstellt. Die Autoren gehen dabei chronologisch vor, beginnend bei der „Original Series“ über die dazugehörigen Kinofilme, „Star Trek: Raumschiff Enterprise – Das

nächste Jahrhundert“ (Serie und Filme), die Spin-Off-Serien bis hin zum Neubeginn mit „Star Trek“ (2009) und „Star Trek Into Darkness“ (2013). Da Star Trek ein vergleichsweise altes Franchise ist, das in diesem Jahr sein 50-jähriges Jubiläum feierte, sind deutliche Unterschiede in den Kostümen der einzelnen Etappen von Star Trek zu erkennen.

Star Trek ist Science-Fiction bzw. eine Space Opera. Als solche musste sie den Zuschauern neben technischem Fortschritt auch in irgendeiner Weise fortschrittliche Kleidung bieten. Es ist spannend zu betrachten, wie sich die Einschätzungen der Designer zur Entwicklung der Mode in der Zukunft über die Zeit gewandelt haben, z.B. anhand der Weltraumanzüge, von denen drei Varianten im Buch auftauchen und die gleichzeitig auch die wissenschaftliche Entwicklung spiegeln. Bei der Kleidung, z.B. den Crew-Uniformen, ist zu Beginn noch klar der Einfluss der 60er Jahre sichtbar, die Mode der letzten Seiten jedoch und vor allem das Kostüm von Khan (gespielt von Benedict Cumberbatch) reiht sich ohne Weiteres in das ein, was man sich heutzutage unter futuristischer Mode vorstellt.

Den Großteil des Buches nehmen großflächige Abbildungen ein. Der informative, aber leichte und lockere Stil, in dem die begleitenden Texte geschrieben sind, ist dank zahlreicher Anekdoten überaus unterhaltsam. Zitate von Schauspielern sowie der Mitarbeiter des Designerteams liefern detaillierte Einblicke in die Hintergründe und Geschichte von Star Trek, das Leben der Designer und was sie zu ihren Kreationen inspiriert hat. Es werden auch Schwierigkeiten thematisiert, so z.B. der Anspruch, Designs zu entwickeln, die einerseits futuristisch wirkten, andererseits aber auch überzeugend waren und von den Zuschauern nicht belächelt werden würden.

Die Stoffe und Materialien waren dabei ein limitierender Faktor. [...] Also habe ich zeitgenössische Stoffe in ungewohnter Weise eingesetzt. (William Ware Theiss, S.10)

Ein weiteres Kriterium galt es zu berücksichtigen: Theiss' Beobachtungen zufolge schien Kleidung im Verlauf der Zeit immer „leichter, unkomplizierter und freizügiger“ (S. 12) zu werden bis hin zur kompletten Nacktheit, es war aber nicht möglich, in den strengen Moralvorstellungen der 60er Jahre entsprechende Kostüme zu zeigen. Es war interessant zu lesen, wie die Designer mit derartigen Einschränkungen umgegangen sind und welche Lösungen sie finden konnten.

Ich muss zugeben, dass dieses Buch mich positiv überrascht hat. Es ist nicht nur für Star-Trek-Fans ein interessantes Angebot, sondern auch für Leser, die sich für Mode allgemein sowie für Modegeschichte, -entwicklung und -prognosen, Filmgeschichte oder Kostümgeschichte begeistern können. Gleichzeitig ist es interessant für durchschnittliche Fans von Science-Fiction, da es zeigt, wie solche fremden Welten entstehen, was alles bei der Entwicklung bedacht werden muss und wie wichtig eine



zunächst trivial scheinende Sache wie Kostüme für den Erfolg eines Films sein kann, hängt es doch auch stark von der Qualität und Überzeugungskraft der Kostüme ab, ob Zuschauer eine ihnen präsentierte Welt als glaubwürdig empfinden. Es zeigt außerdem, was die Macher sich generell unter Science-Fiction vorstellen und darunter, wie die Kleidung der Zukunft aussehen könnte – was besonders unterhaltsam ist, nachdem einige Jahrzehnte vergangen sind und man tatsächlich aus einer etwas ferneren Zukunft auf die alten Prognosen zurückblicken kann.

Selbstverständlich ist dieses Buch sehr speziell und leider nicht besonders günstig, aber für die richtigen Leser ein wahrer Glücksgriff. „Eine fesselnde Hommage an die großartige Designkunst der Star-Trek-Kostüme.“ Dieser Aussage des Verlags schließe ich mich kommentarlos an.



Justin Pollard & Michael Hirst (Vorwort): *The World of Vikings*. a.d. Englischen von Diana Bürgel. Zauberfeder 2015 • 160 Seiten • 34,90 • 978-3-938922-91-0

Das offizielle Begleitbuch zur erfolgreichen kanadisch-irischen Serie *Vikings* von Michael Hirst, gerade erst um eine fünfte Staffel verlängert, ist ein Bildband, der Fanherzen höher schlagen lässt. Die Serie ist eine freie Adaptation der Ragnars saga *Loðbrókar* aus dem 13. Jahrhundert als Antwort auf das Trend-Thema „Wikinger“, das nun schon seit einigen Jahren wieder in den Mittelpunkt von Medien und Publikum gerückt ist. Hirst ging es darum, ein möglichst authentisches Bild von seinen Helden zu zeichnen und dabei sein Publikum von den diversen Vorurteilen zu befreien, die das allgemeine Wikingerbild prägen. Schwierig wird das Ganze dadurch, dass die Wikinger selbst – bis auf einzelne Runenschmierereien wie z.B. in der Hagia Sophia – keine schriftlichen Quellen hinterlassen haben. Obwohl die Serie natürlich keine Dokumentation ist und viel künstlerische Freiheit beinhaltet, basiert sie doch auf historischen und literarischen Vorlagen und ihr liegt eine intensive Auseinandersetzung mit der Epoche der Handlung zu Grunde. So behandelt sie u.a. Themen wie Familie, Geschlechterrollen und Religion (den Konflikt zwischen Heiden- und Christentum).

Das vorliegende Buch stellt vor, welche Teile der Serie auf (möglichen) Tatsachen basieren, was frei erfunden ist und wie insgesamt alles umgesetzt wurde. Der britische Historiker und Archäologe Justin Pollard, der schon an *Die Tudors* und *Fluch der Karibik* mitgearbeitet und zahlreiche Dokumentationen geschrieben und produziert hat, hilft als Associate Producer und historischer Berater mit, **Vikings** historisch so authentisch wie möglich zu machen.

Der Umschlag des Buches imitiert mittelalterliche Handschriften, deren Einband in einer simpleren Variante aus zwei über einen Lederrücken verbundenen Holzplatten bestand. Das Holz auf dem Cover hat eine Maserung, wodurch das Buch auch haptisch etwas Besonderes wird. Für den Klappentext und die Überschriften wurde eine Schrift verwendet, die an die Ästhetik nordischer Runen angelehnt ist, was ein schöner Zug ist, vielleicht nur angesichts der Darstellung des Doppel-s etwas unglücklich



gewählt, weil es wie das Symbol der nationalsozialistischen Schutzstaffel aussieht. Einige der Überschriften sind auch in den Futhark-Runen geschrieben, was natürlich nicht besonders authentisch ist, da die deutschen Worte einfach mit den Futhark-Entsprechungen der Buchstaben wiedergegeben werden. Hier ging es weniger um linguistische Korrektheit als vielmehr darum, ein „Wikinger-Feeling“ zu erschaffen, im Grunde also purer „Fanservice“, auf den man hätte verzichten können. Der Text ist hin und wieder eingerahmt von wikingerzeitlichen Ornamenten, besondere Hintergründe für besondere Seiten schaffen Abwechslung. Das Verhältnis von Text und Bildern ist genau richtig, durch eine geschickte Kombination von allem Genannten ergibt sich ein treffender mittelalterlicher „Wikinger“-Stil.

Inhaltlich bietet das Buch detaillierte Einblicke in die Entstehung der Serie. Es wird klar, dass eine intensive und differenzierte Auseinandersetzung mit den verfügbaren Quellen stattgefunden hat. Diese werden alle vorgestellt, sodass besonders interessierte Leser auf eigene Faust weiterrecherchieren können. Es gibt eine Einführung in das Setting der Serie und die Welt der Wikinger – man lernt also nicht nur etwas über seine Lieblingsserie, sondern auch über Geschichte, z.B. welche Zahlen für Wikinger eine besondere Bedeutung hatten, wie die Stellung der Frau in ihrer Gesellschaft war, die sich von der im Christentum doch deutlich unterschied und auch der heidnische Glaube und natürlich die Schiffe der Wikinger und ihre Segelkunst werden thematisiert. Nacheinander werden die zentralen Figuren vorgestellt mit Kommentar zu Historizität, Inspiration und ihrer Wahrnehmung durch andere Schauspieler/Mitarbeiter der Serie. Dank zahlreicher Zitate und Anekdoten von den Dreharbeiten entsteht ein allgemeiner lockerer Ton, das Buch ist informativ ohne trocken zu sein, stellenweise sogar spannend oder amüsant. Ein kleines Highlight bei solchen Publikationen sind für mich immer die Details der Produktion, über die man sich als Laie nicht unbedingt Gedanken macht, z.B. wo die ganzen dekorativen Requisiten herkamen (Spoiler: man kaufte den gesamten Schädel- und Geweihvorrat Europas leer, um genug zu haben).

Schließlich huldigt das Buch auch den Bestrebungen der Produzenten, authentische Sprache in die Serie einzubauen (Altnordisch, Angelsächsisch) und wartet mit einer Seite „Fluchen auf Altnordisch“ auf (S. 137), von Diana Bürgel toll übersetzt. Mit „Þú kannst at láta freti fjúka“ – „Du weißt, wie man einen Furz fahren lässt“ ist man ganz bestimmt auf der nächsten Party der Star des Abends.

Kennen Sie Jugger und LARP? Besondere Hobbys

Wem die oben behandelten Bücher noch nicht reichen, der kann den nächsten Schritt tun, um tiefer in fiktive Welten einzutauchen. In **Jugger – Das Praxisbuch** wird die Sportart eines postapokalyptischen Films beschrieben, die mittlerweile viel mehr als ein Fansport ist, sich erstaunlich hoher Beliebtheit erfreut und möglicherweise interessante Ansätze für die Jugendarbeit verspricht. Weiterhin tauchen wir hier in das aufregende Hobby LARP ein, das den Spielern unzählige Möglichkeiten bietet.



Ruben Philipp Wickenhäuser: Jugger: Das Praxisbuch. Grundlagen, Training, Teambuilding. Zauberfeder Verlag 2014 • 80 Seiten • 24,90 • 978-3-938922-37-8

Jugger ist eine Ballsportart mit Einzel- und Teamsportelementen, die von David Webb Peoples (u.a. Mitarbeit am Drehbuch zu Blade Runner) für den postapokalyptischen Film *Die Jugger – Kampf der Besten* (1989) erfunden wurde. Die Entwicklung zu einer richtigen Sportart begann kurz darauf in Deutschland, woraufhin die Szene rasch wuchs, sodass es mittlerweile u.a. auch Teams in Australien, Irland und Schweden gibt. Jugger wird in gemischtgeschlechtlichen Mannschaften gespielt, wobei immer zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Wichtige Qualitäten sind v.a. Geschick und Wendigkeit, Kraft spielt dagegen kaum eine Rolle.

Kurz gesagt muss ein bestimmter Spieler den Ball für sein Team in das Tor der gegnerischen Mannschaft stecken, während seine vier Kameraden ihn mit ihren stabähnlichen Spielgeräten vor dem anderen Team beschützen. (S. 8)

Der Ball, auch Jugg genannt, ist im Film ein Hundeschädel und kann diesem nachgebildet werden, wenn man das wünscht und künstlerisch begabt ist. Das Spiel wird von einem Trommler begleitet, der einen 1,5-Sekunden-Takt angibt. Nur die beiden Läufer, die um den Ball kämpfen, dürfen miteinander ringen und wer von einem der Spielgeräte, einer „Pompfe“, getroffen wird, muss für einige Trommelschläge „abknien“. Es gibt fünf verschiedene Arten von Pompfen, die sich in erster Linie durch ihre unterschiedliche Länge auszeichnen und verschiedene Vor- und Nachteile mit sich bringen. Wer mit einer Kurzpompfe kämpft, kann sich dazu wahlweise eine zweite Kurzpompfe oder einen Schild aussuchen, es gibt außerdem eine Kette mit einer Kugel am Ende.

Ein Trainingshandbuch zu einer erfundenen Sportart? Eine absolute Nischenpublikation für Fans eines Films, der nicht besonders bekannt zu sein scheint. Sicherlich großartig für Fans, aber für Außenstehende nicht sehr beeindruckend – so mein erster Eindruck, der gleich auf den ersten Seiten des Buches auf den Kopf gestellt wurde. Denn tatsächlich ist der Film für die heutige Jugger-Szene kaum noch von Bedeutung. Lediglich die tolle, sehr passende Gestaltung des Buches – etwas, das dem Verlag bei vielen seiner Publikationen herausragend gut gelingt – unterstreicht den postapokalyptischen Charakter. Die Zielgruppe sind also längst nicht mehr nur Fans des Films. Vielmehr soll der Sport gut in der Jugendarbeit und zum Aggressionsabbau einsetzbar sein. Gut vorstellbar, dachte ich mir, die riesigen gepolsterten Stäbe laden ja geradewegs dazu ein, Leute damit zu verprügeln. Doch nein, rohe Gewalt ist natürlich nicht Sinn der Sache. Seit 2006 sind einige Bücher erschienen, die den Gebrauch von Jugger in Schule und Jugendarbeit untersuchen und aus akademischer und pädagogischer Perspektive beleuchten. Viele berichten von guten Erfahrungen.

Die Vorteile sind zahlreich: Jugger ist in der Praxis leicht und schnell zu erlernen, bis auf die Pompfen, die gekauft, geliehen oder selbst gebaut werden können (das Buch bietet eine anschauliche und ausführliche Anleitung, weitere findet man online), wird sonst nichts Besonderes benötigt, auch nicht viel Platz. Der Eigenbau der Pompfen ist, wenn ich mir die Anleitung anschau, nicht ganz einfach, bietet jedoch den enormen Vorteil der unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten (das Regelwerk setzt

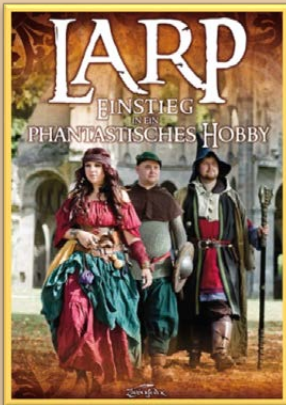


den Spielern da kaum Grenzen). Das Verletzungsrisiko ist außerdem – entgegen der ersten Vermutung beim Anblick der knüppelartigen Pompfen – vergleichsweise gering. Mehr als bei klassischen Mannschaftssportarten ist jeder Spieler als Individuum gefordert, gleichzeitig ist ein Gelingen ohne einen starken Teamzusammenhalt kaum möglich (dieser kann wiederum z.B. durch den gemeinsamen Bau der Pompfen gefördert werden). Obwohl es bei den Turnieren Schiedsrichter gibt, stellt sich erfahrungsgemäß, so der Autor, die Fairness relativ schnell von selbst ein und muss nicht ständig von außen eingefordert werden, da die Spieler merken, dass das Spiel sonst weder Spaß macht, noch überhaupt funktioniert – auch in dieser Hinsicht bietet Juggen in der Jugendarbeit die Möglichkeit, wichtige soziale Kompetenzen zu erlernen. Zu guter Letzt macht der „nonkonforme“ Charakter von Juggen das Spiel auch für Jugendliche attraktiv, die sich durch ihre Interessen bewusst vom Mainstream abgrenzen wollen.

Dieses Buch möchte die bisherige Lücke eines Juggen-Handbuchs füllen und interessierten Spielern und Trainern – auch ohne Eigenerfahrung – den Einstieg in die Sportart erleichtern. Dazu fängt der Autor, der wie alle anderen, die im Buch zu Wort kommen, selbst erfahrener Spieler mit langer Turnierfahrung ist, bei den absoluten Grundlagen an, erklärt die Regeln, stellt die Pompfen und deren Vor- und Nachteile ausführlich vor und verweist auf weitere hilfreiche Links und Literatur. Auf eine ausführliche Einleitung folgt nochmal eine knappe, übersichtliche Zusammenfassung der wichtigsten Punkte. Im Folgenden werden dann einige wichtige Bewegungsabläufe und mögliche Taktiken vorgestellt, die mehr inspirieren als vorschreiben wollen. Alles wird in einer leicht verständlichen Sprache erklärt und Schritt für Schritt durch Bilder sehr anschaulich präsentiert. Der Autor geht vom Einzelspieler über das Zweier-Duell zum Teamspiel, wo er auf die große Bedeutung des Teamzusammenhalts hinweist und Tipps gibt, wie dieser verstärkt werden kann. Kommunikation durch einstudierte kurze Kommandos ist enorm wichtig, da die Spieler sonst unmöglich den Überblick über das Geschehen behalten können. Der Autor beschreibt die wichtigsten nötigen Kompetenzen und stellt Übungen vor, mit denen diese trainiert werden können. Am Ende gibt es sogar einige komplette Trainingseinheiten für Erwachsene und Kinder/Jugendliche, es gibt Checklisten, z.B. für diejenigen, die ihr eigenes Turnier organisieren wollen, Raster und Tabellen für die Trainer, einen Einkaufszettel für den Pompfenbau. Ein Glossar erklärt die verwendeten Fachbegriffe (hier wäre es hilfreich, wenn die im Glossar aufgeführten Begriffe im Text markiert wären). Kurzum: Das Buch ermöglicht den interessierten Lesern tatsächlich einen direkten Einstieg ins Spiel, alle offenen Fragen können schnell mithilfe von Online-Recherche beantwortet finden, wo man sich auch an die Community wenden kann, die sich mit Sicherheit immer über Interesse an ihrer Sportart freut. Und ansonsten kann man direkt loslegen, der Fantasie und Kreativität der angehenden Spieler sind keine Grenzen gesetzt.

Ich war erstaunt, dass das Buch mir nicht nur objektiv gefallen, sondern mich auch von der Sportart überzeugt hat – und das liegt nicht (nur) daran, dass der Grillmeister ein festes Teammitglied darstellt. Ich kannte vorher nicht einmal den Film und fühle mich jetzt theoretisch in der Lage, es auszuprobieren – das Buch erfüllt also seinen Zweck. Für die vielen Informationen, die es einem bietet, ist es mit knapp 25 Euro ein echtes Schnäppchen. Fünf Sterne und eine ganz warme Empfehlung für ein Buch (und Spiel) mit Charme für Menschen, die frischen Wind in den Sportunterricht bringen oder ein ausgefallenes neues Hobby ausprobieren wollen.

Siehe auch unsere Besprechung des Buches à **Juggen statt prügeln** (2006) von Ruben Philipp Wickenhäuser und seine Stellungnahme dazu.:



Ina Dahm: LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby.
Zauberfeder Verlag 2013 • 72 Seiten • 19,90 Euro • 978-3-938922-38-5

Unter LARP (Live Action Role Playing) versteht man ein Hobby, bei dem die Spieler nicht an einem Tisch sitzen wie bei Video- oder Brettspielen, sondern sich als Gruppe treffen, um den eigenen Charakter selbst schauspielerisch darzustellen. Wer sich für LARP interessiert, wird bei der Online-Recherche schnell von der Masse an Informationen überwältigt – da berichte ich aus eigener Erfahrung. Gut eignet sich hier ein geschriebenes Werk, das den Einstieg erleichtert und die Grundlagen erklärt, ohne zu entmutigen oder zu frustrieren. Genau das findet der geneigte Leser in diesem broschierten Heft, recht dünn, aber großformatig und liebevoll gestaltet, mit schönen Fotos und Textdesign.

Die Themen sind abwechslungsreich und schneiden das Wichtigste und Interessanteste an, von den Grundbegriffen und den Genres zu den Verhaltensregeln beim Spiel und den Tipps zur eigenen Charaktererstellung. Sogar ein paar einfache Nähanleitungen für selbst gemachte Kostüme finden sich hier. Zum Schluss gibt es noch einige weiterführende Internetadressen. Die Atmosphäre der Kreativität und des Abenteuers wird auf den Leser übertragen und am liebsten würde man selbst sofort einsteigen.

Eins fällt mir jedoch auf als einer Person, die schon etwas Recherche hinter sich hat. Je nachdem, zu welcher Veranstaltung man geht, gibt es auch unterschiedliche Regelwerke, die wichtige Aspekte des Spiels komplett verändern können. Hier wird eine Allgemeingültigkeit suggeriert, die nicht immer und nicht überall zutrifft und die für mich zu den größten Verunsicherungen des LARP gehört. Diese Vielfalt an Regeln und Spielarten, die aus der Kreativität und Einzigartigkeit von den Spielern und Organisatoren selbst entsteht, kommt deswegen manchmal etwas zu kurz.



LARPzeit – Das Live-Rollenspiel-Magazin #53. Zauberfeder Verlag September/Oktober/November 2016 • 88 Seiten • 5,90

LARPzeit ist eine im dreimonatlichen Rhythmus erscheinende Zeitschrift, die seit 2003 die Larp-Community informiert und näherbringt. Damit ist das Magazin die älteste Fachzeitschrift zu dem Thema. Neben dem Kalender mit Datum, Ort, Kontaktmöglichkeiten und weiteren Infos zu anstehenden Veranstaltungen und Teilnehmerberichten über die bereits vorhandenen finden sich hier allerlei Arten an Artikeln – für Veranstalter und Organisatoren, sowie natürlich für die Spieler selbst (wobei das eine das andere natürlich nicht ausschließen muss). Nützliche Tipps zur tiefen Charaktergestaltung und DIY-Anleitungen und Rezepte sollten sowohl für Anfänger, als auch für Veteranen interessant sein. Dennoch ist die Zeitschrift eher etwas von Insidern für Insider; das kleine Glossar zu Beginn klärt den ahnungslosen Leser oder Larp-Anfänger zwar oberflächlich auf, aber wer

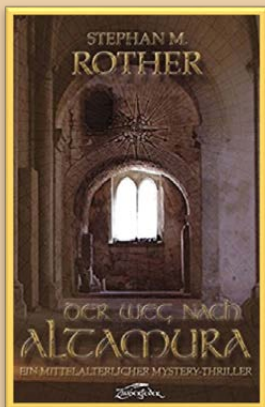


gerade erst in das Hobby eingestiegen ist, kann mit der Masse an Texten über Schauplätze und Veranstaltungen wenig anfangen. Ein großer Nachteil ist es aber keineswegs, und es muss ja auch nicht alles auf den blutigen Anfänger zugeschnitten sein. Die Seitenanzahl mitsamt dem großen DIN A4-Format und die Vielfalt an Artikeln und Berichten machen die Zeitschrift auf jeden Fall ihren Preis wert.

Die Redaktion der LARPzeit führt außerdem das kostenlose Magazin „Zauberwelten“, das sich mit Fantasy, Sci-Fi und LARP auseinandersetzt, und spannende Berichte über die neusten Entwicklungen in der Szene sowie Rezensionen herausbringt. Auf der Seite können Leser selbst Mitglied werden und Beiträge verfassen. Das Magazin erscheint zwei Mal jährlich (Frühling und Herbst) gedruckt, ansonsten ist es online unter <http://www.zauberwelten-online.de> verfügbar – mit regelmäßigen Gewinnspielen!

Romane

Da der Verlag sich in seinem Programm mehr auf Sachbücher konzentriert – durchaus mit Erfolg, wie man sieht – sind in nächster Zukunft wohl keine weiteren Romane zu erwarten. Dafür kann man sich auf umso mehr auf „Fanliteratur“ der höchsten Qualität zu wahrlich vielfältigen Themen freuen. Das bedeutet allerdings auch, dass die Fortsetzungen der beiden Romane aus dem Programm vorerst auf sich warten lassen müssen. Wer unbedingt mehr Wraeththu-Bücher lesen möchte, kann entweder auf die englischen Originalausgaben zurückgreifen oder die ältere Version der Bücher vor der Neubearbeitung durch die Autorin gebraucht und günstig erwerben. Für die Fortsetzung der Altamura-Chroniken gibt es noch kein festes Erscheinungsdatum.



Stephan M. Rother: Der Weg nach Altamura. Zauberfeder
2005 • 400 Seiten • 12,99 • 978-3-938922-02-6

Dieser mittelalterliche Mystery-Thriller ist der Auftakt zu Rother's Altamura-Chroniken. Er knüpft an einen anderen Mystery-Roman des Autors, Der Adler der Frühe, an. Der Autor ist studierter Historiker und hin und wieder auch als „Standup Historian Magister Rother“ unterwegs. Seine umfassenden Geschichtskennntnisse äußern sich in einer beeindruckenden Detailgenauigkeit, durch die er ein glaubwürdiges mittelalterliches Setting schafft. Mittlerweile hat er einige weitere Bücher veröffentlicht, u.a. auch unter dem Pseudonym Benjamin Montferat.



Gleich zu Beginn fällt auf, dass die Seiten relativ eng mit kleiner Schrift bedruckt sind – für einige Leser möglicherweise ein Problem. Die Kapitel sind sehr lang, aber durch das Wappen der Stauer in kleinere Abschnitte unterteilt. Am Ende gibt es ein Glossar der vorkommenden Personen, Orte und Wörter, die vielleicht nicht allen Lesern bekannt sind. Rein fiktive Figuren werden als solche markiert, ansonsten gibt es Informationen dazu, welche Teile der Geschichte der Wahrheit entsprechen und was der Fantasie des Autors entspringt. In der Klappenbroschur verbirgt sich hinten eine hübsch gestaltete Karte von Oberitalien, auf der der Weg der Protagonisten nachvollzogen werden kann.

Das Buch spielt 1293 zu einer Zeit, in der Europa nach der praktischen Auslöschung des Staufergeschlechts und dem Tod von Papst Nikolaus IV. weder einen weltlichen, noch einen geistlichen Führer hatte. Für die Menschen damals war das eine beunruhigende Situation, da eine solche Vakanz immer dazu führt, dass verschiedene Parteien versuchen, nach der Macht greifen, was zu Auseinandersetzungen führen kann. Wer Der Adler der Frühe gelesen hat, dem wird der Protagonist dieses Buches, Wasmod von dem Knesebeck, bekannt vorkommen. Wasmod träumt von einem Machtgleichgewicht in der Welt unter einem „Kaiser der Endzeit“ und arbeitet mit Verbündeten daran, diese Friedensvision in die Tat umzusetzen, weswegen er sich auf dem Weg nach Italien befindet. Gleichzeitig ist Adrian von Bodenteich in dieselbe Richtung unterwegs – aber mit einem eigenen, geheimen Ziel: Er muss den geheimnisvollen Ort Altamura erreichen. Seine und Wasmods Wege kreuzen sich auf eine unwahrscheinliche Weise – und ein mächtiger und altbekannter Feind ist ihnen schon auf den Spuren...

Über der gesamten Handlung liegt ein Hauch von Mystik. Zahlreiche weitere Figuren tragen dazu bei, die Geschichte zu einem verworrenen Netz aus Verschwörungen und Geheimnissen zu machen, in dem fast jeder Protagonist eine eigene, versteckte Agenda hat. Oda die Botin, ausgestattet mit magischen Fähigkeiten und undurchsichtigen Motiven, taucht immer dann auf, wenn die Protagonisten Hilfe brauchen. Der ehrenhafte Gaukler El Diablo scheint irgendeinem düsteren Schicksal entfliehen zu wollen. Ein „Mann im dunklen Mantel“, Dante Alighieri und der Jude Shlomo gehören zu den Figuren, deren Motive und Bedeutung bis zum Ende nicht gänzlich aufgeklärt werden. Letzterer dient wohl u.a. als Kontrast zu Wasmods christlicher Sicht und soll Ungereimtheiten sowie Selbstlügen seines alten Freundes aufdecken:

„[...] Doch wir konnten nicht anders. Die heilige Kirche musste ein Zeichen setzen.“ – „So viele Zeichen, Magnifizienz. Eines Tages wird der Qualm Eurer Zeichen so dicht über dem Lande liegen, dass er den Menschen den Blick auf den Himmel versperrt.“ (S. 76)

Wasmod versucht, die Verbrennung von Menschen zu rechtfertigen, was Shlomo mit einer indirekten, aber spitzen Antwort kontert. Man fragt sich nur – ist es dafür nötig, einen ganzen Charakter zu erfinden, der ansonsten keine Funktion für die Erzählung hat?

Sprachlich zeichnet sich das Buch durch eine kunstvolle, komplexe Sprache aus. Der Autor liebt verschachtelte Sätze und trifft auch lexikalisch den Stil mittelalterlicher Gelehrter ziemlich gut. Stellenweise übertreibt er es damit, man sollte also diesen Stil mögen, ansonsten wird die Lektüre schnell zu einem frustrierenden Erlebnis.

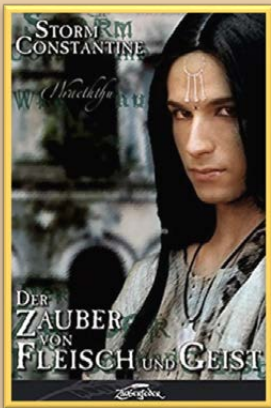
Zusätzlich zur komplexen Sprache ist das Buch überladen mit Andeutungen. Die Leser werden vom Autor in die Erzählung hineingeworfen und müssen sich die Zusammenhänge – stärker als in anderen Büchern – über viele Seiten zusammenreimen. Bis zum Schluss wartet man bei vielen Rätseln darauf,



dass diese aufgelöst werden. Obwohl man Vieles erfährt, bleibt mindestens genauso viel weiterhin im Dunkeln, was ärgerlich ist, da es meines Wissens bisher keine direkte Fortsetzung der Altamura Chroniken gibt. An dieser Stelle sei noch darauf hingewiesen, dass alle Werke des Autors in einem zusammenhängenden Universum angesiedelt sind und daher Figuren immer wieder in verschiedenen Büchern auftauchen:

Viele meiner Geschichten gehören zusammen, auch wenn das nicht immer auf den ersten Blick erkennbar ist, selbst für den Autor nicht. Ein großes, verzwicktes Spiel, das sich durch die Jahrhunderte zieht. Und Wasmod von dem Knesebeck ist einer der wichtigsten Protagonisten. (FAQ auf [à www.altamura.de](http://www.altamura.de))

Was die konkrete Fortsetzung der Geschichte in diesem Band angeht, werden sich die Leser aber noch einige Zeit gedulden müssen.



Storm Constantine: Wraeththu – Der Zauber von Fleisch und Geist. a.d. Englischen von Marion Müller. Zauberfeder 2006 • 432 Seiten • 14,90 • ab 16 • 978-3-938922-01-9

Die Bewertung dieses Buches ist mir nicht leichtgefallen, sie basiert aber auf einer gründlichen Auseinandersetzung mit der Thematik. Da leider an allen Fronten Kritik angebracht werden muss, versuche ich, mich auf das Wesentliche zu beschränken.

Der erste Band der Wraeththu-Chroniken ist eine Neubearbeitung der Version, die schon 1987 erschienen ist. Aus diesem Grund ist der eigentlichen Erzählung ein umfassendes Vorwort vorangestellt, in dem Storm Constantine ihre Änderungen erläutert und rechtfertigt. Ein Anhang liefert detaillierte Informationen zu den magischen Fähigkeiten der Wraeththu, ihrer gesellschaftlichen Organisation, Physiologie und insbesondere der Fortpflanzung sowie der zugehörigen Organe. Er sollte allerdings nicht vor der eigentlichen Geschichte gelesen werden, da es so gedacht ist, dass die Leser die Welt der Wraeththu durch die Augen des Protagonisten entdecken. Die deutsche Ausgabe von Zauberfeder ist insgesamt mit Klappenbroschur und herausnehmbarer Karte im Mini-Poster-Format schön gestaltet, da das Cover-Model aber leider nicht gut in Szene gesetzt worden ist, entsteht zusammen mit der Schriftart leider auch ein wenig der Eindruck eines Groschenromans.

Der Zauber von Fleisch und Geist spielt in einer Zukunft, in der die Menschheit die Welt endgültig zugrunde gerichtet hat und eine neue Spezies auf den Platt tritt – die Wraeththu, die, genetisch perfektioniert, klug, magisch begabt, wunderschön und rundum als den Menschen haushoch überlegen beschrieben, die besten Aspekte von Mann und Frau in einem Geschlecht vereinen. Die neue post-apokalyptische Welt ist vermutlich das Interessanteste am ganzen Buch und gerade das wird nicht im Detail ausgeführt, sondern nur am Rande erwähnt. Tatsächlich hat es auch keine richtige Apokalypse gegeben: „Die Welt, wie wir sie kennen, verschwindet [...] Aber es wird nicht der endgültige, plötzliche Untergang sein, den wir uns immer vorgestellt haben, sondern ein langsames Versinken im



Nichts.“ (S. 23) Erzählt wird die Geschichte aus der Sicht von Pellaz, der seine Memoiren schreibt. Sie beginnt mit seinem Leben auf der Farm seiner Familie irgendwo im Süden des nordamerikanischen Kontinents, wo er fast komplett von der Außenwelt isoliert aufwächst. Nur durch vorbeikommende Reisende dringen Gerüchte über die als grausame Monster beschriebenen Wraeththu an seine Ohren. Niemand weiß, woher sie kommen, aber sie sind bekannt für sexuelle Ausschweifungen, die auch dazu dienen, Magie zu praktizieren, Gewalt und die Entführung von Jungen, die sie zu ihresgleichen machen. Als allerdings tatsächlich ein Wraeththu, Cal, auf der Farm auftaucht, ist für den jungen Pellaz nichts mehr wie es war und er schleicht sich im Morgengrauen mit dem Fremden davon in eine ungewisse Zukunft.

In der Erzählung zeigt Pellaz sich erstaunlich selbstreflektiert. Das liegt zum Teil an dem Genre – es sind seine Memoiren – andererseits aber auch an der Neubearbeitung der Autorin, die die Chance nutzte, um Logikfehler der alten Version auszubessern und Lücken in der Erzählung zu schließen. So ergibt sich ein melancholischer, in Erinnerungen schwelgender Erzählton, durchzogen von düsteren Vorausdeutungen. Vieles, was in dieser Rezension bemängelt wird, wird von Pellaz oder anderen Charakteren im Laufe des Buches sogar angesprochen. Leider erhalten die Leser aber – zumindest in diesem Band – keine zufriedenstellenden Antworten auf ihre Fragen, sodass die Einwände nach wie vor bestehen. Sprachlich hat das Buch einige schöne Passagen zu bieten, ufer aber auch oft ins Pathetisch-Übertreibende aus, was andererseits natürlich gut zum Wraeththu-Wesen passt.

Die in der Einleitung gegebene Beschreibung der Wraeththu zeigt, wie unverhältnismäßig überidealisiert sie dargestellt werden, was sie unglaublich macht. Ihrer angeblichen geistigen Überlegenheit steht die Tatsache gegenüber, dass sie die oberflächlichsten Wesen auf der Erde sind, denn jedes geäußerte Kompliment betrifft ausschließlich die außergewöhnliche Schönheit des Angepriesenen. Tatsächlich ist in dem Buch einer attraktiver als der andere. Sie sind sehr stolz und sehen auf die degenerierten Menschen herab – ohne sich von diesen im Verhalten wirklich zu unterscheiden. Letzteres wird dadurch begründet, dass sie immer noch das Erbe der Menschheit in sich tragen und aktiv dagegen ankämpfen müssen.

Was hatte sich denn tatsächlich verändert, seit die ersten Wraeththu auf der Erde erschienen waren? Eine selbstsüchtige und unwissende Spezies war durch eine andere, mächtigere selbstsüchtige unwissende Spezies ersetzt worden. (S. 224f.)

Die Wraeththu werden als „Hermaphroditen“ beschrieben, was aber im Grunde nicht zutrifft – sie haben nicht männliche und weibliche Geschlechtsorgane, sondern ein ganz neues, das auf verschiedene Weisen funktionieren kann und als Blume beschrieben wird. Sie sind vampirartig, was sich aber lediglich dadurch äußert, dass sie die Männer verwandeln, in dem sie diese in einer umständlichen tagelangen Zeremonie erniedrigen, die darin gipfelt, dass diese Wraeththu-Blut trinken müssen. Übrigens können tatsächlich nur Männer verwandelt werden. Auch hier stellt Pellaz die grundsätzliche Ablehnung von Frauen in Frage und sagt, man solle doch die Verwandlung zumindest versuchen. Die schwammige Antwort darauf lautet, man habe es versucht (offenbar ist es nicht gut ausgefallen) und es sei schlichtweg unnötig, weil schließlich die Männer diejenigen sind, die für die Fehlentwicklung der Menschheit verantwortlich sind und sie sich ändern (d.h. verwandeln) müssen, nicht die Frauen. Nur bleiben die Frauen leider genauso wie die Männer auf der Strecke, wenn sie mit ihnen gemeinsam aussterben und von einer Spezies hübscher pseudo-intersexueller Männer abgelöst werden. Frauen sind in Wraeththu genauso unsichtbar wie sie es oft in der Geschichtsschreibung oder



auch in Medien aller Art gewesen sind: Im ganzen Buch tauchen maximal zwei weibliche Protagonisten auf, die annähernd bedeutende Rollen übernehmen – ihre Auftritte beschränken sich auf wenige Seiten. Grundsätzlich gibt es so gut wie keine menschlichen Protagonisten und damit leider auch keine aktive Auseinandersetzung der beiden Spezies miteinander.

Hier kommen wir zu dem vielleicht größten Problem des Buches, das seine ganze Prämisse zunichtemacht: Die Wraeththu sind genauso wenig geschlechtsneutral wie sie intersexuell sind. Internet-Recherchen bestätigen, dass der Roman von sehr vielen als „gay romance“ angesehen wird. Unabhängig von dem, was die Autorin schreiben wollte, ist es ihr ganz offensichtlich nicht gelungen, eine „geschlechtslose“ neue Spezies kreieren, da diese durchgehend als männlich wahrgenommen wird, nur eben mit einem neuen Geschlechtsorgan. Daran ist nichts verkehrt, was allerdings sehr wohl verkehrt ist, ist, das Buch als bahnbrechendes Werk zu feiern, das Geschlecht und Geschlechterrollen in Frage stellt und Alternativen erforscht, weil es das schlichtweg nicht tut. Ein Problem in dieser Hinsicht ist sicherlich, dass Deutsch eben auch nicht die Option bietet, ein neutrales Pronomen zu benutzen. Im Englischen besteht die Möglichkeit zumindest theoretisch, soweit ich in Erfahrung bringen konnte, wird aber auch da durchgehend die 3. Sg. mask. verwendet. Die Wraeththu haben klassisch androgyne Körper, man darf aber nicht vergessen, dass das dem „Androgynen“ zugrundeliegende Ideal männlich ist, weil „männlich“ immer noch als Default-Option angesehen wird.

Die Autorin führt den Untergang der Menschen auf allzu vereinfachte psychologische Probleme zurück – sie seien nicht in der Lage gewesen, zu akzeptieren, dass sie alle sowohl maskuline als auch feminine Züge in sich tragen, was in ein Ausschlagen in Extreme geführt habe, wodurch Männer aggressiv und Frauen unterwürfig geworden seien. Diese Vereinfachung wird der Komplexität des Problems der starren Geschlechterklischees in der Welt nicht gerecht. Grundsätzlich bietet ein neues neutrales Geschlecht viele interessante Möglichkeiten, das Thema Gender und Geschlechterrollen zu erforschen, die Autorin denkt aber viel zu sehr in Dichotomien (Frau – Mann, natürlich – unnatürlich, schön – hässlich, etc.), als dass sie dafür offen sein könnte, was auch folgendes Zitat zeigt:

„Meine Leute sind stolz, und weil niemand von uns wirklich hässlich ist, schämen wir uns nie, zuzugeben, dass wir schön sind. Schönheit kommt aus dem Inneren und verwandelt das Äußere. Nur in einer Welt, in der Hässlichkeit vorherrscht, ist es eine Schande, eitel zu sein, ist es grausam, die eigene Anmut zu würdigen. Hässlichkeit resultiert aus Angst, aus Selbsthass. Sie ist kein natürlicher Zustand. Schönheit ist die Widerspiegelung des Göttlichen.“ (S. 48)

Ich habe das Gefühl, dass die Autorin sich selbst nicht entscheiden konnte, was genau sie mit dem Buch erreichen will. Einerseits entlarvt sie selbst entweder als Erzählstimme oder aus der Sicht bestimmter Figuren die Rhetorik der Wraeththu als Unsinn, z.B. weil sie eben nicht so frei von Gefühlen wie Scham, Eifersucht und Liebe sind, wie sie selbst denken, andererseits hört sie selbst nicht auf, die Spezies auf ein Podest zu stellen. Und auch wenn die Wraeththu aus sexueller Sicht alle gleich sind, sind eben doch die alten Geschlechterrollen noch am Leben, da z.B. Pellaz erklärt wird, er könne ja am Anfang den passiven, weiblichen Part beim Geschlechtsakt übernehmen und später, wenn er sich sicherer fühlt, auch mal den aktiveren Mann spielen. Im Anhang steht dazu: „Die weibliche oder passive Rolle beim Aruna wird als Soume, die aktive oder männliche Rolle als Ouana bezeichnet.“ (S. 420) Die alten Geschlechterrollen werden damit leider hier genauso propagiert wie sonst auch oft in der Gesellschaft.



Ich glaube, dass die Wraeththu-Bücher tatsächlich komplett gelesen werden müssten, um genau zu verstehen, was für eine Welt die Autorin vorsieht, idealerweise sollte man wohl das ganze Werk der Autorin kennen und einiges über sie und ihre Sicht aufs Leben wissen. Andererseits haben Durchschnittsleser vermutlich weder Lust noch Zeit, sich in ein so umfangreiches Werk einzuarbeiten, und es sollte eigentlich Aufgabe des Einstiegsbandes sein, Spannung zu erzeugen sowie zu überzeugen. Das kann ich leider für den ersten Wraeththu-Band nicht bestätigen. Da es darin eher um die Vorgeschichte und Entstehung der Wraeththu sowie den Werdegang von Pellaz geht, bleibt die konkrete Handlung oft auf der Strecke. Große Action darf man hier nicht erwarten, genauso wenig aber wirklich interessante Denkanstöße. In dieser Hinsicht bietet z.B. Ursula K. Le Guins schon 1969 erschienener Klassiker *Die linke Hand der Dunkelheit* einen differenzierteren Einblick in eine Gesellschaft, die eine androgyne Spezies ohne Aufteilung in Geschlechter vorstellt. Leser, die auf biologische/wissenschaftliche Korrektheit Wert legen, werden mit Wraeththu auch nicht glücklich, denn es hat deutlich esoterische Züge, die weit über Fantasy und Sci-Fi hinausgehen.

Insgesamt fällt **Der Zauber von Fleisch und Geist** im Vergleich zu den anderen Büchern völlig aus dem Verlagsprogramm heraus, denn auch der andere Roman, **Der Weg nach Altamura**, ist alleine optisch schon viel professioneller gestaltet. Das Buch ist vermutlich auch nicht als Buch für die Masse gedacht, bedient aber wohl sogar für den Zauberfeder Verlag eine zu enge Nische – was sich möglicherweise auch darin zeigt, dass die Folgebände nie erschienen sind.

Damit ist das Angebot des Zauberfeder Verlags noch längst nicht am Ende. Unser Ziel war es, einige Eckpublikationen vorzustellen, um einen ersten Eindruck zu vermitteln. Von uns nicht besprochene Genres und Themen sind: Tribal Dance, Comics, Artbooks (z.B. zu Bernhard Hennens *Elfenwelten* oder dem hier besprochenen *Wraeththu*), weitere mittelalterlich-fantastische Kochkunst (*Kochen wie die Wikinger*, *Kochen wie die Halblinge*), Gewandungsbücher (wer schon immer seine eigene mittelalterliche Kleidung nähen wollte, ist hier goldrichtig) und Liederbücher. V.a. der LARP-Bereich ist um einiges umfangreicher als von uns hier dargestellt.

Schauen Sie doch einfach mal vorbei...

Die wichtigsten Webseiten auf einen Blick:

<http://www.zauberfeder-verlag.de/>

<http://zauberfeder-shop.de/>

<http://www.larpzeit.de/>

<https://www.zauberwelten-online.de/>



Inhalt

1. Chelsea Monroe-Cassel & Sariann Lehrer (Buch 1): A Game of Thrones. Das offizielle Kochbuch & From the Sands of Dorne.....	3
2. David J. Peterson: Living Language Dothraki.....	5
3. Daniel Wallace: Warcraft. The Beginning. Hinter den Kulissen.....	6
4. Paula M. Block & Terry J. Erdmann: Star Trek Kostüme. Fünfzig Jahre Mode aus Unendlichen Weiten.....	8
5. Justin Pollard & Michael Hirst (Vorwort): The World of Vikings.....	9
6. Ruben Philipp Wickenhäuser: Jugger: Das Praxisbuch. Grundlagen, Training, Teambuilding.....	11
7. Ina Dahm: LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby.....	13
8. LARPzeit – Das Live-Rollenspiel-Magazin #53.....	13
9. Stephan M. Rother: Der Weg nach Altamura.....	14
10. Storm Constantine: Wraeththu – Der Zauber von Fleisch und Geist.....	16