

# TOLKIEN TIMES

ZEITUNG AUS MITTELERDE

Herbst 2013

GRATIS

HERAUSGEGEBEN VON KLETT-COTTA

www.hobbitpresse.de

## » Wenn ihr die Bestie weckt, wird sie uns alle vernichten«

### IN DIESER AUSGABE:

- Tad Williams zeigt euch Himmel und Hölle (S. 2/3)
- Große Leserumfrage – mit tollen Gewinnen! (S. 7)
- Special: Was macht die Tolkien Gesellschaft? (S. 4)



Die Elbin Tauriel (Evangeline Lilly) zieht in den Kampf

**D**ie Fortsetzung des von der ganzen Welt geliebten High-Fantasy-Spektakels »Der Hobbit« kommt am 12. Dezember in die deutschsprachigen Kinos. Unsere Helden haben schon so einiges mitgemacht und können froh sein, die ersten Scharmützel mit Orks und Wargen heil überstanden zu haben. Doch mit dem Durchqueren des Dürsterwalds ändert sich die Atmosphäre: Immer finsterner werden die Mächte, die jetzt am Werk sind, und auch die eine, unaussprechliche, scheint sich in aller Heimlichkeit neu formiert zu haben.

Nach dem eher fröhlichen Gejage und Gerangel des ersten Teils geht es jetzt ans Eingemachte. Zwar setzen Bilbo und die Zwerge ihr Hit-and-Run-Abenteuer auf zunehmend schwierigen Etappen fort – man denke an die Begegnung mit dem zwispältigen Beorn, die Spinnenplage im Dürsterwald oder den Ritt in leeren Weinfässern über den Waldfluss, durch den die Gesellschaft knapp aus Thranduils Kellern entkommt. Aber im Hintergrund werden auf ganz andere Art Fäden gezogen. Gandalf und sein neuer Freund Radagast haben alle Hände voll zu tun, das Mysterium zu lüften und das Schlimmste zu verhindern. Es hilft nichts: »Der Hobbit – Smaugs Einöde« schlittert geradewegs auf die Katastrophe zu, die (wenn nicht in diesem Teil, so doch im dritten) in der Schlacht am Erebor ihren Höhepunkt finden wird.

### Teil 2: Wir schlittern in die Katastrophe

Es ist die Stunde von Kriegerinnen wie Legolas (Orlando Bloom), Bard (Luke Evans in seiner ersten großen Rolle) und der ungestümen Tauriel (Evangeline Lilly, »Lost«) – die schon deshalb bemerkenswert ist, weil sie sich als Erste für eine Allianz von Elben und Menschen einsetzt. Denn längst geht es darum, sich zusammenzutun und gemeinsam gegen das wiedererstarkte

Böse zu kämpfen, das zu Bilbos Zeiten als »Hexenmeister von Dol Guldur« oder »Nekromant« sein Unwesen treibt. Neue Völker und Schauplätze wie die Elben des Dürsterwalds und die Menschen der mittelalterlichen Seestadt Esgaroth erweitern dabei unseren Blick auf Wilderland – und machen die Geschichte des 2. Teils fast so komplex wie »Der Herr der Ringe«. Mmh, da war doch noch was?

### Das Jahr des Drachen

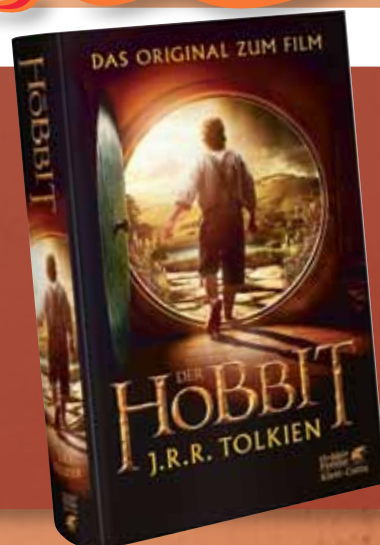
Ach ja, Smaug! Den eigentlichen Protagonisten, dessen verwüstetem Reich hinter dem Erebor der Film seinen (Unter-)Titel verdankt, hätten wir fast vergessen. Alles spricht dafür, dass wir diesmal mehr von ihm zu sehen bekommen als ein bedrohliches Augenzwinkern. »Wenn ihr die Bestie weckt, wird sie uns alle vernichten«, sagt im Kinotrailer ein besorgter Kili zu Thorin Eichenschild. »Hobbit«-Leser wissen, wozu Tolkiens geflügelter Feuerdrache fähig ist – aber was genau das Untier im Film vorhat, darüber breitet Peter Jackson einen dicken Hobbit-Wollmantel des Schweigens. Nur so viel verriet die britische Zeitschrift »Empire«: Der zweite Film wird mit der »größten Sache« enden, die Jackson je erschaffen hat. Also los, Bestie! Aufgewacht!

FILMSTART  
»DER HOBBIT« TEIL 2  
AM 12. DEZEMBER 2013

### UNSER LESE-TIPP!

J. R. R. Tolkien  
**Der Hobbit**  
Deutsch von Wolfgang Krege  
382 Seiten, Flexcover,  
Originalkarten, € 14,95 (D)  
ISBN 978-3-608-93977-4

Das ungekürzte Original  
in der preisgünstigen  
Sonderausgabe zum Film



## Wer ist der beste Drachen-Experte?

Auf »www.facebook.com/derhobbitoderhinundzurueck« veranstaltet die Hobbit Presse ein neues Gewinnspiel, das euch bis zum Kinostart begleitet. Jeweils zum Monatswech-

sel gibt's eine neue feurige Frage zu allen Drachen dieser Welt. Es winken wertvolle Monatsgewinne – und ein dicker Hauptgewinn für den, der das Lösungswort errät!



# LARP – AUGE IN AUGE MIT ECHTEN GEFAHREN



**W**er hat nicht schon einmal davon geträumt, in die Fußstapfen seiner Buch-Helden zu treten und als mächtiger Magier, starke Kriegerin oder gerissener Dieb gegen Orks und andere Monster zu kämpfen – um anschließend in der Burgtaverne von seinen Abenteuern zu berichten?

Es gibt viele, die sich das wünschen, und immer mehr von ihnen pflegen ein seltsames Hobby: Sie lassen den Alltag Alltags sein, schlüpfen in fantasievolle Kostüme oder Rüstungen – komplett mit Waffen, Ausrüstung und magischen Utensilien – und werden für die Dauer eines LARP-Events zu der Fantasy-Figur, die sie schon immer sein wollten.

LARP? Das heißt so viel wie »Live Action Role Playing« und ist vor rund 30 Jahren in England und Amerika entstanden. Seit Anfang der 90er-Jahre hat das faszinierende Hobby, auf Deutsch »Live-rolenspiel«, auch bei uns eine wachsende Anhängerschaft mit schätzungsweise 30 000 bis 50 000 Aktiven.

**»Der Kronprinz muss befreit werden!«**

LARP-Spieler schlagen sich gern in die Büsche. Sie treffen sich in mittelalterlichen Burgen oder entlegenen Plätzen im Wald, um

gemeinsam dunkle Rätsel zu ergründen, Gefahren zu bestehen und auch schon mal das Schwert gegen (befeundete) Monster, Magier und Mächtige zu erheben. Neben dem Spaß, seine eigene, selbst erfundene Rolle immer weiter auszugestalten und authentischer zu machen, zählt für die Mitspieler vor allem die unvergleichliche Atmosphäre jedes Spiels. Und die wird von der Spielleitung durch aufwändige Requisiten und Kulissen unterstützt, die zum Thema passen. Der LARP-Veranstalter bereitet meist auch einen »Plot« vor, also eine Hintergrundgeschichte, die als Startpunkt der Handlung dient.

Der Kronprinz ist in die Hände von Orks gefallen und muss befreit werden ... So fangen typische LARP-Quests an. Wie sie ausgehen, ist offen, denn den Spielverlauf bestimmen die Teilnehmer selbst mit ihren Handlungen.

**LARP-Spieler schlagen sich gern in die Büsche**

Inspirationen kann man sich von überallher aus der weit verzweigten Fantasywelt holen. Die Vorlagen für Rollenspiele reichen von Klassikern wie Tolkiens »Herrn der Ringe« und den »Chroniken von Narnia« bis hin zu »Harry Potter« oder Düster-Epen wie etwa »Game of Thrones«. Wer in seiner Freizeit lieber zum Breitschwert greift als zum Gameboy

und ein gutes Gläschen Met jeder Dose Redbull vorzieht, dem empfehlen wir sehr, selbst mal ein Liverollenspiel auszuprobieren! Einblicke und wertvolle Einstiegshilfen in das spannende Hobby bieten zum Beispiel die Zeitschrift LARP-zeit oder der Deutsche Liverollenspiel-Verband.

[www.larpzeit](http://www.larpzeit), [www.dlrw.eu](http://www.dlrw.eu)



## WENN ES IN SMAUGS EINÖDE SPANNEND WIRD, ...

... dann könnten Spielermacher dahinter stecken. Denn die haben sich schon jetzt überlegt, wie man den zweiten Teil von Peter Jacksons »Hobbit« gekonnt aufs Brett bringt.

Sie waren schon bei der »Unerwarteten Reise« dabei und gehen jetzt als Erste in die zweite Runde: Die Spielermacher des Kosmos Verlags haben die nächste Folge ihres Brettspiels »Smaugs Einöde« fertig. Wer die Zeit bis zum Kinostart kaum noch erwarten kann, findet darin schon ab Oktober reichlich Bildmaterial aus dem Film und kann einen ersten Blick auf neue Feinde und Verbündete werfen.

Die Spielhandlung folgt natürlich der Filmhandlung: Bilbo und die Zwerge machen sich auf den Weg zum Einsamen Berg, um dort dem Drachen Smaug den Schatz der Zwerge zu stibitzen. Auf ihrer Reise müssen sie den gefährlichen Dusterwald durchqueren und sich dabei vorsehen, nicht in die Netze verschlagener Riesenspinnen zu geraten. Auch die Waldelben König Thranduils machen den Helden das Leben schwer. Eine Flucht im Holzfass kann da manchmal die einzige Rettung sein.

**Knifflig: Ein Film-Spiel entwickeln, wenn die Handlung noch geheim ist**

Wie schon beim letzten Mal lag die Herausforderung für die Spielentwickler darin, nah am Film zu bleiben, ohne dessen genaue Handlung zu kennen – denn die wird ja von Peter Jackson bis zur letzten Sekunde geheim gehalten. Eine knifflige Aufgabe. Zum Glück bot ihnen Tolkiens Roman einen roten Faden, an den sie sich halten konnten. Und mit genauen Analysen und viel Erfahrung ließ sich auch die Funktion der neuen Filmcharaktere aus der Romanhandlung erschließen.

Unterstützt werden die Abenteurer diesmal unter anderem von Beorn, dem Pelzwandler, der sich in einen Bären verwandeln kann, von Bard, dem geschickten Bogenschützen, und von Rieseadlern, die in brenzligen Situationen Feuerwehr spielen. Im Lager der Widersacher ist natürlich vor allem mit Smaug dem Drachen zu rechnen. Aber auch der gefürchtete Ork Azog kann selbst gewieften Spielern einen Strich durch die Rechnung machen.

**120 Minuten Abenteuer**

Kosmos-Spieleerfinder Andreas Schmidt verrät noch weitere Besonderheiten: »Der Hobbit – Smaugs Einöde« ist zwar ein völlig eigenständiges Produkt, lässt sich aber auch mit dem ersten Spiel kombinieren. In einem Rutsch gespielt, bieten beide ein großes Abenteuer mit über 120 Minuten Spielspaß. Bei der Entwicklung haben wir genau darauf geachtet, dass das neue Spiel nahtlos an Teil eins anschließt. Das betrifft das Spielmaterial ebenso wie die grundlegenden Spielelemente. Übrigens handelt es sich auch diesmal um eine kooperative Spielidee: Alle gewinnen oder verlieren gemeinsam.«



Abbildung Spiel zum Hobbit-Film Teil 1.

**WILLKOMMEN IN DER COMMUNITY!**

Auf den Facebook-Seiten der Hobbit Presse triffst du Gleichgesinnte: Leute, die Spaß an Fantasy, Büchern und J.R.R. Tolkien haben. Wir füttern die Seiten mit aktuellen News – aber vor allem sind sie Anlaufpunkt für alle, die mal selbst etwas posten oder liken möchten. Mach mit!

Das Forum zu all unseren Fantasy-Autoren:  
[www.facebook.com/HobbitPresse](http://www.facebook.com/HobbitPresse)

Hobbit-News und Gewinnspiel (siehe Seite 1 dieser TolkienTimes):  
[www.facebook.com/derhobbitoderhinundzurueck](http://www.facebook.com/derhobbitoderhinundzurueck)