

TROLLBLUT | Von Fantasy-Autor Christoph Hardebusch („Die Trolle“ und, seit kurzem, deren Fortsetzung „Die Schlacht der Trolle“) kommt ein spannendes Abenteuer-Spielebuch in der Welt von Wlachkis. Als ehemaliger Soldat möchte der Held in seinem Heimatdorf im Westen Wlachkis ein neues friedliches Leben beginnen. In Abenteuer-Spielbüchern verändert der Leser dabei bekanntlich mittels eigener Entscheidungen die Geschichte, weswegen er hier selbst in die Rolle des Helden schlüpft.

TROLLE ZUM SELBST SPIELEN

Das ist auch nötig, denn die Schicksalsmächte haben Anderes mit ihm vor: eines Tages verkündet ein Alarmruf, dass in der Umgebung des Dorfes monströse Wesen gesichtet wurden. Und schon steht man vor ihnen, dem finstersten und gewaltigsten, was die Erde ausspielen kann: Trolle. Doch sie sind nicht gekommen, um zu töten, sie sind gekommen, um die Hilfe der Menschen zu erlangen. In den Eingeweidern der Erde gibt es eine neue Bedrohung, schlimmer als selbst die Zwerge: Trolle, die andere Trolle jagen und töten, und

die durch eine seltsame Veränderung noch stärker und Furcht einflößender geworden sind. Also begleiten Sie die Trolle natürlich in den Bauch der Erde, wo Sie zahlreichen Gefahren in den endlosen Tunneln und Kavernen trotzen müssen. Nachdem Sie herausgefunden haben, was einen Teil der Trolle zu einer Bedrohung für ihresgleichen und ganz Wlachkis macht, heißt es die Anderen zu warnen. Werden Sie vielleicht der zweite Mensch sein, der sich den trollischen Ehrentitel Trollfreund verdienen wird? Wie in seinen Romanen gelingt es

Christoph Hardebusch auch in seinem ersten Abenteuer-Spielbuch eine dichte und spannende Atmosphäre des Fantastischen zu schaffen, in die der Leser und Held eintaucht. Christoph Hardebusch, 33, ehemaliger BWL-Student und Studienwechsler, lebte das Rollenspiel sozusagen auch schon in den Bereichen Anglistik, Germanistik und Geschichte aus, ehe er sich kurzzeitig ins kalte Wasser der Werbebranche warf. Eher durch Zufall schrieb er für Bekannte, die als Literaturagenten arbeiten, seinen ersten Roman „Die Trolle“. ☒

GAMESORBIT | Aktuell erscheint ja dein Abenteuer-Spielbuch zu den Trollen. Wie hast du das weiterentwickelt und wie sind deine Romane darin eingeflossen?

CHRISTOPH HARDEBUSCH | Die Idee zu dem Abenteuer-Spielbuch stammt aus der Zeit zwischen den beiden bisherigen Troll-Büchern. Ich wollte mit dem Abenteuer-

spielbuch eine Brücke zwischen „Die Trolle“ und „Die Schlacht der Trolle“ schlagen, und habe den entsprechenden Ansatz gemeinsam mit meinem Co-Autor Casjen Klosterhuis entwickelt. Man erfährt im Spielbuch einiges aus dieser Zeit und kann Abenteuer erleben, die durchaus in „Die Schlacht der Trolle“ Auswirkungen haben.

GO | Wie kam es, dass du überhaupt Abenteuer-Spielbücher schreibst?

CH | Mir war aufgefallen, dass Pegasus das alterwürdige Genre in den letzten Jahren aus seinem Dornröschenschlaf geweckt hatte. Da ich selbst in den 80ern so einige Spielbücher besaß, war es nur natürlich, dass Pegasus und ich zusammenfanden.



**TROLLBLUT
ABENTEUER-SPIELBUCH**

AUTOR | Christoph Hardebusch

VERLAG | Pegasus Press

SEITEN | 256

PREIS | 8,95 € | Im Handel erhältlich

GO | Wie schreibt sich denn ein Abenteuer-Spielbuch im Gegensatz zu einem großen Roman?

CH | Auf gewisse Art und Weise ist es komplexer, weil man sehr verschiedene Stränge im Auge behalten muss, die aber anders als im Roman verlaufen. Viel Vorarbeit mit Flussdiagrammen und dem Ausarbeiten einfacher und verständlicher Regeln kommt noch dazu. Man schreibt ja auch keine durchgehenden Texte, sondern immer nur Abschnitte, was für den Schreibfluss nicht gerade förderlich ist.

GO | Kannst du uns kurz das Prinzip dieser „Abenteuer-Spielbuch“ erklären?

CH | In diesem Buch bist DU der Held (lacht). Das Buch ist in Abschnitte unterteilt, an deren Ende für gewöhnlich eine Entscheidung steht. Der Leser kann also den Weg den Protagonisten mitbestimmen, sich für verschiedene Aktionen entscheiden und muss natürlich auch die Konsequenzen dieser Entscheidungen tragen.

GO | Heißt das auch, Abenteuer-Spielebücher richten sich an eine jüngere Leserschaft im Vergleich zu deinen Romanen?

CH | Ich denke, Spaß am System kann man mit jedem Alter haben. Vielleicht gibt es ja die eine oder andere, die, ebenso wie ich, nostalgische Erinnerungen an die Spielbücher und Soloabenteuer der 80er hat und ich habe genau für diese Leser einige Bezüge eingebaut.

GO | Woher nimmst du deine Ideen, egal ob für ein Spielbuch oder deine Romane?

CH | Das ist eine kaum zu beantwortende Frage. Ich kann nur diffus auf Kreativität verweisen. Natürlich kann man die befeuern; ich lese zum Beispiel sehr gern historische Fach- und Sachbücher, um mich von der Geschichte inspirieren zu lassen. Aber woher die Ideen genau kommen? Vermutlich hat Terry Pratchett recht, und es sind Partikel, die durch das Universum fliegen und hin und wieder Gehirne treffen. Manchmal wohl meines (lacht). ☒