

# Finsterland

## INTERVIEW - MARKUS VON LEON

- Finsterland:** Grüß Dich, Markus. Du bist der Autor des neuen Finsterland-Buches „Dracolith“. Erzähl‘ uns doch ein bisschen etwas über Dich!
- Markus von Leon:** Hallo! Ich heiße also Markus und momentan lebe und arbeite ich in Wien. Hier, in dieser wunderbaren Stadt, habe ich vor vielen Jahren Archäologie und Germanistik studiert, bevor ich meiner Nase gefolgt und herumgereist bin. Nach mehreren Zwischenstationen und einige Jahre später bin ich wieder in Wien gelandet. Meine Freizeit wird zu gleichen Teilen von Büchern und Gesellschaftsspielen eingenommen. Rollenspiele bilden da die perfekte Mitte.
- FL:** Wie und wann bist Du zum Rollenspielen gekommen?
- MvL:** Vor 12 oder 13 Jahren haben ein Freund und ich bei einem Spielefest das mal ausprobiert und wir sind sofort Fans geworden. Seither habe ich mich durch alle möglichen Systeme und Universen bewegt, sowohl als Spieler als auch – meistens – als Spielleiter.
- FL:** Was können wir uns von „Dracolith“ erwarten? Ohne Spoiler, worum geht’s?
- MvL:** Es geht um einen Antiquitätenhändler, der gerne einen seltsamen Stein hätte. Doch seltsame Steine sind nur selten ungefährlich und können nur selten problemlos gefunden werden. Aber das ist erst der Auftakt zu einer Reise, die die Spieler zu den unterschiedlichsten Orten in und um Alexandragrad führen wird.
- FL:** Wie bist Du auf die Idee gekommen?
- MvL:** Als ich das Finsterland kennengelernt habe, war ich sofort begeistert und als Spielleiter ist es natürlich meine Aufgabe, immer Geschichten vorzubereiten. Zunächst kam mir die Idee vom Antiquitätenhändler und seinem Auftrag. Ich habe diese dann Michael Prammer vom Finsterland-Team erzählt, der mir den entscheidenden Tipp gab, wie aus einem kleinen Abenteuer eine große Kampagne werden könnte.
- FL:** Was kann man sich für Höhepunkte in der Kampagne erwarten?
- MvL:** Mein persönlicher Höhepunkt ist sicher der Besuch in der magischen Bibliothek mit all ihren Rätseln. Auch das Sekten-Haus ist schön gruselig und natürlich der Endkampf.
- FL:** Wann hast Du Dich dann dazu entschieden, das Abenteuer zu schreiben?
- MvL:** Ich schreibe schon seit vielen Jahren viele verschiedene Dinge, vor allem für meine Rollenspielrunden, habe mich aber noch nie überwunden, etwas irgendwo einzusenden. Michael Prammer meinte dann, ich solle es machen und so tat ich es.
- FL:** Wie ist es Dir dabei ergangen?
- MvL:** Ich liebe es zu schreiben. Mir gefällt das sehr gut. Naja, mehr noch gefällt es mir Geschichten zu erfinden und das Schreiben hilft ungemein dabei. Beim ganzen Prozess ist es mir eigentlich immer sehr gut gegangen. Die größte Nervosität gab es, als ich die Kampagne mit meiner Spielrunde getestet habe, doch es funktionierte wunderbar.

- FL:** Was ist Dir bei der Geschichte besonders wichtig?
- MvL:** Besonders wichtig ist mir, dass die Spieler und der Spielleiter Spaß haben und dass es eventuell sogar einige Momente gibt, über die die Spieler vielleicht sogar noch Jahre später sprechen werden.
- FL:** Hast Du irgendwelche Tipps oder Hinweise für unsere Leser und Leserinnen?
- MvL:** Je tiefer ihr euch in eure Charaktere versetzt, desto mehr werdet ihr das Rollenspiel genießen können.
- FL:** Warum müssen sie „Dracolith“ spielen?
- MvL:** Weil von allem etwas dabei ist: Spaß, Spannung, Grusel, Rätsel, Action und was die Spieler sonst noch daraus machen.
- FL:** Wir danken für das Gespräch.
- MvL:** Ich danke euch!