

## **Storyboard/Inhaltliches Konzept**

Ein großes Beben hat den Weltenbaum und Midgard versinken lassen, der Fenriswolf ist ebenso tot wie die Midgardschlange, ... die Welt liegt in Trümmern und scheint verloren ...

Aber könnten sich nicht durch das Beben, ausgelöst durch die Schlacht der Götter und Titanen, auch Tore in die Eis- und Feuer-, ja sogar in die Alfenwelt geöffnet haben? Immerhin spricht die Mythologie davon, dass sich die Schlacht ausschließlich in Midgard und am mysteriösen Regenbogen zugetragen habe. Ebenso ist ungewiss, wie die Licht- und Dunkelalfen den Kampf der Götter und den Sieg über die Menschheit aufgenommen haben – sind sie für die Menschen? Oder sind sie Gegner der Menschheit und greifen diese sogar in ihrer schwachen Stunde an?

Apropos Menschen:

Überall sind nach dem Krieg der Götter magische Artefakte auf den Inseln verstreut, seien es (zerbrochene) Waffen wie Stücke von Thors Hammer oder auch angespülte, einst untergegangene Wracks, die von Aegir als Flotte und Kriegslist benutzt wurden ... Hier lässt sich in der Gesamtheit also ein wunderbarer, fantastischer Schau(er)platz entwerfen ...

Amorphe und Kohledrachen werden von den Darkalfen beschworen und in den Minen zur Sklavenarbeit gezwungen, aber vielleicht könnten diese Wesen nach dem Fund eines Artefaktes ungeahnte Kräfte entwickeln und sich so von ihren bösen Schöpfern lossagen?

Gegenspieler aller Arten ist Loki, Gott des Feuers, ein hinterlistiger Unruhe- und Unfriedenstag, Vater des Fenriswolfes und der Midgardschlange sowie der Todesgöttin Hel. Die beiden ersten sind tot, Hel aber könnte unter den Wurzeln des versunkenen Weltenbaumes durchaus überlebt haben und somit eine mächtige Verbündete ihres Vaters werden. Oder seine Gegenspielerin? Denn Hel erhält um so mehr Verbündete, da sie fest in den Gebräuchen der Midgarder verwurzelt und auch so etwas wie ein Orakel ist.

Ausgang ungewiss ...

## **WICHTIG**

### **Die erste Staffel:**

Ziel wäre in der ersten Staffel erst einmal, die verschiedenen Charaktere durch eine düstere Welt (das versunkene Midgard) ans Meer zu geleiten, wo sie auf Aegirs gestrandete Flotte stoßen, die beim Weltenbrand gescheitert ist. Hier werden die einst versunkenen Boote von den Menschen flottgemacht und neue Gebiete erschlossen. Dazwischen sollten immer wieder Konflikte mit den Alfen, Wanen etc. eingestreut werden, die ihre eigenen Interessen vertreten. Auch haben lt. Mythologie einige hohe Götter Ragnarök überlebt, die hier die eigentlichen Fäden ziehen können.

Die erste Staffel wird aus 12 Heften, die im Monatsabstand erscheinen sollen, bestehen. Damit das Projekt nicht bereits hier gesprengt wird, ist die erste Staffel auf die folgenden drei Gegenden beschränkt:

- Wüste
- Ödland
- Urwald/Dschungel

Alle drei Regionen stoßen mehr oder weniger übergangslos auf das Meer. Die lange Küste ändert also im Verlauf ihr Erscheinungsbild. Ein Beispiel zur Ausformulierung der Begebenheiten ist unten angegeben.

Die Ausarbeitung der einzelnen Rassen und Charaktere ist freigestellt.

Am Ende der ersten Staffel müssen alle AutorInnen ihre Helden / Heldengruppen bzw. ihre Charaktere zur gestrandeten Flotte hinführen. Dabei ist es unerheblich, ob dies innerhalb einer Folge von Kurzgeschichten oder innerhalb eines Kurzromanes geschieht (Achtung: Die maximale Zeichenzahl beachten!).

### **Die gestrandete Flotte Aegirs: Der Treffpunkt**

Der Großteil der Flotte Aegirs ist an einem langen Küstenstreifen angeschwemmt worden. Soweit wäre es kein Problem, zu den gestrandeten Schiffen zu gelangen, um einen Versuch zu starten diese wieder seetüchtig zu machen ...

... wäre da nicht der Umstand, dass sich dieser Strand auf einer Insel befindet, die einer Steilküste vorgelagert ist. Unglücklicher Weise ist diese Insel auch noch die einzig größere Landmasse inmitten lauter Klippen. Kein Wunder, dass Aegirs Flotte ausgerechnet hier final scheitern musste.

So wird es wohl einer besonderen Geschicklichkeit bedürfen, die Flotte zunächst zu erreichen – und später wieder flott zu machen!

\*

*Beispiel:*

Ein weiter Blick bietet sich vom Rand der Klippe, fast idyllisch zu nennen, weit über das Meer hinaus. Erfrischend weht einem der Seewind entgegen, nun, da man die dichten Urwälder hinter sich gelassen hat. Ein Glück, dass bei dem abrupten Abbruch der Felskante niemand zu Tode stürzte ...

Der Blick gleitet über das Meer, erfasst die zahlreichen Klippen und Untiefen und bewundert den langen, weißen Sandstrand der vorgelagerten Insel. Wie ein Paradies wirkt dieses Eiland nach dem anstrengenden, kräftezehrenden Marsch durch das Dickicht.

Erst auf den zweiten Blick realisiert das Auge, dass die dunklen Umrisse, die wie harte Kanten auf dem Strand irgendwie fremd wirken, nicht etwas weitere Klippen oder Felsen sind, sondern die Reste einer gigantischen Armada.

Aegirs Flotte!

Unweigerlich stellt sich die Frage, wie man jemals die Klippen überwinden und zur Insel gelangen soll, ganz zu schweigen davon, die Flotte wieder seetüchtig zu machen und aus selbigen herauszuführen!

Offensichtlich wartet hier die nächste Herausforderung auf diejenigen, die sich in den vergangenen Wochen harten Strapazen aussetzten, um diese Stelle in den Trümmern Midgards zu entdecken ...

*Oder ähnlich!*

## **Anmerkungen:**

- In den Erzählungen muss erwähnt werden, aus welchen artspezifischen Geschlechtern gewisse Schöpfungen resultieren
- Gravierende Änderungen am Setting müssen mit dem Herausgeber und dem Verlag abgesprochen werden, um Widersprüche innerhalb der Serie zu vermeiden

## **Technische Anmerkungen**

- die Koordination des Projektes übernimmt Gerald Meyer in Zusammenarbeit mit dem Verlag
- die Hefte werden hochwertiger als „klassische“ Hefetromane hergestellt:
  - für den Inhalt kommt 80g-Papier zum Einsatz, 1/1-farbig (= Graustufen) bedruckt
  - Das Cover besteht aus 160g-Papier, 4/0-farbig bedruckt (Aussenseite farbig)
  - Der Druck wird aus Gründen der Lesbarkeit einspaltig ausgeführt, das Layout orientiert sich an unseren Buchveröffentlichungen!
- es dürfen sowohl Kurzgeschichten als auch Kurzromane (passend zum Konzept) eingesandt werden
- die maximale Zeichenzahl beträgt ca. 115.000 Zeichen
  - es dürfen selbstverständlich auch (mehrere) kürzere Texte eingereicht werden:
  - Kurzgeschichten (bis ca. 40.000 Zeichen)
  - Erzählungen (ab ca. 40.000 Zeichen)
  - Kurzromane (ca. 70.000 Zeichen bis 115.000 Zeichen)
  - alle Angaben inkl. Leerzeichen!
  - mit der Teilnahme an der Ausschreibung versichert der Autor, *alleiniger* Inhaber *aller* Rechte an seiner Einsendung zu sein!
- Es dürfen auch Zeichnungen / Skizzen / Bilder mit eingereicht werden, solange die AutorInnen über *alle* Rechte daran verfügen!
- Es wird ein Autorenhonorar in Höhe von 5% des Netto-Verkaufspreises gezahlt. Dieses wird auf die Anzahl aller AutorInnen aufgeteilt und erst bei Erreichen einer wirtschaftlichen Größe ausgezahlt. Sollte die Serie eingestellt werden, werden alle Honorare abgerechnet und ausgezahlt
- Die beteiligten AutorInnen erhalten Belegexemplare Ihrer Veröffentlichung
- Die Hefte erhalten eine ISBN und sind über den Buchhandel bestellbar
- Der Verkaufspreis beträgt 4,95 € inkl. 7% MWSt
- Autoren erhalten auf Bestellungen für den Eigenbedarf einen Rabatt in Höhe von 1,00 € (der Verkaufspreis für AutorInnen beträgt also 3,95 € inkl 7% MWSt)
- Der Versand erfolgt für Endkunden wie immer kostenfrei!