



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE



Deutschsprachige Rollenspiele

ANDUIN 106

DEUTSCHSPRACHIGE ROLLENSPIELE

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F.Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

L.-H. Schilling

Anschrift

Anduin

Fritz von Wille Str. 5

54296 Trier

leserbriefe@anduin-fanzine.de

www.anduin-fanzine.de

Fleißige Helfer

Autoren

L.-H. Schilling, K.-H. Zapf, T. Anlauf,
J. Richter, A. Pönitz, M. Mehm, F.
Schmutzler

Titelbild

F.Schmutzler

Zeichner und Fotografen

T. Anlauf, K.-H. Zapf, T. Grubing, V.
Konrad, S. Anlauf

Lektorat

F. Schmutzler, M. Andres

Hinweise

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten in dieser Ausgabe genannten Produkte sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Die Rechte der eingesandten Artikel und Zeichnungen verbleiben beim Urheber. Die Redaktion der Anduin erhält die Erlaubnis, die Werke im Rahmen des Fanprojekts Anduin zu veröffentlichen. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT

Titelthema

- 4 **Das deutschsprachige Rollenspiel**
Moritz Mehm berichtet vom aktuellen Stand der deutschsprachigen Rollenspielszene
- 5 **Typisch deutsch!?**
Gedanken zum Titelthema von der Chefin persönlich
- 7 **Wanderer, kommst du nach Schnutenbach..**
Karl-Heinz Zapf berichtet von der Entstehung seines Abenteuerbands zum Dörfchen Schnutenbach
- 12 **Barbaren in der Danger Zone**
Frank Tarcikowski, der Autor von Barbaren, im Gespräch zu seinem neuen Projekt
- 14 **Systemvorstellung: Los Muertos**
Der Tod ist erst der Anfang..
- 16 **Helden des Hobbys**
Die Menschen hinter den Spielen
- 30 **Wir haben „Contact“**
Im Gespräch mit dem Macher des Ufo-Rollenspiels Contact
- 36 **Rollenspiel 2.0**
André Wiesler im Gespräch über Kauf-PDFs

Lesen & Spielen

- 5 **Mein Lieblingsrollenspiel**
Und was spielst Du so..?
- 18 **Charakterprüfung**
Die Umsetzung personenbezogener Handlungsbögen
- 19 **Was wird denn da gespielt?**
Über Spiele im Larp
- 32 **NSC-Ecke**
Ein NSC für eure Spielrunden
- 33 **Junges Gemüse**
Neues aus dem Rollenspielgarten
- 41 **Gitterrätsel**

Kurzgeschichten

- 9 **Dunkle Träume**
- 35 **Der Zahn des kalten Gottes, Teil I**

Die dritte Seite

Manchmal kommt es anders, als man denkt. Eigentlich hatten wir die Ausgabe #106 zum Thema „Beziehungen“ geplant. Eigentlich sollte sie auch schon letztes Jahr erscheinen. Eigentlich sollte diese Ausgabe pünktlich zum Gratis-Rollenspieltag im Februar erscheinen. Eigentlich sollte die Anduin an diesem Tag auch mitmischen.

Eigentlich hatte ich auch Moritz gefragt, ob er diese Seite hier füllen will, aber ich fand seine Betrachtung über die deutschsprachige Rollenspielszene zu gut, um sie kürzen und als Editorial zu setzen. Dafür ist die Anduin schließlich ein PDF, und da muss natürlich nicht auf Zeichenbeschränkungen geachtet werden.

Eigentlich hatten sich auch einige Lektoren gemeldet. Wobei, nicht eigentlich, sie haben sich gemeldet, und ich muss an dieser Stelle ein grosses „Sorry!“ loswerden. Leider hab ich irgendwann Ende April/Anfang Mai mal wieder vergessen, in den Kalender zu schauen (ich habe ja nur zwei davon auf dem Schreibtisch liegen..), und auch vergessen, die netten Menschen zu kontaktieren, die sich als Lektoren angeboten hatten nach meinem letzten Aufruf.

Überhaupt möchte ich mich bei all denen bedanken, die sich auf meinen Aufruf im Tanelorn und den Sozialen Netzwerken gemeldet haben und auch schon Artikel und Beistand für diese Ausgabe beigetragen haben. Vielen Dank!

Eigentlich könnte ich an dieser Stelle noch viel viel mehr erzählen, aber ich verweise lieber auf meinen Artikel auf Seite 5, auf die Anduin an sich und die Tatsache, dass man mich auch am Wochenende auf der RPC findet, an Stand B-084 in Halle 5.2 an der Indie-Insel.

Eigentlich mache ich an dieser Stelle auch keine Werbung, aber da ich immer gerne neue vielversprechende Projekte unterstütze (und es dem Macher versprochen habe ;)): Schaut euch nerd-germany.de an, eine Plattform zu allen möglichen „nerdigen“ Themen, unter anderem Rollenspiel in allen möglichen Ausprägungen. Wer also dort auch ein paar Zeilen schreiben möchte, ist herzlich willkommen, denn das Projekt steht noch ziemlich am Anfang und kann noch Hilfe brauchen.

Jetzt wünsche ich aber erstmal viel Vergnügen mit der Anduin #106,
Read on,
Niniane

P.S.: Die Anduin hat auch eine Webpräsenz bei Google +, schaut auch da ruhig mal vorbei

Das deutschsprachige Rollenspiel

AUTOR: MORITZ MEHLEM

Ein großer DSA-Autor bemerkte einst in einer E-Mail, dass er meine strukturelle Herangehensweise an das Rollenspiel schätzen würde. Im ersten Moment wusste ich gar nicht, was er meint, aber im Endeffekt kommt es doch immer darauf an, dass wir alle gemeinsam das Bestmögliche für unser Hobby – das (deutschsprachige) Rollenspiel – versuchen sollten zu erreichen, nicht, nur einzelne Systeme, Verlage oder Läden zu pushen.

Richtig erfolgreich kann das Rollenspiel nur sein, wenn es solide Strukturen und Netzwerke gibt, auf die man in Zukunft aufbauen kann, um wieder frisches Blut ins Hobby zu pumpen.

Daher war auch (neben vielen anderen Initiativen) der erste deutschsprachige Gratisrollenspieltag ein wichtiger Schritt, denn er hat an vielen Orten gezeigt, dass es tatsächlich noch eine tatkräftige Szene gibt – auch Schwächen in der Rollenspielinfrastruktur haben sich gezeigt.

Großartig und definitiv erwähnenswert war da der Einsatz von Iris Aleit in der Schweiz, wo sonst derzeit ein regelrechter Rollenspiel-dornröschenschlaf gehalten wird, während sich in Österreich ohnehin im Moment einiges tut – Projekte wie Ludus Leonis, Finsterland, Michtim oder auch die Projekte von Alex Schiebel mit seiner Destiny-Reihe und Portal zeigen, dass dort in den letzten Jahren wirklich Bewegung in den Laden gekommen ist.

Auch in Deutschland ist in den letzten Jahren einiges in Bewegung geraten – klar, man kann nicht mehr zehntausende Kopien von D&D- oder DSA-Boxen oder gar Abenteuern verkaufen wie es noch Mitte bis Ende der 80er Jahre der Fall war. Aber Das Schwarze Auge als Platzhirsch verkauft sich immer noch so gut, dass es einen Verlag mit einer ganzen Latte an Mitarbeitern ernähren kann.

Was aber ist neben der Monokultur kiesow'scher Prägung geboten? (Von zahllosen mal mehr und mal weniger guten Übersetzungen mal abgesehen, wie es sonst wohl nur noch in Frankreich mehr geben dürfte)

Nun, gerade mit Augenmerk auf die RPC scheint sich mit Splittermond ein Projekt breit aufzustellen, das versucht, sich zumindest schon mal in die Nähe des Throns zu begeben. Es ist gerade mainstreamig genug und die Regeln sind nicht zu komplex und nicht zu simpel, um es bei diesem Versuch weit bringen zu können. Bei selbsternannten „Rollenspielexperten“ dürfte es einen schwereren Stand haben, weil ihnen die Alleinstellungsmerkmale finden, aber ich denke im DSA- und Midgard-geprägten Deutschland dürfte das die breite Masse wenig stören. Viel Erfolg, Jungs.

Nebenher haben auch die deutschen Cthulhu- und Shadowrun-Sachen auch international einen guten Ruf, weil sie einfach toll recherchiert und gelayoutet sind. Nicht von ungefähr haben die Amis beispielsweise unser cooles Malleus Monstrorum übertragen – wie es auch im Fall von Traveller ist, wo der ursprünglich hier erschienene Roboterband erfolgreich den Weg in die englische Sprache gefunden hat.

Was gibt es sonst noch neben dem Mainstream?

Herrje. An dieser Stelle werde ich mich in etliche Nessel setzen, denn ich werde ganz sicher etliche coole Projekte vergessen, oder wegen Platzmangels nur kurz streifen oder ganz weglassen – entschuldigt vielmals, ich finde euch trotzdem alle klasse.

Neben den ganzen tollen Österreich-Sachen zwischen Finsterland und Destiny fällt mir spontan noch Patrick Bock ein mit seinen äußerst kreativen Sachen wie „Ambeth“, „Die Reise“ oder „Ih! Kakerlaken!“. All diese hätten sicher auch das Zeug dazu, einen Verlag zu finden – noch nie war die Verlagslandschaft so offen gegenüber potentiell interessanten Projekten.

Den Weg zu einem Verlag haben in jüngster Zeit einige – ich sage mal „mittelgroße“ – Systeme gefunden. Wohl mit dem größten Erfolg „Dungeonslayers“, das mit einer Old-School-Ausrichtung kokettiert, aber im Regelkern äußerst modern ist, „Contact“, ein strategisches Ufo-Alien-Near-Future Setting mit interessant-sperrigen Kampfregelelementen, aber extrem coolen Elementen wie Headquarter-Ausbau und Alien-Artefakt-Forschung oder „Los Muertos“ – ein Spiel in der aztekischen (?) Unterwelt. Ich zitiere nur mal: „Los Muertos verbindet die bunte Stimmung des mexikanischen Totentags, Comic-Humor und aztekische Mythologie zu einem verrückten Abenteuer.“ Da kann ich nur sagen: „Alles klar!“, das ist so bekloppt, das kann nur erfolgreich werden. Auch „Malmsturm“, die erste deutsche FATE-Umsetzung hat ganz sicher mit Aussehen und coolen Elementen Maßstäbe gesetzt, ebenso wie die spektakuläre FATE2GO-Metallbox von Kathy Schad und ihren Mannen, die so großartig gelungen ist, dass ich sicher bin, dass wir davon demnächst eine englischsprachige Version sehen werden.

Jüngstes „Hobby-Projekt-mit-Verlagsanschluss“ ist die schon zuvor erwähnte Destiny-Reihe aus Österreich, die sich vor wenigen Wochen in die Abteilung „Pocket Games“ bei Prometheus einreihen durfte, wo sie in illustrierter Reihe neben „Ratten“, „Funky Colts“, „1W6 Freunde“, „Western City“ oder „Barbaren!“ steht. Das bedeutet, dass ich alleine mit dieser Mini-Reihe neben klassischer Fantasy eine Ratte, B.A. Barracus, Klößchen von TKKG, Wyatt Earp und Ronal den Barbaren spielen kann – da soll mal jemand sagen (was kürzlich geschah), dass das deutsche Rollenspiel keine Vielfalt aufweist.

Eine erfreuliche Tendenz ist weiterhin, dass die Verlage versuchen, wieder etwas „einsteigerfreundlicher“ zu werden. So sind vielfach neue Systeme im Zuge der Indie-Idee deutlich regelleichter und einfach „dünner“, um die Einstiegshürde zumindest in diesem Bereich zu senken – wie im Fall Splittermond soll es auch wieder „Einsteigerboxen“ oder Einsteigerversionen der Regelwerke geben, um ein (möglichst) sofortiges Losspielen ermöglichen zu können. In die gleiche Kerbe hauen auch beispielsweise die Abenteuerspiele (vor allem „John Sinclair“) und die Kaphornia-Reihe, die vor allem durch einfache Zugänglichkeit und Humor punktet.

Auch das ist ein ganz wichtiger Schritt, denn neben direkt zugäng-

lichem Lustgewinn wie bei Online-Rollenspielen beispielsweise sieht das traditionelle Rollenspiel doch eher träge und unattraktiv aus, muss man doch zuerst ordentlich Arbeit hineinstecken, bis man durch schöne Momente belohnt wird. Je geringer dieser „Arbeitsaufwand“ ist, desto eher die Chance, mit vergleichbaren Hobbys mithalten zu können.

Aber auch neben der Verlagsszene tut sich einiges – in vorderster Front das bayerisch-schwäbische „Space Pirates“, ein abgedrehtes Space Opera-Spiel mit Mini-Regeln und Maxi-Spaß.

„Finsterland“ erwähnte ich ja schon, wobei man bei der sympathischen österreichischen Truppe ganz besonders ihren Support hervorheben muss, findet man sie doch auf jeder größeren Con, wo sie zu Gesprächen, Scherzen, Demo-Runden und allgemein jedem Unsinn zu haben sind.

Hey, eine ungewollt gute Überleitung zu Cons, denn auch da ist im deutschsprachigen Raum einiges geboten. Neben den „Saugroßen“ RPC und der SPIEL gibt es noch die „Mittelgroßen“ wie Nordcon, Dreieich oder Feencon, bei denen man jeweils nicht gerade von Fluktuation sprechen kann – auch die HSpiele! kommt derzeit schwer aus dem Kreuz und bei gleichbleibend guter Orga werden auch Cons wie

die „Brain & Dice“ in Heidelberg sich immer weiter etablieren und in 2-3 Jahren auch in den Besucherzahlen an der vierstelligen Marke kratzen.

Weitere wichtige Faktoren für eine gute Infrastruktur sind deutschsprachige Blogs und Podcasts (und natürlich Foren und Mitspielerzentralen). Bei beiden (Blogs und Podcasts) gibt es mittlerweile erfolgreiche Sammelseiten mit www.rsp-blogs.de respektive www.analogspieler.de – und bei beiden Schienen kann man zusehen, wie sie immer größer werden. Aktuellster Neuzugang an der Podcast-Front ist der DORP-Blog, der sympathisch genau an der Grenze zwischen Fandom und Verlagsszene positioniert ist und es erfolgreich schafft, die Standpunkte beider Pole rüberzubringen.

So. Die zwei Seiten, die mir eigentlich zustanden, sind schon lange gefüllt und es bleibt mir nur noch zu sagen – das deutsche Rollenspiel rockt. Und das sind keine Todeszuckungen, sondern ein absolut solider Pulsschlag, der nach meinem Empfinden sogar wieder deutlich stärker zu werden scheint.

Ich verbleibe mit einem geschmetterten „Germany (and Austria and Switzerland) twelve points – L’Allemagne (et l’Autriche et la Suisse) douze points!“

Typisch deutsch!?

AUTORIN: FRIEDRIKE SCHMUTZLER

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

Wir schreiben das Jahr 2013. Ganz Deutschland (sowie Österreich und die Schweiz) ist eine rollenspielerische Ödnis. Ganz Deutschland? Ja, denn das Hobby Rollenspiel fristet ein trauriges Nischendasein und wird bald sterben. Es gibt kein frisches Blut mehr, dass irgendwie in der Lage wäre, die Abwärtsspirale aufzuhalten, denn Rollenspiel ist tot.

Solche Zeilen in der Anduin? Nicht nur bei uns, denn wer aufmerksam aktuelle und vergangene Diskussionen verfolgt, kann den Eindruck gewinnen, dass sich zumindest im Fanbereich eine defätistische Haltung breitmacht. Irgendwie ein wenig „typisch deutsch“, denn anscheinend kann es niemandem recht gemacht werden: Auf der einen Seite wird Innovationslosigkeit beklagt und das deutschsprachige Rollenspiel mit Dutzendware verglichen, andererseits jedoch werden neue Produkte und Neuerungen schon im Vorfeld abgelehnt, weil sie entweder zu neu oder dann doch wieder zu althergebracht sind.

Mit letzterem ist natürlich die Diskussion um Splittermond gemeint. Angekündigt wurde es als Fantasy-Rollenspiel; im Team ein paar Jungs, die sich zum Teil bereits beim grössten deutschen Rollenspiel ihre Sporen verdient haben, und dahinter ein Verlag, der in den letzten Jahren mit Produkten wie „Myranor“, „Deadlands“ und „Contact“ die Leserschaft zu begeistern wusste. Übertrüge man

dieses Beispiel auf Hollywood-Produktionen, wäre Splittermond ein Blockbuster mit einem finanzstarken Studio dahinter, Ridley Scott oder Wolfgang Petersen auf dem Regiestuhl und den Drehbuchautoren arrivierter Kassenschlager mit bewährten Zutaten. Das Ergebnis wäre definitiv ein Erfolg an den Kinokassen und vielleicht gibt’s noch einen Oscar für die Spezialeffekte, aber sicher erhält der Zuschauer kein französisches Autorenkino. Wer aber solches erwartet, und dann „Stirb langsam“ sieht und sich hinterher über mangelnden Tiefgang und Charakterentwicklung beschwert, der hat das Prinzip dieses Films nicht verstanden.

Nicht weniger als das wird Splittermond sein. Vielleicht sogar eher mehr, denn es ist ja noch nicht erschienen. Das Autorenteam hat einen mutigen Schritt gewagt, als sie im Februar diesen Jahres an die (Szene-)Öffentlichkeit gingen, um selbige an den Produktionsschritten teilhaben zu lassen. Was folgte, war teilweise ein Armutszeugnis für das deutsche Rollenspiel. Den einen war klar, dass das fertige Produkt „wie DSA“ sein würde, den anderen war es davon nicht weit genug weg, und überhaupt, es war zu nah am Mainstream, berücksichtigte zu wenig aktuelle Entwicklungen und es sei ja nicht innovativ.

Behalten wir die Stichworte „innovativ“ und „Mainstream“ im Hinterkopf und kehren wir später noch einmal zurück zu Splittermond zurück. Vorerst soll ein anderes Beispiel im Fokus stehen, nämlich das, was passiert, wenn zuviel Neuerungen in das Rollenspiel-Hobby miteinfließen. Die Rede ist von der RPC, die genau wie Splittermond im Vorfeld schon für einige Diskussionen sorgt.

Aber der Reihe nach. Wer die letztjährige RPC besucht hat, weiss, dass das Konzept „Alles unter einem Dach“ nur bedingt gut ankam, denn der Lärmpegel war teilweise unerträglich hoch. Bühnenshows und Gewinnspiele erschwerten die Kommunikation mit interessierten Kunden, andererseits stoppten die Computerspieler nicht in ihrer Halle, sondern sahen sich auch mal die „anderen“ Rollenspiele an. Dafür waren manche Verlage so versteckt, dass sie erst nach intensiver Suche gefunden wurden, und die Atmosphäre mit „Basar“ zu umschreiben, wäre noch nett. Dennoch war in der Organisation der RPC 2012 mit Sicherheit noch Luft nach oben.

2013 scheint man einiges besser machen zu wollen – zumindest sieht es bisher so aus. Abschliessend sagen kann man das als Besucher oder Aussteller natürlich erst hinterher. Aber schon im Vorfeld gab es einen virtuellen Aufschrei, als bekannt wurde, dass zeitgleich zur RPC die „Rheinschau“ in der Köln Messe stattfindet. Die Rheinschau ist laut eigenen Angaben eine „grosse Erlebnis-Messe“ und ein „Vergnügen für die ganze Familie“ (Quelle: <http://www.rheinschau.de/de/rheinschau/home/index.php>). Außerdem gibt es wohl noch die Wahl zur Miss Köln zu sehen und ähnliche harmlose Späße, wie die Webseite verrät. In der Hauptsache geht es bei dieser Messe vermutlich darum, allerlei Produkte zu verschiedenen Lebensbereichen zu bewerben, von der Babynahrung über den Wellnessurlaub bis hin zum energiesparenden Hausausbau. Kurzum, es ist wirklich für alle etwas dabei. Die Ankündigung, dass diese Messe zeitgleich zur RPC stattfinden soll, sorgte dagegen in der deutschen Rollenspielszene dafür, dass manch einem der virtuelle Schaum vorm Mund stand, denn es kann doch nicht angehen, dass das Hobby Rollenspiel im Zusammenhang mit einer solchen Ansammlung an Trivialitäten gezeigt wird.

Gehen wir noch ein wenig weiter zurück, dann sind wir wieder im Februar 2013, dem Monat, der für das Hobby recht einschneidend war, denn neben der Ankündigung zu Splittermond fand auch am 2.2. der erste deutsche Gratisrollenspieltag statt. Händler, Vereine, Verlage und Privatpersonen waren dazu aufgerufen, Spielrunden und spielbares Material anzubieten, um neue Spieler für das Hobby Pen and Paper-Rollenspiel zu gewinnen. Eine richtige und wichtige Aktion, zeigte sie doch, dass unser Hobby so etwas dringend nötig hat.

Jetzt bekommt die deutsche Rollenspielszene mit der Rheinschau quasi umsonst (sieht man von den Standgebühren ab..) eine Möglichkeit geboten, sich zu präsentieren und vielleicht noch mehr Neuspielder an das Hobby heranzuführen. Das Bild vom introvertierten Nerd, der mit gesunder Kellerbräune und Metalshirt vor dem Computer hockt, könnte endlich um einiges gerader gerückt werden, wenn die Besucher der Rheinschau sehen, dass der Großteil der deutschsprachigen Rollenspieler Menschen wie du und ich sind. Es wäre die Chance, um endlich dahin zu kommen, wo wir ein Stück hinkommen müssen, damit unser Hobby nicht stirbt: In den Mainstream.

Mainstream ist so ein böses Wort, ich weiss, und gerade in Nischenhobbies ist es eher konnotativ negativ besetzt. Einerseits beinhaltet es eine gewisse Gleichförmigkeit, andererseits bedeutet es aber auch eine gewisse Etablierung, vielleicht auch gesellschaftlich.

Ersteres muss auch nicht unbedingt etwas schlechtes sein, denn für das deutschsprachige Rollenspiel ist Mainstream weitestgehend gleichzusetzen mit DSA. Vielleicht noch mit Midgard und Cthulhu, aber DSA hat bei weitem die größte Marktdurchdringung und ist seit fast 30 Jahren erfolgreich. Mit Spekulationen, woher dieser Erfolg rührt, lassen sich ganze Bibliotheken füllen, denn unumstritten ist der Marktführer nicht. Aber unbestritten ist, dass es erfolgreich ist. Es ist inzwischen in der vierten Edition erhältlich, und über die Jahre hat es sich weiter entwickelt – manch ein Spieler der ersten Stunde

mag sagen, nicht zum Besten – aber jede Edition hat immer ihre Käufer gefunden und ihre Fans. Umfragen (zum Beispiel Moritz' kleine Umfrage auf seinem Blog) haben die meisten von uns mit DSA ihren Weg ins Hobby gefunden. Auf Platz zwei steht übrigens ein ähnlich innovatives, ebenso mainstreamiges System: (A)DND. „Kerker und Drachen“ übrigens hatte seinen Platz in der Popkultur lange bevor Nerdium ein Teil des bürgerlichen Mainstreams wurde.

Und genau das ist es, was DSA erfolgreich macht, und was mit Sicherheit auch Splittermond erfolgreich machen wird: Fortschritt ohne Holzhammer. Der Mensch – und auch der Rollenspieler – ist ein Gewohnheitstier, er möchte gar nicht, dass Aventurien plötzlich voller Dampfschiffe oder Space Marines ist oder nicht mehr gewürfelt wird, sondern Spielkarten gezogen werden.

Aber das schöne an unserem Hobby ist: Wenn uns 3W20 nicht gefallen, dann können wir einfach vier Fate-Würfel nehmen oder das bunte Set von Savage Worlds oder gar keine Hilfsmittel, um eine Reise durch Aventurien zu unternehmen. Das ist das wirklich innovative und kreative am Rollenspiel: Sein eigenes Spiel machen.

Gleichzeitig dürfen wir das Spiel an sich nicht aus den Augen lassen. Deswegen ist es gut und richtig, wenn das Rollenspiel aus seinem Schatten tritt und im Fokus der Öffentlichkeit erscheint. Eine Möglichkeit dazu wurde schon genannt mit der RPC und der Rheinschau. Natürlich kann das alles auch grandios in die Hose gehen, wer weiss das schon. Aber es ist einen Versuch wert, wenn das Hobby Rollenspiel weiterleben soll.

Niemand verlangt, dass wir uns im Fernsehen in bunten Kostümen präsentieren und erklären, dass Rollenspiel das tollste Hobby der Welt ist. Aber diese Haltung, die bereits zu Beginn dieses Artikels angesprochen wurde, gehört in die gleiche Mottenkiste wie der Gedanke, dass neues böse ist, dass das deutschsprachige Rollenspiel keines Marketing oder betriebswirtschaftlicher Gedanken bedarf, da es dann zu kommerziell wird, und dass es absolut nicht innovativ ist.

Im Zuge der Recherche für diesen Artikel habe ich eine Liste erstellt mit deutschsprachigen Rollenspielen (ich sage bewusst, deutschsprachig, denn gerade aus Österreich sind mit „Finsterland“ und „Destinys Beginners“ zwei kleine feine Systeme an den Start gegangen), und bin auf ungefähr 35 Spiele /Systeme gekommen, sowohl von etablierten Verlagen als auch von Fans und Kleinstverlagen, die ihre Produkte unter einer Creative Commons-Lizenz zum freien Download anbieten. Es ist eine unglaubliche Vielzahl an Genres und Spielmechanismen, manch einem mag es schon fast zuviel des Guten sein, denn für die vielen Spiele müssen auch Spieler gefunden werden. Doch letztlich ist für jeden Geschmack etwas dabei: Da gibt es Space Pirates, ein pulpiges lustiges Piratenrollenspiel, das von seinem Autor in seiner Freizeit mit immer neuem Material versorgt wird, die Jungs von Malmsturm, die das erste Fate-Rollenspiel auf deutsch rausgebracht haben, Contact, das das Feeling alter Ufo-Rollenspiele aufleben lässt, Western City, ein Erzählrollenspiel, das sich hinter Primetime Adventures und Fiasko nicht zu verstecken braucht, und eben die Platzhirsche, DSA und Midgard, zwei der ältesten Rollenspielsysteme überhaupt.

Wir brauchen keine Innovationen im deutschsprachigen Rollenspiel, denn die sind längst da. Was wir brauchen, ist eine Abkehr von „Da kann man nichts mehr machen“ hin zu „Da müssen wir was machen“. Denn eins ist wirklich unglaublich deutsch an der deutschen Rollenspielszene: Das Jammern und Klagen, dass alles schlecht ist und nicht mehr zu retten. In diesem Sinne: Weniger heulen, mehr machen, und das eigene Besserspielertum zuhause lassen und einfach mal über den Tellerrand schauen. Es lohnt sich.

Mein Lieblingsrollenspiel

IN DIESER AUSGABE: LARS RICHTER (HÄRNMASTER.DE)

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON FRIEDRIKE SCHMUTZLER

ERZÄHLE KURZ ETWAS ZU DEINER PERSON

Mein Name ist Lars Richter, ich bin 38 Jahre alt. Im echten Leben bin ich Trainer in der Personalentwicklung (also sowas wie ein Spielleiter ;)). Ich fahre viel Mountainbike und gehe gerne schwimmen. Weitere Hobbies sind Lesen (derzeit Lovecraft) und Gitarre spielen (früher E-Gitarre, heute Akustik).

SEIT WANN BETREIBST DU ROLLENSPIEL?

Ich spiele seit 1985 Rollenspiele, natürlich gab es in der Vergangenheit immer mal wieder kürzere und längere Pausen.

DEIN EINSTEIGERSYSTEM?

Tja, natürlich DSA, damals noch erste Edition – wir hatten ja nix!!!

DEIN LIEBLINGSROLLENSPIEL IST..., WEIL..

Mein Lieblingsspielsystem ist HårnMaster. Ich habe es Anfang der 90er für mich entdeckt, als Das Schwarze Auge für mich aufgrund von Metaplot und viel zu enger Spielwelt für so viele Kulturen und Epochen nicht mehr attraktiv war.

HårnMaster hatte schon damals wegweisende Spielideen: Trennung von Klasse und Beruf, ein stufenfreies System, ein Kaufsystem bei der Charaktererschaffung, keine sinnlosen Einschränkungen durch Berufswahl wie beispielsweise „Magier dürfen keine Schwerter tragen“, ein realistisches Kampfsystem, das sich zudem zügig spielen lässt, der Wegfall von Abenteuerpunkten, ein erweiterbares und leicht den eigenen Bedürfnissen anpassbares Fertigkeitensystem und natürlich eine absolut durchdachte, nachvollziehbare und realistische Fantasywelt, die bis heute kein anderes System toppen konnte.

Klar, hat HårnMaster auch Schwächen, aber hey, wozu gibt es Hausregeln? ;)

MIT WELCHEM SETTING SPIELST DU ES?

Ich spiele mit dem Originalsetting HårnWorld, da das System auch für diese Spielwelt konzipiert wurde. Ich persönlich bin ich auch kein großer Fan von „Cross-Over“. Für mich bedingen sich Spielwelt und Regeln gegenseitig.

WAS GEFÄLLT DIR BESONDERS GUT?

Am Spielsystem:

Elegante Lösungen für komplexe Spielsituationen.

An der Spielwelt:

Die Fantasyelemente der Spielwelt sind etwas Besonderes und stellen in jedem Abenteuer und jeder Kampagne etwas ganz Besonderes dar. Manche sagen, HårnMaster sei Low-fantasy, aber das ist eigentlich nicht der Fall. Dadurch, dass diese Elemente so selten sind, sind sie viel höher gewichtet, als in anderen Spielsystemen, in denen jeder zweite Nachwuchsmagier ist und mit Flammenbällen um sich wirft und einen kleinen Drachen als Vertrauten hat. Auf Hårn sind Magier,

die ganze Landstriche verwüsten halt was Besonderes. Dadurch kriegen sie aber eine zentrale Rolle in den Abenteuern, die sie in anderen Spielwelten gar nicht mehr haben, da es Magie an jeder Ecke gibt.

Außerdem gibt es keinen Metaplot. Alle Spielmaterialien, die seit 1984 als HM erschienen sind, gelten für das Spiel-Jahr 720 TR. Das ist das Jahr, in dem das erste HM-Abenteuer beginnt. Jede Spielgruppe entwickelt also ihr eigenes „persönliches Hårn“. Kollisionen mit offiziellem Material sind somit ausgeschlossen und selbst wenn es der Spielgruppe einfällt, einen König zu töten, muss man sie als Spielleiter nicht gezwungenermaßen davon abbringen, weil der König in einer späteren offiziellen Publikation noch eine wichtige Rolle spielen könnte. Man muss sich dann als Spielleiter nur überlegen, was seitdem passiert ist (was aber auch anstrengend sein kann).

WAS WÜRDST DU VERBESSERN?

Der Götterpantheon ist ein wenig langweilig geraten: manches ist eine simple Herr-der-Ringe-Kopie wie etwa der dunkle Gott Morgath. Das ist streckenweise ein wenig einfallslos. Aber im Großen und Ganzen bin ich voll zufrieden. Vielleicht bin ich nach 20 Jahren aber auch betriebsblind, das kann gut sein (lach)!

WENN ICH MIR ETWAS FÜR ... WÜNSCHEN KÖNNTE, DANN WÄRE ES..

Dass HårnMaster wieder mehr Aufmerksamkeit in der deutschen Rollenspielergemeinde hätte.

WENN NICHT.. DEIN LIEBLINGSSPIEL WÄRE, DANN WÄRE ES..

Puh, schwierige Frage... Momentan „Malmsturm“, ist mal was komplett anderes. FATE sagt mir sehr zu. Ich mag die Art wie dieses System an das Rollenspiel herangeht sehr. Es hat den Wow-Faktor, der HårnMaster ein wenig abgeht.

ZUM SCHLUSS: WER HAT.. GESCHRIEBEN, UND WO KANN MAN ES BEKOMMEN?

HårnMaster wurde von Robin N. Crossby entwickelt und ist über Columbia Games (als HårnMaster 3) und über Kelestia Production (als HårnMaster Gold) erhältlich. Durch einen Streit zwischen den Entwicklern gab es leider vor gut 10 Jahren einen Split, sodass HårnMaster bei zwei Verlagen erscheint. Beide Systeme sind aber leicht miteinander kombinierbar und nicht komplett unterschiedlich, Materialien zum Hintergrund sind ohne Anpassungen nutzbar.

Kelestia Productions stellt ausschließlich PDF's her, Columbia Games (CGI) schickt nur noch im Direktvertrieb (oder PDF). Von CGI gibt es ein sogenanntes HårnQuest-Abo. Dort bekommt man dann alle Neuheiten per Post aus Amerika portofrei. HårnQuest erscheint ungefähr monatlich, der Preis liegt bei 20 \$. Also eigentlich recht erschwinglich.

Ansonsten gibt es natürlich auch viele Infos zu HårnMaster in unserem FAQ: <http://www.harnmaster.de/faq/>

Wanderer, kommst du nach Schnutenbach ...

EIN WERKSTATTBERICHT AUS DER FEDER DES AUTORS

Wie üblich stand am Anfang der Traum, selbst etwas zu veröffentlichen, selbst einer kleinen Welt und allen ihren Bewohnern Leben einzuhauchen.

Und die Geschichte Schnutenbachs (ja, der Name ist Absicht!) begann dabei schon lange vor der nun erfolgten Veröffentlichung dieser universellen Fantasy-Dorfbeschreibung.

Man möge mir also verzeihen, wenn ich ein klein wenig zu schwadronieren beginne und mich in meine Zeitmaschine begeben, um dort eine Reise in die Vergangenheit anzutreten ...

Die Geschichte Schnutenbachs hat ihren Ursprung eigentlich vor langer Zeit, nämlich bereits in meiner Jugend, als ich im Jahre 1984 mehr durch Zufall – ich war nämlich damals regelmäßig in einer Buchhandlung auf der Suche nach neuen Fantasy-Büchern – auf die erste Box des Regelwerks „Das Schwarze Auge“ stieß (damals noch unzensuriert – wer von den „alten Hasen“ erinnert sich daran?).

Das war übrigens der zweite Urknall in meinem Leben, der mich schlagartig für Rollenspiele begeisterte, denn natürlich nahm ich diese wahre „Wundertüte“ inklusive einem Abenteuer sofort mit und keine Woche später fand die erste Spielesession (mit mir als Spielleiter) dann schon statt.

Ich war erstaunt und angenehm überrascht, wie einfach sich die bis dahin für mich nur schwer vorstellbare

Umsetzung des geschriebenen Wortes in die Fantasie der SpielerInnen vollzog und nach diesem ersten positiven Eindruck brachen natürlich alle Dämme.

Die nächsten Jahre meiner Jugend standen also schlicht und ergreifend voll und ganz im Zeichen des Rollenspiels und es verging keine Woche – und schon gar kein Wochenende – an dem unsere verschworene Gemeinschaft sich nicht zwei- bis dreimal traf, um atemberaubende Abenteuer zu erleben, fantastische Fahrnisse zu meistern und gegen unbeschreibliche Ungeheuer zu streiten.

Ich habe aber weiter oben erwähnt, dass die Begegnung mit der Rollenspiel-Box der zweite Urknall in meinem Leben gewesen ist, der erste erfolgte tatsächlich bereits einige Jahre früher auf einer Jugendfreizeit.

Bis dahin hatte ich mein Dasein sowohl durch die regelmäßigen Pilgerreisen mit Freunden zu unserem Vorort-Kino verbracht (Godzilla-Filme waren übrigens unsere absoluten Favoriten) oder aber ich verschlang stundenlang eher schnöde Horror-Heftromane, in denen die Helden gegen die Mächte des Bösen kämpften; Fantasy war bis dahin leider noch kaum ein Thema für mich.

Das änderte sich aber vollständig auf besagter Jugendfreizeit, denn dort las uns ein eher alternativ angehauchter Betreuer jeden Abend am offenen Kamin aus dem Buch „Der kleine Hobbit“ vor – und ich war sofort hin und weg.

So sehr sogar, dass ich am Ende der Freizeit besagtem Betreuer das abgegrabbelte Buch sofort abkaufte, da ich es noch auf der Rückfahrt unbedingt zu Ende lesen wollte ...

Und von einem kleinen Hobbit hin zu „Der Herr der Ringe“ war es nun nicht mehr allzu weit und schon bald begann ich damit, eigene Welten zu er-



finden und Kurzgeschichten zu schreiben.

Meine eigenen Fanzines „Einhorn“ sowie „From Sunrise to Sunset“ begleiteten mich folgerichtig die nächsten Jahre und ich wurde zu einem echten Kind des deutschen Fandoms; diese Fanzines stellte ich auch erst ein, als das erste richtig große Projekt meines Lebens Gestalt annahm – dazu gleich noch mehr ...

Dies somit als Einleitung, wie ich über meinen ersten Kontakt zur Fantasy danach zum Rollenspiel und somit auch schließlich zu Schnutenbach gekommen bin.

Doch einen Moment bitte, nicht so hastig – denn bis zum fertigen Rollenspielband ist es durchaus noch ein ziemlich langer Weg.

Da ich mich wirklich glücklich schätzen konnte, in meinem damaligen Freundeskreis eine großartige Rollenspielrunde versammeln zu können und wir wie die Wilden so oft als nur möglich alle möglichen Systeme und Abenteuer spielten, konnte es nach meinen früheren schriftstellerischen Eskapaden nicht mehr lange dauern, bis ich darüber nachdachte, eigene Abenteuer zu verfassen.

Gesagt, getan, doch in meiner jugendlichen Naivität packte mich dann alsbald der Größenwahn und ich beschloss, ein eigenes Rollenspiel-Regelwerk aus der Taufe zu heben; somit erschien dann nur wenige Jahre später – nämlich im Jahre 1989 – das berühmt-berühmte „Mächte, Mythen, Moddermonster“ im Eigenverlag der „Edition Einhorn“.

Und dies war im wahrsten Sinne des Wortes ein Regelwerk von Fans für Fans, das trotz seines kunterbunten Sammelsuriums an Regeln durchaus eine kleine Gemeinde um sich scharen konnte ...

Das Hobby Rollenspiel ließ mich die folgenden Jahre – trotz vieler privater Veränderungen – danach nie wieder wirklich los und es gab immer tolle Spielrunden, bei denen ich entweder leitete oder das Glück hatte, mitzuspielen zu können.

Und viele Jahre später ergab sich in unserer Gruppe während einer schon länger andauernden Kampagne dann die Idee, doch ein „kleines“ Dorf als Basis für die weiteren Eskapaden in fantastische Gefilde ins Leben zu rufen.

Dieser Gedanke verfolgte mich eine geraume Weile, denn schließlich hatte ich zu diesem Zeitpunkt bereits einige Abenteuer für das damals von uns bevorzugte Regelwerk und dessen Hintergrundwelt ver“zapft“ und auch für „Mächte, Mythen, Moddermonster“ eine (nie publizierte) Stadtbeschreibung mit Freunden verbrochen – das Dorf mit dem ominösen Namen „Schnutenbach“ sollte mich also nicht allzu lange aufhalten.

Dachte ich ...

Die erste Fassung Schnutenbachs war noch kurz und knackig gehalten und wurde schon bald im laufenden Spiel getestet; die Versammlung schillernder Dorfbewohner kam gut bei uns allen an und in den kommenden Jahren setzte ich mich immer wieder einmal an den Schreibtisch, um neue Einwohner zu erdenken, weitere Abenteuer in und um die Ansiedlung zu verfassen oder ganz einfach nur das bereits vorhandene Material zu überarbeiten.

Der nächste große und wegweisende Schritt nach vorne erfolgte dann im Jahr 2000, als in dem Spieleverein, in dem ich damals aktiv war, nach meinem Vorschlag beschlossen wurde, die Dorfbeschreibung in gedruckter Form auf der SPIEL in Essen an unserem Vereinsstand anzubieten.

Dies bedeutete für mich allerdings zunächst einmal, das bisher zwar

schriftlich erfasste, aber noch nicht grafisch wirklich auf Vordermann gebrachte Material erstmals richtig anzupacken, damit es in eine Form gebracht wurde, die das Auge eines etwaigen Käufers auch ansprechen würde ...

Viele der Bewohner des Dorfes besaßen damals schon zugehörige Porträts, der größte Arbeitsaufwand war es nun also, ein anständiges Layout zu erstellen und das Endergebnis dann entsprechend häufig im lokalen Copyshop vervielfältigen zu lassen.

Kurz vor knapp wurde diese erste offizielle Version von Schnutenbach dann tatsächlich fertig und in einer einfachen Aufmachung (bei der leider vor allem die extrem schwächliche Klebebindung das größte Manko war) auf der SPIEL marktschreierisch angepriesen.

Da für das Regelwerk, für das die Dorfbeschreibung damals ja konzipiert worden war, gerade zu dieser Zeit extrem wenig bis rein gar nichts veröffentlicht wurde, kam der dünne Band trotz dieses deutlich ersichtlichen Mangels erstaunlich gut an.

Im Laufe der folgenden Zeit wurde dieser Band immer wieder überarbeitet und erweitert, erschien als PDF-Version mit zusätzlichem Material auf CD und wurde u. a. teilweise auf der Homepage des „Warps-tone“ oder im Online-Magazin „Anduin“ veröffentlicht.

Zu diesem Zeitpunkt war ich auch mehr als zufrieden damit, Schnutenbach zumindest einem kleinen Personenkreis näher gebracht zu haben und wandte mich erst einmal anderen Projekten zu.

Unter anderem schrieb ich weitere RPG-Abenteuer, die dann z. B. im Magazin „Mephisto“ oder auf der Homepage des Verlags „Feder & Schwert“ erschienen, was mich dann so nach und nach ein wenig mehr ins Licht der Öffentlichkeit – oder sagen wir mal, ins Licht der Rollenspiel-Szene – rückte.

Wie hätte ich damals auch ahnen können, dass sich dann doch noch DIE Möglichkeit ergeben sollte, Schnutenbach in einem adäquaten und angemessenen Rahmen zu veröffentlichen?

Doch dies war schon damals – ohne dass es mir bewusst war – wohl nicht mehr aufzuhalten, die Würfel waren gefallen ...

Und als ich dann nach diversen Messe-Intermezzos mit dem Mantikore-Verlag in engeren Kontakt kam, man sich sympathisch fand und wir uns darauf einigen konnten, die Dorfbeschreibung im Rahmen des interessanten und breit gefächerten Verlagsprogramms zu publizieren, da hing natürlich erst einmal der Himmel voller Geigen.

Was das wirklich bedeutete, sollte sich mir dann aber erst in den kommenden Wochen und Monaten erschließen.

Schließlich war man so verblieben, dass Schnutenbach bis zur SPIEL 2012 in Essen erscheinen sollte und somit begann für mich im Frühjahr die Phase der echten Arbeit, denn obwohl ich in weiser Voraussicht schon die meisten der Grafiken von einer absolut genialen und großartigen Grafikerin hatte anfertigen lassen – denn diesmal sollten wirklich absolut alle vorkommenden Charaktere und Kreaturen ein eigenes und passendes Porträt erhalten – so galt es doch, ein völlig neues Layout anzulegen, die Texte allesamt zu erweitern, zu ergänzen und zu überarbeiten und natürlich eigentlich alles neu zu gestalten.

Klingt nach relativ viel Aufwand, aber frohgemut dachte ich mir, immerhin hatte ich ja das Dorf schon einmal grafisch aufgewertet und für eine (wenn auch kleine) Veröffentlichung fertiggestellt, wieviel Arbeit konnte das diesmal also schon sein?

Seufz ...

Hätte ich nur den bereits vorhandenen Text verwendet, dann wäre

ich vermutlich relativ schnell mit dem „neuen Schnutenbach“ fertig geworden, aber es ging schon damit los, dass ich den Text von der Form, die ja für ein ganz bestimmtes Rollenspielsystem geschrieben worden war, komplett in eine universell nutzbare Fassung für alle Regelwerke umwandeln musste – und so etwas geht eben nun einmal nicht automatisch, da ist die gute alte Handarbeit angesagt.

Knochenhügel oder den Pfuhl wurden immens erweitert und sinnvoll ergänzt.

Denn bei jedem Augenblick, den ich vor dem Computer saß, um Schnutenbach zu einem ansprechenden Buch zu machen, standen mir stets die einfachen Fragen klar vor Augen: Was würde ich als Leser und Spielleiter dieses Buches gerne haben wollen? Was würde mir gefallen?

Das machte es mir trotz vieler durchwachter Nächte relativ einfach, immer noch einen Schritt weiter zu gehen und dann eben doch noch diesen oder jenen Charakter oder ein weiteres Abenteuer zu integrieren ...

Würde man also heute das „alte“ Schnutenbach und seine neue Variante vergleichen, so kämen die unzähligen Erweiterungen und Ergänzungen unübersehbar zum Vorschein – nicht umsonst wurde der Umfang des Rollenspielbuches von den geplanten 140 Seiten auf immerhin über 200 Seiten aufgestockt (und dies wurde erst während der laufenden Überarbeitung ersichtlich).

So kam ich z. B. auf die Idee, viele ungewöhnliche Charaktere, die nicht mehr ins Dorf selbst gepasst hatten, in Form einer Begegnungsliste noch mit in den Band zu integrieren – somit fanden sie doch ein „Zuhause“ und ergänzten Schnutenbach außerdem um viele kleine Kurzscenarien und einige schöne Spielmöglichkeiten.

EINE weitere echte Herausforderung ergab sich dann – nachdem die erste vorzeigbare und grafisch komplett überarbeitete Fassung fertig war – durch die umfangreichen Korrekturen, die die Lektoren angezeichnet hatten.

Ich kam mir beim ersten Anblick der Korrekturfahnen eher vor wie im falschen Film („Ein Mann sieht rot“) denn wie ein höchst motivierter Rollenspiel-Autor und es dauerte noch einmal viele Wochen, an denen ich diese ganzen Fehler – manchmal waren es aber auch nur Verbesserungsvorschläge oder unrunde Formulierungen – nach und nach gnadenlos ausmerzte und dabei für mich selbst feststellen musste, dass ich bei meinem Schreibstil zu gewissen Füllwörtern und Wiederholungen tendierte.

Eine Einsicht, die mir ansonsten wohl nicht so rasch bewusst geworden wäre ...

Trotz des großen Aufwands, der dabei noch betrieben werden musste, wurde mir doch immer mehr klar, dass es mir nun immer wichtiger wurde, dieses Gesamtwerk fertig zu stellen und schließlich in gedruckter Form in Händen halten zu können.

Ebenso wie dann natürlich viele andere (hoffentlich) begeisterte Spielerinnen und Spieler!

Und endlich war es dann soweit, trotz eines extrem knappen Drucktermins wurden die ersten Exemplare des Rollenspielbandes „Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen“ pünktlich zur SPIEL 2012 ausgeliefert.

Zwar hatte ich vorher noch Blut und Wasser geschwitzt, weil ich natürlich nicht wusste, ob der Druck gut ausfallen, die Bindung stabil und das Hardcover ansprechend aussehen würde, aber nachdem



Viele Begrifflichkeiten mussten jetzt geändert werden, ebenso wie Eigennamen, die bei dieser Publikation natürlich absolut tabu waren.

Gewisse Dinge wollte ich aber unbedingt beibehalten, wie unter anderem die manchmal durchaus nicht ganz ernst gemeinten Namen der Dorfbewohner, von denen viele allerdings auch – man höre und staune – alte Bezeichnungen für genau die Berufe sind, die sie im Dorf auch ausüben (ja, man kann mit Schnutenbach nämlich etwas lernen).

Dazu kam noch, dass mir während der Überarbeitung natürlich unzählige Ideen wieder einfelen, die ich schon lange in das Dorf hatte integrieren wollen und die nun förmlich danach schrien, endlich das Licht der Welt zu erblicken.

Und ich konnte mich noch so sehr dagegen sperren, wirklich alle von diesen Ideen wanderten dann natürlich noch in den Band mit hinein, und die bereits vorhandenen Texte wie z. B. um die verrufenen

ich das Buch dann zum allerersten Mal aufgeschlagen hatte, konnte ich erleichtert aufatmen – denn trotz einiger Verbesserungsmöglichkeiten war die ganze Arbeit definitiv nicht umsonst gewesen.

Mit den vielen Ergänzungen und Erweiterungen war es nun in meinen Augen ein rundes Produkt, das mich persönlich als Spielleiter gerade wegen seinem universell verwertbaren, angepassten Inhalt und der vielen enthaltenen Ideen und Spielvorschläge auf jeden Fall ansprechen würde.

Und das war von Anfang an der Plan gewesen ...

Wen sich nun ein Leser das Buch durchliest, so wird er sicher an manchen Stellen schmunzeln, nicht nur aufgrund der manchmal zwar beschreibenden, aber dennoch natürlich ganz bewusst eher obskuren Namen, sondern vielleicht auch, weil sich auf den Seiten viele versteckte Scherze und Hinweise finden lassen.

Manche davon leicht zu entdecken, andere wiederum fast nur für Insider ersichtlich.

Denn bei der umfangreichen Überarbeitung schoss mir irgendwann der Gedanke durch den Kopf, dass ich mir bei der Dorfbeschreibung doch die eine oder andere Freiheit herausnehmen konnte – was ich dann auch tat.

Nicht nur ich selbst bin auf den Seiten als Charakter verewigt, auch einige andere Personen haben eine Entsprechung im Buch gefunden. Und manche davon sind durchaus von Film und Fernsehen bekannt, wie z. B. die seltsame „Katzenfrau“ auf Seite 138; das bekannte Gesicht eines kreativen Spieleerfinders wiederum kann man auf Seite 81 erspähen, in Gestalt des bitterbösen Banditen Markus Still(macher).

Auch in den künftigen Abenteuern soll diese kleine, aber witzige Eigenheit fortgesetzt werden.

Wer weiß also, wer sich ansonsten bald schon in Schnutenbach wiederfinden wird?

Klischees habe ich ebenfalls gerne und häufig eingesetzt, so war mir irgendwann aufgefallen, dass der obligatorische Dorfrötel in



den früheren Versionen der Dorfbeschreibung völlig außen vor gelassen worden war – mit dem Auftauchen von Sigismund habe ich diesem Umstand Rechnung getragen und hoffe, mit ihm (und den vielen weiteren neuen Charakteren, wie z. B. dem Halbling Biff Katzensgreis oder der finsternen Elfe Vastallya Mesmeris) das Leben in Schnutenbach noch einmal ein wenig spannender und herausfordernder gestaltet zu haben.

Und dreht sich Rollenspiel denn nicht fast immer um die kreative Mischung von Klischees und frischen Ideen?

NUN ist Schnutenbach also da und wartet darauf, von wagemutigen Abenteuern (und Spielern und Spielleitern) erkundet zu werden.

Es gibt viel zu erleben und viel zu entdecken und die Geschichte dieses Dorfes an der Schnute ist natürlich noch lange nicht zu Ende erzählt.

Schon zur SPIEL 2013 wird der erste Abenteuerband – „Der Zirkus des Schreckens“ – erscheinen, in dem dann viele weitere Geheimnisse aufgedeckt werden sollen und viele neue Gesichter auf jene warten, die es wagen, sich in die Nähe des Riesenjoch-Gebirges zu begeben.

Nun kommt mir nämlich zugute, dass ich die vergangenen Jahre sehr viel Rollenspiel-Material geschrieben habe, das förmlich danach strebt, veröffentlicht zu werden und somit diese eigene kleine Welt immer größer und größer werden lässt ...

Und du kannst ein Teil dieser Welt werden – Wanderer, auf gen Schnutenbach!

Dunkle Träume

EINE KURZGESCHICHTE AUS SCHNUTENBACH

AUTOR: KARL-HEINZ ZAPF

Sie erwachte mit einem Aufschrei.

Durch die Ritzen der hölzernen Fensterläden drang kein Tageslicht, draußen herrschte also noch tiefste Finsternis. Langsam wurde sie richtig wach und nahm bewusst wahr, dass sie sich in ihrem Bett befand. Die Felle hatte sie weggestrampelt und ihr Nachtgewand war schweißgetränkt. Wieder einmal der Traum, wie fast jede Nacht ...

Mit einem schiefen Lächeln stellte sie fest, dass sie ihren Dolch in einer abwehrenden Geste fest umklammert hielt, der gestern Abend noch an seinem üblichen Platz neben ihrem Bett im Boden gesteckt hatte. Und sie bemerkte zufrieden, dass die Hand, die ihn hielt, nicht zitterte.

Seufzend legte sie die Waffe weg und stand langsam auf. Dann ging sie nach draußen und blickte sich aufmerksam um.

Schnutenbach erwachte langsam, und es konnte nicht mehr allzu lange dauern, bis die Sonne ihre ersten vorsichtig tastenden Strahlen über die Wipfel der nahen Bäume schickte und die Hähne auf den Bauernhöfen lautstark das Nahen des neuen Tages verkündeten.

Ohne darauf zu achten, ob sie jemand beobachten konnte, zog sie das nasse Nachtgewand über ihren Kopf und wusch sich ausgiebig im großen Holzfass mit Regenwasser, das sie speziell zu diesem Zweck neben der Tür ihrer Hütte stehen hatte. Die eisige Kälte des Wassers ließ sie kurz erschauern und unwillkürlich stieß sie ein unterdrücktes Seufzen aus. Aber nun war sie zumindest richtig wach.

Nackt ging sie zurück ins Haus und zog sich an. Zuletzt nahm sie die lederne Augenklappe vom Haken hinter ihrem Bett, zog die Felle und Decken notdürftig zurecht und ging dann wieder nach draußen. Nun wich das spärliche Licht der Sterne eindeutig dem ersten Tageslicht und die ersten Bewohner Schnutenbachs waren zu sehen, die sich auf den Weg zu ihrem Tagwerk machten. Das Dorf stand früh auf, denn es gab immer Arbeit zu verrichten – nur im Winter ruhte die meiste Tätigkeit zwangsweise und Mensch und Tier waren froh, nicht in die bittere Kälte hinaus zu müssen. Aber das galt natürlich nicht für sie, ihr Dienst kannte keine Jahreszeiten. Schulterzuckend zog sie sich die Kapuze ihres Umhangs über den Kopf und machte sich auf den Weg.

Bald schon kam sie in Sichtweite von jenem Ende der Dorfstraße an, das in Richtung des Riesenjoch-Gebirges führte. Die wenigen Dorfbewohner, denen sie bis dahin begegnet war, zogen entweder höflich den Hut vor ihr oder nickten ihr zumindest mit einer zustimmenden Geste zu.

Natürlich war sie hier wohlbekannt, auch wenn sie sich am Anfang den Respekt der Bewohner dieser kleinen Ansiedlung an der Schnute erst hatte verdienen müssen. Nun jedoch war sie ein akzeptiertes Mitglied der verschworenen Dorfgemeinschaft – was auch immer das bedeuten mochte.

Sie ging weiter und konnte nun die beiden Männer der Dorfmitz sehen, die sich beide schwer auf ihre Speere stützen. Zwischen ihnen befand sich das Holzgestell, an dem sich die massive Alarmglocke befand. Diese Vorrichtung war ihre Idee gewesen und sie war es auch, die sie gegenüber dem Dorfschulzen Ortwin Bockenfeld durchgesetzt hatte.

Ohne es zu wollen, verzog sich ihr Gesicht zu einer abfälligen Grimasse, und sie stieß ein Schnaufen aus. Ohne diesen Zungenklaffer wäre das Dorf ihrer Meinung nach weit besser dran und sie erinnerte sich voller Grimm an alle die schier endlosen Streitgespräche mit ihm, die sich eigentlich immer nur darum drehten, dass sie zu viel Geld für die Verteidigung Schnutenbachs verlangte.

Schon seit sie hier angekommen war, hatte sie voller Erstaunen und Entsetzen festgestellt, dass der alte Palisadenwall aus massiven Holzstämmen, der sich einst um fast das gesamte Dorf gezogen hatte, schon lange verfallen und von Unkraut überwuchert worden war. Fast alle der oben zugespitzten Pfähle waren umgestürzt und somit nunmehr bei einem Angriff absolut nutzlos – tatsächlich waren sie kaum noch zu erkennen, wenn man nicht wusste, wo der Wall sich einst befunden hatte. Und das, obwohl das Dorf in einer so gefährlichen Gegend lag und auf Hilfe aus der Stammburg derer von Geissler in einigen Tagesreisen Entfernung nicht zu hoffen brauchte. Tiermenschen und Oger aus dem Riesenjoch-Gebirge verirrten sich immer wieder einmal aus den kalten Höhen hier herunter und wehe, sollten sie sich einmal in größerer Zahl zusammenrotten und sich dazu entschließen, Schnutenbach anzugreifen! Schrate aus den Wäldern und Bergen machten ebenfalls die Gegend unsicher und es gab ebenfalls noch den Haderlumpen Markus Stillmacher mit seiner Räuberbande, auch wenn es hieß, er sei schon lange getötet worden und seine Gefolgsleute in alle Winde verstreut.

So richtig mochte sie daran nicht glauben.

Und dann war da der sogenannte „Pfuuh“, das ausgedehnte und verrufene Sumpfgebiet im Norden und natürlich das unwegsame und wilde Gebiet, das von allen Dorfbewohnern nur als die Knochenhügel bezeichnet wurde – und glaubte man ihren Geschichten, die sie gerne am Abend in der Taverne „Zur Alten Bruck“ erzählten, dann wimmelte es dort gerade so vor unnatürlichen Schrecken ...

Wen hatte sie denn heute für den Wachdienst hier eingeteilt? Ach ja, Tobias Hitzfeld und Klaus Winterhagen, ein Paar, wie es unterschiedlicher wohl kaum sein konnte. Während Tobias nämlich den Dienst mit großem Eifer versah, nahm Klaus ihn nur allzu gerne auf die leichte Schulter. Eine Einstellung, die sie ihm alsbald auszutreiben gedachte. Denn mochte es den jungen Burschen des Dorfes nun bewusst sein oder nicht, ihre Wache an den beiden Enden der einzigen Dorfstraße konnte über Leben und Tod entscheiden.

Sie blieb kurz stehen, beschattete ihre Augen gegen die nun blendenden Sonnstrahlen mit ihrer Hand und beobachtete die beiden. Tobias wurde nun unruhig und nahm eine aufrechtere Haltung ein, sah

dabei aufmerksam in Richtung des beeindruckenden Riesenjoch-Gebirges, ehe er sich umdrehte und sie mit einem überraschten Gesichtsausdruck entdeckte. Sie konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen. Obwohl das Gerücht umging, dass der junge Bursche sich nur zum Dienst bei der Dorfmiliz gemeldet hatte, um seinem tyrannischen Vater zu entkommen und seine verbotene Liebschaft öfter treffen zu können, besaß er doch alle jene Instinkte, die eine gute Wache ausmachten. Irgendwie hatte er gespürt, dass sie ihn beobachtete. Er nahm Haltung an, während Klaus neben ihm nach wie vor halb zusammengesunken an seinem Speer lehnte. Sie ging weiter auf die beiden zu und senkte den Kopf, konnte aber dennoch sehen, wie Tobias seinen Kameraden in einem – wie er glaubte – unbeobachteten Augenblick anstieß, damit dieser aus seinem Schlummer erwachte.

Als sie schließlich vor den beiden ankam, hatte Klaus einen hochroten Kopf und hielt den Kopf auffällig gesenkt. „Nun?“, fragte sie und schlug dabei die Kapuze zurück, damit die beiden Burschen in ihr strenges Gesicht blicken konnten, das beherrscht wurde von der tiefen Narbe, die sich dort tief in das Fleisch gegraben hatte.

„Alles in Ordnung? Keine Vorkommnisse in der Nacht!“

Klaus begann verlegen zu stammeln, aber Tobias kam ihm gnädigerweise zuvor.

„Nein, Leonora, keine besonderen Vorkommnisse. Ich ... wir hörten das Heulen von Wölfen aus dem Findlingsforst, aber mehr auch nicht. Sonst alles ruhig.“

„Gut“, Leonora Mororov wandte sich schon ab, um die Dorfstraße zur anderen Wachstation entlang zu gehen, hielt dann aber noch einmal inne und zog sich langsam die Kapuze wieder über den Kopf, wobei sie ihren langen Zopf unter den Umhang schob.

„Eine Kleinigkeit noch – ihr wisst doch, dass ich jeden Morgen meine Runde drehe. Seht also das nächste Mal zu, dass ihr beide rechtzeitig wach und bei Sinnen seid, ehe ich euch sehen kann. Denkt stets daran, dass euer Dienst hier das Leben aller Dorfbewohner bewahrt. Und denkt auch darüber nach, dass ich nicht immer zur gleichen Zeit unterwegs bin ...“

Ohne sich noch einmal umzudrehen konnte sie förmlich spüren, dass das ohnehin schon gerötete Gesicht von Klaus Winterhagen sich noch weiter verfärbte, während er ein hörbares Stöhnen ausstieß.

„Jawohl, Leonora!“, erscholl es aber wie aus einem Mund und sie machte sich schmunzelnd auf den Weg in Richtung der anderen Seite des Dorfes.

Sie ließ es zu, dass die Angehörigen der Dorfmiliz sie mit ihrem Vornamen ansprachen, aber dennoch war stets klar, wer hier das Sagen hatte. Und falls es einmal diesbezüglich Probleme gab, dann konnte Leonora ja immer noch einen persönlichen Waffengang mit der jeweiligen Person abhalten – das rückte aufmüpfigen Burschen meist sehr schnell den Kopf wieder zurecht.

Nach einigen wenigen Schritten blieb sie jedoch abrupt stehen,



nahm die Kapuze wieder ab und hob lauschend den Kopf in den kalten Wind, der wie fast immer schneidend vom Gebirge herunter wehte. Leonora drehte sich um und bemerkte dabei, dass ihre alte Narbe juckte. Sie vermied es aber, sich an dieser Stelle zu kratzen, auch wenn es einige Überwindung kostete.

„Hört ihr das?“

Fragend blickte sie die beiden Wachmänner an, die sie gerade eben noch verblüfft angesehen hatten, nun aber ebenfalls aufmerksam in den Wind horchten.

„Könnte eine Kutsche sein“, meinte Klaus beflissen, aber Tobias schüttelte den Kopf.

„Wohl eher mehrere Kutschen – oder ein ganzer Handelszug ...“ meinte er nachdenklich und schaute angestrengt den Weg entlang, der sich nach einiger Entfernung im dichten Wald verlor, der Schnutenbach von allen Seiten umgab. Zwischen den Bäumen tauchten dort nun bunte Wagen auf, die sich rumpelnd und knarrend ihren Weg in Richtung des Dorfes bahnten. Nachdem sie die seltsame Prozession schweigend einige Zeit betrachtet hatten, meldete sich Tobias zu Wort.

„Das scheinen mir aber keine Händler zu sein ...“

„Was ist das? Ist das – ist das ein Wanderzirkus?“, fragte Klaus Winterhagen, während er mit zusammengekniffenen Augen in Richtung

der Wagenkolonne startete.

„Sieht fast danach aus“, meinte Leonora nur und runzelte die Stirn, während sich ihre Hand irgendwie an den Knauf ihres Schwertes verirrte.

Sie konnte sich nicht mehr daran erinnern, wann es das letzte Mal einen fahrenden Zirkus hierher in dieses kleine Dorf am Rande der Welt verschlagen hatte, und sie konnte nicht gerade behaupten, dass ihr der Gedanke behagte, so viele fremde und unbekannte Zirkusleute im Dorf beherbergen zu müssen.

„Das ist ja großartig, was für eine frohe Abwechslung“, rief nun Klaus laut auf und konnte seine fast schon kindliche Freude kaum ver-

bergen, als immer mehr Details der leuchtend bunt bemalten Wagen in Sicht kamen.

„Ja, ganz großartig“, murmelte Leonora nur und kratzte sich nun doch geistesabwesend an ihrer Narbe.

Es bedeutete nichts Gutes, wenn sich die Narbe meldete – jene Narbe, die sie damals erhalten hatte, bei jenem Kampf, von dem sie nach wie vor fast jede Nacht träumte und der sie auch ihr linkes Auge gekostet hatte. Mit einem letzten, langen Blick wandte sie sich um und schritt die Dorfstraße entlang. Sie hatte das ungute Gefühl, dass in den kommenden Tagen etwas passieren würde.

Und dabei dachte sie nun wirklich nicht an eine Zirkusvorstellung ...

Barbaren in der Danger Zone

EIN INTERVIEW MIT FRANK TARCIKOWSKI

DAS INTERVIEW FÜHRTE JONAS RICHTER

JONAS: Hallo Frank – schön, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast. Für die Leserinnen und Leser, die dich nicht kennen, stell dich doch bitte mal vor: Wer bist du, und was machst du, wenn du nicht gerade Rollenspiele schreibst?

FRANK: Hallo Jonas, ist mir ein Vergnügen! Die meisten Leserinnen kennen mich wohl am Ehesten als Lord Verminaard im Tanelorn-Forum, aber ich habe auch ein sogenanntes reales Leben. Darin bin ich 36 Jahre alt und lebe mit meiner Frau und meiner kleinen Tochter an Hamburgs Rand. Mein Geld verdiene ich als Rechtsanwalt und Steuerberater.

JONAS: Bist du der einzige Gamer/Geek/Nerd in deiner Familie? Wie kam es, dass du dich so intensiv mit Spielen beschäftigst?

FRANK: Die Macht ist stark in meiner ganzen... ich meine, ich bin mit Brettspielen, Kartenspielen, Fantasy-Büchern und den Star-Wars-Filmen aufgewachsen. Allerdings bin ich der einzige in der Familie, der sich intensiver mit Pen&Paper-Rollenspielen beschäftigt. Ich habe schon früh an Eigenentwicklungen gebastelt, aber dass ich die Sache heute einigermaßen reflektiert und gut vernetzt angehe, verdanke ich natürlich dem Internet, allen voran GroFaFo/Tanelorn und The Forge.

JONAS: 2009 erschien dein erstes Rollenspiel, Barbaren! Mittlerweile ist es ins Englische übersetzt, eine französische Übersetzung ist in Vorbereitung, und das deutsche Original ist seit Neuestem auch wieder gedruckt erhältlich. Überrascht dich der Erfolg dieses, wie du selbst sagst, „geschmacklosen“ Rollenspiels?

FRANK: Ich bin auf jeden Fall sehr zufrieden. Natürlich ist Barbaren! kommerziell gesehen kein Erfolg, da der Erlös in keinem Verhältnis zu dem steht, was an Arbeit hinein geflossen ist. Aber darum ging es

ja auch nie. Dass das Spiel – trotz seines trashigen Inhalts – so überwiegend positiv, teilweise sogar enthusiastisch aufgenommen wird, macht mich natürlich stolz.

JONAS: Zu recht, würde ich sagen! Demnächst kommt ein neues Rollenspiel von dir auf den Markt. Was begeistert dich an Danger Zone?

FRANK: Ich kenne kein System, das sich so flüssig und gleichzeitig transparent spielt, das sich niemals aufdrängt, aber die Gruppe auch niemals hängen lässt.

JONAS: In der Entwicklungsphase hieß das Spiel Space Adventures und war an ein pulpiges, viktorianisches Weltraumsetting gekoppelt. Gilt das auch noch für Danger Zone?

FRANK: Nein, Danger Zone kommt jetzt als „nacktes“ System auf den Markt, enthält allerdings einige Hinweise, für welche Genres und Kampagnen es sich eignet: alles mit Tempo und Explosionen! Die Beispiele im Buch gehen eher so in Richtung James Bond, doch das System ist durch seine Abstraktheit sehr variabel, und Space Opera bleibt eine Paradedisziplin. Das unvollendete Setting aus „Space Adventures“ werde ich als freien Download anbieten. Ich hätte gerne ein Spiel mit eigenem Setting veröffentlicht, aber das hätte die Sache auf unbestimmte Zeit verzögert, und ich wollte nicht die Geschichte von Barbaren! wiederholen, das fünf Jahre von der ersten Testversion bis zum fertigen Buch gebraucht hat. Speziell für Space Opera gibt es ja auch genug Settings auf dem Markt, die man super auf Danger Zone konvertieren kann.

JONAS: Was war überhaupt die erste Idee hinter dem Spiel? Was waren deine Designziele?

FRANK: Die erste Idee kam mir bei einer Spielrunde auf einem Tanelorn-Treffen. Wir spielten in einem improvisierten postapokalypti-

schen Setting, knallbunt mit Autorennen, Mutanten und fanatischen Priestern. Es gab coole Sprüche, viele Lacher, Pathos, denkwürdige Szenen, einen Plot mit überraschender Wendung und vor allem: jede Menge Action. Die Spieler drehten voll auf und warfen sich gegenseitig die Bälle zu wie irre, der SL behielt den Überblick und lenkte unsere Geschichte dezent in Richtung großes Finale, die Charaktere kamen angemessen „badass“ rüber und am Ende retteten sie natürlich den Tag. Es war ein unglaublicher Spaß und erinnerte mich an die Runden meiner Schulzeit. Das einzige, was genau gar nichts dazu beigetragen hatte, war das System. Und ich dachte mir, man müsste mal ein System schreiben, das so eine Runde wirklich optimal unterstützt und nicht nur so tut als ob. Ich nenne Danger Zone ein Action-Rollenspiel für Erzähler, und damit ist eigentlich alles gesagt.

JONAS: Gib uns doch bitte mal einen Einblick in die Regeln von Danger Zone!

FRANK: Es gibt nur sechs sehr grob skalierte Werte, die durch wenige Spezialisierungen individualisiert werden. Charaktererschaffung dauert fünf Minuten inklusive Erklärung des Systems, und das System kapiert wirklich jeder sofort. Auf crunchige Sonderregeln wie z.B. Waffenschaden wird vollständig verzichtet, was aber nicht heißt, dass Dinge wie Ausrüstung, Umgebung und taktische Situation keine Rolle spielen, im Gegenteil. Alle situativen Faktoren werden über dieselbe Bonuswürfel-Mechanik bewertet und müssen aus der Fiktion abgeleitet werden, wodurch der Fokus zu 100% auf der Fiktion und zu 0% auf den Regeln liegt. Als Belohnungssystem dienen unter anderem „Wagemut“-Punkte, die es im Prinzip für alles gibt, was Harrison Ford gutheißen würde. Railroadung durch den SL ist punktuell vorgesehen, führt aber dazu, dass neue Wagemut-Marker in den „Pott“ gegeben werden, die die Spieler später für sich nutzen können. Das I-Tüpfelchen sind die drei Arten von „dramatischen Szenen“: In normalen Szenen lässt man auch mal Fünfe gerade sein, Spieler dürfen sich auch mal Freiheiten erlauben und nicht alles muss gewürfelt werden. In Entscheidungsszenen, die jeder Mitspieler jederzeit verlangen kann, sind die Regeln hingegen strikt anzuwenden. Und in den seltenen Entscheidungsszenen auf Leben und Tod können ausnahmsweise auch Spielercharaktere sterben. Um zu kennzeichnen, was für eine Szene gerade gespielt wird, gibt es farbige Regiekarten, die in die Tischmitte gelegt werden.

JONAS: Das hört sich doch gut an. Wird das Buch noch etwas außer den Regeln enthalten?

FRANK: Ein Kapitel des Buches ist dem Spielstil gewidmet, für den Danger Zone entwickelt wurde. Darin erkläre ich, was zum Henker ich mir unter „Erzählspiel“ eigentlich vorstelle, und gebe Tipps für Spieler und Spielleiter. Es ist sozusagen die Quintessenz dessen, was ich in einem Jahrzehnt des Experimentierens und der Online-Diskussionen an Erkenntnissen über meinen Lieblings-Spielstil gewonnen habe. Am Ende bin ich zu den Wurzeln zurückgekehrt – ich spiele heute wieder sehr ähnlich wie früher, nur bewusster, transparenter und vor allem mit viel besseren Regeln.

JONAS: Wann und wo erscheint Danger Zone denn? Und was wird es kosten?

FRANK: Danger Zone wird zur Spiel 2013 bei Vagrant Workshop in der Pro-Indie-Reihe erscheinen. Illustration und Layout übernimmt wie schon bei Barbaren! Kathy Schad. Wir überlegen, den Printron durch eine Startnext-Kampagne zu finanzieren, die schon bald losgehen könnte. Den genauen Verkaufspreis kann ich noch nicht sagen, er dürfte aber unter 20 Euro liegen. Der Text wird unter Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht und wird auch auf der Homepage als SRD zur Verfügung stehen.

JONAS: Das kann ich als Creative-Commons-Freund natürlich nur begrüßen. Zum Schluss hab ich noch ein paar allgemeine Fragen: Welche Spiele spielst du – außer deinen eigenen – zur Zeit so?

FRANK: Da ich derzeit hauptsächlich auf Cons und Forentreffen spiele, kommt es immer darauf an, was angeboten wird. An FATE kommt ja derzeit keiner vorbei, der sich für Erzählspiele interessiert, ich natürlich auch nicht. Für die taktische Casual-Runde zwischendurch leite ich zu Hause gelegentlich Savage Worlds. Und ich habe seit Neuestem eine unregelmäßig stattfindende Runde Edge of the Empire.

JONAS: Kannst du uns ein Rollenspiel nennen, das deiner Meinung nach mehr Aufmerksamkeit verdient?

FRANK: Unknown Armies. Tolles System, auch wenn ich mit dem Setting nie warm geworden bin.

JONAS: Angesichts des Themas dieser Anduin-Ausgabe: Was ist denn deine Meinung zur Lage des deutschsprachigen Rollenspiels? Wünschst du dir vielleicht bestimmte Veränderungen – mehr Innovation, mehr Nachwuchs, mehr Offenheit?

FRANK: Ich würde mir von Rollenspielern generell mehr Informativität und teilweise einen höheren Qualitätsanspruch wünschen. Von Autoren und Verlagen würde ich mir mehr Austausch, weniger Geheimniskrämerei und mehr Gebrauch von Creative Commons und ähnlichen Lizenzen wünschen.

JONAS: Wäre eine überregionale Rollenspielorganisation (wie früher der ADRV) oder ein jährlicher Rollenspielpreis (wie früher der DRSP) eine gute Sache? Oder ist sowas letztlich unerheblich?

FRANK: Zum ADRV kann ich nichts sagen, den DRSP fand ich ziemlich überflüssig. Was ich gut finde, sind Events, bei denen Rollenspieler überregional zusammen kommen, wie beispielsweise die RPC, die sich inzwischen gut etabliert hat. Und auch Projekte wie DORP-TV oder eben Anduin sind gut für das deutsche Rollenspiel.

JONAS: Danke für das Interview, hat mir Spaß gemacht!

FRANK: Mir auch! Ich habe zu danken.

Die Verlagshomepage von Pro-Indie/ Vagrant Workshop (dt./engl.) findet man unter:

<http://www.pro-indie.com/>

bzw.

<http://www.vagrantworkshop.com/>

Mehr Infos zu Barbaren! gibt es hier: <http://www.wildelande.de/>

Los Muertos

EINE SYSTEMVORSTELLUNG

TEXT: ANDRÉ PÖNITZ

ZEICHNUNGEN: TIMO GRUBING UND VOLKER KONRAD

WAS IST LOS MUERTOS?

Da die Anduin erfahrungsgemäß wieder genügend ausgefeilten Lesestoff bietet, beginne ich diesen Artikel hier lieber mal mit einer knappen Antwort:

Los Muertos ist ein Rollenspiel mit Skeletten. Es erzählt von der Reise durch die Unterwelt, von den überrumpelten „Touristen“ und von ihren Erlebnissen. Das Ganze nimmt sich nicht sonderlich ernst.

Erscheinen wird das Spiel als Pocket RPG bei Prometheus Games, und zwar in Farbe, mit atmosphärischen Illustrationen von Volker Konrad und Timo Grubing.

Ein paar Bilder für das innere Auge wären die bunten Farben des mexikanischen Totentags, aztekische Mythologie und Cartoon-Humor.

Die Regeln sind zugänglich, ziemlich klassisch und allen voran intuitiv. Die Einführung und der Charakterbau benötigen fair geschätzt eine halbe Stunde. Vorwissen zum Setting ist optional, die Figuren sind „normale“ Verstorbene und damit ebenso ahnungslos wie ihre Spieler.

Los Muertos enthält 17 fertige Abenteuer, die in spontanen Spielrunden, aber auch in längeren Kampagnen verwendet werden können, komplett mit Charakterentwicklung und ähnlich anspruchsvollen Dingen.

DAS SETTING

Die Unterwelt besteht aus neun verschiedenen Ebenen, die es zu bezwingen gilt. Können die Reisenden das große Ziel – Mictlan – nicht innerhalb von vier Jahren erreichen, verbleiben sie endgültig, sozusagen ein zweiter Tod. Was diese letzte Ebene allerdings wirklich ist, bleibt unklar. Sicher ist lediglich, dass der ganze Aufwand nicht umsonst sein kann (wie die Götter immer wieder versprechen) ... und jeder Tote hat seine eigenen Vorstellungen.

Eines jedoch ist die Reise definitiv nicht: Ein Spaziergang. Das beginnt schon bei der Umgebung, die abhängig von der jeweiligen Ebene irreführend, zermürbend oder schlichtweg menschenfeindlich sein kann. Es gibt eine finstere Baumkrone aus Knochen, eine endlose Stadt voll unmoralischer Angebote, und sogar ein Meer, in dem

der Wellengang den Emotionen der Toten folgt. Orientierung ist ein wichtiges Thema auf dem Weg zum nächsten Portal. Auch die Bewohner der Unterwelt können die Reise sabotieren: Einige Verstorbene sehen darin einen Wettkampf mit der Konkurrenz, fremdartige Dämonen lauern den Toten mit den unterschiedlichsten, abstrusen Motivationen auf, und sogar die allmächtigen Götter der Unterwelt können in ihrer Schrulligkeit gefährlich werden.

Die Charaktere dagegen haben lediglich zur Verfügung, was sie aus dem Leben mitgenommen haben: Ihr Knochengestell, erlernte Fähigkeiten und eventuelle „Mitbringsel“, also Besitztümer vom Zeitpunkt ihres Todes. Dieser Mangel an Möglichkeiten führt oftmals zu seltsamen Zweckentfremdungen, komischen Situationen und wahn-sinnigen Ideen. Für einige ehrenhaft Verstorbene spendieren die

Götter auch die „Kraft der Sonne“, mit der sich bestimmte übernatürliche Effekte hervorrufen lassen, abhängig von den Umständen des Todes. Am Ende muss die Reisegruppe zusammenhalten, wenn sie Mictlan erreichen will.

Das Setting lässt Variationen zu, etwa einen Fokus auf einen bestimmten Abschnitt

der Unterwelt, oder das Spiel mit Charakteren, die ihre letzten vier Jahre nicht mit der Reise verbringen wollen („sesshafte Seelen“).



DIE REGELN

Los Muertos greift auf klassische Regeln mit einem zentralen SL und typischen Charakterwerten zurück. Der Platz für den gewissen „Indie-Touch“ findet sich bei Bedarf eher in der Interpretation dieser Regeln, oder darin, dass sich Los Muertos sehr leicht auf Universalsysteme anpassen lässt.

Jeder Charakter hat sechs grundlegende Fähigkeiten (eine pragmatische Mischung aus Attributen und Fertigkeiten - bspw. Soziales oder Kämpfen) und frei wählbare Spezialisierungen (zu vergleichen mit Fertigkeitsspezialisierungen aus anderen RPGs). Bei einer Kartenprobe wird eine kleine Anzahl an Skat-Karten gezogen, abhängig von den Charakterwerten. Die Anzahl der aufgedeckten roten Karten (Karo & Herz) entscheidet, wie die Aktion ausgeht. Dazu gibt es simple Mechanismen für Patzer, konkurrierende Proben, Schicksal

(Bonus-Karten für wichtige Proben) und Knochenbrüche, die in diesem Kontext eher „unterhaltsame Verletzungen“ darstellen. Die Charaktere werden standardmäßig mit einer simplen Schablone erstellt. Für fortgeschrittene Spieler gibt es aber auch einige Seiten mit alternativen Regeln wie etwa einer individuelleren Charaktererstellung.

Ein besonderer Fokus lag darauf, die Zahlen und Konzepte intuitiv und locker zu halten; häufiges Nachschlagen und festgelegte Schwierigkeitsgrade für Proben wären meiner Meinung nach eher fehl am Platz gewesen. Auf spezifische Kampfregeln wurde ebenfalls verzichtet.

DER LEBENDE BAUM

Im Prometheus-Blog habe ich schon einmal die erste Ebene beschrieben, weshalb es diesmal ein paar Schritte weiter geht ...

Der Lebende Baum ist Nummer Fünf. Diese überdimensionierte Pflanze streckt sich ansatzweise spiralförmig in die Luft. Auf ihrer knorrigen Rinde sind kleinere Bäume und ganze Tropenwälder gewachsen, auch ein paar Siedlungen von Sesshaften haben hier ihren Platz gefunden. Mancherorts ragen gigantische Knochen aus dem Holz. Die Klettertour zur Baumkrone ist aber auch deshalb so schwierig, weil sich die Ebene tagtäglich in Bewegung versetzt, wann immer die Sonne am höchsten steht. Der Stamm windet sich langsam, die Äste verändern ihre Anordnung und die Knochen ziehen sich zurück oder brechen aufs Neue durch die Rinde. Auf Karten oder Wanderwege kann man sich kaum verlassen, stattdessen sind abenteuerliche Erkundungen im Dschungel angesagt. Zahllose Dämonenaugen scheinen die Reisenden zu beobachten, immer bereit für einen Fehltritt - gerüchteweise gibt es sogar eine fremdartige Welt im Inneren des Stamms, geschützt von den Hütern des Baums. Seelen mit Höhenangst dürfen sich auf eine interessante Zeit gefasst machen. Es gilt, sich anzupassen, denn der Abgrund ist auf dem Lebenden Baum niemals weit entfernt.

Und weil wir einmal im Dickicht sind, hier noch ein kleiner Bewohner, mit dem man es im Zuge eines Abenteuers zu tun bekommen kann:

DIE AHUIZOTL

Diese Affendämonen jagen in Rudeln von bis zu zwölf Tieren und haben eine kräftige Skeletthand am Schwanz, die das Ausleben ih-



res kleinen Fetischs einfacher gestaltet: Obwohl sie nicht sonderlich aggressiv sind, verehren sie menschliche Zähne abgöttisch. Ob noch ein Verstorbener an den Beißerchen hängt, spielt für die Ahuizotl (Au-wi-sotl) nur eine untergeordnete Rolle, was sie wiederum gefährlich macht. Glücklicherweise attackieren sie nur, wenn das Rudel in der Überzahl ist, oder wenn sie ein wehrloses Opfer finden. Auch das restliche Skelett wird ignoriert, solange es nicht um sich tritt. Ihre Beute tragen die Dämonen als Schmuck. Im Kampf sind sie äußerst geschickt und arbeiten in Teams – zumindest, bis sie sich gegenseitig in der Mangel nehmen, um die besten Zähne zu ergattern.

Ich hoffe, ich konnte euch ein wenig für Los Muertos begeistern. Wer will, kann ja mal unserer Facebook-Seite einen Besuch abstatten oder einfach einen Blick ins Buch werfen, wenn es zur RPC erscheint.

<https://www.facebook.com/socialmictlan>

Vielen Dank und gute Reise,

Andre Pönitz

Helden des Hobbys

BLECHPIRAT, DER KOPF HINTER RSP-BLOGS.DE

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON LARS-HENDRIK SCHILLING

Randdaten

NAME: Blechpirat

SPIEL: Im Moment fast immer FATE, aber auch ein bisschen The One Ring (obwohl mir die Darstellung von Radegast in der Hobbit mir das ein bisschen verleidet)

BEKANNT DURCH: rsp-blogs.de

Rollenspiel

WAS SCHÄTZT DU AM ROLLENSPIEL?:

Es ist ein wunderbares Gefühl, an einem Rollenspiel teilzunehmen. Ich kenne kaum eine andere Tätigkeit, in der die Zeit so rast – und man so unglaublich konzentriert ist. Manchmal hat man das Gefühl von Surfen, oder sehr sehr schnell Autofahren, einen richtigen Flow. Vor allem mit kreativen, inspirierenden und aktiven Spielern am Tisch kann es ein wilder Ritt durch die gemeinsame Vorstellungswelt werden. Dabei entstehen unglaublich intensive Gefühle und Bänder zwischen den Spielern, die man sonst nie zulassen würde.

LOBE EIN SYSTEM, FÜR DAS DU NICHT SCHREIBST:

Ich schreibe ja nicht für einen Verlag, deshalb kann ich hier ganz frei sein. Generell mag ich Systeme, die elegante Mechanismen haben. Natürlich ist bei mir FATE der erste zu nennende Kandidat, weil die Aspekte wo wunderbar System und Vorstellungskraft ineinander greifen lassen. PDQ, wegen des Fanmail-Kreislaufs, der die Spieler perfekt auf das einstimmt, was allen am Tisch Spaß macht. Cortex+, weil das Einbinden von Ideen, Gegenständen, sogar Beziehungen, ausgedrückt in Würfeln, so eine großartige ist, die auch noch gut funktioniert; Leverage insbesondere, weil es eine perfekte Übersetzung des Serienfeelings in Regeln ist. Fiasco hat auch einen unglaublich eleganten Mechanismus, der perfekt zum Spielziel passt, ein Fiasko zu erleben.

SPIELST DU LIEBER ODER LEITEST DU LIEBER?:

Ich bin ein schwer erträglicher Spieler, weil ich immer vergesse, dass ich kein Spielleiter bin. Als Spielleiter darf ich das – vermutlich leite ich deshalb lieber.

WELCHEM SPIELERTYP NACH LAW GEHÖRST DU AN?:

Schwer zu sagen. Ich bin weder Casual Gamer noch Spezialist, das kann ich sicherlich so sagen. Aber sonst habe ich von allen etwas in mir. Es gibt Tage, da will ich Monster plätten, an anderen Beziehungsdrama ausspielen. Mal will ich erzählen, mal harte taktische Entscheidungen treffen. Und Powergamer (im Sinne, dass ich die Regeln beherrsche) bin ich auch immer.

BEVORZUGST DU KAUFABENTEUER ODER SELBST ENTWICKELTE?:

Ich kann nicht gut mit fertigen Abenteuern, egal wer sie gemacht hat. Ich bin ein story-after Typ, ich will im Spiel frei entscheiden können – die Story entsteht im Spiel. Deshalb braucht ein Spielleiter bei mir viel Improvisationstalent.

WAS IST DEINE LIEBLINGSWÜRFELSORTE?:

Am schönsten finde ich Würfel aus exotischem Material, Holz oder Edelmetalle z.B.

WIE BIST DU ZUM HOBBY GEKOMMEN?:

Einst kam beim Judo so ein sonderbarer Typ auf mich zu und zeigte uns allen eine Pappschachtel. Es war die DSA2 Grundbox. Und ich war sofort angefixt. Es begann die abenteuerliche Reise eines Magiers und eines Streuners mit zwei übergroßen Schwertern, die sich durch von mir geleitete Abenteuer metzelten...

WELCHES ROLLENSPIELPRODUKT KENNT KAUM EINER, VERDIENST ABER MEHR AUFMERKSAMKEIT?:

Ein kleines und feines Rollenspielsystem ist Hollowpoint. Der Untertitel lautet: Bad people doing bad things for bad reasons. Es „simuliert“ Filme im Stil von John Woo, es geht also um hochgradig kompetente und hochgradig gewalttätige Personen, nicht unbedingt besonders angenehme Zeitgenossen. Aber gerade dieses Spiel funktioniert mit Hollowpoint sehr gut, und es ist sehr Oneshot-tauglich. Ein anderes Juwel ist Jörg Dünnes Western City. Spielleiterlos ist es ein großartiges System, um typische Western zu spielen.

WELCHE ROLLENSPIELMAGAZINE LIEST DU ODER HAST DU GELESEN?:

Oh, so richtig verschlungen habe ich das Interface Magazine, das es aber schon lange nicht mehr gibt. Ansonsten bin ich eher Produzent und „klaue“ nur die guten Ideen anderer Leute – und da lese ich dann diskriminierungslos jeden Rollenspieltext.

Phantastik

WELCHES IST DEIN LIEBLINGSGENRE?:

Das wandelt sich gerade. Urban Fantasy ist mein Noch-Favorit, aber ich liebäugle mit Steampunk.

WAS IST DEINE LIEBSTE FANTASIEWELT?:

Immer die aktuell bespielte. Wir erschaffen uns unsere Spielwelten zumeist vorab selbst. Von den „Fertigwelten“ verstehe ich wirklich wenig. Vermutlich ist es Mike Pondsmiths Cyberpunk 2020. Wenn du das nicht als „Fantasy“ gelten lassen willst, dann ... ist das dein Problem.

WELCHE BÜCHER KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?:

Für mich war William Gibsons „Neuromancer“ der Augenöffner. Muss ich George R.R. Martins „Song of Ice and Fire“ erwähnen? Jim Butchers „Dresden Files“. George Alec Effinger, „When Gravity Falls“... Oh je, es gibt viel zu viele tolle Bücher, um sie hier erwähnen zu können.

WELCHE FILME ODER SERIEN KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?:

Am meisten geprägt hat mich bestimmt „Blade Runner“, ein Film den ich immer noch ganz großartig finde. Ansonsten bin ich wirklich eher ein Bücherner – was in meinem Kopf beim Lesen entsteht, gefällt mir besser als das Serienmaterial. Blade Runner habe ich genannt, weil es völlig neuartige Visuals hatte, deshalb gehört auch „Matrix“ oder Zhang Yimou „Hero“ hier hinein.

Die Projekte

UM WAS GEHT ES BEI RSP-BLOGS.DE?:

Als ich damals mit dem Bloggen anfang, gab es kaum Möglichkeiten herauszufinden, was andere gerade zum Thema Rollenspiel geschrieben haben. Also habe ich zunächst mit Linklisten gearbeitet, dann die Blogs in einem RSS-Reader gesammelt. Von dort war es ein kleiner Schritt, rsp-blogs.de zu gründen, um die jeweils aktuellen Beiträge der Kollegen auf einer Seite automatisch zu sammeln. Jetzt ist rsp-blogs.de so ziemlich der Mittelpunkt der deutschsprachigen Rollenspielbloggerszene und vor allem für die Neu-Blogger eine tolle Möglichkeit, sofort wahrgenommen zu werden. Dazu hat sich ein Forum (forum.rsp-blogs.de) entwickelt, in dem u.a. der Karneval geplant wird – ein monatliches Thema, bei dem absolut jeder eingeladen ist, sich inspirieren zu lassen und etwas dazu zu schreiben.

WAS MACHST DU NOCH SO?:

Natürlich blogge ich auch selbst (unter richtig.spielzeiten.de) und betreibe noch die Seiten www.cyberpunk2020.de, rollenspiel-cons.info und (zusammen mit Dominik vom Rollenspiel-Almanach) faterpg.de.

AUF WELCHES PROJEKT BIST DU BESONDERS STOLZ UND WARUM?:

rsp-blogs.de ist schon mein „Baby“, die damit verbundene Vernetzung der Szene ist mir enorm wichtig. Aber besonders stolz bin ich auf den Gratisrollenspieltag. Der hat im Februar stattgefunden und hat einen unglaublichen Widerhall in der Szene gefunden. So viele begeisterte Spieler, die soviel möglich gemacht haben, die Spielrunden

angeboten, in Läden erklärt haben, geholfen und geschwitzt – das war großartig. Da einen kleinen Teil zu beigetragen zu haben, war schon toll.

MAL EHRlich, WAS IST DER GRÖBSTE SCHNITZER, DER DIR JE PASSIERT IST?:

Schwer zu sagen. Es gibt da die Episode zu DSA-Zeiten, als das gesamte Abenteuer daran zu scheitern drohte, dass eine Amazone einen Mut-Wurf nicht geschafft hatte. Unglaublich unangenehm waren auch die anfangs hochgradig ungelungenen Versuche, Romantik und Sexualität im Spiel unterzubringen.

Ein Freischuss

WAS WOLLTEST DU DER SZENE SCHON IMMER MITTEILEN?:

Ich bin total stolz auf euch! Was ihr unter dem Banner des Gratisrollenspieltags gezeigt habt, das war toll. Da soll noch mal jemand behaupten, die Szene sei tot... pah, sie lebt, und so was von!

Die Verlage haben alle den Gratisrollenspieltag mit Material unterstützt, unglaublich viele Läden, aber noch mehr die Vereine und die Einzelpersonen haben geholfen und teilgenommen.

Als wir die Website für den Gratisrollenspieltag aufgezogen haben, wurden Moritz (der Organisator) und ich von eurem Enthusiasmus beinahe überrollt! So viele Leute, die Hilfe angeboten haben, aus Deutschland, Österreich und sogar aus der Schweiz – das konnte man kaum die Namen mitschreiben, geschweige denn hinterher jeden Hilfswilligen auch einsetzen. Daher: Bleibt so!

Charakterprüfung

DIE UMSETZUNG PERSONENBEZOGENER HANDLUNGSBÖGEN

TEXT UND ZEICHNUNGEN: LARS-HENDRIK SCHILLING

Eine der erfolgreichsten Science-Fiction-Serien der jüngeren Zeit war die Neuverfilmung von *Kampfstern Galactica*. Tatsächlich war sie unter anderem so beliebt, weil sie auch viele Zuschauer für sich begeistern konnte, die für gewöhnlich nichts mit dem Genre der Science-Fiction anfangen können. Wenn man sich diese einmal bewusst analysierend anschaut, dann stellt man rasch fest, dass sich die Serie durch wenig auszeichnet, was man normalerweise mit Raumschiffserien verbindet: Es gibt keine Außerirdischen, Technologie und Weltraumanomalien werden selten thematisiert und auch die Zahl der Explosionen hält sich (nach dem Pilotfilm) eher in Grenzen. Denn die Handlung von *Battlestar Galactica* wird durch die Figuren bestimmt, die Weltraumkulisse dient bloß dazu, diese glaubwürdig und dennoch verfremdet in symbolische Situationen zu bringen. Der *Kampfstern* und der *Weltraum*, durch den er fliegt, sind letztendlich nebensächlich, die Besatzung ist es, die den Zuschauer in ihren Bann zieht.

Bei näherer Betrachtung funktionieren viele Serien so, die ansonsten wenig gemein haben: Gute Zeiten schlechte Zeiten, *Buff*, *Doktor House* und das erwähnte *Battlestar Galactica* teilen sich diesen zent-

ralen Aspekt, so unterschiedlich sie auch sein mögen. Das ist vielleicht gar nicht so überraschend, denn alle menschlichen Geschichten lassen sich in wenige Typen einordnen, die einfach der Natur des Menschen entspringen und in vielerlei Abwandlung immer wieder neu erzählt werden. Manche gehen tatsächlich so weit, zu behaupten, am Ende gäbe es nur zwei Sorten menschlicher Geschichten: objektbezogene und personenbezogene. Diese Einteilung ist natürlich sehr verallgemeinert, doch wenn wir uns dieser groben Kategorien einmal bedienen wollen, dann stellen wir leicht fest, dass diese im Rollenspiel nicht annähernd gleichstark behandelt werden.

Allzu häufig decken wir in unseren Handlungsbögen am Spieltisch vor allem oder gar ausschließlich objektbezogene Geschichten ab. Man sucht das magische Schwert, muss den gefährlichen Ring vernichten oder die belagerte Stadt mit Nahrung versorgen. Wenn Nichtspielercharaktere in Erscheinung treten, dann nehmen auch diese häufig nur die Funktion eines Objektes im Handlungsbogen ein. Wenn das Leiden der Armen in der Zeit der Belagerung thematisiert würde, wäre es eine personenbezogene Handlung, doch wenn es nur um

die Zielsetzung des Brotbeschaffens geht, dann sind die Hungernden bloß Kulisse. Genauso ist die Prinzessin, die man von dem Drachen befreien musste, nur dann ein figurenbestimmtes Element, wenn es auch um sie als Person geht, die diese Situation durchleben musste und nun möglicherweise zwischen Dankbarkeit für ihrer Retter und Abstoßung durch die typische Hygiene von Spielercharakteren hin- und hergerissen ist. Wenn die Helden genauso gut die Krone statt der Tochter des Königs hätten aus dem Drachenhort holen können, dann war die junge Edeldame im Sinne der Geschichte eben doch nur ein Objekt.

Wenn wir davon ausgehen, dass Rollenspieler auch nicht viel anders sind als das Gros der Gesellschaft, dann müssen wir unweigerlich schließen, dass viele von ihnen personenbezogene Geschichten genauso zu schätzen wissen wie andere Leute auch. Damit zeigt sich dann jedoch sofort, dass diese Sorte von Abenteuern doch stark unterrepräsentiert auftaucht. Ihre Häufigkeit weicht signifikant nach unten vom Erwartungswert ab. Das bedeutet aber, dass damit ein menschliches Bedürfnis unzureichend erfüllt wird, weshalb man es durchaus als Armut in der Vielfalt unseres Hobbys betrachten könnte. Wenn ein großer Bereich menschlicher Geschichten zu wenig Beachtung findet, dann bedeutet das einen großen Verlust, weil wir unser kreatives Potential nicht ausnutzen und weniger freudige Erfahrungen mit dem Rollenspiel machen, als wir könnten. Oder positiv formuliert: Indem wir uns des Themas der personenbezogenen Geschichten bewusst annehmen, haben wir die Gelegenheit, unsere Freude am Spiel enorm zu steigern und (für uns persönlich) ganz neue Wege in unserem Hobby zu gehen.

Mehr noch: Da die Kategorie der personenbezogenen Handlung eben so grob und verallgemeinert ist, erschließt sich uns damit nicht nur ein einzelnes neues Element, sondern eine ganze Vielzahl verschiedener Handlungsbögen, Abenteuer und Spielsituationen.

Warum personenbezogene Geschichten im Rollenspiel so selten anzutreffen sind, obwohl sie in allen anderen Medien solche Erfolge feiern, ist keine einfache Frage. Mir scheinen dafür vor allem drei Faktoren verantwortlich zu sein:

Zunächst einmal gibt es Rollenspieler, die diese Form von Abenteuer einfach nicht schätzen. Es entspricht nicht ihrem Geschmack, wenn man seine Zeit mit im-Spiel-Konversation verschwendet, obwohl man sie viel besser mit Kämpfen verbringen könnte. Oder sie schätzen es einfach nicht, wenn ihr Charakter Gefühle zeigen soll. Welchen Grund sie auch haben mögen, solche Spieler kann und sollte man natürlich nicht zwingen und an Spielleiter solcher Runden richtet sich dieser Artikel nicht. Alle weiteren Schwierigkeiten hingegen lassen sich leicht ausräumen.

Eine solche Handlung muss häufig sehr spezifisch auf die Spielgruppe zugeschnitten werden. Interessieren sich die Charaktere eher für eine Hofintrige oder eher für die Rache aus abgewiesener Liebe? Wie kann man sie in die Situation einflechten, wenn der klassische Auftraggeber wegfällt (was in charakterbestimmten Handlungen meistens der Fall ist)? Hinzukommt, dass sich die Handlungsverläufe solcher Spielabende sehr schlecht planen lassen und der Spielleiter sehr viel improvisieren muss. Diese beiden Punkte machen personenbezogene Handlungen zu etwas, das sich für Kaufabenteuer nicht sehr oft eignet. Da aber die Vorstellung, die wir vom Rollenspiel haben, natürlich immer durch die Produkte, die uns bekannt sind, beeinflusst wird, setzt sich dieser Trend auch außerhalb von Kaufabenteuern fort. Hier hilft es bereits, häufiger auf Kaufabenteuer zu verzichten.

Aus den gleichen Gründen ist es jedoch auch etwas anspruchsvoller, eine figurenbestimmte Kampagne zu führen, als beispielsweise

seine Spielercharaktere durch ein Verlies nach dem nächsten zu scheuchen. Es gibt bei Weitem mehr und bessere Zufallstabellen für Gegner als solche für spontane Schicksalsschläge.

Genau hier setzt dieser Artikel an, der ein paar grundlegenden Konzepte und Überlegungen zum personenbezogenen Spiel vorstellen wird.

FORMEN PERSONENBEZOGENER GESCHICHTEN

Um eine grobe Vorstellung davon zu gewinnen, welche Optionen einem figurenbestimmte Abenteuer und Charakterspiel bieten, kann man sich vor Augen führen, welche Formen der personenbezogenen Geschichte es gibt. Je nachdem, wie fein man die Unterteilungen wählt, kann man das Themenfeld in immer kleinere und spezifischere Fälle unterscheiden. Die folgende Aufzählung erhebt daher keinerlei Anspruch auf Genauigkeit oder gar Vollständigkeit. Sie ist hingegen vor allem an persönliche Erfahrungen des Autors angepasst, welche Formen personenbezogener Abenteuer er ausgemacht hat.

(Die folgende Liste ist bewusst rein alphabetisch gehalten und nicht einer Spielform den Vorrang gegenüber anderen zu gewähren.)

AUFSTIEG UND FALL

Ein klassisches Thema, das schon in antiken Sagen häufig thematisiert wird, ist der Aufstieg und das Wachstum einer Person. Man denke an Herakles, der an zwölf Prüfungen wächst, bis er zum Gott erhoben wird. Auch der erste Teil des Nibelungenliedes fällt in diese Kategorie. Weniger heldenmythische Erzählungen richten ihr Augenmerk nicht nur auf Einzelpersonen, sondern vielleicht auf Familien oder andere Personengruppen. Was dabei Aufstieg darstellt, das ist von der Kultur der jeweiligen Epoche abhängig. Es kann um Zugewinn körperlicher Fähigkeiten gehen (Herakles), um das Erlangen von Anerkennung (Old Shatterhand in Winnetou), um den Zuwachs an Wissen oder Erkenntnis (die Abenteuer von Huckleberry Finn) oder um Geld und Macht (Der gute Mensch von Sezuan).

Gerade in der Moderne haben jedoch auch Geschichten an Beliebtheit gewonnen, die dieses Motiv umkehren und von dem Fall einer Person handeln. Man denke an Kafkas die Verwandlung oder Thomas Manns Buddenbrooks: Verfall einer Familie.

HORROR

Homo homini lupus – der Mensch ist dem Menschen ein Wolf. Wenn wir sehr extreme Spielwelten mit außergewöhnlicher Häufigkeit übermenschlicher Wesen außen vor lassen, dann gilt für die meisten Spielwelten das gleiche wie für unsere eigene Welt: Nichts kann einem dort so oft gefährlich werden wie andere Menschen (oder andere kulturschaffende Wesen, wenn es nichtmenschliche Völker gibt). Daher sind viele Horrorgeschichten ebenfalls personenbezogen. Es wirkt eben ganz anders, ob es sich beim Widersacher um ein schreckliches und ungeplant vorgehendes Monster handelt, oder um eine eigenständige Person. Wenn diese menschlich ist oder menschlich handelt, bietet sie Fläche für Identifikation und wir können ihre Motive nachvollziehen. Handelt sie dagegen völlig unmenschlich, obwohl sie als Person empfunden wird, wird sie dadurch nur umso furchtbarer.

Beispiele für einen menschlichen Handlungsträger des Horrors wäre Norman Bates aus Psycho, eine menschenähnliche Kreatur ist Graf Dracula, wogegen Mister Hyde überraschend unmenschlich ist.

INTRIGE

Eine Form der Handlung, die sich durch Beziehungen zwischen den handelnden Personen auszeichnet, lässt sich grob als Intrigespiel beschreiben. Dabei muss es sich nicht um das Klischee der politischen Intrige am Hofe eines Adligen handeln. Es geht hier allgemein um Handlungsbögen, die durch den Konflikt und die Konkurrenz zwischen den Charakteren zustande kommen. Entscheidend ist bei derartigen Konflikten natürlich, dass sie nicht durch direkte Konfrontationen (Krieg, Duell, Rechtsmittel o. Ä.) gelöst werden können, weil die Geschichte sonst recht kurz ausfiele.

Typische Beispiele wären die Räuber oder Spionagefilme wie *Spy Game*.

KOMÖDIE UND SATIRE

Die meisten Formen der Komödie entstehen durch absurde Charaktere, komische Beziehungen zwischen Figuren oder absonderliche Situationen, in denen diese stecken. Objektbezogene Komik (das Treten auf die Harke, das Ausrutschen auf einer Bananenschale usw.) ist dagegen klar in der Minderheit.

Komik durch absurde Charaktere ließe sich beispielsweise an *Oberlix* zeigen, ein Beispiel für Beziehungskomödien wäre der *Rosenkrieg* und situationsbedingte Komik sehen wir unter anderem bei der *Feuerzangenbowle*.

Gerade die satirische Geschichte ist besonders auf Personen fixiert, da sie reale Umstände im täglichen oder politischen Leben widerspiegelt. *Thank You for Smoking* ist gerade dadurch so komisch und effektiv, dass die Hauptfigur dem Lobbyismus einen Spiegel vorhält.

ROMANZE

Älter als das geschriebene Wort dürfte die Romanze sein. Hier werden große Gefühle ins Spiel gebracht. Es geht um die große Liebe, die gefährliche Liebe, die verbotenen Liebe, die unerwiderte Liebe und noch jede Menge andere Formen von Liebe.

Wer hierfür Beispiele benötigt, hat kein Fernsehen und auch kein Internet und kann die *Anduin* daher eh nicht lesen.

Die Romanze ist ein Genre, das zwangsläufig nur wenige Figuren im Zentrum der Handlung hat. Das macht ihren Einsatz für viele Rollenspielerunden etwas schwieriger jedoch nicht unmöglich. (Tatsächlich scheuen sich die meisten Rollenspieler aus ganz anderen Gründen, Liebe und Sexualität zu behandeln. Aber das ist ein Thema für einen anderen Artikel.)

TRAGÖDIE

Eine klassische, gar antike Form der charaktergetriebenen Handlung ist die Tragödie. Hier geht es um eine (oder auch einige wenige) Personen, die durch widrige Umstände in tragische Situationen gebracht werden. Das Geschehen wird dadurch bestimmt, wie das Opfer mit ihrem Los umgeht und ringt. Ob es am Ende dann einen guten Ausgang gibt oder alles tragisch endet, ist unterschiedlich. Es bietet sich hier jedoch ein Aufbrechen der typischen Struktur von Rollenspielabenteuern, wenn man den schon fast sicher geglaubten Erfolg durch dramatisches Scheitern ersetzt.

Typische Beispiele für Tragödien wären *Kabale und Liebe*, der gefesselte Prometheus oder *Hamlet*, Prinz von Dänemark.

HILFSMITTEL FÜR DAS FIGURENBESTIMMTE SPIEL

Der Spielleiter kann die obige Einteilung zweierlei nutzen: Er mag sein Abenteuer in einem spezifischen Genre gestalten und seine Nichtspielercharaktere entsprechend planen; oder er beginnt von unten und nimmt die Charaktere als Grundlage, um aus deren Eigenschaften einen Handlungsbogen zu entwickeln. In beiden Fällen kann er sich einiger Hilfsmittel bedienen, um derartige Handlungselemente auszuarbeiten. Diese beziehen sich im weiteren Verlauf auf die beiden Sorten Figuren (Nichtspieler- und Spielercharaktere), deren Verflechtungen und die dramatischen Situationen, in die man jene bringen kann.

HANDLUNGSTRAGENDE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Sicherlich der leichteste Weg, personenbezogene Abenteuer zu gestalten, bieten Nichtspielercharaktere. Da diese (in den meisten Rollenspielen) praktisch komplett in der Hand des Spielleiters sind, kann er sie genau für seine Absichten erschaffen. Das mag zunächst wie die schlechtere Alternative klingen, weil sie die Spielercharaktere bei der Planung des Abenteuers völlig außen vor lässt. Tatsächlich sind interessante handlungstragende Nichtspielercharaktere erfahrungsgemäß in der Lage, die Spieler in ihren Bann zu ziehen, wodurch sich ihrer Charaktere dann ganz von selbst in die Handlung mit einbringen und in diese eingebunden werden können.

Dazu bedarf es jedoch glaubwürdiger, interessanter und plastischer Nichtspielercharaktere. Dünne Klischeefiguren oder überzeichnete, extreme Charaktere sind meistens kein guter Anreiz, sich um ihre Bedürfnisse, Sorgen und Nöte zu scheren. Bietet man den Spielern hingegen packende und lebensechte Personen, mit denen sie interagieren können, die echte Wünsche und Charaktereigenschaften haben, dann wird man sie meistens für sein Abenteuer begeistern können.

Zentral im Wesen der meisten Personen stehen oft Lebensziele und Motive, nach denen sie große Teile ihres Handelns ausrichten. Vor allem für seine Funktion in einer Geschichte ist die Motivation eines Nichtspielercharakters von zentraler Bedeutung, denn sie bestimmt, welche Rolle er in der Handlung einnimmt. Wird er auf der Seite der Spielercharaktere oder ihrer Gegenseiten stehen? Wird er sich da vollkommen raushalten oder will er gar beide Seiten zu seinem Vorteil gegeneinander ausspielen? Wird er dauerhaft auf einer Seite bleiben oder plant er bereits, diese bei passender Gelegenheit zu verraten?

Deshalb tut der Spielleiter gut daran, sich beim Gestalten eines Nichtspielercharakters dessen Motivation zu überlegen. Hier ist eine Reihe von möglichen Motivationen aufgezählt.

angetrieben durch	Egoismus, Ehrgefühl, Forscherdrang, Heldennut, Psychose
Bewahrung einer	Religion, Stellung in der Gesellschaft, Tradition
Dienst an	einer Gilde, einem Herrscher, einem Ideal, einer Regierung
Erwerb von	einem oder mehreren Gegenständen, Macht, Reichtümern, Ruhm
Glaube an	eine Ideologie, eine Philosophie, eine Religion

Schutz von	einer Einzelperson, einer Familie, einer Gemeinschaft
strebt nach	Erlösung, Glück, Liebe, Vergebung, Vollkommenheit
Überwindung von	Charakterschwächen, Fluch, Makeln, Vorurteilen
Verbreitung von	Freiheit, Gerechtigkeit, einer Religion, einer Überzeugung
Zerstörung von	Bösem, Feinden, Gehasstem

Auch wenn die Motivation einer Person großen Einfluss auf ihre Handlungen hat, ist sie doch eher eine verborgene Eigenschaft. Es ist einem Charakter nicht auf die Stirn geschrieben, welche Ziele er verfolgt. Was man jedoch sofort bemerkt, ist die Art und Weise wie er sich gibt und verhält. Dies lässt sich gut durch Charakterzüge beschreiben.

Somit kann sich der Spielleiter für das glaubhafte Darstellen eines Nichtspielercharakters einige Charakterzüge überlegen und notieren, die er für seine Darbietung dann auch beachten sollte. Diese wirken sich nicht nur auf das Verhalten im Moment des Spieles aus. Auch die Beziehungen zwischen verschiedenen Figuren sind stark davon abhängig, wie gut deren Wesenszüge zueinander passen. Daher sind jene für viele Formen der personenbezogenen Geschichte von zentraler Bedeutung – man denke an Intrigehandlungen oder Romanzen.

Es folgt eine Liste möglicher Charakterzüge und ihrer Gegensätze, die dem Spielleiter hierzu einige Anregungen geben soll.

aktiv	...	faul
anspruchslos	...	gierig
asketisch	...	hedonistisch
aufgeklärt	...	abergläubig
beherrscht	...	unbeherrscht
bescheiden	...	arrogant
besonnen	...	ungestüm
ehrllich	...	verschlagen
erfahren	...	naiv
extrovertiert	...	schüchtern
freundlich	...	streitsüchtig
friedliebend	...	gewaltbereit
fröhlich	...	ernst
fürsorglich	...	ausbeutend
gefühlsbetont	...	stoisch
gehorsam	...	rebellisch
gesetzestreu	...	verbrecherisch
großzügig	...	geizig
gut	...	böse
hilfsbereit	...	egoistisch
hoffnungsvoll	...	sorgenvoll
höflich	...	unhöflich
humorvoll	...	humorlos
keusch	...	lüstern
konzentriert	...	unaufmerksam
kreativ	...	einfallslös

lebensfroh	...	depressiv
liberal	...	konservativ
liebepoll	...	gemein
loyal	...	verräterisch
maßvoll	...	unbeherrscht
mitfühlend	...	umbarmherzig
nachgiebig	...	störrisch
nachsichtig	...	streng
neugierig	...	desinteressiert
optimistisch	...	pessimistisch
pedantisch	...	nachlässig
prinzipientreu	...	opportunistisch
rational	...	irrational
realistisch	...	esoterisch
religiös	...	unreligiös
ruhig	...	hitzig
selbstsicher	...	unsicher
selbstständig	...	abhängig
tapfer	...	feige
tolerant	...	intolerant
unternehmungslustig	...	lethargisch
unterwürfig	...	herrisch
verantwortungsbewusst	...	verantwortungslos
versöhnlich	...	nachtragend
vertrauensselig	...	misstrauisch

Um einem Nichtspielercharakter noch den letzten Schliff zu geben und ihn von der grauen Masse abzuheben, sollte der Meister ihnen vielleicht noch eine oder mehrere Besonderheiten verpassen. Dies macht sie nicht nur glaubwürdiger, sondern fördert auch die Fantasie der Spieler, was sie durch stärkere Immersion stärker zum Charakterspiel animiert.

Daher hier eine Tabelle von beispielhaften Besonderheiten für Nichtspielercharaktere:

abstoßend	ergraut	intelligent	parfümiert	stumm
anmutig	faltig	kantig	Prothese	tänzelnd
bärtig	feingliedrig	kleinwüchsig	redet schnell/langsam	taub
Beule	fettleibig	knochig	schiefe Zähne	ungeschickt
blind	flüstert	Kratzer	schlank	unsteter Blick
breit	gebeugt	lispelt	schmal	unwissend
brüllend	gebildet	lockig	schön	verkrüppelt
bucklig	geduckt	mager	schreitend	verlorenes Körperteil

charismatisch	gefärbtes Haar	magiebegabt	schwächlich	watschelnd
dick	gelähmt	muskulös	schwerhörig	wettergegerbt
dumm	geschickt	nachtblind	sehr groß	X-beinig
dürr	Glatze	Narbe	Sprachfehler	Warze
elegant	hässlich	O-beinig	stottert	zittrig

HANDLUNGSTRAGENDE SPIELERCHARAKTERE

Stärker noch als Nichtspielercharaktere kann die Einbindung eines Spielercharakters in den Handlungsbogen die Spieler für ein Abenteuer begeistern. Das ist eine klare Binsenweisheit, in ihrer Umsetzung jedoch teilweise herausfordernd.

Zunächst einmal stellt sich die Frage, ob ein Spieler überhaupt möchte, dass sein Charakter auf eine solche Weise vom Spielleiter genutzt wird. Manche Spieler bevorzugen es, wenn ihr Charakter ganz allein in ihrer Kontrolle ist, und viele figurenbezogene Handlungsbögen würden diese Freiheit ihrer Ansicht nach zu sehr einschränken. Hinzukommt, dass diese meistens über eine Form von Schwäche aufgebaut werden. Wenn beispielsweise die Schwester eines Charakters in Gefahr gerät, dann wird dieser davon indirekt in eine Zwangslage gebracht und ihm wird familiäres Verhalten als Schwäche tituliert. Für Spieler, die primär an der Macht ihres Spielercharakters interessiert sind, kann dies leicht eine ungewollte und negativ aufgefasste Festlegung des Spielleiters sein.

Etwas mit Vorsicht zu handhaben sind auch Spielgruppen, in denen einige Spielercharaktere (aufgrund der Neigungen ihrer Spieler oder auch der Ansatzpunkte der Charaktere) in die Handlung eingebunden werden können, während einer oder mehrere Helden sich dafür nicht anbieten. In diesem Falle bedarf es der Spielleiterkunst, dass alle Spieler ihren gerechten Anteil am Spielgeschehen haben.

Gehen wir aber einfach davon aus, dass der Spielleiter nicht blöd ist und schon erkennen wird, wann er eine Geschichte auf Spielercharakteren aufbauen kann. Wie lässt sich dies geschickt umsetzen?

Zunächst einmal hilft es sehr, wenn die Charaktere der Spieler vernünftige Ansatzpunkte bieten, an denen man die Handlung andocken kann. Dabei sind erfahrungsgemäß Eigenschaften am nützlichsten, die das Zwischenmenschliche betreffen (Mitgliedschaft in einer Gruppe/Gilde/Religion/o. Ä., Familienbande, Freundschaften, Liebe usw.); danach kommen jene, die das Verhalten einer Figur deutlich formen (Verhaltenskodex, intensive Vorlieben oder Ängste, Ideologie, Irrglaube, psychische Störung usw.).

Der einfachste Fall ist jener, in dem einem das Regelsystem diese Ansatzpunkte direkt mitliefert. Freie Diskriptoren wie das Aspektsystem von FATE sind hier besonders geeignet, aber auch die Vor- und Nachteils-Mechanismen von Rollenspielen wie GURPS oder DSA können bereits viele Elemente in die Handlung einbringen (wobei hier bedacht werden sollte, dass in Punktkaufsystemen oft genug Nachteile nur wegen ihres Wertes gewählt werden und nicht etwa wegen ihres Wertes für das Spielerlebnis).

Aber auch Systeme, die solche Akzente bei der Charaktererschaffung nicht setzen, können in dieser Hinsicht leicht ergänzt werden. Das klassische Mittel besteht hier in der Vorgeschichte eines Charakters, die ein Spieler schreiben mag. Auch Fragebögen zum Verhalten

eines Charakters lassen sich hier gut einsetzen.

Ein weitergehendes Mittel bietet sich an, wenn die Spieler bereit sind, dem Spielleiter eine gewisse Mitgestaltung ihrer Charaktere einzuräumen. Dann kann der Spielleiter für jeden Spieler einen eigenen leitenden Fragebogen (engl. Leading Questionnaire) erstellen, wie ihn beispielsweise Dread vorschlägt.

In einem solchen leitenden Fragebogen werden dem Spieler Fragen zu seinem Charakter gestellt, die diesen bereits in eine gewisse Richtung inspirieren. Während man in einem gewöhnlichen Fragebogen die Frage erwartet könnte „Hast du Familie?“, fänden sich in einem leitenden Fragebogen eher Formulierungen wie „Warum fürchtest du deinen Vater?“ oder „Weshalb hasst du deine Schwester?“. Der Spieler wird also dadurch bereits in eine gewisse Richtung gebracht. Das mag zunächst sehr diktatorisch klingen, ist in der Praxis aber sehr viel eher eine Hilfe für den Spieler, sich spannende Ideen zu überlegen, als dass es ihn furchtbar einschränken würde.

Wenn mit leitenden Fragebögen gearbeitet wird, sollte nach Möglichkeit jeder Spieler (der mitmachen möchte, schließlich müssen nicht alle einen Fragebogen verwenden, wenn sie nicht wollen) einen einzigartigen Fragebogen bekommen, damit am Ende nicht alle Spielercharaktere ihren Bruder hassen oder ihre Schwester vermissen. Dieser zusätzliche Aufwand für den Spielleiter bietet jedoch gleichzeitig eine Chance: Die Fragenbögen können aufeinander angepasst werden, um eine Geflecht aus Beziehungen und Konflikten zwischen den Figuren zu spannen.

Ein extremes Beispiel wären zwei Charaktere, bei denen Spieler X die Frage bekommt „Warum blickst du auf den Charakter von [Spieler Y] herab?“ und Spieler Y gefragt wird „Warum fühlst du dich in der Gegenwart von [Spieler X]s Charakter so unsicher?“. Man denke allein an den Fall, Spieler X beantwortet die Frage mit „Weil sie eine Frau ist.“ und Spieler Y schreibt in seinen Charakterbogen „Weil ich heimlich in ihn verliebt bin.“ (Ob der Charakter von Spieler Y tatsächlich eine Frau ist, muss Spieler X natürlich zuerst erfragen und kann es nicht einfach festlegen.) Diese Spannung kann durchaus große Teile des Charakterspiels bestimmen und es wären ja noch viele andere Antworten denkbar.

BEZIEHUNGEN, FEINDSCHAFTEN UND WAHLVERWANDTSCHAFTEN

Wie sich aus dem letzten Beispiel bereits erkennen lässt, sind es meisten nicht die Eigenarten einer Einzelperson, die die personenbezogene Handlung treiben, sondern die Beziehung zwischen den Figuren. Um diese besser handhaben zu können, hat sich in den letzten Jahren die Beziehungskarte (engl. Relationship Map, R-Map) als Hilfsmittel etabliert.

Im Endeffekt handelt es sich um eine typische Gedankenkarte (engl. Mind Map), in der alle zentralen Charaktere des Abenteurers aufgeführt werden. Diese werden dann mit Linien verbunden, die die jeweilige Beziehung zwischen ihnen mittels Symbolen oder Beschriftungen kennzeichnet. Welche Darstellung man hierbei wählt, dazu gibt es vermutlich ebenso viele Ansichten wie Verwender dieser Karten.

Ich persönlich kodiere die Beziehung gerne in den „Pfeilspitzen“, die auch auf die Enden einer Linie setze (Abb. 1). Das spart Platz und macht es auch sofort deutlich, wenn eine Beziehung nicht auf Gegenseitigkeit beruht (beispielsweise eine Frau, die in ihren Chef verliebt ist, der sie bloß als Untergebene sieht). Die Pfeilspitzensymbole zeigen jeweils an, wie eine Person die Beziehung sieht, nicht notwendigerweise

gerweise wie sie wirklich ist. Jemand kann einem anderen beispielsweise freundschaftliche Gefühle entgegenbringen, der ihn gar nicht leiden kann. An die Linien kann man dann nach Bedarf noch Kommentare schreiben. Außerdem kann man mehrere Pfeilenden hintereinander setzen, wenn verschiedene Fälle zutreffen.

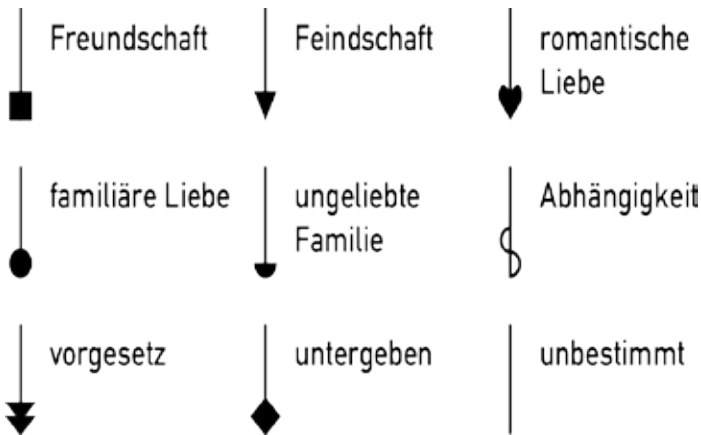


Abb. 1. Mögliche Pfeilenden für Beziehungskarten.

Diese Veranschaulichung kann auch bei der Entwicklung eines Abenteuers genutzt werden, um bei einem Beziehungsgeflecht die Übersicht zu bewahren. Ein kleines Beispiel für eine solche Karte ist in Abb. 2 gezeigt. Dieses stellt den ersten Entwurf einer Büroromanze dar. Der Chef Michael Horn hat eine Schwester namens Bettina Brandt. Die beiden lieben sich innig. Dagegen kann er seinen Enkel Max nicht wirklich leiden, hat ihn jedoch als Praktikant aufgenommen. Damit ist er als Max' Vorgesetzter vermerkt. Max ist dagegen viel zu ungezogen, um die Autorität von Michael anzuerkennen. Er tut bloß, was dieser sagt, weil dieser Job seine letzte Chance ist, nicht arbeitslos zu sein. Daher ist er als von Michael abhängig markiert. Die Sekretärin ist ihrem Chef nicht nur untergeben, sondern auch heimlich in ihn verliebt. Sie mag Max nicht (ohne es zu zeigen), obwohl dieser sie freundschaftlich behandelt, weil er hinter dessen Rücken über Michael herzieht.

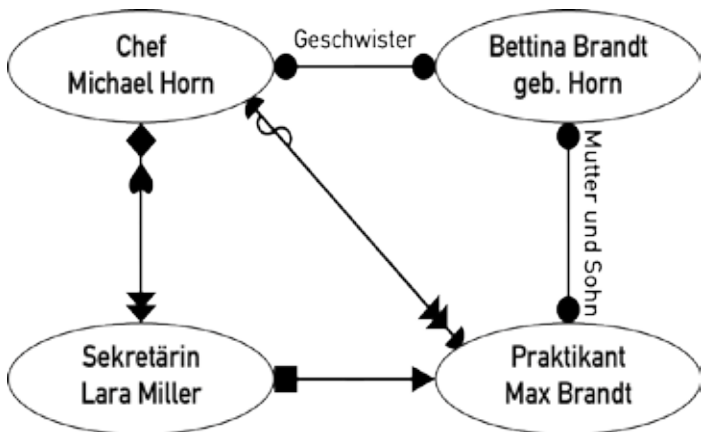


Abb. 2. Erste Beziehungskarte einer Büroromanze.

Beziehungskarten haben jedoch nicht nur diesen rein organisatorischen Vorteil. Des Weiteren erkennt man schnell, welche Charaktere noch stärker eingebunden werden sollten und bei welchen man es womöglich übertrieben hat. Mit etwas Übung kann man auch „Lücken“ erkennen, die in der Beziehungskarte bestehen, in die noch eine weitere Figur oder Beziehung gesetzt werden kann, um das Geschehen zu beflügeln.

In unserem Beispiel von oben stellt der Spielleiter fest, dass es für vernünftige Spannung noch eine weitere unerwiderte, geheime Liebe geben sollte. Dazu fallen ihm zwei Lösungen ein: Er könnte Bettina als heimlich in Lara verliebt festlegen, obwohl diese sie kaum bemerkt und daher eine unbestimmte Beziehung zu ihr hat (Abb. 3). Die andere Option wäre, einen weiteren Mitarbeiter in das Geflecht einzubauen (Abb. 4).

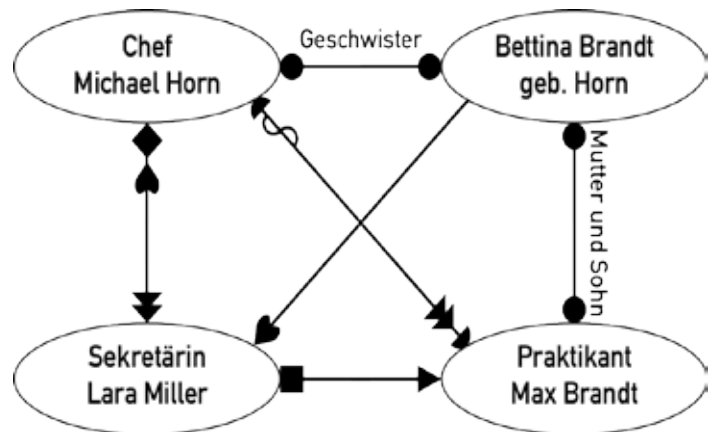


Abb. 3. Ausgebaute Beziehungskarte mit heimlicher Verehrung von Lara durch Bettina.

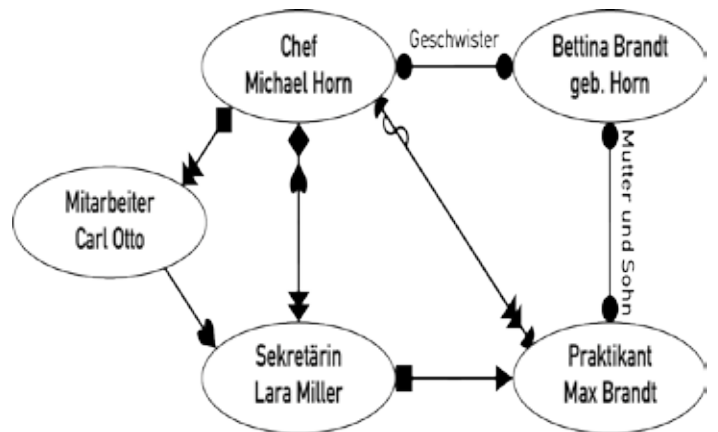


Abb. 4. Ausgebaute Beziehungskarte mit weiterem Mitarbeiter in der Situation.

36 DRAMATISCHE SITUATIONEN

Schon im neunzehnten Jahrhundert hat der französische Schriftsteller Georges Polti die sechsunddreißig dramatischen Situationen herausgearbeitet, die sich in allen menschlichen Geschichten finden. Diese Liste, die sich weiter unten in diesem Artikel findet, stellt für den Spielleiter ein nützliches Hilfsmittel dar, mit denen er personenbezogene Handlungen aufbauen oder weiterentwickeln kann.

Die Liste umfasst auch die Handlungselemente, die für eine solche dramatische Situation Voraussetzung sind. Hier fügen sich direkt die Beziehungskarten ein, an denen man erkennen kann, welche Elemente bereits vorliegen und welche man noch hinzufügen muss.

Name	Elemente	Beschreibung
Bittstellung	Ein Peiniger, ein Bittsteller, eine unentschlossene oder abweisenden Autorität	Der Bittsteller ersucht Schutz vor dem Peiniger bei der unentschlossenen Autorität.
Die vermisst geglaubte Person wird gefunden	Die suchende Person, die gefundene Person	Eine vermisste Person wird gefunden oder taucht von selbst wieder auf.
Ehebruch	Ein betrogener Ehepartner, zwei Ehebrecher	Ein Ehepartner betrügt den anderen mit einer dritten Person.
Ehebruch mit Mord	Zwei Ehebrecher, der betrogene Ehepartner	Die Ehebrecher betrügen den Ehepartner. Die Folge ist Mord: Der Ehepartner tötet einen der Betrüger, einer der Ehebrecher meuchelt den Ehepartner, was auch ohne Mitwisserschaft des jeweils anderen geschehen kann, oder die beiden Ehebrecher ermorden den Ehepartner gemeinschaftlich.
Ehrgeiz	Eine ehrgeizige Person, der begehrte Gegenstand, ein Gegner	Eine Person strebt mit großem Ehrgeiz einen Gegenstand an, der Gegner versucht dieses zu verhindern.
Ein wagemutiges Unternehmen	Der Wagemutige, Ziel des Unternehmens, ein Gegenspieler	Der Wagemutige versucht das Ziel gegen den Widerstand des Gegenspielers zu erreichen.
Einem Verbrechen oder einem Unglück zum Opfer fallen	Ein Unglücklicher, eine Autorität oder ein Unglück	Dem Unglücklichen widerfährt ein Verbrechen oder ein Unglück.
Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person	Die aufdeckende Person, die schuldige Person	Die aufdeckende Person entdeckt die ihm bis dato unbekannte Schuld der schuldigen Person.
Entführung	Ein Entführer, der Entführte, der Wächter	Der Wächter muss eine entführte Person aus dem Einfluss des Entführers befreien.
Erwerb	Der Erwerbende und ein Gegner, der sich weigert, oder ein Schiedsmann und mehrere gegnerische Parteien	Mehrere Parteien werben um einen Gegenstand oder ein Ziel, und keiner will nachgeben.
Falschbeurteilung	Der falsch Urteilende, das Opfer der Beurteilung, der Grund oder der Verursacher des Urteils, die schuldige Person	Der falsch Urteilende sorgt für die Bestrafung des Opfer. Der Grund kann aus sich selbst heraus entstehen, durch die schuldige Person einer dritten Partei verursacht werden.
Geliebter Feind	Der geliebte Feind, die liebende Person, die hassende Person	Der geliebte Feind wird von Personen aus dem Umkreis des Liebenden gehasst, wobei sich alle Beteiligten sehr nahe stehen oder die liebende von der hassenden Person abhängig ist.
Hass unter Verwandten	Ein hassender Verwandter, ein verhasster bzw. ein widerhassender Verwandter	Ein Verwandter hasst den anderen, oder sie hassen sich gegenseitig. Der Hass kann dabei von Schmähung bis zum Mord reichen.
Hindernisse der Liebe	Zwei Liebende, das Hindernis	Das Glück der Liebenden wird durch ein unüberwindliches und/oder unvorhergesehenes Hindernis verhindert.
Katastrophe	Eine bezwungene Macht, ein siegreicher Feind oder ein Bote	Eine Macht (Person, Staat, Volk, etc.) ist durch einen Feind, welcher auch die Natur selbst sein kann, bezwungen worde. Nun herrscht Chaos oder der Feind.
Konflikt mit einem höheren Wesen	Ein Sterblicher, ein Unsterblicher	Kampf des Sterblichen gegen den Unsterblichen und die Zuspitzung der Situation
Mord an einem nicht erkannten Verwandten	Der Mörder, das unerkannte Opfer	Der Mörder ermordet das Opfer wissentlich und eventuell aus legitimen Grund (Gesetz, göttliche Weisung, etc.), weiß aber nicht um die Verwandtschaft mit dem Opfer.
Notwendigkeit, den geliebten Menschen zu opfern	Der Held, das geliebte Opfer, der Grund für das Opfer	Der Held muss, aus einem Zwang oder einer Notwendigkeit heraus, eine geliebte, verwandte oder ihm sonst wie nahestehende Person opfern.

Name	Elemente	Beschreibung
Opferung aus Leidenschaft	Die liebende Person, das Objekt der unheilvollen Leidenschaft, das Opfer	Die liebende Person opfert eine Person oder einen Gegenstand, der ebenso immaterieller Natur sein kann, dem Objekt der Leidenschaft.
Rache an einem Verwandten für den Tod eines anderen Verwandten	Der rächende Verwandte, der schuldige Verwandte, die Erinnerung an das getötete Opfer, welches mit beiden verwandt ist	Der rächende Verwandte will sich am schuldigen Verwandten für den Tod eines gemeinsamen Verwandten rächen.
Rache für ein Verbrechen	Ein Rächer, ein Verbrecher	Der Rächer versucht sich am Verbrecher zu rächen. Die Rache kann auch im Verlangen nach Einhaltung der Gesetze bestehen.
Rätsel	Der Fragende, der Suchende, das zu lösende Rätsel	Der Fragende gibt ein Rätsel auf, welches der Suchende lösen muss, wobei das Nicht-Lösen negative Konsequenzen hat und/oder das Lösen positive.
Rettung	Ein Opfer, eine bedrohende Person, ein Retter	Ein Opfer muss vor der bedrohenden Person gerettet werden. Diese Aufgabe fällt dem Retter zu.
Reue	Der Schuldige, das Opfer, die ermittelnde Person	Der Schuldige begeht ein Verbrechen. Wenn die ermittelnde Person dies aufdeckt zeigt der Schuldige Reue. Hierbei geht es nicht um das Verbrechen, sondern die Reue steht im Mittelpunkt.
Revolte	Ein Tyrann, ein Verschwörer	Der Verschwörer versucht den Tyrann zu stürzen oder zu vernichten.
Rivalität unter Verwandten	Der Bevorzugte, der Zurückgewiesene, Gegenstand der Rivalität	Zwei Verwandte wetteifern um den selben Gegenstand, der auch eine Person sein kann.
Rivalität zwischen Ungleichem	Ein überlegener Rivale, unterlegener Rivale, Ziel der Rivalität	Der überlegene Rivale und der unterlegene Rivale streiten um den selben Gegenstand.
Selbstopferung für Angehörige	Der Held, der Angehörige, die Person oder der Gegenstand, der geopfert wird	Der Held erbringt ein Opfer zum Wohle seiner Angehörigen.
Selbstopferung für ein Ideal	Der Held, das Ideal, die Person oder der Gegenstand, der geopfert wird	Der Held erbringt ein Opfer für sein Ideal.
Unbegründete Eifersucht	Eine eifersüchtige Person, ein Gegenstand der Eifersucht, der vermeintliche Komplize, Grund oder Verursacher der falschen Annahme	Die eifersüchtige Person ist wegen eines Gegenstandes auf den vermeintlichen Komplizen eifersüchtig. Dies obwohl der Grund falsch ist oder der Verursacher diesen gar absichtlich verursacht hat.
Unfreiwillige Verbrechen der Liebe	Die liebende Person, die geliebte Person, die Person, die das Verbrechen aufdeckt.	Zwei Personen begehen unwissentlich aus Liebe ein Verbrechen oder einen Verstoß gegen moralische, ethische oder gesellschaftliche Grundsätze.
Verbrechen der Liebe	Die liebende Person, die geliebte Person	Die Liebe an sich ist bereits ein Verbrechen, bzw. ein moralisches, ethisches oder gesellschaftliches Vergehen.
Verfolgung	Bestrafung, ein Fliehender	Der Versuch eine – nicht zwangsläufig rechtmäßige – Bestrafung gegen einen Flüchtigen durchzusetzen
Verhängnisvoller Leichtsinn	Der Leichtsinnige, das Opfer oder das verlorene Objekt	Der Leichtsinnige verliert etwas, oder fügt jemanden, eingeschlossen sich selbst, Leid zu. Dies geschieht aus Leichtsinn, Neugier, Naivität, etc.
Verlust einer geliebten Person	Ein Getöteter, ein Verwandter, Angehöriger oder Freund, ein Mörder	Eine Person erfährt vom Mord an oder Tod einer ihm nahe stehenden Person, kann diesen aber nicht verhindern. Der zeitliche Horizont der Kenntnisnahme kann sich dabei – in Form einer Prophezeiung – auch auf ein zukünftiges Todesereignis beziehen.
Wahnsinn	Der Wahnsinnige, betroffene Opfer	Jemand fällt dem Wahnsinn anheim und verursacht dadurch Leid. Dieses kann auch immaterieller Natur sein und beispielsweise Ehre oder Freundschaft betreffen.

Was wird denn da gespielt..?

SPIELE IM LARP – „NUR“ AMBIENTE ODER SINNVOLLE ERGÄNZUNG?

TEXT UND BILDER: KARL-HEINZ ZAPF

Ach ja – was könnte für den tapferen Krieger schöner sein, als nach dem bluttriefendem Gemetzel einer epischen Schlacht vollauf zufrieden mit dem Tagwerk in einer Taverne einzukehren, um dort Wein, Weib und Gesang zu genießen?

Immerhin bieten viele Tavernen beim Live-Rollenspiel neben einem guten Ausschank und dem hoffentlich auch sonst vorhandenen Ambiente (ich sage nur – in-time-Währung!) auch das eine oder andere „klassische“ Spiel an, bei dem sich der ansonsten stets so kampfbereite Live-Rollenspieler mit seinen Freunden entspannen kann – zumindest bis zum nächsten Angriff der Untoten (oder Chaoskrieger, Dämonen usw.).

Und so soll dieser Artikel einfach wieder ein paar Denkanstöße und Anregungen zum „Spiel im Spiel“ bieten, denn nicht nur das Ambiente einer Taverne gewinnt deutlich dadurch, wenn um das eine oder andere Kupferstück gezockt werden kann und bietet dadurch auf jeden Fall eine viel authentischere Kneipenstimmung...

Allein die Tatsache, dass die Gäste eines solchen Gasthauses miteinander spielerisch ins Gespräch kommen, eine entspannte Stimmung aufkommt und die Spielleitung dadurch fast nebenbei wichtige NSCs – wie den obligatorischen, geheimnisvollen Zauberkundigen und zukünftigen Auftraggeber, Geschichtenerzähler, Barden oder Wahrsager einbringen kann, spricht eindeutig für ein solches Angebot.

Von dem herumreisenden Falschspieler einmal ganz zu schweigen, der sich freuen dürfte, dass sein „Können“ endlich mal sinnvoll zum Zuge kommt...

Dabei sollte natürlich der Grundgedanke an erster Stelle stehen, dass solche Spielangebote der Veranstalter immer neben dem eigentlichen Geschehen ablaufen sollten – aber die meisten selbst noch so eifrigen Plotjäger brauchen eben auch mal eine kleine Pause und immer nur im Kerzenschein zu palavern verliert ansonsten auch irgendwann einmal seinen Reiz.

Und da kommen ein paar – dem Ambiente einer Live-Rollenspiel-Taverne angemessenen – Spiele aus dem Fundus doch wie gerufen!

Außerdem soll es ja da draußen nach wie vor so manches Live-Rollenspiel geben, bei dem so etwas wie Plot nur äußerst spärlich vorhanden ist und gerade hier werden die Teilnehmer den Veranstaltern mehr als dankbar sein, wenn ein solches Angebot vorhanden ist...

Wie gesagt, das eigentliche „Spiel“-Geschehen des Plots sollte definitiv immer im Vordergrund und die Taverne samt ihrer eventuell tollen Atmosphäre darf nie zu einem „Fluchort“ für Camping-Liver oder allzu überängstliche Spieler verkommen!

Haben die Veranstalter und natürlich das Tavernen-Team hierauf aber ein Auge, so steht einer feucht-fröhlichen Spielrunde nichts mehr im Wege.

Es gibt wirklich jede Menge Spiele, die sich hierfür hervorragend anbieten, aber man sollte immer darauf achten, dass sie für das Ambiente auf gar keinen Fall als störend empfunden werden.

Viel Geld muss dabei auch nicht immer investiert werden, um einen soliden Grundbestand an tavernetauglichen Spielen zu gewährleisten: Bereits mit dem altbekannten „Mikado“ geht es los, auch ein schönes „Domino“ schadet sicher nicht und sogar ein hoffentlich nicht allzu modern wirkendes „Backgammon“ kann die langen Stunden der Nacht wunderbar verschönern und für stimmungsvolle Kurzweil sorgen!

Aber alle mehr oder minder klassischen Spiele sind ein Gewinn für eine schöne Taverne, zumindest ein Schachspiel sollte also mit von der Partie sein – auch wenn dafür vermutlich die wenigsten Teilnehmer Zeit (oder Nerven) haben werden.

Dafür gibt es dann in dieser doch eher lautstarken und bierseligen Umgebung eben eher schnelle Partien bei einem Spielchen „Mühle“ oder „Dame“.

Ja, sogar von „Mensch ärgere dich nicht“ und vielen ähnlichen Spielen gibt es mittlerweile sehr schöne Varianten aus Holz und mit Spielsteinen aus Halbedelsteinen, die in einer Taverne nicht unangenehm auffallen.

Es ist ganz erstaunlich, was man da alles so finden kann, wenn man nur ein wenig im Internet stöbert...

Grundsätzlich geht dabei fast alles, was aus Holz gestaltet ist, also sind in der schummrigen Kerzenlicht-Atmosphäre auch die beliebtesten Geduldsspiele nicht fehl am Platze, die es im Internet zu günstigen Preisen erwerben kann und die für so manches „Aha-Erlebnis“ sorgen dürften.

Es mag zwar etwas merkwürdig klingen, aber selbst das ebenfalls hinreichend bekannte „Jenga“ kann erstaunlich viel Laune machen und der Türmchenbau gewinnt bereits bei nur leicht erhöhtem Alkoholpegel erstaunlich viel an Spannung

Viele sehr schöne ursprünglich asiatische oder afrikanische Spiele sind dabei echte Hingucker und Spaßbringer, so unter anderem natürlich auch das uralte „Kalaha“ (oder „Mancala“), das man zu zweit im spielerischen Wettstreit austragen kann und noch dazu einfach toll aussieht.

Wer sagt denn, dass alle Konflikte während eines Live-Rollenspiels mit dem Schwert oder der Axt ausgetragen werden müssen?

Die beiden ursprünglich aus China stammenden Spiele „Go“ – das sowohl wegen seiner hohen Komplexität und (kein Widerspruch) seiner einfachen Regeln so beliebt ist - und natürlich „Mah-Jongg“ sorgen dabei für ein wenig exotisches Flair in der erlauchten Zockerunde...



Möchte man seinen Gasthaus-Gästen etwas ganz besonders Gutes tun (und hat noch eine Menge Platz im Fundus frei), dann darf es durchaus auch etwas „mehr“ sein: Zum Beispiel das sehr schöne Spiel „Carrom“, für das aber doch ein deutlich größerer Platzbedarf einzuplanen ist und sich die kostenintensive Anschaffung daher auch nur bei „notorischen Spielern“ lohnen dürfte.

Carrom ist ein Spiel, bei dem man - so ähnlich wie beim Billard - Holzsteine in den Ecklöchern versenken muss. Es wird jedoch kein Queue verwendet, sondern lediglich mit den Fingern „geschnippt“. Gespielt wird dabei auf einer quadratischen Holzplatte mit einem Innenmaß zwischen 60 und 74 cm.

Aber auch für die unvermeidlichen Einzelgänger auf einer solchen Veranstaltung – die dann von den übrigen Spielern meist schnell als Meuchelmörder oder Nekromanten gebrandmarkt werden, weil sie sich stets gerne in dunklen Ecken herumdrücken – findet sich so einiges an Spielen, wenn auch eher ungewöhnlicher Art: Die aus dem 19. Jahrhundert und den USA stammenden „Tavern Puzzles“ genannten Prachtstücke bieten teilweise wirklich stundenlangen Knobelspaß bis das Hirn verglüht und sind dabei noch ein echter Hingucker! Schmiede fertigten früher diese Spiele an, um ihre Freunde und Besucher in den Tavernen und Gasthäusern zu unterhalten.

Und was wäre wohl schöner, als sich dann über genau jene Tavernengäste zu amüsieren, die es nicht schaffen, diese verschlungenen Metallkonstruktionen zu entwirren..?

Auch ein spielerischer Wettbewerb (mit hohem Preisgeld für den „klügsten Kopf“) wäre hier sehr gut vorstellbar und ist dabei wesentlich stilvoller als „Kerzen ausrülpfen“, was nun wirklich nicht jedermanns Geschmack sein dürfte!

Wo wir ohnehin gerade bei Kopfnüssen sind: Was spricht denn eigentlich gegen einen entsprechend vorbereiteten Rätselwettbewerb in bester „Bilbo und Gollum“-Manier?

Wenn dieses Rätselraten vor vielen angespannt mitfiebernden Zuhörern und Augenzeugen stattfindet, dann kann auch dies leicht zu einem echten Höhepunkt auf einem Live-Rollenspiel werden – auch wenn es „nur“ in der Taverne stattfinden sollte...

Aber wir wollen die vielen Kartenspiele nicht vergessen, die zu dieser Kneipen-Atmosphäre gehören wie der Dämon zum Dämonenbeschwörer: Dabei kann man mit nun wirklich sehr wenig Kosten und Aufwand bereits dafür sorgen, dass so manche klingende Münze den Besitzer wechselt (aber bitte dabei unbedingt beachten, dass nur um in-time-Währung gespielt wird, denn wir wollen ja auf gar keinen Fall, dass wir in den Bereich des verbotenen Glücksspiels abdriften).

Und beim „Schürhaken“ – ja, es handelt sich dabei schlicht und ergreifend um „Poker“, klingt aber so einfach gleich deutlich besser – oder anderen ähnlich bekannten Kartenspielen rinnt der Met doch gleich doppelt so schnell die Kehle hinunter...

Mit noch weniger Aufwand und Kosten sind dabei die Würfelspiele verbunden, die einem schlaun Wirt auch glänzend dazu verhelfen können, die Stimmung und den Umsatz in seinem Hause zu steigern (eben so, wie es früher auch tatsächlich meistens üblich war, da oft um die Zeche gespielt worden ist): Zu fortgeschrittener Stunde genügt dabei bereits eine kleine Anzahl an (möglichst alt wirkenden) Würfeln und ein speckiger Würfelbecher, um die Stimmung in die Höhe zu treiben.

Und wer kennt denn nicht solche Würfelspiele mit denkbar einfachen Regeln wie „Mäxchen“, die gute Laune machen und die selbst schon eher angeheiterten Söldner am Tisch noch (mehr oder weniger) verstehen?

Und wer diese Spiele tatsächlich nicht kennen sollte, auf seiner Veranstaltung aber nicht auf ein paar Zockerrunden verzichten möchte, der findet im Buchhandel zur Not ein gutes Sortiment an entsprechender Literatur mit unzähligen Vorschlägen für launige Würfelspiele.

Schließlich befinden wir uns auf den meisten Live-Rollenspiel-Veranstaltungen ja im Themenbereich der Fantasy und daher müssen wir zum Glück nicht wirklich historisch akkurate Spiele anbieten (auch wenn es hier mittlerweile mehr als genügend Spielehändler gibt, die diese anbieten).

Wer als Veranstalter aber eher puristisch veranlagt sein sollte, der kann natürlich auch auf eine große Auswahl historisch fast akkurater Spiele zurückgreifen, so unter anderem das mittelalterliche Würfelspiel „Glückshaus“, das erfahrenen Live-Besuchern wohl eher als „Sieben“ bekannt sein dürfte, auf das ich hier ein wenig näher eingehen will, weil es für mich so ziemlich „das“ Tavernenspiel schlechthin ist: Gespielt wird dieses reine Glücksspiel meist mit möglichst vielen Personen, da so die Gewinnmöglichkeiten und die Stimmung am Tisch drastisch in die Höhe schnellen.

Grundlage ist hierbei ein Spielbrett, auf dem Zahlen 3 bis 12 abgebildet sind. Es wird reihum mit zwei Würfeln gespielt und wer eine der

Zahlen erwürfelt, der muss sofort eine Münze (nur in-time-Währung!) auf das entsprechende Feld legen.

Liegt aber bereits eine Münze auf diesem Feld, so darf der Spieler diese stattdessen an sich nehmen und gleich weitermachen.

Es gibt aber einige wichtige Ausnahmen: Die diesem Spiel den Namen gebende Zahl 7 steht für die Hochzeit: Da man auf einer Hochzeit immer Geschenke mitbringt, muss jeder mit dieser Augenzahl dort eine Münze ablegen. Die Zahl 2 steht für das glückliche Schwein: Wer diese Zahl erwürfelt, der darf sofort alle Felder bis auf die 7 abräumen!

Die Zahl 12 steht für den König: Als Herrscher räumt er alle Felder mit Münzen – inklusive der 7 – ab, da ihm nichts verweigert werden darf.

Wer keine Münzen mehr als Einsatz hat, der fliegt aus dem Spiel, bis nur noch ein glücklicher Gewinner übrig ist.

Es gibt diverse Varianten dieses Spiels, unter anderem eine, bei der es keine Zahl 4 gibt und bei einer gewürfelten 4 der Besitzer des Spiels die Münze erhält (ein durchaus guter Anreiz für Live-Teilnehmer, sich vielleicht selbst ein „Sieben“-Spiel anzuschaffen)..

Andere mögliche und ebenfalls weniger moderne Spiele sind z.B. das nordische „Valhalla“ (das wiederum vermutlich nur eine Variante des ägyptischen „Senet“ ist), „Tablut“ (auch als „Hnefatafl“ bekannt“) oder das aus dem Mittelalter stammende „Gänsepiel“.

Viele Händler bieten diese Klassiker in Ausführungen aus Leder an, die man leicht am Körper transportieren kann und die zudem so richtig klasse aussehen...

Hier sind natürlich auch die Spieler selbst dazu aufgerufen, sich selbst vielleicht das eine oder andere Spiel mit einzupacken, vor allem dann, wenn es nicht viel kostet und wenig Platz im Gepäck wegnimmt!

Übrigens kann man als „Profi-Zocker“ natürlich auch dadurch auf Lives Eindruck schinden, indem man als Würfel die Nachbildungen der historischen Vorlagen verwendet, statt auf die gewöhnlichen, heute üblichen sechsseitigen Modelle zurückzugreifen: Wir wäre es denn zum Beispiel mit den Schafsknöchelchen, die unter anderem bei den Römern gerne für Spiel und Spaß genutzt wurden (und die es heute aus Plastik gibt) oder den Reproduktionen der aus Deutschland stammenden „Adam & Eva“-Würfel, die wie die Körper zweier nackter Menschen aussehen?

Da ist man doch als leidenschaftlicher Spieler ganz weit vorn mit am Start...

Wer sich noch dazu aufraffen kann, trotz seiner unzähligen Verwundungen während der letzten Schlacht seinem geschundenen Körper zumindest ein bisschen Bewegung zuzumuten, der kann natürlich unter freiem Himmel auch das geniale

„Kubb“ bzw. „Königsspiel“ (u.a. heutzutage auch als „Vikingz“ bekannt) spielen: Hierbei geht es darum, die gegnerischen Holzklötze möglichst schnell aus einiger Entfernung abzuräumen, um danach einen Wurf auf den „König“ in der Mitte des Spielfeldes zu haben; auch bei diesem sehr stimmungsvollen Spiel gibt es einen Einsatz (meist in Form von einer vorher festgelegten Anzahl von Kupfermünzen), damit sich alle Teilnehmer auch wirklich so richtig anstrengen.

„Kubb“ ist übrigens ein uraltes, populäres skandinavisches Volksspiel. Es kann von von 2-12 Personen in zwei Mannschaften gespielt werden und eignet sich hervorragend für Gruppen jeder Art. Das Spiel symbolisierte vermutlich ursprünglich ein Schlachtfeld, auf dem sich die streitenden Parteien gegenüber standen.

Das Wort „Kubb“ kommt vom schwedischen Wort „vedkubbar“ und bedeutet Hackklötze, Holzklötze, Holzscheite oder Holzklötze. Die Wikinger – daher auch der moderne Name „Vikingz“ – spielten bereits dieses uralte Mannschaftsspiel und es gibt in Schweden immer noch offizielle Meisterschaften.

Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass an diesem Spiel so leicht kein Live-Teilnehmer vorbeikommt und es ist mittlerweile auch kein Problem mehr, es bei diversen Internet-Händlern zu erhalten (oder es sich in einer Schreinerei oder Baumarkt selbst zusagen zu lassen)..

Aber natürlich tut es auch das gute, alte „Boule“, wenn man der muffigen Tavernen-Atmosphäre mal für einige Zeit entfliehen möchte und auf den nächsten Plotstrang wartet!

Noch einfacher, aber immer ganz kurzweilig und ebenfalls ohne großen Zeitaufwand rasch aufzubauen ist das simple „Hufeisen“-Wurfspiel, bei dem es einfach nur darum geht, mehrere Hufeisen möglichst elegant um einen Metallsstab zu „drehen“ – auch hier wird der Spieler-Ehrgeiz sehr rasch geweckt und es bietet sich im Rahmen einiger kleiner und ähnlicher Wettbewerbe an.

Vor allem aber kann man es jederzeit abbrechen, wenn die nächste Ork-/Dämonen-/Untoten-Welle gegen das Spielerlager anbrandet...

Ganz im Gegensatz hierzu stehen dann solche durchaus spannenden, aber eben sehr zeitintensiven Live-Spiele wie das gute, alte „Ju-



gger“ (das seinen Namen und seinen ersten Auftritt auf einem Live dem SF-Film mit Rutger Hauer verdankt): Zwei Mannschaften treten hierbei mit verschiedenen Pömpfen und entsprechend verschiedenen Aufgaben auf dem Spielfeld gegeneinander an und versuchen dabei, einen Tierschädel (keine Angst, der ist aus Latex) ins Ziel zu bringen!

Überaus witzig, schweißtreibend und stark körperbetont, dabei aber wie gesagt sehr zeitaufwendig und daher leider trotz eines meist relativ hohen Spannungsfaktors definitiv nicht für jede Veranstaltung geeignet, da dieses Spiel auf jeden Fall extrem vom vorhandenen Plot ablenkt...

In diesem Artikel wollte ich nur auf einige wenige Beispiele für Spiele und Spielarten eingehen, die in einer Taverne oder insgesamt auf einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung den Teilnehmern die Zeit sinnvoll und in stimmungsvoller Atmosphäre vertreiben können – viele andere Möglichkeiten sind mit ein wenig Überlegung und ohne großen Aufwand leicht umzusetzen und bieten somit tatsächlich mehr Spaß am Spiel!

Wie gesagt, auf den meisten Veranstaltungen haben gerade Plotjäger meistens mehr als genug zu tun – aber selbst der gestresste Hejnjäger braucht doch mal eine kleine Pause und eine Abwechslung zum täglichen Scheiterhaufen-Betrieb...

Wir haben „Contact“

EIN INTERVIEW MIT ROBERT HAMBERGER

DAS INTERVIEW FÜHRTE FRIEDERIKE SCHMUTZLER

BILDER: ROBERT HAMBERGER

FRIEDERIKE: Robert, Du bist der Kopf hinter Contact. Erzähle kurz ein wenig zu deiner Person, und wie Du zum Hobby Rollenspiel gekommen bist.

ROBERT: Ja - Ich bin 33 Jahre alt und kam im Vergleich zu den meisten Spielern, die in der Regel mit DSA angefangen kamen, relativ spät zum Hobby Rollenspiel. Erst als ich 17 und in der 11 Klasse war, schlug einer meiner Kumpels aus der Schule vor, ein von ihm selbst entwickeltes Rollenspiel mit Dark Future/Space-Opera-Hintergrund zu spielen. Der Hintergrund und auch die Regeln des Systems waren reichlich rudimentär, aber es vermittelte uns schon einen orientierenden Eindruck, was für ein Spaßpotential in dem Hobby steckt. Ich entwickelte kurz darauf schon ein eigenes Rollenspiel mit postapokalyptischem Hintergrund (Inspiration: Fallout und Mad Max), das noch viel einfacher gestrickt war. Das spielten wir auch eine Weile. Weiter ging es, als Shadowrun 3 erschien und meine Gruppe mit dem neuen System durchstartete. Da fingen wir eigentlich erst an, so richtig ernsthaft zu spielen. Später kamen noch AD&D dazu, Star Wars D6 und einige andere Systeme dazu.

FRIEDERIKE: Was ist dein Lieblingsspiel/-Genre?

ROBERT: Mein Genre ist mit Sicherheit die Science Fiction, aber ein Lieblingsspiel kann ich nicht nennen - ich finde so viele verschiedene Sachen gut. Aber in der Regel bewegt sich mein Geschmack eher vom Mainstream weg.

FRIEDERIKE: Wann kam dir die Idee, ein eigenes Rollenspiel herauszubringen? Ist Contact dein erstes Rollenspiel, das Du geschrieben und veröffentlicht hast? Wie kam es zur Zusammenarbeit mit Patric Götz?

ROBERT: Die Idee für Contacts Regelsystem hatte ich bestimmt

schon 10 Jahre mit mir herumgetragen. Sie reifte nach und nach in meinem Kopf heran. Contact ist aber nicht mein erstes selbst entwickeltes Rollenspiel. Davor gab es noch so an die 2 oder 3 Spiele, die im Rückblick aber nur als nützliche Schreibübungen zu betrachten wären. Mit Contact sollte sich mein erstes System veröffentlichen, und da hatte ich mit Patrics Uhrwerk-Verlag wirklich großes Glück. Die anderen Verlage, derer es in Deutschland ja nicht einmal besonders viele gibt, hatten schon im Vorfeld überhaupt kein Interesse an völlig unbekannt Namen. Da dürften andere Indie-Entwickler von Rollenspielen sicherlich auch ein Lied von singen können.

Ich rief also Patric an, zeigte ihm ein PDF des Grundbuchs, und wenige Stunden später sagte er, dass er es herausbringen wollte. Und so nahmen die Dinge ihren Lauf, ganz unkompliziert und ohne den aus dem Verlagswesen allgemein bekannten BS!

FRIEDERIKE: Erzähle unseren Lesern, die Contact noch nicht kennen sollten, doch bitte ein wenig von dem Spiel, und worum es dabei genau geht.

ROBERT: Contact ist ein Science Fiction-Rollenspiel mit einem UFO-Invasionssetting in der nahen Zukunft. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Mitgliedern einer internationalen, geheimen UFO-Verteidigungsorganisation und sollen im Verlauf vieler spannender Missionen das Geheimnis und die fremde Bedrohung aus dem All lüften - wobei es natürlich auch zu einer ganz beträchtlichen Menge knallharter Action kommt.

In seinem Kern ist Contact ein ganz klassisches Rollenspiel, bei dem es hauptsächlich um die Charaktere und ihre Abenteuer geht, jedoch ist es zusätzlich mit einigen taktischen und strategischen Elementen gespickt, die den Dauerspaß erhöhen: Man kann als Spieler nicht nur seinen Charakter verbessern, sondern auch den Technologiestand

der Organisation, indem man Alien-Technologie erforscht und die heimische Operationsbasis ausbaut.

FRIEDRIKE: Contact wirkt sehr von der X-Com-Computerspielserie inspiriert. Ist das Zufall oder bist du ein Fan dieser Spiele, und gibt es noch weitere popkulturelle Einflüsse, die dein Spiel prägen?

ROBERT: Zufall ist das ganz bestimmt nicht. Da ich ein Riesenfan der alten X-Com-Spiele bin, kommt ein großer Teil der Inspiration sicherlich aus dieser Richtung. Weitere Einflüsse, vor allem auf das Regelsystem, hatten alte Computerspiele wie die Jagged Alliance-Reihe, Fallout 1 und 2, und die zahllosen Science Fiction-Streifen in meinem DVD-Regal. Der hauptsächlich US-amerikanische UFO-Mythos und alle Verschwörungstheorien um Aliens, die ja bereits in den 40er Jahren begannen, tragen natürlich auch einen guten Teil zur Grundlage des Settings bei.

FRIEDRIKE: Könntest Du dir vorstellen, dass Contact auch mal als Computerspiel erscheint?

ROBERT: Durchaus, wobei mir persönlich ein traditionelles Single Player-Rollenspiel mit isometrischer Perspektive und dichter, atmosphärischer Story am liebsten wäre.

FRIEDRIKE: Warum hast du dich für ein eigenes System entschieden und nicht ein bestehendes wie GURPS oder Savage Worlds genommen?

ROBERT: Ich wollte primär ein eigenes System schaffen, um ein taktisches Kampfsystem für den Technologiestand der nahen Zukunft zu ermöglichen. GURPS und Savage Worlds sind natürlich gute, etablierte Systeme, aber stellenweise einfach zu generisch. Mit Contact Korea erhält man ein auf das Setting zugeschnittenes Regelsystem, das alle seine Aspekte von Haus aus feingranulär implementiert, ohne tief in die Abstraktions-Trickkiste greifen zu müssen. Natürlich sind Anpassungen an GURPS, Savage Worlds, Ubiquity, D20 usw. denkbar, aber für einige Aspekte von Contact müsste man dafür in besagte Trickkiste greifen müssen.



FRIEDRIKE: Das Setting von Contact wirkt eher düster und ernst, das Artwork aber eher comichaft-bunt. Gibt es dafür einen besonderen Grund?

ROBERT: Der Alien-Plot, um den sich alles dreht, ist durchaus düster, allerdings würde ich nicht sagen, dass sich das Setting selbst durchgehend ernst nimmt. Immerhin geht es um UFOs und Aliens - so ein Setting DARF sich nicht zu 100% ernst nehmen, da es dadurch eher an Glaubwürdigkeit verlieren als gewinnen würde. Eine Prise rabenschwarzen Humors erkennen die Leser spätestens dann, wenn sie zwischen den Zeilen lesen. Wie viele andere Rollenspiele auch bedient sich Contact zahlreicher gesellschaftlicher und popkultureller Klischees und versteckt das eine oder andere Easter Egg.

Der Comic-Touch des Artworks orientiert sich hingegen an den großen Inspirationsquellen dieses Rollenspiels - wo natürlich wieder das bereits genannte X-Com von 1994 eine bedeutende Rolle spielt.

FRIEDRIKE: Zur RPC erscheint jetzt der Spielleiterschirm. Sind weitere Produkte geplant?

ROBERT: Es wird parallel an diversen Abenteuerbänden gearbeitet, und natürlich liefern wir auch immer wieder gerne kostenlose Abenteuer für die Community über unsere Webseite: www.contactrpg.de

Darüber hinaus ist ein umfangreiches Erweiterungsbuch namens „Schrecken aus der Tiefe“ so gut wie fertiggestellt - auf das ihr euch mit etwas Glück noch dieses Jahr freuen dürft.

FRIEDRIKE: Zum Abschluss: Gibt es etwas, was du der deutschen Rollenspielszene schon immer sagen möchtest?

ROBERT: Ja, das möchte ich. Die deutsche Rollenspielszene ist ZU KLEIN! Zu wenig Rollenspieler, oder zumindest die Leute, die sich oft so nennen, nehmen sich noch ausreichend Zeit, sich hinzusetzen und ihre Lieblingssysteme zu spielen. Auch an Nachwuchs fehlt es. Das müsst ihr ändern, wenn ihr nicht wollt, dass euer Hobby in Vergessenheit gerät.

NSC-Ecke

EIN NSC FÜR EURE SPIELRUNDEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

AURORA LOW – DIE LIEBES-KÜNSTLERIN

GENRE: beliebig

NAME: Aurora Low

ALTER: vor etwas mehr als 29 Jahren

GRÖSSE: ca. 1,61 m

STATUR: schlank, beinahe dürr

HAARFARBE: rot

AUGENFARBE: grün

BESCHREIBUNG: Aurora Low ist gleichzeitig vielleicht das größte Glück, die mächtigste Verbündete und möglicherweise gar die gefährlichste Gegnerin, die man haben kann. Sie vermag es, Heere zu besiegen, Weltreligionen nach ihrem Willen zu formen und ganze Imperien zu erobern.

Dabei begann ihr Leben recht ereignislos. Die Tochter einer Sängerin und eines Dichters kam in einer Nacht zu Welt, in der das Polarlicht außergewöhnlich hell am Himmel erschien. Daher trägt sie auch den Namen Aurora. Wer dieses Schauspiel als gutes oder schlechtes Omen deuten wollte, der wurde in den nächsten siebzehn Jahren deutlich enttäuscht. Das junge Mädchen wuchs völlig normal auf und zeigte niemals auch nur das geringste Anzeichen einer magischen Begabung oder göttlichen Segnung.

Ihre Gabe erwachte erst in einer Vollmondnacht kurz nach ihrem siebzehnten Geburtstag. Obwohl ihr Körperbau eher dürr ist und vor allem ihr Oberleib über wenig weibliche Züge verfügt, könnte Aurora Low der Grund sein, warum man rothaarigen Frauen eine besondere Attraktivität nachsagt. Denn seit jener Nacht verfügt Aurora Lows Berührung über eine gewaltige Macht. Schon ein winziger Augenblick des direkten Hautkontakts mit der jungen Frau sorgt dafür, dass man sich in sie verliebt. Dabei geht es nicht bloß um eine Form von Besessenheit oder starkem sexuellem Verlangen, sondern um ehrliche, tief empfundene romantische Liebe.

Dementsprechend merkt man den meisten Opfern den Effekt nicht sofort an. Sie verhalten sich genauso, wie sie es sonst täten, wenn sie jemanden lieben. Und die wenigsten Leute posauen dies einfach

heraus.

Die Einzigen, die gegen Auroras Macht immun sind, sind ihre engen Verwandten und Kinder vor ihrer Pubertät – beides sehr zu Auroras Beruhigung. Ansonsten kann ihr niemand widerstehen, unabhängig von Geschlecht, Alter, Präferenzen, Willenskraft oder Gefühlskälte. Sie kann jeden in ihren Bann ziehen.

Damit verfügt sie über eine enorme Macht: Eine einfache Handbewegung und der mächtigste Mann des Landes liest ihr jeden Wunsch von den Lippen ab. Aurora Low muss ihr bloß die Hand küssen und die Hohepriesterin der Staatskirche verfällt ihr.

Die Macht der Rothaarigen ist nicht unbegrenzt. Sie gewinnt keine mentale Kontrolle über ihre Opfer und kann diese nur zu Taten überreden, zu denen eine Person der romantischen Verehrung sie bringen kann. Dennoch ist Frau Lows Einfluss nicht zu unterschätzen, zumal sie rasch gelernt hat, ihn mit geschickter Manipulation zu kombinieren. Wenn sie wollte, könnte sie vermutlich die Welt beherrschen.

Ob sie das auch möchte, ist jedoch eine andere Frage. Aurora Low steht ihrer Begabung zwiespältig gegenüber. Sie weiß um den Nutzen dieser Fähigkeit, doch eigentlich hat sie kein übermäßiges Interesse an Macht und Luxus. Sie sieht jedoch auch die Nachteile ihrer Fähigkeit, denn da sie ihre Kraft nicht abstellen kann, kann sie keine normalen Freundschaften führen. Schon die kleinste Berührung reicht aus, einen Freund in einen Verehrer zu verwandeln. Vielleicht umgibt sie sich deshalb so gerne mit kleinen Kindern, bei denen dieser Effekt noch nicht wirkt. Dennoch hat sie keinerlei eigenen Nachwuchs.

BEKANNTHEITSGRAD: Über Aurora Low wird oft nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen, weil sie so private Gefühle hervorrufen kann.

ABENTEUERVORSCHLÄGE: Aurora Low verführt einen der Charaktere und will ihn für ihre Zwecke einspannen. – Nach langer Suche nach dem Urheber der Verschwörung, die sie über den Lauf der Kampagne aufdecken konnten, stoßen sie auf eine scheinbar harmlose Frau (die viele der Machenschaften vielleicht gar nicht beabsichtigt hat, weil diese von Verehrern verübt wurden, um ihr zu gefallen). – Als geheimnisvolle Auftraggeberin, die verdächtig genau darauf achtet, sie nicht zu berühren, ist die Dame ebenfalls spannend. – Interessant könnte es werden, wenn Aurora Low die Charaktere gar beauftragt, ihr zu demonstrieren, wofür sie ihre Macht einsetzen sollte, weil sie nicht entscheiden kann, was sie will.

Junges Gemüse

FRISCHES AUS DEM ROLLENSPIELGARTEN

IN DIESER AUSGABE:

„THE LEGEND OF NIGHTHAWK“ VON THOMAS ANLAUF

EINLEITUNG

Alles begann vor etwa 20 Jahren mit der Frage: „Was soll ich denn zeichnen?“ Schon als Kind zeichnete ich gern, und meine Eltern lobten mich meist, dass ich da was schönes aufs Papier gebracht hätte. So beflügelt wollte ich natürlich weiter zeichnen. Doch eines Tages gab es ein Problem: Ich hatte keine Lust mehr Dinge zu zeichnen, die es gab. Davon kann man doch einfach Fotos machen!, dachte ich mir. Also suchte ich Motive, die es nur in der Fantasie gibt. Schließlich kam ich in Berührung mit meinen ersten Fantasy-Romanen: Herr der Ringe, David Eddings Sagas und anderen. Da hatte ich reichlich Zeichenfutter und war gebannt von den Geschichten. Eines Tages wurde ich dann zu meinem ersten DSA-Abenteuer eingeladen und einige meiner Freunde wollten gerne ihre Charaktere von mir gezeichnet bekommen. Das war toll. Das Zeichnen und die Fantasy ließen mich nicht los und auch der Aspekt durch Rollenspiele in eine lebendige Rollenspielwelt schlüpfen zu können inspirierten mich. Zeitgleich kamen dann zwei wichtige Meilensteine, die mich motivierten meine eigene Rollenspielwelt zu erschaffen: Auftragsarbeiten für ein recht professionelles Pen & Paper Rollenspiel namens „Die Kaltland-Chroniken“ und das Design eines eigenen Online-Rollenspiels, das einen Titel tragen sollte, den mein Bruder von 23 Jahren für ein C64-Game erfand: „The Legend of Nighthawk“. Diese Herausforderungen brachten mich dazu eigene Völker, Geschichten und Länder zu erfinden. „Die Kaltland-Chroniken“ strotzen vor neuartigen, geheimnisvollen Wesen, die weggehen vom heutigen Fantasy-Standard (Elfen/Zwerge/Orks etc.). Dadurch inspiriert und für das Rollenspiel angetrieben begann ich Fantasy-Rassen zu erfinden...

ÜBER DIE VÖLKER:

Zuerst kamen einige Völker, die den typischen Rassen des Fantasy-Genres zumindest körperlich ähneln, jedoch besitzen diese andere Grundstimmungen. Die elfenähnlichen Alwen sind hoch gewachsene düstere Wesen, deren Gemüt sich in den Elementen Feuer (Feueralwen) und Eis (Eisalwen) widerspiegelt. Die kleinen aber kräftigen Schrate, tragen keine Oberlippenbärte und besitzen Hörner. Sie leben in Wäldern oder Höhlen. Die kleinen Faune schließlich ähneln den Halblingen. Auch die unterschiedlichen Menschenvölker dienen eher den Spielern, die sich bei der Charaktererschaffung nicht zu weit von der klassischen Fantasy entfernen möchten. Dann kamen immer exotischere Wesen, wie die kriegerischen Horx, die eine Mischung aus Schneckenwesen und dem Predator zu sein scheinen. Die fliegenden Aschura schließlich krochen einst aus den Sümpfen der Schlammwesen, nachdem sie das Fleisch eines mächtigen Magiers fraßen. Die Schlammwesen, die sich auch Horukain nennen, scheinen mit dem Sumpf eins zu sein und sind heute die Erzfeinde der Aschura. Neben diesen gibt es noch Halbdrachen, Halbriesen, Kobolde, Gnome und viele weitere mehr gesellen sich un-



ter die Fünfzig erwählbaren. Alle finden sich in der riesigen Welt Ion wieder und ihr Schicksal wird gelenkt von den Göttern des zölestischen Reiches und den Göttern des Abgrundes.

ÜBER DIE REGELN:

Kurze einfache Regeln sollen es ermöglichen die Geschichten der Helden der Völker zu erzählen. Prinzipiell erfolgen Erfolgsproben nur mit W6ern. Wobei eine gewürfelte Eins ein Erfolg ist. Bei Konflikten gewinnt derjenige mit mehr Erfolgen. Für die Magie und die Fähigkeiten der unterschiedlichen Priester wollte ich etwas anderes. Zwar gibt es auch hier die Möglichkeit, Entscheidungen schnell durch einen



Würfeln zu entscheiden, doch ist der übliche Weg eines Magiers seine Elementarkräfte zu entfesseln, drei Runen in einer bestimmten Zeit nachzuzeichnen. Übermalt der Magier die Ränder der Rune, so geht die Beschwörung fehl. Priester der Götter legen Runenkarten und die Gnade des Gottes entscheidet wie viel Zeit der Priester für sein „Gebet“ zur Verfügung hat.

ÜBER DIE PFAD:

In „The Legend of Nighthawk“ wählen die Spieler zwischen unterschiedlichen Pfaden. Diese entsprechen Klassen in anderen Rollenspielen. In den fünf „Basispfaden“ Krieger, Dieb, Priester, Magier und Barde eignen sich die Charaktere die unterschiedlichsten Fertigkeiten an. Beim Erreichen der fünften Charakterstufe können die Charaktere entweder in ihrem Pfad weiter bis zur Meisterschaft gehen, oder – falls sie entsprechende Fertigkeiten erworben haben – auch in andere „Zwischenpfade“, sogenannte höhere Pfade wechseln. Höhere Pfade sind beispielsweise der Pfad des Paladins, des Beschwörers oder des Schattenkriegers.

JETZT UND DIE ZUKUNFT:

Vor etwa zwei Monaten habe ich den Spielerband zu „The Legend of Nighthawk“ fertiggestellt. Der Untertitel des Bandes lautet „Das Buch der Helden“

Mehr Bilder findet ihr unter: <http://www.elfwood.com/~fiach>

Der Zahn des kalten Gottes

EINE KURZGESCHICHTE IN DER WELT ION, DER WELT ZU „THE LEGEND OF NIGHTHAWK“

TEXT UND ILLUSTRATION: THOMAS ANLAUF

I

Der junge Jujin hob den grünen Apfel, von dem ein angenehm säuerlicher Geruch ausging, vor seine Augen und bewunderte das Licht der noch frühen Morgensonne, das die glatte Schale aufblitzen lies. Der Apfel war die erste Beute dieses Tages gewesen – nichts Besonderes – dennoch freute sich der junge Dieb, denn in letzter Zeit achteten die Händler auf dem Marktplatz von Parapolis immer genauer auf ihre Waren. Zudem hatten die Händler den Stadtrat dazu bewegt, die Stadtwachen auf dem Marktplatz zu verdoppeln. Die Warenvelfalt auf dem Markt war zurückgegangen und durch die Androhung einiger Kaufleute, sich ebenfalls aus dem Geschäft in Parapolis zurückziehen, befürchteten viele der Ratsmitglieder, dass der Wohlstand der Stadt gefährdet sein könnte.

Das ganze Gezänk der Stadtväter interessierte Hasabi wenig. Als Dieb war er nur ein kleiner Fisch in einem großen Meer voll riesiger Haie. Er stahl nur, um sich am Leben zu erhalten. Hier mal ein Brot, da mal ein Messer, das er dann wieder gegen sauberes Wasser oder etwas Essbares eintauschte. Seine geschickten Finger waren es nicht, die die Händler und den Stadtrat so zum Schnauben brachten.

Während Hasabi den Apfel genüsslich verspeiste, schweifte sein Blick über das Treiben auf dem Marktplatz von Parapolis. Der Markt der Stadt war in drei Ebenen aufgeteilt, die durch breite Treppen miteinander verbunden waren. Die oberste und die unterste Ebene verliefen nach außen hin in verwinkelte Gassen, in denen gerade ebenfalls Stände errichtet wurden. Von seinem erhöhten Standort auf einer Mauer, die zwei alte Handelshäuser auf der mittleren Marktebene miteinander verband, hatte er eine hervorragende Aussicht. Langsam füllten sich die Straßen mit Menschen. Auf der untersten Ebene, deren angrenzende Hauptstraße zum Hafen herunterführte, gingen Mägde in braunen und grauen Gewändern durch die Reihen der Stände und begutachteten die Waren der Händler auf das Genaueste. Auf der mittleren schlenderten Krieger aus allen möglichen Ländern und ließen sich von den Händlern Bögen, Säbel und Rüstungen zeigen. Hier sah Hasabi sowohl schwarze Stammeskrieger aus den Steppen Nalshirs, braungebrannte und mit Fellen bedeckte Barbaren aus den nördlichen Ländern, als auch zahlreiche Vagabunden aus den Reichen Thaliens, die mit feisten Händlern um die Preise feilschten. Die Stände auf der obersten Ebene waren für die Edlen der Stadt. Hier standen die meisten Wachen und beschützten Goldschmiede und Edelsteinhändler vor Langfingern. Auf dieser Ebene traute sich Hasabi nicht zu stehlen, dort hatte er schon zu viele gute Diebe ihre Hand verlieren sehen. Die einzige Möglichkeit an die oben angebotenen Kostbarkeiten zu gelangen, so wusste der Junge, war, denjenigen, die von dort kamen, leise zu folgen und dann auf seine Chance zu warten. Als Hasabis Blick noch einmal über die oberste Ebene glitt, bemerk-

te er, dass sich eine große hagere Gestalt in einem braunen Kapuzenumhang, mit schnellen Schritten zur nach unten führende Treppe aufmachte. Die am Treppenabsatz postierten Stadtwachen schienen sich böse Blicke zuzuwerfen als die hagere Gestalt auf sie zukam, machten aber keine Anstalten, sich ihr in den Weg zu stellen. Als die Gestalt auf die oberen breiten Stufen trat, blieb sie kurz stehen und blickte suchend über das Markttreiben auf der mittleren Ebene. Dann ging sie die Treppe ganz hinunter und das Braun ihres Mantels vermischte sich mit den Farben des Markttreibens. Lächelnd, da er ein neues, viel versprechendes Ziel vor Augen hatte, schluckte der Junge die letzten Bissen des schmackhaften saftigen Apfels hastig herunter.

Hasabi kicherte und lies den Apfelkrotzen auf den Kopf einer vorübergehenden fetten Frau fallen, die sich wild schimpfend zur Mauer hin drehte, dort aber niemanden mehr vorfand, was ihr Schimpfen nur noch lauter werden ließ. Der Junge war auf der anderen Seite der Mauer heruntergeklettert und zwängte sich durch ein Loch in der Mauer, das durch einen schmalen Tunnel mit dem Marktplatz verbunden war. Der Tunnel mündete in eine kleine Öffnung neben der Treppe, die die unteren beiden Ebenen miteinander verband. Nur wenige waren so schmal und geschmeidig gebaut, dass sie sich so mühelos wie Hasabi hindurchschlängeln konnten. Hasabi strich sich beim Aufstehen den Staub von der dunklen Tunika und legte sich seinen langen gebundenen schwarzen Zopf wieder auf den Rücken. Dann bewegte er sich unauffällig, aber doch zielstrebig in die Richtung, in der er die verhüllte Gestalt aus den Augen verloren hatte. Auf dem Weg durch die wabernde, schwitzende und unablässig schwätzende Menschenmenge, die Hasabi oft wie ein großes stinkendes Tier aus Schleim vorkam, das seine Eingeweide außen trug und bellende Laute von sich gab, begegnete er auch der fetten Frau, die seinen Apfel an den Kopf bekommen hatte und sich noch immer kopfschüttelnd bei einer anderen – nicht minder fetten – Frau über den Vorfall beklagte, was Hasabi ein neuerliches verborgenes Kichern entlockte.

Nachdem er seine Füße auf die mittlere Ebene gesetzt hatte dauerte es nicht mehr allzu lange, bis er den braunen Mantel, nachdem er Ausschau hielt, entdeckte. Hasabi erkannte, dass sich der Verhüllte auf direktem Weg zur untersten Ebene befand. Der Junge stellte sich kurz an einen Stand, an dem ein Händler verschiedene Öle anbot, um nicht vom Verhüllten gesehen zu werden. Der Händler gab einen zischenden Laut von sich, als er den Jungen sah und wedelte mit seiner fetten Hand, was aussah, als wolle er eine garstige Schmeißfliege von seiner Knollennase vertreiben. Hasabi schenkte dem unwirschen Händler ein kurzes neckisches Grinsen, drehte sich dann blitzschnell um und verfolgte die hin und wieder zwischen den Menschen auftauchende braune Kapuze. Auf der untersten Ebene, auf der an diesem Tag noch am wenigsten Los war, konnte Hasabi sich ein besseres Bild

von seinem Opfer machen. Obwohl die Stiefel, die hin und wieder unter dem ausladenden Mantel aufblitzten, wirklich einem Edlen zu gehören schienen, bewegte sich diese Gestalt anders als alle Edlen, die Hasabi bis jetzt gesehen und bestohlen hatte. Der Vermummte bewegte sich nicht wie einer dieser hochnäsigen Fatzken oder plumpen Geldsäcke. Obwohl er anscheinend nicht gerade bedacht darauf war, ungesehen zu bleiben, bewegte er sich eher wie ein sehr geschickter Dieb. Hasabi wusste, dass er vorsichtig sein musste, wenn er dieser Gestalt etwas entreißen wollte. Der junge Jujin war jedoch zu entschlossen, um auf seine innere Unruhe zu hören. Hasabi musste sich nun beeilen, da sich der Verhüllte langsam aber sicher dem Ende des Marktplatzes näherte, wo immer weniger Menschen waren. Würde der Fremde in eine unbelebte Straße einbiegen, würde es für Hasabi schwieriger sein, einem aufmerksamen Mann etwas aus dem Gürtel zu ziehen. Hasabi näherte sich auf leisen Sohlen seinem Opfer, blickte sich noch einmal in alle Richtungen um, und griff dann mit einer blitzschnellen Bewegung unter den braunen Mantel. Er spürte kalten Stahl am Gürtel und musste blinzeln, als er in einer ebenso schnellen Bewegung einen reichlich mit Edelsteinen besetzten Dolch hervorzog. Volltreffer! Gerade in dem Augenblick, als sich Hasabi freudig erregt umdrehen wollte, spürte er eine eiskalte Berührung. Sein erschrecktes Stöhnen, als er die weiße, von dunkelblauen Adern durchzogene Hand sah, die sich um sein Handgelenk gelegt hatte, wurde von einer weiteren ebenso kalten Hand erstickt, die sich über seinen Mund schloss. Noch benommen vom gerade erlittenen Schock konnte sich Hasabi nicht wehren, als ihn die Gestalt mit ungeheurer Schnelligkeit in eine dunkle Seitenstraße zertrte.

„Seit wie vielen Jahren lebst Du schon wie eine Ratte?“ fragte der Verhüllte mit einer seltsam hohlen Stimme in gebrochenem Leukon. Hasabi, der jetzt mit dem Rücken zur verhüllten Gestalt stand, konnte nicht antworten, obwohl die eiskalte Hand schon von seinem Mund geglitten war. Er hörte sein eigenes angsterfülltes viel zu schnelles Atmen und kalter Schweiß rann über seine hohe glatt geschabte Stirn. Hasabi wurde von der schmalen aber kräftigen Hand des Verhüllten umgedreht. Aus dem schwarzen Schatten der Kapuze blitzen ihm zwei pupillenlose Augen an. Er wusste, dass dies kein Edler aus der Stadt war – es war wahrscheinlich nicht einmal ein Mensch. Hasabi, der als Waise sein ganzes Leben in der Gosse dieser Stadt verbracht hatte, wusste nicht viel über die Welt und es interessierte ihn eigentlich auch nicht.

„Du bist geschickt, allerdings musst du dir in Zukunft deine Kunden besser aussuchen.“, säuselte die Gestalt:

„Diese fetten, behäbigen Menschenhändler wären ein besseres Ziel für Dich!“ Mechanisch gab Hasabi dem Fremden ein schnelles Nicken zu erkennen.

„Außerdem“, sprach der Fremde weiter und ließ dabei Hasabis Handgelenk los, „gibt es einträglichere Opfer als mich!“.

Bei diesen Worten öffnete der Fremde seinen Mantel und gab eine weiß-bläuliche Robe preis. Am Gürtel hingen einige Beutel, die allerdings keine Schätze sondern eher Nahrung und irgendwelche fremdartigen Kräuter zu enthalten schienen.

„Der Dolch ist mein einziges kostbares Stück. Er würde dir sicherlich eine ganze Menge einbringen, wenn du ihn hier verkaufen würdest.“.

Wieder nickte Hasabi beiläufig, konnte seinen Blick jedoch nicht von den durchdringenden gelben Augen abwenden.

„Ich kann dir diesen Dolch nicht geben.“, sprach der Fremde:

„Jedenfalls nicht, ohne dass Du etwas für mich tust!“.

„Was?“ stotterte Hasabi und blickte den Dolch an, den er die ganze

Zeit über fest in der Hand gehalten hatte. Obwohl er nicht wusste warum, reichte Hasabi den Dolch an seinen Besitzer zurück.

„Wer seid ihr?“ wagte sich Hasabi zu fragen.

„Oh, entschuldige, dass ich mich dir noch nicht vorgestellt habe. Ich bin Calvaron, und ich komme aus Korilion.“ Bei diesen Worten nahm der Fremde seine Kapuze ab.

In ein so eigenartiges Gesicht hatte Hasabi noch nie geblickt. Die gelben Augen lagen in tiefen Höhlen eines blassen fast weißen Gesichtes. An den Seiten verliefen wie auf seinen Händen dunkelblaue Adern wie Risse nach einem Erdbeben. Am Erstaunlichsten jedoch waren für Hasabi die fürchterlich langen, oben spitz zulaufenden, Ohren, die aus den langen, teilweise zu dünnen Zöpfen gebundenen Haaren herausstachen.

„Ihr seid kein Mensch ...“, entfuhr es Hasabi, als er die gar nicht so unfreundlichen Züge des Fremden betrachtete.

„Nein, ich bin ein Alwe, um genauer zu sein, ein Alwonei. Wir leben im Norden, und nur wenige wagen sich so weit in den Süden wie ich.“.

„Ich hörte einmal eine Geschichte von einem Mann, in der Alwen vorkamen, aber ich dachte das wären nur Märchen ...“.

„Einige meiner Leute halten die Leukon für Märchenwesen, weil sie ihre kalte Heimat niemals verlassen haben!“.

Bei diesen Worten huschte ein Lächeln über die schmalen Lippen des Alwen, was ihn für Hasabi gar nicht mehr so gefährlich erscheinen ließ.

„Ich habe diese Stadt noch nie verlassen und kenne außer den missmutigen Schraten aus den Bergen, die hier manchmal über den Markt humpeln, keine anderen Völker außer uns Menschen!“.

„Irgendwann wirst du sicherlich eine Reise machen und erstaunt sein über die Vielfalt unserer Welt.“.

„Ich kann nicht von hier weg!“, erklärte Hasabi: „Ich könnte mir niemals genug Proviant leisten, um eine längere Reise zu machen. In der Stadt finde ich gerade soviel, wie es mir zum Überleben reicht. Gerne würde ich diese Mauern hinter mir lassen, doch größere Diebstähle werden hier schlimm bestraft und ...“.

„Ich bin ein Priester, ein Diener der Götter und könnte Dir dabei helfen, von hier fort zu kommen. Die Gnade der Götter wird jedoch nur denen zuteil, die es sich verdienen. Weißt du was ich meine, mein Junge?“.

„Sie wollen sicher darauf hinaus, dass ich irgendetwas für sie tue, habe ich recht?“.

„Du bist klug, das gefällt mir!“, sprach Calvaron und gab dem jungen Jujin mit der Hand Zeichen, ihm tiefer in die Schatten der Nebenstraße zu folgen.

II

Der kalte Wind, der vom Meer herauf durch die verwinkelten Gasen Parapolis blies, erschien Lorik in dieser Nacht kälter als sonst. Mit seiner Hand tastete er über seine mächtige Brust. Sein Umhang aus Wolfsfell war weg. Er musste ihn irgendwo zwischen hier - wo immer das auch war - und der letzten Taverne, aus der man ihn rausgeprügelt hatte, verloren haben. Erschrocken fasste er an seinen Gürtel und stellte fest, dass sein Beutel voll Münzen noch da war. Erleichtert beschloss Lorik, dass das Geld noch für die nötige Wärme in einer der zahlreichen anderen Schenken ausreichen würde. Außerdem musste der Weg von hier zur nächsten Taverne kürzer sein als bis zur Gaststätte, wo er ein Zimmer hatte, denn er konnte sich nicht mehr an den Namen des Gasthauses erinnern. Lorik beschloss einfach dort aufzu-

wachen, wo er – natürlich nach einigen Vergnügungen – einschlief. Weiterhin beschloss er, dass dieser Ort nicht hier auf der Straße sein konnte, da ihm die Kälte der See wirklich unangenehm durch die Knochen fuhr. Lorik trieb sich nun schon einige Jahre in den Städten Thaliens umher und genoss sein Leben als Mann ohne Verpflichtungen. Früher war er ein raubeiniger Krieger gewesen, auf dessen Taten Osir, der Gott des Mutes und der Tapferkeit, stolz gewesen wäre. Vom früheren Glanz seiner Taten war nicht viel mehr als der immer kleiner werdende Sack klimpernder Münzen übrig.

In einiger Entfernung, etwas die Gasse hinauf, bemerkte Lorik, dass sich ein dünner verschwommener leuchtender Spalt stetig aufblähte und wieder zu seiner ursprünglichen Größe zusammenfiel. In seiner Fantasielosigkeit beschloss Lorik, dass es sich um eine Tür handeln musste, die geöffnet wurde und wieder zufiel. Wankend näherte er sich der Erscheinung und bellte einem der Schatten, der im Lichtschein erschien entgegen, er solle ihm die Türe aufhalten. Auf diese Weise gelangte Lorik, der sich, nachdem er versehentlich den Türpfosten geküsst und sich bei diesem entschuldigt hatte, in seiner ursprünglichen Annahme, es könne sich um eine Tür handeln, bestätigt fühlte, in ein warmes Haus.

„Ungewöhnlich!“, gluckste er, als er sich in dem großen Raum umschaute.

Kerzen erhellten einige Stuhlreihen vor einer großen Steintheke, auf der eine Art Buch lag. An den Wänden standen Regale, die mit Schriftrollen und Büchern angefüllt waren. Die Decke und Säulen waren mit seltsamen Zeichen geschmückt, die Lorik weder in seinem jetzigen, noch in nüchternem Zustand hätte entziffern können. Alles was er erkannte, war eine Abbildung einer Eule über der Theke, die ihm ein kräftiges Kichern entlockte.

„Hihi!“, rief der Barbar: „Also so ne bescheuerte Verzierung hab' ich ja noch nie gesehen! Naja, Hauptsache das Bier hier schmeckt!“, rief er lauthals und schlug einem der Schatten kräftig auf die Schulter.

„Wow!“, pffiff Lorik, als er drei in weiße Togen gewandete Frauen vor der Steintheke sah: „Aber die Bedienungen sind ganz schön heiß! Bringt mir und meinem schattigen Freund hier mal ein schmackhaftes Bierchen!“, grunzte er mehr als dass er sprach durch die Reihen der Menschen, die auf einmal laut anfangen miteinander zu schnattern.

Davon unbeeindruckt sah er sich weiter um und entdeckte am Eingang zwei große Wasserbecken. Lorik begrüßte die Möglichkeit, sich vor dem Trinken zu waschen, denn er erinnerte sich vage daran, dass nicht alle Getränke, die er in dieser Nacht zu sich genommen hatte, auch wirklich seine Kehle nur einmal durchquert hatten. Er beschloss, nicht das Wasser seinem Gesicht anzunähern, sondern sein Gesicht und fast seinen ganzen mächtigen Oberkörper tief in das kalte Wasser zu tunken. Als er unter Wasser seine Augen öffnete, sah er, das etwas bläulich funkelndes auf dem Grund des Beckens lag. Gerade als er nach dem Gegenstand greifen wollte, zerrten ihn starke Hände aus dem Becken.

„Lass dich hier nie mehr blicken, elender Wilder!“, rief man ihm nach, als man ihn unsanft aus der Tür warf.

Etwas misstrauisch und verstört blickte Lorik nach kurzer Zeit wieder auf und spuckte in die Richtung des Lichtspaltes. Als sein Blick danach getrübt auf eine weitere Lichterscheinung fiel, entglitt seinem Gesicht ein schiefes Lächeln.

Als Lorik am nächsten Tag mühsam ein Auge öffnete, bemerkte er, dass er in einem Bett lag, und dass eine Rothaarige ihren Kopf auf seine Brust gelegt hatte. Noch etwas benommen vom vielen Alkohol richtete er sich keuchend auf und stöhnte. Sein Kopf wollte am liebs-

ten sofort in tausend Stücke zerspringen. Die junge, gar nicht mal so hübsche Frau rollte sich auf dem Bett zusammen, als Lorik aufstand. Er hatte sich wohl in einem der vielen Gasthäuser volllaufen lassen und sich mit einem der Mädchen ein Zimmer genommen. Er erinnerte sich daran, dass er seinen Umhang verloren hatte. Sein Geldsäckchen lag auf dem kleinen Tisch neben dem Bett und hatte erneut etwas von seinem Gewicht eingebüßt. So wie es aussah, würde es allerdings noch für die Bezahlung des Zimmers ausreichen. Erst jetzt bemerkte er, dass ihm sein Hals irgendwie sonderbar nackt vorkam. Dann wurde es ihm plötzlich klar. Er hatte seinen Talisman verloren, den er an einer ledernen Schnur um seinen sehnigen Hals getragen hatte. Sein Blick fiel auf die Rothaarige. Mit einem zornigen Knurren entriss er der Frau die Bettdecke, worauf sie einen lauten Entsetzensschrei ausstieß.

„Wo ist mein Talisman!?!“, fauchte der Barbar die zitternde nackte Frau an.

Sie schüttelte nur benommen den runden Kopf.

„Mein Talisman!? Wo ist er? Hast Du Schlampe ihn mir gestohlen?“

Tränen rannen über die Wangen der jungen Frau, die keines der Worte des Barbaren verstand und ihre Nacktheit plötzlich vor dem vor Wut schäumenden Barbaren verbergen wollte. Lorik kam auf die junge Frau zu und legte seine mächtigen Hände um ihren zierlichen Hals und hob sie so aus dem Bett heraus.

„Ich frage dich nur einmal. Wo ist der Talisman, den ich gestern Abend trug, als ich in diese Taverne trat?“

Mehr quiekend als sprechend gab die Rothaarige nur spärliche Laute von sich:

„Ihr ... nichts ... Hals. Kein Talisman Nur ... Gold...!“

Lorik ließ die junge Frau auf das Bett zurückfallen, die sich sofort ihren nun wunden Hals rieb. Er hatte nicht vorgehabt sie zu töten, aber dieser Talisman bedeutete ihm sehr viel. Es war ein Talisman, den er schon einige Jahre trug. Er erinnerte ihn an seine wagemutigen Abenteuer mit seinen mächtigen Kampfgenossen. Doch nun schien er verloren und mit ihm der letzte Rest seiner Kriegerehre. Als er, so nackt wie er war, mit geschlossenen Augen dastand und über seine nun völlig überflüssig erscheinende Existenz nachsann, kam ihm plötzlich das Bild eines funkelnden blauen Gegenstandes in einem Wasserbecken in den Sinn. Er hatte seinen Talisman beim Waschen verloren. Und nun fiel ihm auch wieder ein, dass das in einer Schenke gewesen war, in der eine große hässliche Eule über dem Tresen hing. Er musste diese Schenke und damit seinen Talisman finden! Er zog sich rasch an und warf der Dirne einige seiner Goldmünzen aus seinem Beutel als Entschädigung zu und verließ rasch über eine knarrende Holzterrasse das kleine Zimmer. Unten erwartete ihn schon ein freundlich dreinblickender pausbäckiger alter Mann, der mehr Haare auf den Armen als auf dem Schädel zu haben schien. Die grünliche Schürze die er sich über seinen schwabbeligen Bauch gebunden hatte zeichnete ihn für Lorik als Gastwirt aus.

„Guten Morgen!“ grüßte der Alte und bemerkte schnell, dass in diesem Falle ein zu freundliches Benehmen auch keine gute Lösung sein würde.

„Sie haben ihr Zimmer heute Nacht schon bezahlt. Ich wünsche Ihnen noch einen angenehmen Tag!“

„Jaja, ich suche eine Taverne ...“, brummte Lorik misstrauisch.

„Tavernen gibt's viele in Parapolis.“ merkte der Alte an, „kennen Sie vielleicht den Namen, der außen auf dem Schild steht?“

„Nein, ich weiß nur, dass da eine Verzierung mit einer Eule über

dem Tresen hing!“.

„Eine Eule? Mmh, nein, tut mir leid, ich kenne keine Taverne, in der man so was findet, tut mir leid, ... allerdings kenne ich auch nicht alle meine Konkurrenten!“.

Missmutiger als zuvor wankte Lorik auf die Straße. Das Sonnenlicht stach ihm in die Augen und schickte ihm eine neue Schmerzenswelle durch die Schläfen. Einen Fluch auf Alun, den Gott des Lichtes, ausstoßend, erhob er seine Hand gen Himmel und erstarrte plötzlich, als er einige Meter über sich genau so eine Eule erspähte, wie er sie in Erinnerung hatte.

III

Gebückt schlich sich der Junge zielstrebig durch die schattigen Nebenstraßen Parapolis. Die Morgensonne lugte gerade über die flachen Dächer der Hafenstadt.

Er hatte schon mehrere kleinere Aufgaben für andere Schurken in der Stadt erledigt, doch dieser Auftrag war anders. Calvaron war ein Priester, einer der ihn aus dem Elend seines miesen Lebens herausholen konnte, das spürte Hasabi. Deshalb würde er all seine Fähigkeiten, die er sich im Laufe seines noch jungen Lebens angeeignet hatte, einsetzen, um den Auftrag erfolgreich auszuführen.

Calvaron hatte ihm erzählt, dass er ein Geheimbote seines Volkes und auf der Suche nach einer uralten Reliquie sei. Diese Reliquie sei ein blau-weiß glänzender Drachenzahn, ein geheiligtes Symbol der Göttin Nivie und vor Jahren von einem Barbaren namens Lorik geraubt worden. Der alwische Priester hatte den Räuber bis in diese Stadt verfolgt. Laut Calvarons Beschreibung war Lorik ein fürchterlicher Krieger, mit mächtiger Brust und breiten Schultern. Hasabi kannte viele Gjölmar, die aus dem Norden nach Parapolis gekommen waren um hier als Matrosen auf einem der Handelsschiffe anzuheuern, auf die diese Beschreibung zugetroffen wäre. Der geheimnisvolle Alwe hatte Hasabi erzählt, dass man den Wilden an einer schwarz-roten Tätowierung erkennen könne, die sein halbes Gesicht und seine Brust bedecke.

Hasabi hatte sich bei einigen seiner Quellen, also Herumtreibern, wie er selbst einer war, erkundigt. Trishon, der einarmige Schlossknacker aus dem Hafenviertel, glaubte sich an einen Mann mit einer solchen Tätowierung erinnern zu können. Er beschrieb Hasabi die Schenke, in der er den Barbaren gesehen zu haben glaubte. Dort hatte Hasabi von einem alten Seebär erfahren, dass sich der Wilde, der wirklich Lorik zu heißen schien, bachts häufig durch sämtliche Schenken des Hafenviertels soff. Nun war er dabei eben diese Spelunken nacheinander abzuklappern, um zu überprüfen, ob der Barbar in einer der vielen Tavernen mit Gästezimmern übernachtet hatte.

In der letzten Gaststätte, einer kleinen Holzstube auf deren Schild „Zum lächelnden Hecht“ stand, hatte man ihm erzählt, dass man in der vergangenen Nacht einen stockbesoffenen Wilden, der Streit anfangen wollte auf die Straße geworfen hatte. Hasabi beschloss die Gaststätten in der Nähe zu erkunden, weit konnte Lorik, falls er wirklich so besoffen gewesen war nicht gekommen sein.

Als Hasabi in der Ferne, die Straße hinauf sein nächstes Ziel, eine teures Gasthaus namens „Goldesel“ erspähte, huschte er hinter die Marmorsäule eines Gebäudes, um nicht von der heraustretenden Person gesehen zu werden. Vorsichtig lugte er um die Säule herum und erkannte, dass er Lorik gefunden hatte. Er starrte zum Giebel eines Skia-Tempels, auf der eine hervorragend gemeißelte weiße Eule aus Marmor saß. Die Tätowierung die der Barbar trug lies den mächtigen Körper des wilden Nordmannes noch erschreckender erscheinen, als er in Anbetracht seiner Muskeln sowieso schon war. Seine

langen braune Mähne hing ihm bis auf seine breiten Schultern. Außer einer ausgemergelten ledernen Hose, an der ein kleiner Geldbeutel hing und einigen Fellstiefeln in noch schlimmerem Zustand trug er offensichtlich nichts bei sich. Von dem Drachenzahn war keine Spur.

Zielstrebig schritt der mächtige Barbar auf die Tür des Tempels, der der Göttin der Weisheit und des Wissens geweiht war, zu. Sein heftiges Rütteln an der mit Eisen beschlagenen Tür zeigte ihm, dass die Tür ganz offensichtlich verschlossen war und er sie nicht aufbrechen konnte. Interessiert sah Hasabi, dass der Barbar ganz offensichtlich nach einem Weg suchte, um in den Tempel zu gelangen.

„Was will dieser schwankende Riese in dem Tempel?“ fragte sich Hasabi: „Sicherlich ist er kein Anhänger Skias, die all das verkörpert, was dieser Wilde gerade nicht ist!“

Erstaunt sah der junge Dieb, wie sich der unbeholfene Barbar an einem Holzgerüst, an dem eine Kletterpflanze emporwuchs, hochzog. Als Lorik oben angekommen war schaute er sich noch einmal flüchtig um, bevor er das bunte Fenster unter dem Dach eintrat. Das laute Splittern des Glases lies Hasabi zusammensucken.

„Was für ein Trottel!“ dachte sich Hasabi und war sich sicher, dass der Wilde mit dem Lärm die ganze Straße geweckt hatte. Nervös blickte sich Hasabi in der Gasse um und entdeckte wenig später einen wild schimpfenden Priester in weißer fliegender Robe. Hinter ihm tauchten drei Stadtwachen auf, die ihre Breitschwerter gezogen hatten. In ihren Gesichtern las Hasabi Erstaunen. Wahrscheinlich fragten sie sich, warum der Priester schon so früh am morgen drei von ihnen von ihren Posten abziehen musste.

Der Priester schloss mit einem großen eisernen Schlüssel die Tür des Tempels auf. Laut schnaubend riss er den großen Holzflügel zur Seite, entzündete mit einem Feuerstein eine Fackel und eilte mit zwei der Wachen in die Dunkelheit. Die dritte Stadtwache blieb vor der Tür stehen und blickte sich gelangweilt auf dem Platz vor dem Tempel um. Hasabi war gut versteckt und die müden Augen des Wächters übersahen ihn.

„Diese verdammten Kinder!“ hörte Hasabi den erbosten Priester rufen: „Das ist nun schon das dritte Mal in diesem Jahr, dass sie unsere Scheiben einwerfen!“

Hasabi musste sich ein Kichern verkneifen. Er hörte, wie der Priester nicht weniger aufgeregt innen mit den beiden Stadtwachen sprach, die in der Dunkelheit wahrscheinlich nach einem Stein suchten.

Plötzlich kam Lorik mit einer enormen Geschwindigkeit aus der Tür gestürmt und schickte den Wächter mit einem einzigen gewaltigen Nackenschlag ins Reich der Träume. Der Barbar musste sich im Dunkeln vor dem Priester und den Stadtwachen versteckt haben.

Blitzschnell krallte sich der Barbar das Schwert der bewusstlosen Wache, noch bevor dieser auf den Boden fallen konnte. Danach rannte der Wilde so schnell er konnte die Straße in Richtung Hafen hinunter. Hasabi verschwand hinter dem Haus auf der anderen Straßenseite des Tempelplatzes und folgte der engen Parallelstraße, die ebenfalls zum Hafen führte. Vom Tempelplatz hörte er noch die Stimme des Priesters, der die Stadtwachen anschrie, sie sollten den Einbrecher verfolgen.

Nach einiger Zeit verlangsamte Hasabi seine Schritte und wollte sich gerade eingestehen, dass er die Spur des Barbaren verloren hatte, als er ein Keuchen in einer der Seitengasse hörte. Langsam schlich sich Hasabi zur Hausecke und blickte mit einem Auge in die Straße. Lorik lehnte sich, sichtlich von seinem Sprint geschafft mit dem gestohlenen Schwert in der Hand, an der Hauswand. Er hatte die Augen geschlossen und atmete schwer. Hasabi vermutete, dass

das ausschweifende Leben in der Stadt der Ausdauer des Barbaren nicht gerade zuträglich gewesen war. Als der junge Dieb näher hinsah, erkannte er, dass Lorik nun ein Lederband um den muskulösen Hals trug, an dem ein wunderschön funkelnder Gegenstand hing. Das musste die Reliquie sein! Aber wie sollte Hasabi an diese herankommen? Er hatte gesehen, wie leicht der Krieger die Stadtwache niedergeschlagen hatte und jetzt trug er ja auch noch ein Schwert. Lorik öffnete die Augen und schien erst jetzt zu bemerken, dass er ein Schwert in der Hand hielt. Hasabi konnte ein Funkeln in den Augen des Kriegers sehen, als dieser seinen Blick über die Schwertklinge hin zum Himmel richtete.

Hasabi musste seinen nächsten Schritt genau planen, dieser Mann war sehr gefährlich, das spürte er. Der Dieb lehnte sich an die Hauswand um über sein Vorgehen nachzudenken und kratzte sich dabei beiläufig an seinem Handrücken auf das der Alwe Calvaron ihm ein hübsches Symbol gemalt hatte. Calvaron hatte ihm erzählt, es sei ein Schutzsymbol seiner Göttin, der Frosthirtin, Nivie, die ihn beschützen würde. Jetzt juckte ihn die Farbe auf seiner Haut und schien auch nicht mehr weg zu gehen.

Als er Geräusche aus der Seitenstraße hörte, vergaß er seine Hand. Der Barbar hatte das Schwert der Stadtwache in ein braunes Leinentuch gehüllt, das er irgendwo in der Straße gefunden haben musste. Mit einem weiteren Lederriemen verschnürte er es zu einem festen Paket und verließ aufrechten Schrittes die Seitenstraße in der entgegengesetzten Richtung. Auf leisen Sohlen folgte Hasabi dem Barbaren und blieb immer ein gutes Stück zurück. Lorik nahm die Straße, die hinab zum Hafen und auf der anderen Seite zum Marktplatz führte, wo er gestern zum ersten Mal Calvaron begegnet war. Auf dem Markt blieb der Barbar an einigen Ständen stehen und lies sich Pökelfleisch, Zwiback und Wein geben, was er mit klingender Münze aus seinem Beutel bezahlte. Hasabi erkannte, was der Barbar vor hatte

– er wollte die Stadt verlassen. Das war der Zeitpunkt, den Alwenpriester aufzusuchen. Er musste dem heiligen Mann erzählen, dass sich der Wilde mit der Reliquie aus dem Staub machen wollte.

Hasabi blickte sich auf der untersten Ebene des Marktes um und fand nach kurzer Zeit, was er suchte. Zwischen zwei Obstständen kauerte eine in dunkelbraune Tücher gehüllte Gestalt. Das war Jock, einer von Hasabis Quellen und einer seiner besten Freunde im Marktviertel. Heimlich gesellte sich Hasabi zu seinem versteckten Freund zwischen die Marktstände.

„Hallo, Hasabi! Was machst du denn hier?“ fragte Jock seinen Freund.

„Ich hab’ nen Auftrag, was ziemlich Großes ... ich brauche deine Hilfe!“

„Moment ...“, unterbrach der dürre Jock seinen Freund mit erhobener Hand.

„Fünf Goldstücke!“ rief Hasabi da und brachte damit Jock zum Schweigen. „Siehst du diesen Wilden da hinten?“

„Du meinst den tätowierten Gorilla?“

„Ja, genau den. Du musst ihn für mich beschatten.“

Jock nickte seinem jungen Freund zu.

„Und dann?“ fragte er.

„Wir treffen uns bei Marktende am oberen Stadttor!“

Jock wartete einen Moment, bis Hasabi aus der Hafestraße verschwunden war, bis er aufstand und sich an die Verfolgung des Barbaren machte.

FORTSETZUNG FOLGT..

Rollenspiel 2.0

EIN INTERVIEW MIT ANDRÉ WIESLER ZUM ELEKTRONISCHEN MARKT

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

André Wiesler stammt aus Wuppertal und ist schon lange als Autor und Übersetzer tätig. Dem erfahrenen Rollenspieler wird er als Chefredakteur von *LodlanD* und dem Magazin *Envoyer* bekannt sein. Heute schreibt er *Das Schwarze Auge-Romane* und arbeitet an einigen Spielhilfen mit. Den begeisterten Fernreisenden *Deres* wird er vor allem als jener Entdecker bekannt sein, der zusammen mit Alex Spohr den neuen Kontinent *Uthuria* bearbeitet.

Seit einer Weile ist er auch Marketingleiter bei *Ulisses Spiele* und damit im Zentrum des Einstiegs des Verlags in den PDF-Markt. Als Online-Magazin haben wir natürlich ein ureigenes Interesse an diesem Medium und haben André ein paar Fragen dazu gestellt. Dabei sind einige interessante Erklärungen herausgekommen, die uns zumindest überrascht haben.

LARS-HENDRIK: Was hat euch dazu bewogen, in den PDF-Markt einzusteigen?

ANDRÉ: Ich will jetzt nicht so weit gehen, zu sagen, dass PDFs die ganze Zukunft sind, aber sie sind auch im Rollenspiel eine praktische und kostengünstige Ergänzung für Spieler und Spielleiter. Durch ihre Servicemöglichkeiten und ihre Updatefähigkeit bieten sie einen schönen Mehrnutzen. Da war uns schon relativ schnell klar, dass auch wir PDFs mitliefern wollten. Und seit die technischen Schwierigkeiten weitgehend aus dem Weg geräumt sind, erweitern wir unser Angebot stetig.

LARS-HENDRIK: Inwiefern seht ihr digitale und gedruckte Medien als Konkurrenzprodukte? Ergänzen sie sich eher oder erwartet ihr, dass die meisten Kunden nur eine von beiden Versionen kaufen werden?

ANDRÉ: Das kommt sicher darauf an, wie technisch versiert der Einzelne ist. Für manchen ist nur ein gedrucktes Regelwerk ein echtes Regelwerk, andere nehmen zum Nachschlagen das PDF auf ihrem Tab oder Smartphone mit, wieder andere kaufen gleich nur das PDF. Im Moment ist das Feld da sehr gemischt, und das wird wohl auch noch eine ganze Weile so bleiben.

LARS-HENDRIK: Wie funktioniert die Preisgestaltung solcher Produkte? Zieht ihr bloß die Druckkosten ab oder wie kommen die Zahlen zustande?

ANDRÉ: Die Preisgestaltung ist wie bei allen unseren Produkten eine recht komplexe Mischung aus zahlreichen Faktoren. Grundsätzlich ist das Umwandeln einer Druckvorlage in ein Online-PDF leider nicht ansatzweise so einfach, wie man meinen könnte. Bis aus einer für den Druck optimierten Datei ein gut nutzbares PDF mit verlinktem Inhaltsverzeichnis geworden ist, fließt eine Menge Arbeit hinein und auch die Infrastruktur für die Verteilung und Abrechnung der PDFs gibt es nicht umsonst.

LARS-HENDRIK: Gedruckte Werke sind bekanntermaßen preisgebunden – digitale Produkte dagegen nicht. Werden sich die Preise der PDFs mit der Zeit ändern, beispielsweise nach einigen Jahren sinken,

oder ansteigen, wenn die gedruckten Exemplare abverkauft sind.

ANDRÉ: Wie die Preisentwicklung unserer PDFs in der Zukunft aussieht, kann ich leider nicht vorhersagen. Wie oben erwähnt sind die Faktoren, die darauf einwirken, mannigfaltig und jeweils eigenen Entwicklungen unterzogen.

LARS-HENDRIK: Erwartet ihr Schwierigkeiten wegen illegaler Kopien? *WotC* beispielsweise scheint da ja sehr schwarz zu sehen.

ANDRÉ: Die illegalen Kopien sind bereits im Netz, hier etwas anderes zu vermuten, wäre naiv. Es gibt leider immer wieder Personen mit krimineller Energie, die unsere Bücher einscannen und in Tauschbörsen anbieten. Wir sind aber zuversichtlich, dass unsere Spieler die Arbeit und kreative Leistung der Autoren und Autorinnen, der Redaktion und Setzer würdigen und bereit sind, einen angemessenen Preis dafür zu zahlen. Darum haben wir ja von Anfang an auf DRM bei unseren PDFs verzichtet. Raubkopien sind natürlich auch für uns ein Thema, aber der ehrliche Kunde – und zu denen gehört meiner Einschätzung nach der allergrößte Teil der Rollenspieler – wird die richtige Wahl treffen, um sein Hobby auch weiterhin am Leben zu halten.

LARS-HENDRIK: Digitale Daten sind jederzeit veränderbar. Plant ihr fortlaufende Errata oder sollen die Werke jederzeit identisch mit ihrem gedruckten Partner sein? Was sagt ihr zu der Befürchtung, die Qualität der Produkte könnte sinken, weil man jederzeit nachbessern kann?

ANDRÉ: Wir haben bereits bei einigen PDF-Ausgaben Errata eingepflegt und werden das auch weiterhin in unregelmäßigen Abständen tun. Das ist ja einer der Vorteile der PDFs, den wir auch nutzen wollen. Wir gehen aber niemals mit der Einstellung an ein Buch heran, dass man es ja nachher im PDF noch ausbessern kann.

LARS-HENDRIK: Wo wir gerade bei Unterschieden zwischen digitalem und gedrucktem Produkt sind: Werdet ihr auch Reintextversionen für eBook-Reader anbieten oder bleibt ihr bei ausschließlich illustrierten PDFs? Werdet ihr PDFs farbig gestalten, auch wenn die Bücher in Graustufen gedruckt werden?

ANDRÉ: Die Quellenbücher und Abenteuer werden auf absehbare Zeit wegen ihres aufwendigen Layouts auch weiterhin als PDF angeboten werden. Bücher in Graustufen nachträglich zu „Färben“ würde soviel Arbeit machen, dass wir dann vermutlich den Preis der PDFs erhöhen müssten. Das möchten wir vermeiden.

LARS-HENDRIK: Was bevorzugst du persönlich: Papier oder Bildschirm?

ANDRÉ: Das ist sehr unterschiedlich. Bei Romanen ist mir mittlerweile beides gleich lieb, Kommentierungen mache ich lieber in digitaler Form, da es praktisch ist, wenn ich korrigiere, drucke ich meistens noch aus, weil ich dann einen anderen Blick für Fehler habe, als auf dem Bildschirm. Regelwerk bevorzuge ich zum ersten Lesen als Druckwerk und im Spiel digital.

Suchrätsel

Im folgenden Buchstabengitter finden sich einundzwanzig Rollenspielbegriffe.

Horizontal (von links nach rechts) acht Begriffe zu *Hollow Earth Expedition*, vertikal (von oben nach unten) acht Begriffe zu *Dungeons and Dragons* und diagonal (von links oben nach rechts unten) fünf Begriffe zu *Cthulhu* (also, mindestens fünf, wer weiß wie viele Große Alte der Zufallsalgorithmus erzeugt hat?).

Umlaute Ä, Ö, Ü werden AE, OE, UE geschrieben und ß als SS. Die Begriffe sind nach Möglichkeit deutsch, müssen sie aber nicht. Abkürzungen kommen nicht vor. Dafür jedoch zusammengesetzte Wörter, so dass es sich lohnt, zu schauen, ob der gefundene Begriff nicht noch länger ist, als man dachte.

```

S M D J M E T A Z K H T L H R F I Z H J V B S J F
J E P S S N Z T I O H G D I N O S A U R I E R V L
C R G I X S U H E Q P J R K A N L E L K Y T R J P
P U L P N X F D U Q E R O N N R G H G Q A R D U K
W E O R H Y L S M D U L W L N F Z I K J X A Q A D
D S Q E C H F Y T D S O V S U X J G H L I C X F T
V T E R R A A R C A N U M V X O Q K X J E H M E E
E U D S H W L P N C B P Z I K H N E L M I T F G G
F N A Z I S V A J E S I B E G Y I I Q E D E V R E
Q G Y M P M P T Z Y A B L S K O G T R B F R J E V
P S E A I R D K Z I R Q A I P E J M K H D C U Y Q
X K I J R J V X U R F D U B T F R S A Q C H Q H Z
F L A T Z L D S A Y P V C E E A I D I N U O B A F
B A C G M M A I K D C H X Z V R E V G A J B N W C
S S K Y C S N T H B S J N Q K B E T H U L E K K R
X S A Q I B J M H W N V Q B G D D Y S G T M Z Y C
T E X U L K O P V O S F Y Z U R A D J W I Y K F C
B P Y B L O T D L K T A B W A A E V U L U H L I C
A T M L I N V F H Y H E P H B C W C Y G A R C U H
M Y N I T I G E B N A R P A V H L W C J K V F V T
S W T I H U U A C Q B U H W A E A U W D N D O E D
M L H Y I S P U C R G N B G L Z S I R V U L K G Z
D D U E D B R Q V F A U T S T I L P U N K T O K R
Z F D D F B C R B X Q F I Z A U B O Y F O Y H Y G
Q Z Y M W M U B I Q U I T Y T M M S U A A C W V C

```