

10: ROLLENSPIEL



PHANTAST



Inhalt

Beiträge

Pen & Paper - Eine Einführung von André Skora und Ingo Schulze	5
Andergast Abenteuer: Ein DSA Erfahrungsbericht von Nadja Mozdzen	10
Vampire - Ein Artikel von Markus Drevermann	16
Degeneration - Ein Artikel von Judith Gor	24
Fantasy spielen, Fantasy schreiben von Oliver Plaschka	28
Final Fantasy XV - Ein Ausblick von Judith Gor	46
Cosplay - Gestalt gewordene Phantasie	52
Interview LARP	66
Interview R. A. Salvatore	73

Rezensionen

Blutgeboren von Nathan Long	31
Dungeons & Dragons - Drizzt Sammelband 1 von R. A. Salvatore	34
God of War II von Robert E. Vardemann	36
Dragon Age - Dark Fantasy Roleplaying	38

Kurzgeschichte

Deadline von Sven Klöpping	79
-----------------------------------	----

Bildquellen

Impressum	90
------------------	----

Vorwort

Die „Jubiläumsausgabe“ 10 des PHANTAST sollte eigentlich schon vor zwei Monaten erscheinen. Wie das (Arbeits-)Leben so spielt, kam es anders und so erblickt die Rollenspiel-Ausgabe erst im Dezember das Licht der Welt.

Fast zeitlich mit dieser Ausgabe erscheint die **PHANTAST Sondernummer 3** mit einer riesigen Anzahl von Abenteuern verschiedenster Rollenspielsysteme sowie einer Kurzgeschichte des Autors Tom Daut!

Ebenso findet in der Sonderausgabe wieder ein tolles Gewinnspiel statt. Natürlich ist auch diese Ausgabe kostenlos herunterladbar - ihr findet sie wie immer unter **fictionfantasy.de/phantast**

Einige haben schon nach der 2013er Ausgabe des **Jahrbuches des PHANTAST** gefragt - und wir fragen konkret zurück: Wollt

ihr denn ein Jahrbuch?`Denn die Ausgabe 2012 stieß auf nicht allzu großes Interesse und von der - im Vergleich zur 2011er Ausgabe - kleineren Stückzahl sind immer noch etliche bei uns im Keller.

Das Jahrbuch anzufertigen ist immens viel Arbeit - und wir verbrauchen dafür ein gutes Stück unserer Lebenszeit. Finanziell lohnt sich das Buch absolut nicht - wir sind froh, den kleinen Gewinn der 2011er Ausgabe nun für die Verluste der 2012er Ausgabe verwenden zu können.

Wenn ihr also ganz konkret einen PHANTAST aus Papier und gebunden haben wollt, bitte ich Euch um eine möglichst verbindliche Aussage via E-Mail an uns. Wir schauen dann, ob wir uns in die Arbeit stürzen sollen, oder ob wir das bleiben lassen.

Von meiner Warte aus wäre das sehr schade, stellte das PHAN-

TAST-Jahrbuch 2011 doch den Grundstein meiner verlegerischen Arbeit dar.

Doch jetzt wünsche ich euch viel Vergnügen in die aktuelle Ausgabe unseres Magazines - das Thema „Rollenspiele“ hat uns schon länger umgetrieben. Dank der vielen Fotos, die wir für diesen PHANTAST benutzen dürfen, ist es wieder eine inhaltlich aber auch optisch sehr schöne Ausgabe geworden ...

Oder?

Schreibt uns:
phantast@fictionfantasy.de

Ad Astra

Jürgen Eglseer

JAHRBUCH 2012



PHANTAST

Das Jahrbuch 2012 des PHANTAST – wie immer prall gefüllt mit dem Bestem aus den Online-PHANTASTen des Jahres 2012, sowie viel Bonusmaterial:

- Rezensionen und Artikel
- Rückblicke auf das Jahr 2012
- illustriert von Norbert Reichinger und Maike Weber
- Novelle von Susanne Gerdom
- über 250 Seiten phantastischer Inhalt
- wie gewohnt, in einer broschierten Ausgabe und mit Sorgfalt gestaltet

Das Jahrbuch 2012 kostet 14 Euro (Innerhalb Deutschland portofreier Versand!)

Ein paar Exemplare sind noch übrig!
Bestellen einfach via Mail an
phantast@fictionfantasy.de

Pen & Paper-Rollenspiel - Eine Einführung

von André Skora und Ingo Schulze

Die nunmehr zehnte Ausgabe des PHANTAST widmet sich der Thematik „Rollenspiel“, darunter fällt das die wohl am häufigsten gespielte Variante des „Pen & Paper“-Rollenspiels. Da dieses Spielgenre eine so vielfältige Menge an Titeln und Genres anbietet, möchten wir diesen Leitartikel ein wenig splitten um einen genaueren Einblock zu gewähren.

Anfangen möchten wir mit „Was ist Rollenspiel?“. Anschließend sollen ein wenig die Themen „Entstehung, Geschichte des Pen & Paper-Rollenspiels“, gefolgt von einer kleinen Übersicht über deutschsprachige Einsteigersysteme. Den Abschluss bildet eine „Übersicht deutscher Verlage“.

Wir hoffen damit eure Neugier und Interesse an diesem Spielgenre zu wecken.

Was ist Pen & Paper Rollenspiel?

Pen & Paper Rollenspiel ist ein Mischung aus Gesellschaftsspiel, gepaart mit Improvisationstheater und einer Menge Vorstellungskraft. Das zu erlebende Abenteuer wird in der Regel durch einen moderierenden Spielleiter präsentiert. Dieser umschreibt dabei die wichtigsten Orte, Ereignisse und NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere). Die Mitspielenden erleben das von Spielleiter geschilderte Abenteuer durch ihre Spielercharaktere (SC). Die sich entwickelnden Geschichten und die durchgeführten Handlungen, sowohl von NSC wie auch der SC, erfolgen in einem vorher festgelegten Regelsystem, wie etwa Das schwarze Auge, Traveller, usw.. Das Regelsystem dient dabei als Hilfsmittel, um zu dokumentieren wozu ein NSC/SC fähig ist. Weiterhin dienen diese Regeln als Simulationshilfe z.B. z.B. Kämpfe.

Die Geschichte

Seinen Anfang nahm das Pen & Paper Rollenspiel in den USA, entstanden aus der Wargameszene. Gary Gygax und Jeff Perren brachten 1971 den Erstling *Chainmail*, ein Fantasy Tabletop Spiel, welches hauptsächlich Kampfgregeln enthielt, heraus. *Chainmail* wird auch als Vorgänger von *Dungeons & Dragons (D&D)*, welches 1974 das Licht der Welt erblickte, angesehen. Auch heute ist D&D noch präsent, an der aktuellen fünften Edition wird momentan gearbeitet. Zudem dient es als Vorbild und Inspiration für viele andere Systeme.

1977 wurde das Rollenspiel auch in den deutschsprachigen Ländern bekannter. Den Anfang macht 1978 *Magira*, welches Anfang der Achtziger in *Midgard*, welches heute noch erhältlich ist, umbenannt wurde. Aber das war nicht der einzige Abstecher

aus der Nische heraus. Den 1983 wurde das Rollenspiel im Roman *Inspektor Jury* zu einem tragenden Bestandteil.

Im 1982 erschienen Film *Labyrinth der Monster*, mit Tom Hanks, wird zum ersten mal auf die Thematik Rollenspiel eingegangen und einem breiten Publikum präsentiert.

1983 tauchte dann *Fantasy Production* am deutschen Markt mit ihrer Übersetzung von *Tunnels & Trolls* auf. *Alpers, Fuchs* und *Kiesow* merkten schnell das der Markt nach mehr verlangt und legten 1984 *Das schwarze Auge (DSA)* auf. Dieses Rollenspiel entwickelte sich, unter verschiedensten Label, über die Jahre hinweg, zu dem erfolgreichsten deutschen Rollenspiel, welches zu seinem dreißigjährigen Bestehen, 2014 bereits in die fünfte Edition gehen wird.

Seit dem Anbeginn in den Siebziger entwickelt es sich das Rollenspiel natürlich weiter und so erschienen in den laufe der Achtziger und Neunziger Jahre viele Titel, die es teilweise heute noch in einer neueren Version gibt. Darunter zählen z.B. *Shadowrun (SciFi-/Fantasy-Crossover)*, *Earthdawn (Fantasy)*, *Traveler (SciFi)*, *Rolemaster (Fantasy)*,

Fading Suns (SciFi), *Cyberpunk (SciFi)*, *7te See (Piraten)*.

Immer wieder gibt es auch in dieser Szene einen Hype. So ist in den letzten Jahren der Trend des Universalrollenspiels aufgenommen. Dabei werden schlanke systemunabhängige Regelsysteme vertrieben, welche man auf verschiedenen Hintergrundwelten anwenden kann. Der vielleicht größte Vertreter dürfte *Savage Worlds* sein, welches in Deutschland von Prometheus Games vertrieben wird.

Zwischenzeitlich gab es den Trend der Pocket RPG, welche sich gezielt an Neulinge und Einsteiger richteten. Dabei bekam man für wenig Geld ein komplettes Rollenspiel, mit Regeln, Hintergrundwelt, Charakteren und einer Abenteueridee. Dieses Konzept wurde dann aufgenommen um teils auch RPGs zu veröffentlichen, die sich eher an die aufgeschlossenen und alten Spieler richteten.

Ein weiterer Zweig, der Erwähnung finden sollte, ist der der Indy-Rollenspiele, Dieses sind Rollenspiele, welche meistens unter SelfPublishing vertrieben werden und einen neue Herangehensweise ans Thema bieten,

sei es bei den Regelmechaniken, bei den Hintergrundwelten oder bei der Charakterentwicklung. Indie-RPGs gibt es mittlerweile in so großer Zahl, die zudem stetig steigt, dass man schnell den Überblick verlieren kann, aber wer sich mit dem ein oder anderen beschäftigen möchte, dem seien die deutschen Titel *Western City, 1W6 Freunde, Das Monster aus der Spätvorstellung* oder aber *Ratten* und empfohlen.

Ein letzter erwähnenswerter Trend ist der zu Retrosystemen. Spiele, die so aufgebaut sind, wie die Spiele damals (auch auf deutsch: *Labyrinth Lord*), , entwickeln sie konsequent fort (*Dungeon Crawl Classics, Lamentations of the Flame Princess*) oder nutzen modernere Mechanismen, um Oldschool zu simulieren (*Dungeonslayers, Dungeonworld*).

Einsteigersysteme

Dungeonslayers (Box, 25 Euro, Uhrwerk Verlag oder kostenfrei im Netz)

Komplettes, schlankes, modernes Fantasy-System, welches trotz des Titels ein komplettes Rollenspiel bietet, welches weit über Dungeons hinausgeht. Online

sehr viel Zusatzmaterial, aktive Community, Online-Tutorial für Neu-SL und sehr aktive, freundliche Community. Daneben gibt es noch weitere Genres wie Gamma-slayers (18 Euro als Buch), DS-X (Mystery-Jetztzeit) oder Zombieslayers (beide kostenlos im Netz).

→ <http://www.dungeonslayers.de/>

Aborea (Box, 20 Euro, 13 Mann Verlag)

Komplettes Fantasy-System mit eher klassischen Mechanismen, konsequent auf Neueinsteiger ausgerichtet, aber auch für alte Hasen reizvoll. Neben 3 Heften (mit Spieler- und Spielleiterinfos sowie Abenteuerbuch) sind auch die nötigen Würfel und zwei wirklich tolle Karten enthalten. Online gibt es einige weitere Abenteuer.

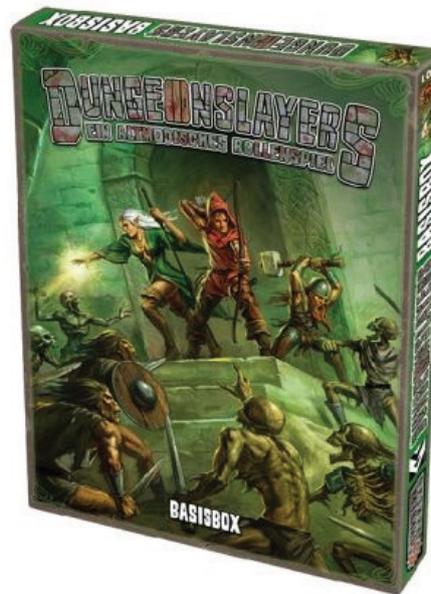
ACHTUNG: Egal ob Einsteiger oder nicht - in der thematisch passenden Sonderausgabe des PHANTAST #3 gibt es eine Aborea-Box zu gewinnen! (<http://www.fictionfantasy.de/phantast>) **Destiny Beginners** (Heft, 10 Euro, Prometheus Verlag)

Die preisgünstigste Alternative! Das Heft enthält eine Erläuterung für Einsteiger, ein 2W6-basiertes

System, eine Hintergrundwelt und auch einige Abenteuer, online gibt es auch hier weiteres kostenloses Material. Besonderheit hier ist das freie Bestimmen von besonderen Aktionen, wie z.B. Zaubern.

Pathfinder Einsteigerbox (Box, 40 Euro, Ulisses)

Diese Box führt in die Rollenspielwelt von Pathfinder ein, dem z.Z. meistverkauften System international und quasi Nachfolger von Dungeons & Dragons. Neben Regeln, die Einsteiger an



die Hand nehmen, kleinen Mappen für die einzelnen Charaktere und Abenteuern gibt es noch eine beidseitige, abwischbare Battlemap und viele, sehr stabile Pappfiguren (sogenannte Pawns), um einen die komplexeren Regeln von Pathfinder nach und nach nahzubringen. Auch hier gibt es online einige weitere Abenteuer speziell für diese Box.

Star Wars - Am Rande des Imperiums - Einsteigerbox (25 Euro, Heidelberger)

Hier zieht natürlich allein schon der große Name, Aber auch der Inhalt kann sich sehen lassen: Regel- und Abenteuerheft, 4 Charakter-Mappen, dazu ein beidseitiges Poster mit de Örtlichkeiten des Abenteuers, ein Satz Tokens und ein Satz der speziellen Star Wars-Würfel. Online soll ein zweites Abenteuer folgen, auch hier lässt sich eine Weile mit spielen, bevor man zum großen Bruder umsteigt (der auf Deutsch 2014 erscheint).

Wer mehr Informationen sucht, der sei auf die 10. Episode des Greifenklau-Podcasts verwiesen,

welche die Systeme ausführlicher bespricht:

→ <http://greifenklaue.wordpress.com/2011/11/26/greifenklaue-podcast-10-einsteigersysteme/>

Übersicht über die deutschen Verlage

Als nächstes möchten wir ihnen eine Übersicht der deutschsprachigen Hersteller und ihrer vertriebenen Systeme geben.

Hersteller	Systeme
13 Mann	Traveller (SciFi), Rolemaster (Fantasy), Aborea (Fantasy), Heredium (SciFi)
Prometheus Games	Savage Worlds (Universal), Ratten (Indie), Nova (SciFi)

Ulisses Spiele Das schwarze Auge (Fantasy), Pathfinder (Fantasy), Iron Kingdom (Fantasy), Freelancer Hexxagon (Mystik), Space Gothic (SciFi)

Pegasus Spiele Shadowrun (Fantasy-SciFi), Cthulhu (Horror)

Uhrwerk Verlag Myranor (Fantasy), Deadlands (Western), Hollow Earth Expedition (Horror), Contact (SciFi), Dungeonslayers (Fantasy), Space 1889 (Steampunk), Splittermond (Fantasy), Malmstorm (Fantasy), Der Eine Ring (Fantasy), Deadlands Hölle auf Erden (SciFi Western)

Verlag für SF Midgard (Fantasy) & F Spiele

Games In Cyberpunk (SciFi), Earthdawn (Fantasy)

Mantikore Herr der Labyrinthe (Fantasy), Das Lied von Eis und Feuer (Fantasy), Paranoia (Horror), Einsamer Wolf (Fantasy)

Heidelberger Spieleverlag Warhammer Fantasy (Fantasy), Warhammer 40.000 Schattenjäger/ Freihändler/ Deathwatch (SciFi)

Redaktion Phantastik Private Eye (Detektiv)

Flying Games TRAUMA (Universal), Idee! (Universal),

Nackter Stahl Arcane Codex (Fantasy), Frostzone (SciFi), Doomstone (Western)

Weiterhin sind noch viele Titel als **Self Publishing** erschienen.

Als Beispiel sind zu nennen:

- Finsterland
- Fate 2 Go
- Seelenfängers Seele
- Destiny Beginners
- SpacePirates
- Das Weltenbuch

Sollte dieser *PHANTAST* ihr Interesse an diesem tollen Hobby geweckt haben und sie möchten sich ein genaueres Bild über das Angebot machen oder einfach mal eine Runde mitspielen, sollten sie einen der zahlreichen Rollenspiel-Cons besuchen. Weitere Infos können sie z.B. der Seite <http://www.rollenspiel-cons.info/> entnehmen.



Andergaster Abenteuer: Ein DSA-Erfahrungsbericht

Ein Artikel von Nadja Mozdzen

Gestatten? Frieda aus Zweimühlen bei Andergast, erfolglose Schmugglerin. Zumindest seit gestern Abend.

Als blutige Anfängerin in Aventurien wagte ich mich in der Begleitung zweier erfahrener Recken in die weite Welt des Pen-&-Paper-Rollenspiels. Als Vorwissen hatten ein paar aufgeschnappte Klischees und die Warnung vor der exzentrischen Heldengruppe reichen müssen, doch ich blicke auf einen langen, lustigen Abend zurück und bin immerhin nicht gleich von einem Schurken ausgenommen, einem Magier in eine Chimäre verwandelt oder von einem Oger verspeist worden. Langweilig wurde es trotzdem keine Sekunde – aber der Reihe nach.

Unter der Leitung des Meisters, also des Spielleiters des Abends, durfte ich mich zunächst, mit

Schmierpapier versorgt, an die Charaktererstellung setzen. Die vorsorglich mitgebrachten Regelwerke – gefühlte Stapel an Büchern mit eindrucksvollen Titeln wie „Wege des Schwertes“ und versetzt mit Versionsbezeichnungen, die jedoch eher pragmatisch gehandhabt wurden – sahen mit uneingeweihten Augen erst einmal etwas erschreckend aus, doch ich wurde rasch mit den Worten beruhigt, dass darin eben auch viel „Blabla“ stehe.

Dass gerade dieses „Blabla“ der interessante Teil beim Basteln eines Charakters war, stellte ich fest, als ich die nächsten drei Stunden damit beschäftigt war, meine Vorstellungen eines Charakters regelkonform umzusetzen. Meine kleine Hintergrundgeschichte machte es mir schon einmal einfach, aus den vielfältigen Rassen und Kulturen auszusuchen – die ersten beiden Schritte. Ich ließ die

Finger von den exotischen Echsenmenschen und Orks, mied Elfen und Zwerge und blieb bei der größten Gruppe in Aventurien, den mittelländischen Menschen. Mit dem Hinweis auf die weitestgehende Gleichberechtigung der Geschlechter im Großteil von Aventurien verfrachtete mich der Meister mit Verweis auf meine Hintergrundgeschichte – die eine Ungleichstellung erforderte – rasch in einen hinterwäldlerischen Teil, und so fand ich mich schließlich im schönen Andergast wieder und lernte als Erstes, dass im verfeindeten Nostria eh alles schlechter war.

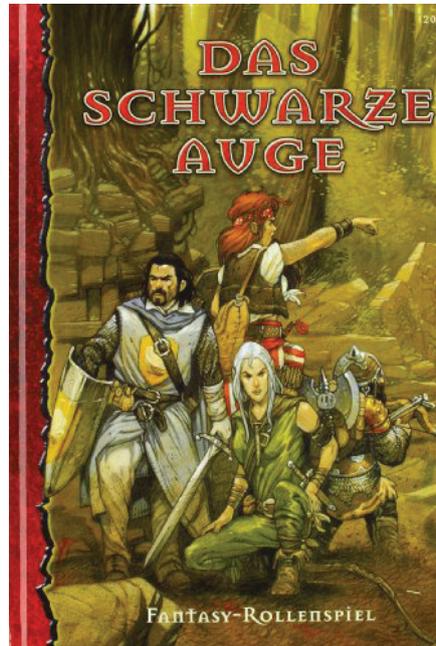
Froh, eine Heimat gefunden zu haben, versorgt mit dem ausgiebigen Hintergrundwissen, das die Bücher dazu preisgaben, machte ich sogleich Bekanntschaft mit der anderen Seite des Rollenspiels: den Zahlen und Werten. Neben den Modifikationen der

Basiswerte – Lebensenergie, Ausdauer und Konsorten – und den acht grundlegenden Eigenschaften jedes Charakters gibt es eine Unzahl an Talenten. Was mir im ersten Moment so unübersichtlich erschien, ist im Grunde sehr einfach und ich lernte schnell, wie man die Proben zu würfeln und wie man dabei zu rechnen hat. Was mit der Wahl der Profession aufkam, ist die Besonderheit des DSA-Rollenspielsystems, nämlich die Vor- und Nachteile. Aus der langen Liste wählte ich eine Hand voll, um meine Vorstellung des Charakters detailgetreu umzusetzen, und ich bin immer noch begeistert, wie gut jede Geschichte in dieses System umgesetzt werden kann.

Neben den aus dem Schmugglerberuf kommenden Talenten konnte ich schließlich mit Startpunkten noch nach Belieben aufwerten und meinen Charakter neue Talente lehren, bis ich schließlich alles ins Reine übertragen konnte – die vier Seiten Charakterbogen, auf die auch das ausgewürfelte Aussehen und schließlich der Name eingetragen wurden. Die Bewaffnung mit Bleistift und Radiergummi deutete

schon darauf hin, dass die Charaktere sich durchaus auch weiterentwickeln, je mehr sie sich in Abenteuer stürzen, und wie wandelbar auch Besitz, Vermögen und Ansehen sind. Schließlich konnte sich Frieda, die ungebildete, impulsive, aber aufmerksame Schmugglerin mit Vorurteilen gegenüber Frauen, auf den Weg in ihr erstes Abenteuer machen.

Natürlich nicht alleine. Bewaffnet mit einem sechsseitigen und einem zwanzigseitigen Würfel,



alias W6 und W20, ließ ich mich vom Meister in eine Situation versetzen, in der ich dem Rest der Heldentruppe zum ersten Mal begegnete – untermalt von im Hintergrund abgespielter Filmmusik, die in den passend unpassenden Momenten viel zu episch wurde: dem pazifistischen Ex-Gladiator aus dem Tulamidenreich und dem eitlen, entstellten Adligen aus dem Lieblichen Feld, die es gemeinsam in den Norden verschlagen hatte.

Das Aufeinandertreffen in einer Taverne bescherte uns, wie es Zufall und Meister so wollten, die erste Queste. Angespornt vom Ehrenkodex, konnte es der Adelsmann nicht ablehnen, einigen Bauern zu helfen, die ihr angeblich von einem Geist heimgesuchtes Dorf verlassen hatten, und die risikofreudige Frieda, der das andergastsche Pflaster etwas zu heiß geworden war, nahm die Gelegenheit gerne wahr, ihn und seinen quasselfreudigen Gefährten zu begleiten.

Entgegen allen Befürchtungen war es nicht so schwer, im Charakter zu bleiben. Mithilfe des Meisters, der mir manchmal mit aventurischem Hintergrundwis-

HELDENDOKUMENT

NAME	Frieda aus Zweimühlen	GP-BASIS:	110
RASSE	Mittelländer	(MODIFIKATIONEN):	
KULTUR	Andergast	(MODIFIKATIONEN):	
PROFESSION	Schmugglerin	(MODIFIKATIONEN):	

GESCHLECHT	Weiblich	WAPPEN/PORTRÄT	STAND	Gesetzlos
ALTER	17		TITEL	
GRÖSSE	1,64 Schritt		SOZIALSTATUS	4
GEWICHT	64 Stein		FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND	
HAARFARBE	Dunkelblond			
AUGENFARBE	Blau			
AUSSEHEN	ausdruckslos, kurz geschwemmte Haare			

VORTEILE & NACHTEILE

Innerer Kompass, Dämmerungssicht
Goldgier (+S), impulsiv, ungebildet, Vorurteile gegenüber Frauen

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugewinn	Max. Zug.
MUT		14			
KLUGHEIT		12			
INTUITION		14			
CHARISMA		11			
FINGERFERTIGKEIT		11			
GEWANDTHEIT		13			
KONSTITUTION		12			
KÖRPERKRAFT		10			
GESCHWINDIGKEIT		8			
LEBENSRIKKEIT (KO+RO+KK) 2	+11	28			
AUSDAUER (ME+KO+GE) 2	+12	32			
ASTRALENERGIE (ME+IN+CH) 2					
KARMAENERGIE					
MAGIERESISTENZ (MU+KI+KO) 5	-4	4			
MI-BASISWERT (ME+MI+IN+GE) 5		11			<input type="checkbox"/> Komplett (IN+5)
AI-BASISWERT (MI+GE+KK) 5		7			<input type="checkbox"/> Komplett (IN+4)
PA-BASISWERT (IN+GE+KK) 5		7			WUNDSCHWELLE (KO-2); Modifikator
FK-BASISWERT (IN+FI+KK) 5		7			

ABENTEUERPUNKTE

GESAMT:	50	EINGESETZTE AP:		GUTHABEN:	
---------	----	-----------------	--	-----------	--

sen aushalf, blieb es die ganze Zeit bei einem sehr fröhlichen Tonfall, der die Übergänge zwischen Charakter- und Spielerkommentaren beinahe fließend gestaltete. Die drei Heller, die Frieda dem spielsüchtigen Adligen beim Boltan hatte abluhsen können, waren ein gutes Omen und zeigten mir schnell, wie die Würfelproben funktionierten – und dass Würfelglück manchmal machte, was es wollte.

Nachdem wir dem verbliebenen Dorfbewohner beinahe des Adligen Siegelring in die Stirn gedrückt hätten, konnten die wackeren Helden bald selbst Zeugen des Spuks werden. Ein Geist, ein Unsichtbarer, rüttelte uns aus dem Schlaf und verlangte uns durch den Meister nicht nur eine, sondern mehrere Mutproben ab.

Das brachte mir auch gleich eine weitere Besonderheit bei: Eine Zwanzig zu würfeln bedeutet einen Patzer, auch wenn das heißt, dass zunächst der fechtende Hochwohlgeborene schreiend und mit rudernden Armen zum Peraine-Tempel rennt und schließlich auch der erfahrene Arenakämpfer die junge

Schmugglerin mit einem grausigen Spuk zurücklässt.

Überhaupt war der Spaß damit nicht vorbei. Einen geordneten Rückzug und ein Adligen-unterdem-Altar-Hervorklauben später rästelten wir immer noch über die Erscheinung und tags darauf die seltsamen Spuren, die wir statt der verschwundenen Dörfler fanden. Ein kleiner Ausflug in den Wald und Umgebung ergab nichts, im Gegensatz zur nächsten Nacht.

Der todsichere Plan, einen Geist in einer Falle zu fangen, schlug bereits fehl, als Frieda glorreich dabei versagte, eine Schlinge überhaupt aufzustellen, so blieb noch das Einkreisen des Nachts, was wiederum Mutproben erforderte. Diesmal machte uns der kopflose Geist nicht ganz so kopflos, aber nachdem Frieda nur ungeschickt ihren Holzspeer geschwungen hatte, da die dazugehörige Probe meilenweit danebenging, und der Ex-Gladiator, unsanft auf dem Steiß gelandet, seinen Angriff beenden musste, durften wir wieder unseren Adligen unter dem Altar suchen. Danach waren wir erst einmal einige Zeit kampfunfähig – die Charaktere vor Schreck, wir Spieler vor Lachen.

Nach einiger Zeit voller angestrenzter Rätselei und ein paar Schubsern vom Spielleiter versagte Frieda dann noch mehrmals im Fährtsuchen, dennoch schafften wir es irgendwie, einer sehr merkwürdigen Spur in eine Höhle zu folgen. Es muss etwa halb fünf in der Früh gewesen sein, als wir unseren „Geist“ zum Showdown stellen konnten und unsere Gruppe in den Genuss eines tatsächlichen Kampfes kam.

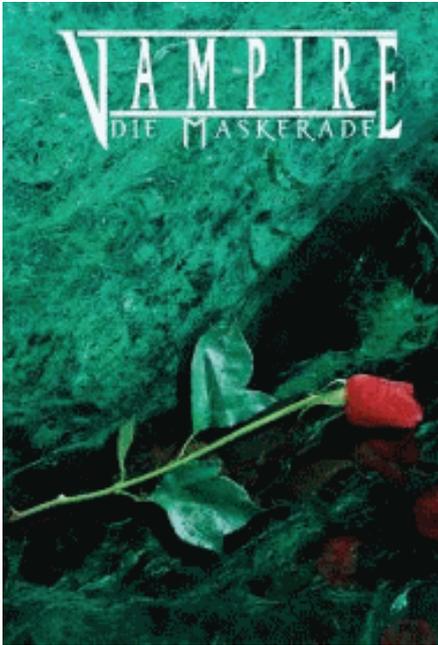
Auch in dieses rundenbasierte System kam ich als Laie sehr gut hinein und verfolgte mit Spannung die wieder und wieder rollenden Würfel. Ein Fechter, ein waffenloser Kämpfer und eine unerfahrene Speerkämpferin traten in einer engen Höhle an gegen einen Magier, sein eindrucksvolles Begleittier in Form einer Ziegenkatze und ihren umtriebigen Auftraggeber, den verschwundenen Müller. Es war ein epischer Kampf, der vor allem die Lachmuskeln strapazierte. Während der Magier auf Geheiß des Müllers anfang, einen Zauber zu casten, griff die Chimäre an und forderte die Aufmerksamkeit des Fechters und Friedas. Während Letztere mit ihrem

Speer eher nutzlos in der Gegend herumfuchtelte, gelang dem Adligen wirklich jeder Angriff – und auch wirklich jeder wurde von der Ziegenkatze mit den Hörnern abgewehrt. Derweil Akrobatikprobte sich der Ex-Gladiator elegant unter dem Tier hindurch und warf den Magier um, der seinen Zauber unterbrechen musste. Seine Chimäre wurde von Frieda schließlich – vermutlich mehr aus Zufall – angekratzt und konnte vom eleganten Fechter bezwungen werden, während sich der bedrängte Magier erst einmal aus Schreck selbst mit einem

Blitz Dich Find belegte und, nunmehr geblendet, untermalt vom Gelächter der Spieler, erneut zu Boden gestoßen werden konnte. Nach der anschließenden Verfolgungsjagd, in der der dickleibige Müller beinahe dem durchtrainierten, geübten Läufer aus dem Süden entkommen wäre, konnten wir schließlich die Auflösung des Spuks aus ihm herauspressen. Wie eine Körperkraftprobe und ein Ausschütteln des Müllers zutage förderten, ging es um Goldnuggets im Mühlfluss. Wo diese hübschen, glänzenden Nuggets anschließend gelandet waren,

konnte die wackere Heldentruppe dem Baron letztlich leider auch nicht mehr sagen. Mit der Gastfreundschaft der zurückgekehrten Dörfler und großzügig verteilten Abenteuerpunkten versehen, konnte Frieda schließlich ihr erstes Abenteuer als Erfolg verbuchen – und angesichts der nahezu verflogenen Zeit, spannenden und lustigen Wenden und dem System, in das man beinahe automatisch hineinrutscht, wenn man sich in sein Abenteuer stürzt: ich auf jeden Fall auch. Die „Geisterstunde“ wird sicher nicht Friedas letztes Abenteuer gewesen sein!





Vampire gibt es in der Popkultur schon seit Urzeiten. Sehr früh hielten sie zum Beispiel in der Filmgeschichte mit Murnaus *Nosferatu* Einzug. Dieser setzte Bram Stokers *Dracula* illegalerweise und ohne Genehmigung des Autors um, was beinahe zur völligen Vernichtung eines Klassikers führte, da die Filmrollen aufgrund eines Urheberrechtsstreites eigentlich hätten zerstört werden müssen. Glücklicherweise hielten sich viele Kinobetreiber nicht daran, und so ist auch heute noch ein wahrer Klassiker des Horrorgenres zu be-

Vampire

Ein Artikel von Markus Drevermann

wundern, der für viele Regisseure und andere Kunstschaffende zum Vorbild wurde. Unter anderem auch für die Mitarbeiter des Verlages White Wolf und dort vor allem Mark Rein Hagen.

Dieser Verlag veröffentlichte 1991 eine kleine Rollenspielsensation: *Vampire: The Masquerade*. Ein Rollenspiel, dessen Protagonisten Vampire waren, die sich in den Schatten der Welt aufhielten. Mal mehr, mal weniger offensichtlich.

Sicher gab es auch schon davor Vampire in Rollenspielsystemen, allerdings kamen diese meist über den Stereotyp des bösen Widersachers, der einfach alles vernichten will, nicht hinaus. Manchmal schienen sie allmächtig und waren als Spielleiterfiguren (NSC) vielleicht sogar recht gut ausgearbeitet, manchmal folgten sie hauptsächlich dem Instinkt, zu töten und Blut zu trinken. Einen der ersten größeren Auf-

tritte bekam ein Vampir z. B. beim Deutschen Rollenspiel *DSA. Das Schwarze Auge*. Während des Orkensturms lag die Stadt Greifenfurt unter Belagerung der Orks, und während vor den Toren und an den Mauern Krieg herrschte, ging in der Stadt ein Vampir um. Dieser griff zuletzt sogar entscheidend bei der Rückeroberung der Stadt ein, allerdings kostete ihn dies viel.

Vampire spielten also immer schon eine Rolle, entweder als Gegner oder manchmal auch als Helfer, mitunter sogar beides gleichzeitig. Aber dass ein Spieler die Möglichkeit bekam, seinen eigenen Vampir zu erschaffen und durch Abenteuer und Intrigen zu führen, war neu und geradezu sensationell. Denn um solch ein Spiel interessant zu machen, bedurfte es einer zündenden Idee.

Und die hatte Mark Rein Hagen. Zunächst erschuf er aus vielen verschiedenen Mythen

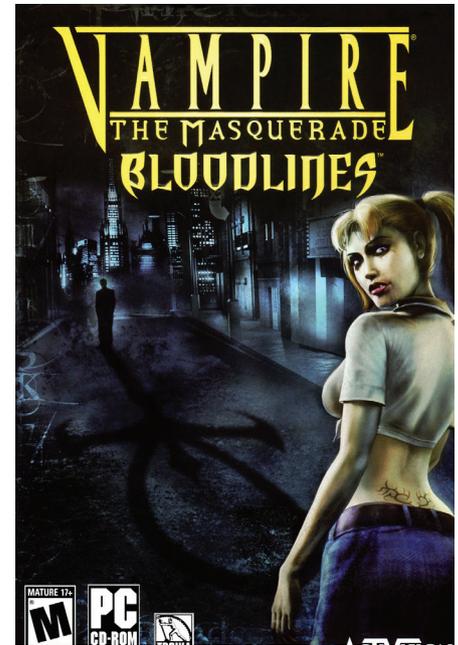
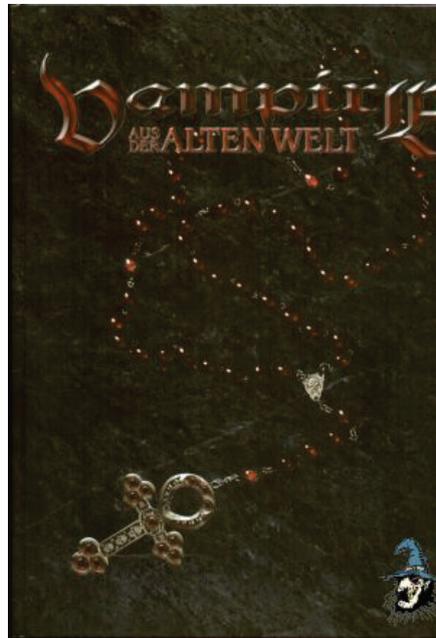
und Legenden um die Blut saugenden, lebenden Toten seine eigene Erklärung der Ursprünge ihrer Stärken und Schwächen. Bei *Vampire: The Masquerade* und seinen Ablegern stammten sämtliche Vampire laut ihrer eigenen Mythologie vom biblischen Kain ab. Dieser erschlug seinen Bruder Abel und wurde daraufhin von Gott verflucht, auf ewig im Schatten über die Erde zu wandeln.

Er traf auf Lilith, die erste Frau Adams, und mit ihrer Hilfe gelang es ihm, zu einem übermächtigen Wesen zu werden. Als er sie verließ, erschuf er die erste Generation von Vampiren. Diese waren zwar Wesen der Nacht, allerdings kam ihre Bosheit noch nicht eindeutig zum Tragen. Kain versuchte in Frieden zu leben. Aber die vampirische Gemeinschaft wuchs. Vampire der zweiten und dritten Generation kamen hinzu. Kains Vorhaben scheiterte, und er zog sich zurück.

Was danach mit den ersten beiden Generationen von Vampiren geschah, weiß keiner, allerdings wurden die der dritten zu den so genannten Clansgründern. So gut wie jeder Vampir der westlichen Welt ist Mitglied eines der dreizehn bekanntesten Clans. Clans wie Brujah, Lasombra,

Ventruue und Tzimisce. Diese unterscheiden sich nicht nur durch Namen, Ursprung oder Herkunft, sowohl geographischer als auch gesellschaftlicher, sondern vor allem auch durch ihre Fähigkeiten und Ziele. Jeder Vampir besitzt besondere Fähigkeiten, die für seinen Clan typisch sind, die so genannten Disziplinen, und diese geben den Vampiren und damit den Spielern wirklich mächtige Instrumente an die Hand. Manche der Disziplinen sind bekannter und mehrere Clans haben sie entdeckt, andere hingegen sind nur

bei einem Clan zu finden und werden auch nur innerhalb dieses weitergereicht. *Auspex*, die Fähigkeit, die Aura seines Gegenübers zu lesen, wäre ein Beispiel für Ersteres. *Valeren*, eine Fähigkeit der Salubri, für Letzteres. In den Disziplinen drückt sich das übernatürliche Wesen der Vampire am stärksten aus, wobei durchaus noch andere Eigenschaften zu finden sind, die einen Vampire von einem normalen Menschen unterscheiden: die Fähigkeit, normale Wunden mit Hilfe von Blut zu heilen, außergewöhnliche Kraft



oder Schnellig- und Geschicklichkeit.

All das erhebt die Vampire in diesem Rollenspielsystem über einen Menschen. Allerdings gibt es wie immer nicht nur Vorteile, sondern auch Nachteile. Der Clan der Malkavianer hat als Clanschwäche, dass jedes seiner Mitglieder an einer Geistesschwäche leidet, die Lasombra haben kein Spiegelbild und die Nosferatu sind einfach hässlich, und zwar so sehr, dass eigentlich niemand ihren Anblick erträgt. Jede dieser Schwächen ist frappierend, aber mal mehr oder weniger stark, was davon abhängt, wie mächtig der Clan ansonsten ist. Die Ventrue, die fest im Adel verankert sind, haben vielleicht einen der größten Nachteile, sind sie doch auf ein bestimmtes Beuteschema eingeschränkt, welches der Spieler selbst bestimmen kann. Es muss aber eine wesentliche Beschränkung sein, die Schwierigkeiten mit sich bringt: ‚Nur Frauen‘ wäre leicht zu erfüllen, ‚nur Jungfrauen‘ schon wesentlich schwieriger.

Damit die Vampire nicht zu übermächtig werden und somit in der Spielwelt, die der unsrigen entspricht, keine Probleme besitzen

außer vielleicht andere Vampire, haben die Macher von *Vampire: The Masquerade* und dem Nachfolger *Vampire: Aus der alten Welt* sich noch weiter gehende Gedanken gemacht und auch ein paar der üblichen Mythen eingebaut. So vertragen Vampire generell kein Sonnenlicht, wobei sie mit zunehmendem Alter die Fähigkeit erlangen können, sich ein paar Sekunden oder Minuten der Sonne auszusetzen, was allerdings äußerst schwierig ist. Tagsüber sind sie auf Diener angewiesen, so genannte Ghule, Menschen, die von ihrem Blut getrunken haben, ohne vorher am Rand des Todes gewesen zu sein. Sie selbst liegen während des Tages in Starre, sprich: sie können sich nicht bewegen. Ihre Ghule können auch für einen Vampir sehr gefährlich werden. Zwar sind sie nach wie vor Menschen, aber das Vampirblut verleiht ihnen weit reichende Kräfte, und je älter sie werden und je länger sie das Blut ihres Herrn trinken, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie schließlich selbst über die ein oder andere Disziplin verfügen. So gestärkt sind sie gerade für junge Vampire, denen sie oft überlegen sind, eine echte Gefahr.

Der altbekannte Pflock ins Herz hilft auch hier gegen Vampire. Sie zerfallen zwar nicht zu Staub, aber sie werden dadurch in Starre geschlagen, und der nächste Sonnenaufgang, der ihren Untergang bedeuten würde, ist vermutlich nicht sehr fern. Dazu kommen dann die Gefahren einer übernatürlichen Welt: Zauberer, Dämonen, sogar Feen und Werwölfe. Diese Wesen sind Todfeinde der Vampire, da sie genau das Gegenteil vertreten. Vampire sind wandelnde Leichen, Werwölfe das pure Leben. Egal wie mächtig ein Vampir sein mag, er wird sich immer vor diesen mächtigen Wesen vorsehen. Freiwillig wird es von vampirischer Seite keine Begegnung geben, mit einer Ausnahme: Die Gangrel scheinen gute Kontakte zu Werwölfen zu haben und als Einzige von diesen akzeptiert zu werden.

All diese Fähigkeiten und Gegner sind oberflächlich betrachtet zwar schon etwas außergewöhnlich, aber das letzte Quäntchen, welches *Vampire* so erfolgreich werden ließ, fehlt noch, nämlich der allgemeine Hintergrund und die Einbindung der Vampire in diesen.

Vampire: The Masquerade, die erste Veröffentlichung der *World of Darkness*, spielt in unserer Gegenwart, um die Jahrtausendwende. Die vampirische Gesellschaft hat sich in zwei rivalisierende große Sekten gespalten, den Sabbat und die Camarilla. Ein friedliches Nebeneinander dieser beiden Sekten scheint fast ausgeschlossen. Die Camarilla vertritt die Ansicht, dem althergebrachten Weg der Tarnung und Täuschung folgen zu müssen. Die Menschen sollen, sofern sie nicht aus Notwendigkeit eingeweiht werden müssen, nicht von der Existenz der Vampire erfahren. Im Verborgenen wird an den Strippen der Mächtigen dieser Welt gezogen. Öffentliches Auftreten als Vampir oder gar unverhohlene offene Jagd auf Menschen sind strikt verboten, da das die Maskerade zerstören würde. Die Gründe für dieses Vorgehen liegen auf der Hand: Sobald die Existenz von Vampiren bekannt würde, würden sich auch die entsprechenden Jäger finden, und die vampirische Gesellschaft müsste um ihren Fortbestand fürchten.

Die Mitglieder des Sabbats hingegen lassen dem Tier in sich freien

Lauf. Menschen sind Vieh, und so gehören sie auch behandelt. Die althergebrachten Traditionen, wie das Verbot der Diablerie und die Stille des Blutes, sind für den Sabbat überholt. Wer Macht hat, soll sie auch ausüben und – leben. In diesem Spannungsfeld findet sich der Spieler von *Vampire: The Masquerade* wieder. Er muss seinen Weg suchen zwischen all den Intrigen und dem Verrat der Ahnen und dabei möglichst am Leben bleiben. Dies klingt vielleicht nicht schwierig, schließlich scheinen die Fähigkeiten eines Vampirs ihm unheimlich viel Macht zu verleihen. Dummerweise gibt es aber immer einen, der besser ist als man selbst. Die Disziplinen sind sehr gut ausbalanciert, so dass manch eine ungewollt zu einer Art Bumerang werden kann. Wer wie die Axt im Walde vorgeht, muss damit rechnen, mehr Probleme zu bekommen, als er lösen kann. Der Vampirherrscher einer Stadt, der Prinz, sieht es nicht immer freundlich oder ist amüsiert, wenn ein wild gewordener Vampir ohne Rücksicht auf Verluste in seiner Domäne vorgeht. Auch hohe Disziplinwerte nützen da nur bedingt, denn am Ende zählt nur die Nähe des ei-

genen Blutes zu dem Kains, die Generation. Trotzdem kann auch ein Kind/Neugeborener einem Ahn mitunter Schwierigkeiten bereiten, wenn das auch unwahrscheinlicher ist.

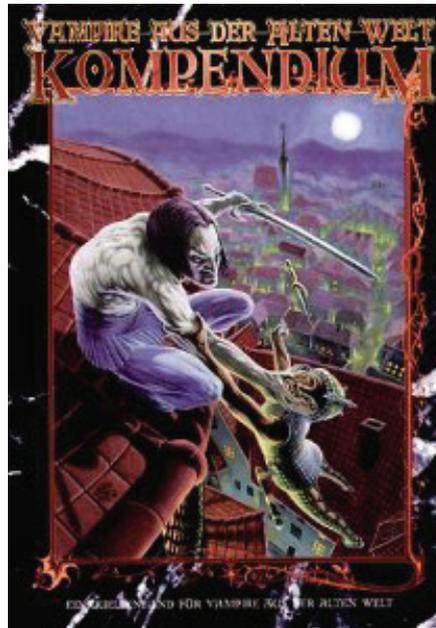
Die Neuzeit bietet noch viele weitere Stolpersteine, wie Überwachungskameras oder die kaum noch vorhandenen Schatten der modernen Welt, in denen sich früher Vampire (oder besser: Kainiten) verbergen konnten. Allerdings eröffnet sie auch große Möglichkeiten, im Hintergrund die Strippen zu ziehen, Wer weiß schon, wer wirklich die Macht in einem Staat besitzt? Warum nicht ein Vampir?

The Masquerade gibt Spielern und Spielleitern eine Fülle von Optionen an die Hand, um spannende und unterhaltsame Abende zu verbringen. Das Hauptaugenmerk liegt, neben dem vom Spielleiter konzipierten Plot, meist ebenso auf den persönlichen Zielen sowie der Entwicklung. Schafft man es, in der Hierarchie aufzusteigen, überlebt man? Ist man ein ebenso großer Strippenzieher und Manipulierer wie die Übrigen? Dazu schwebt über allem Gehenna, das vampirische Armageddon. Dann soll Kain

wieder erscheinen und seine Kinder richten, und nur wer sich als würdig erweist, wird erlöst werden. Wie das geschehen soll, weiß aber keiner. Nur eines ist gewiss: Es wird blutig werden und sehr knapp ausgehen. In der Neuzeit kulminiert vieles und verdichtet sich weiter, so dass aus dem Hintergrund eine ungeheure Spannung erwächst.

Auf eine andere Weise findet sich diese ebenso in *Vampire: Aus der alten Welt*. Der Hintergrund ist hier das Mittelalter zur Zeit der Kreuzzüge und größeren Umbrüchen in der Welt der Vampire. Alte Clans wie die Salubri gehen unter, neue steigen auf. Allen voran die Tremere: Ursprünglich Magier, die nach der Unsterblichkeit strebten, experimentierten sie mit Vampiren und wurden schließlich selbst zu solchen und säten Gerüchte, die Salubri wären Teufelsanbeter, woraufhin diese gejagt wurden. Vieles ist schwieriger in dieser Zeit. Die Traditionen entwickeln sich zu festen Regeln, Sabbat und Camarilla sind im Entstehen begriffen. Einen Unterschlupf für den Tag zu finden ist nicht gerade einfach, wenn man sich nicht, wie ein Gangrel, im Boden versinken lassen kann.

Wahre Gläubige treten noch häufiger auf und können Vampiren Schaden zufügen, und ganz allgemein ist der Aberglaube fester verankert und eine Gefahr für die Geschöpfe der Nacht. Es ist eine rauere, brutale Welt, die trotzdem eine Vielzahl von Möglichkeiten bietet. Mit ihren Fähigkeiten, denen ein einfacher Mensch so gut wie nichts entgegensetzen kann, sind Vampire im 13. Jahrhundert nahezu gottgleich. Kirche und Adel sind einfacher zu infiltrieren und zu beherrschen. Vieles ist hier ambivalenter als in der Neuzeit.



Bei all dem bleibt die Frage: Wie spielen sich *Vampire: The Masquerade* und *Aus der alten Welt*? Man könnte vermuten, dass das Regelwerk äußerst komplex wäre, um alle Bereiche ausreichend abdecken zu können. Aber überraschenderweise ist genau das Gegenteil der Fall. Nicht umsonst hat White Wolf hierfür den Begriff des Storyteller-Systems eingeführt. Im Mittelpunkt soll die Geschichte stehen und nicht große Würfelorgien oder komplexe Regeln. Dementsprechend wird nur eine Sorte von Würfeln benötigt, und zwar zehnsseitige. Mehr ist eigentlich nicht nötig. Höchstens der Spielleiter verwendet noch andere, wenn er denn mag. Die Würfelproben sind Prozentwürfe. Wird ein vorgegebener Wert erreicht oder übertroffen, ist die Probe bestanden. Berechnet werden muss nichts, im Gegensatz zu anderen Rollenspielklassikern wie *DSA* oder *Dungeons & Dragons*. Eine Würfelprobe setzt sich häufig aus einem der Attribute aus den Bereichen Körperlich, Gesellschaftlich oder Geistig und einer Fähigkeit (Talente, Fertigkeiten und Kenntnisse) zusammen. Alle wesentlichen Werte finden auf einem Din-A4-Blatt Platz und



©Dominik Haas

sind dabei übersichtlich angeordnet. Blättern und Suchen entfallen, und trotzdem sind alle Charaktere dank des Punktesystems zum Steigern äußerst unterschiedlich. Nur schwer wird ein Charakter ein Allrounder werden können, es sei denn, er wird über viele Jahre hinweg gespielt.

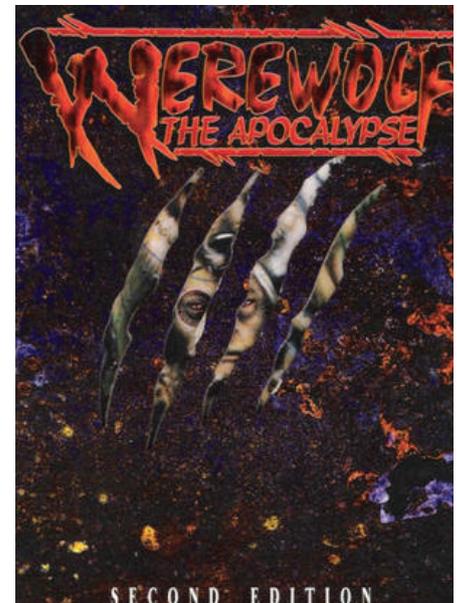
Dem sogenannten Powergaming ist also der Riegel vorgeschoben. Generell verhindert dies das System sehr gut. Der Spielleiter hat immer eine Möglichkeit, allzu eindimensionales Vorgehen zu verhindern, dafür bietet ihm der Hintergrund ausreichend Raum. Daher stehen tatsächlich die Handlung und der persönliche Horror im Mittelpunkt und nicht der Kampf mit irgendwelchen Monstern. Natürlich liegt es immer an der Gruppe selbst, wie gut sie das umsetzen kann, aber die Möglichkeiten sind gegeben, einen wirklich unheimlichen und unheilvollen Abend zu verbringen, in dem man sich gefangen in Intrigen, Politik und Machtkämpfen wiederfindet. Da mutet es fast wie eine Erholung an, wenn ein Kampf losbricht und so soll es bestenfalls sein. Damit sticht *Vampire* aus der Vielzahl der Rollenspielsysteme hervor.

Wer einfache Regeln und ein umso komplexeres Spiel liebt, kommt an diesem System nicht vorbei. Auch der Nachfolger von *The Masquerade*, *The Requiem* bietet genau dies, obwohl er nicht allzu beliebt ist, da er Wesentliches ändert, vor allem den Hintergrund der Vampire. Und wem die Vampire allein nicht reichen, kann auch noch zu *Werewolf: The Apocalypse* oder einem anderen der Regelwerke aus der Welt der Dunkelheit greifen. Generell bieten sich Crossover an. Wer einmal als Vampir einem Werwolf gegenübergestanden hat, wird die Welt mit neuen Augen sehen.

Leider gibt es derzeit keine deutsche Ausgabe von *Vampire*, nur bei Ebay und Co. sind noch vereinzelt Exemplare zu bekommen. Je nach Beliebtheit können die Preise recht stark vom Originalpreis abweichen, aber ein Kauf lohnt sich auf jeden Fall. White Wolf selbst produziert in Amerika *Vampire* nur noch als Book on Demand. Aus dem einst innovativen Spielsystem ist ein Schatten seiner selbst geworden. Aber ein Schatten, der äußerst vital ist. Immer noch gibt es jede Menge Gruppen, die *Vampire* am Leben halten, und mehr als nur eine Gruppe hat

nach wie vor einen Internetauftritt. „Aachen bei Nacht“ sei hier nur als Beispiel genannt.

Welch großen Zuspruchs sich dieses Rollenspiel einmal erfreute, kann daraus abgelesen werden, dass es ebenso in anderen Medien umgesetzt wurde. Unter anderem wurden eine Fernsehserie und zwei Computerspiele produziert. *Vampire: Bloodlines* und *Vampire: Redemption* sind dabei ebenfalls zu Klassikern der PC-Spiele geworden und haben trotz ihres Alters nichts von ihrer Faszination eingebüßt.



Kindred: The Embraced (oder auf Deutsch *Clan der Vampire*) war zwar nur kurzlebig, zeigte aber, welch Potential im Hintergrund und in den Ideen von *Vampire* stecken. Leider verstarb Hauptdarsteller Mark Frankel viel zu früh bei einem Motorradunfall, so dass die Serie keine Fortsetzung fand.

Fest steht aber: *Vampire: The Masquerade* und *Vampire: Dark Ages* waren zu ihrer Zeit äußerst innovative Spielsysteme, die zu recht auch heute noch ihren mehr als guten Ruf verdient haben und sich weiter großer Beliebtheit erfreuen. Es wäre wirklich wünschenswert, wenn sich ein Verlag ihrer wieder annehmen und sie so weiteren Rollenspielern zugänglich machen würde. Ein Fehler wäre dies sicher nicht, schaut man auf die Preise, die mittlerweile für Teile des Regelwerkes bezahlt werden.



Degeneration

Ein Artikel von Judith Gor

2073: Am Nachthimmel tauchen neue Sterne auf, kurz darauf wird die Welt von Asteroiden zerschlagen. Städte verbrennen, Kulturen versinken im Schlamm der Geschichte. Im Morast keimt eine uralte Saat, die mit den Gesteinsbrocken auf die Erde stürzte. Die Welt kühlt ab, Staub verdunkelt die Sonne und die Überlebenden blicken in die Dunkelheit einer kulturellen und technologischen Steinzeit. Während sich die Menschen untereinander bekriegen, wächst in den Kratern ein fremdartiger Sporenpilz heran, der das Antlitz der Welt verändern wird. Die Karten der Evolution werden neu gemischt ...

Das Leben findet immer einen Weg

2585: Neue Lebewesen wandeln über die Erde, die immer noch von Menschen bevölkert wird. Neue Kulturen haben sich von

Nordeuropa bis nach Afrika ausgebreitet und neue Städte erblihen lassen. Doch die Fäulnis ist allgegenwärtig. Der Pilz verändert die Menschen und verleiht ihnen dämonische Fähigkeiten. In den dunklen Gassen wächst die Konkurrenz des *Homo sapiens* heran: der von der Fäulnis genetisch veränderte *Homo degenesis*. Die neue Spezies ist besser an die neue Welt angepasst – und sie ist stärker ...

Die Welt von Degeneration gleicht einem zerstörten Garten Eden, aber wie dieser trägt sie das Geheimnis von Gut und Böse, von Ignoranz und Erkenntnis, Barbarei und Kultur in sich. (Seite 20, Grundregelwerk)

Degeneration ist ein freies Endzeit-Rollenspiel, das von den Machern als „Primal Punk“ bezeichnet wird, da es Dystopie und Steinzeitflair zu einem Überlebenskampf im Schatten der Evolution



vereint. In einer postapokalyptischen Welt kämpfen Menschen gegeneinander und gegen einen außerirdischen Sporenpilz, der eine neue Evolution eingeleitet und groteske Kreaturen hervorgebracht hat. Zudem zieht sich eine dicke Eisschicht über den Norden Europas, das quasi ins Mittelalter zurückgefallen ist. Afrika hingegen wurde von den Katastrophen weitgehend verschont, sodass die Machtverhältnisse sich umgekehrt haben. Sieben große Kulturen und dreizehn Kulte bestimmen das Leben zwischen den sporenverseuchten

Gebieten. Völker, die an den Ruinen des Urvolkes und an dessen Vergangenheit festhalten, die von Oase zu Oase wandern oder sich im ewigen Kampf mit ihren Nachbarn ergehen. Die Helden der Zukunft sind Forscher, Gesetzlose und Idealisten. Andere schließen sich zu Organisationen zusammen und durchstreifen die verseuchte Welt auf der Suche nach wertvollem Wissen. Dazu gehört unter anderem der Ärztekult der Spitalier, der glaubt, den Grund für die Veränderungen in der Welt entdeckt zu haben: eine mythische Substanz aus dem All, die mit den Asteroiden zu Boden stürzte, genannt „Primer“. Dabei handelt es sich jedoch mehr um eine Legende, ähnlich dem Stein der Weisen. Den Spitaliern haben die Macher gleich zwei Quellenbücher gewidmet.

Erwähnenswert sind zudem die



Chronisten, die die Geschichte bewahren wollen, die Schrotter als Jäger alter Technologie oder auch die religiösen Fanatiker, die sich Wiedertäufer nennen. Ganz gleich, ob man auf der Suche nach Schätzen, Wissen oder Macht ist, es gibt für jeden Geschmack einen Kult, der in der chaotischen Welt von *Degeneration* Halt bietet.

Das Grundregelwerk zu *Degeneration* erschien 2004 als Hardcoverausgabe bei SighPress und kann inzwischen kostenlos auf der *De-*

genesis-Website heruntergeladen werden. Die schön gestaltete Webpräsenz bietet dazu massenhaft Hintergrundinformationen zum Spiel, unheimlich viel stimmungsvolles Bildmaterial, Charakterbögen und Kurzerläuterungen zum Spielsystem KatharSys, sowie Quellenbände im PDF-Format. Auch bei diesen fällt sofort die atmosphärische Gestaltung ins

Auge. Endzeitfans können Stunden damit verbringen, sich in die Welt von *Degeneration* einzulesen –

auch wenn sie keine Rollenspieler sind. Allerdings sind Wortspiele wie „Hybrispania“ oder „Pollen“ auch Geschmackssache. Die Texte sind stimmungsvoll geschrieben und zeichnen eine faszinierende, düstere Welt. Teilweise werden die Beschreibungen auch zu ausgreifend, wobei man dadurch ein

sehr detailliertes Bild der Spielwelt erhält. Insgesamt sind die Texte im Grundregelwerk und mehr noch in den Feldberichten (die sich ebenfalls auf der Website finden) für typische Rollenspieler zu ausufernd und verwirrend. Man muss sich seine Informationen regelrecht zusammensuchen

– für den Nicht-Rollenspieler ist *Degeneration* dadurch aber auch interessant, weil es tonnenweise Material gibt, das man sich einfach nur durchlesen und damit in eine düstere Welt abtauchen kann. Es sollte wie bei anderen Rollenspielreihen Romane geben, die auf dieser spannenden Welt beruhen.





LBM 2012

(c) AB_the_diablo



Eine Kurzgeschichte aus *Das Licht hinter den Wolken* könnt ihr im PHANTAST 10 lesen.

Fantasy spielen, Fantasy schreiben: Das Verhältnis von Rollenspiel und Romanen

Ein Beitrag von Oliver Plaschka

Ein weit verbreitetes Vorurteil besagt, dass Fantasyautoren ihre Ideen gern aus dem Rollenspiel beziehen.

In meinem Fall ist dieses Vorurteil absolut richtig. Insbesondere bei meinem letzten Roman, *Das Licht hinter den Wolken*, waren Rollenspielerfahrungen sehr prägend für Figuren und Setting. Und es gibt eine gewisse Tendenz unter Spielern, ihre Rollenspielerlebnisse niederzuschreiben; sei es einfach, um eine Chronik ihrer Runde zu führen, oder um die flüchtigen Abenteuer, die bislang nur dadurch existierten, dass sie *erzählt* worden waren, auf Papier oder Festplatte zu bannen; eine Art Ethnographie der eigenen Ideenwelt zu betreiben.

Allerdings kann man meistens nicht so einfach eins zu eins alles übernehmen, was man im Spiel erlebt hat.

Das erste Problem, das sich einem stellt, ist, dass Rollenspiel-

runden einer anderen Dynamik als Bücher oder Filme gehorchen und die wenigsten durch Würfelglück und Interaktion bestimmten Geschichten sich dafür eignen, in Romanform niedergeschrieben zu werden. Die Dramaturgie, sofern vorhanden, funktioniert einfach nicht – und jeder Rollenspieler weiß, dass man im Nachhinein oft gerne eine andere Entscheidung getroffen hätte als die, die im Spiel zu einem Abend voll unauflösbaren Chaos und peinlicher Momente führte.

Gleichzeitig sind die Abenteuer, selbst wenn sie erfolgreich verlaufen, oft nur für diejenigen wirklich interessant, die auch dabei waren. Ein guter Test hierfür ist, ob man in der Lage ist, diese Geschichten zu erzählen, ohne jeden Satz mit „Ich“ oder „Mein Charakter“ zu beginnen. Schließlich will man die Leser ja mitreißen, in die Geschichte hineinziehen – statt ihnen nur unter die Nase zu reiben, was

sie alles versäumt haben und wie toll alles doch war.

Die Zweitverwertung von Rollenspielerfahrungen erfordert also immer ein gehöriges Maß an Verfremdung und kreativer Freiheit.

Das zweite Problem (und zugleich der unschätzbare Vorteil), wenn man sich aus dieser Schatzkammer der Fantasy bedient, ist, dass viele Fundstücke darin nicht die eigenen sind. Jeder Spieler hat seinen Teil dazu beigetragen, hat seine Einfälle und Lieblingsfiguren aus Kino und Comics hineingelegt, gewürzt mit einer Menge schwer verdaulichem Insiderwitz – und Tolkiens Schatten lauert hinter jeden Ecke.

Der Vorteil daran wiederum ist, dass diese Ideen von Fantasyfans jederzeit wiedererkannt werden; zeig ihnen einen Ring, und sie werden dir den Weg zum nächsten Berg weisen. Der Nachteil ist, dass die Straße schon so voller Lembasbuden und Pfeifenkrauthändler ist, dass man sein Ziel leicht aus den Augen verliert.

Zum Glück haben wir – meine rollenspielenden Freunde und ich – immer versucht, möglichst bald zu neuen Ufern aufzubrechen. Das fing schon in unserer Jugend an: Ich erinnere mich noch lebhaft,

wie es war, als jeder von uns damit anfang, Landkarten zu zeichnen, eigene Kulturen und Völker zu entwerfen und sich tagelang mit nichts anderem als den Extraregeln für einen neuen Schwerttyp zu befassen. Wir schleppten auf Schritt und Tritt Quellenbücher, Skizzenblöcke und ordnerweise Spielmaterial mit uns herum (ganz zu schweigen von den Helblebarden und Sackpfeifen, die später noch kamen, als wir Mittelaltermärkte und Liverollenspiel für uns entdeckten). Ganz sicher waren wir damals nach allen gängigen Maßstäben unserer Eltern verrückt – und das war auch gut so.

Wir schufen uns unsere eigenen Welten. Je nach Spielleiter waren diese Welten eher düster oder heroisch oder einfach nur surreal; viele Elemente aber hatten sie gemein. Natürlich konnten auch wir den Ring nicht neu erfinden; das war auch nicht unsere Absicht. Mit der Zeit aber bildete sich eine Art Rezeptur heraus – was eine Welt braucht, was sie eben noch verträgt und wovon sie Magenbluten bekommt – und nach dieser Rezeptur tischten wir einander dann unsere Geschichten auf, häufig mehrmals die Woche.



Es ist daher sehr schwer, all die Spieler und Spielleiter zu nennen, denen ich bei der Entstehung meines Romans und seiner Welt zu Dank verpflichtet war – denn obgleich es sich beim Zweiringeland in weiten Teilen um eine Variante oder Vorzeit meiner alten Rollenspielwelt Geuneviadore handelt, blicken viele Ideen darin auf mehr als zwanzig Jahre gemeinsames Spiel zurück. Diese Ideen wurden ständig umbenannt, verwandelt und von Welt zu Welt weitergereicht und verlieren sich irgendwo auf den Schlachtfeldern enger WGs zwischen Pizzakartons, Clannad-Alben, Sammelkarten, Aspirin-Romanen und anderem Treibgut der achtziger und neunziger Jahre. (Soweit ich sie noch zurückverfolgen kann,

findet sich eine Auflistung dieser Ideen und der beteiligten Spieler in der Danksagung des Romans.)

Man kann also festhalten: Auch beim Weltenbau sollte ein Autor behutsam vorgehen, wenn er am Ende nicht mit einem mehr oder weniger offensichtlichen Plagiat dastehen will.

Doch abgesehen von den praktischen und nostalgischen Aspekten gibt es noch einen weiteren Grund, weshalb ich diese alten Erinnerungen gerne beim Schreiben verarbeite – weil es nämlich echte *Erinnerungen* sind. Spätestens in der Erinnerung verschwimmen Wirklichkeit, Traum und Phantasie miteinander. Es gab zahllose Figuren im *Licht hinter den Wolken*, die ich schon seit meiner Jugend kannte, und Landstriche, in denen ich mich bei der Arbeit zu Hause fühlte: die Küsten von Pherenaïs, die dörflichen Provinzen, die Tavernen von Davenport.

Und letztlich ist das doch genau das „Schreiben aus Erfahrung“, das von erfahrenen Literaten gerne gefordert wird: Ich *weiß*, wie es im Hafen von Leiengard zugeht und wie es dort riecht – denn ich war schon einmal dort.

Und ich kann immer wieder dorthin zurück.



©Dominik Haas



Verlag: Black Library (2013)
Reihe: Warhammer
kartoniert, broschiert,
416 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-1781930090

Nathan Long: Blutgeboren

Eine Rezension von Almut Oetjen

Nathan Long ist kein Unbekannter im Warhammer-Universum. Er hat mehrere Kurzgeschichten veröffentlicht, darunter „None so blind“ in der von Marc Gascoigne und Christian Dunn herausgegebenen Anthologie *Invasion!*, drei Romane und zwei Kurzgeschichten über die *Blackhearts* geschrieben, eine Gruppe Krimineller, die Soldaten wurden, und er hat mit *Die Zwergenfestung* die Reihe um Gotrek und Felix übernommen. Ein Spin-off dieser Reihe ist angelegt um Ulrika die Vampirin. Bisher erschienen sind auf Deutsch *Blutgeboren* (*Bloodborn*, 2010) und *Blutgeschmiedet* (*Bloodforged*, 2011). Der dritte Band, *Blutgeschworen* (*Bloodsworn*, 2012), ist angekündigt für Februar 2014.

Ulrika Magdova war eine kislewitische Adlige und Kriegerin, Tochter des Bojaren Ivan Straghov, der im Norden gegen die Chaoshorden gekämpft hat. Ul-

rika war an einer Expedition mit Gotrek Gurnisson, Felix Jaeger und Max Schreiber nach Karag Dum beteiligt. Danach entführte Adolphus Krieger sie nach Sylvania und transformierte sie durch den Blutkuss.

Über Rückblenden wird die Ulrika-Erzählung in den Warhammer-Kosmos eingegliedert, bleibt dabei jedoch eigenständig lesbar.

Die Handlung von *Blutgeboren* setzt kurz nach den Ereignissen aus William Kings *Vampirkrieger* (Band 6 der Abenteuer von Gotrek und Felix) ein. Ulrika ist seit zwei Wochen eine Vampirin. Sie hat große Probleme, ihren Blutdurst zu kontrollieren. Die Geschichte beginnt damit, dass sie nackt durch einen Wald läuft auf der Jagd nach einem Opfer und aufgehalten wird von der Gräfin Gabriella von Nachthafen, die die Vampirmutter Kriegers ist, und

ihrem Ritter Rodrik. Die Gräfin nimmt Ulrika mit auf ihr Schloss und bringt ihr bei, nicht nur ihren Blutdurst zu kontrollieren, sondern auch die Verzehrmenge zu steuern.

Die Vampirkönigin beauftragt Gabriella damit, die Schwestern in Nuln zu unterstützen. Zwei der sechs lahmianischen Vampirinnen wurden bereits Opfer eines Attentäters. Ihre Leichname wurden mit sichtbaren Reißzähnen und Klauen öffentlich ausgestellt. Die Menschen haben Angst, Hexenjäger kommen nach Nuln. Ulrika soll im Umfeld der Schwestern ermitteln, es gibt Anzeichen für interne Machtkämpfe. Sie trifft während ihrer nächtlichen Unternehmungen auf den Templer Friedrich Holmann, einen Hexenjäger. Zwischen ihnen entwickelt sich eine seltsame Beziehung.

Blutgeboren ist bestimmt durch Politik und Paranoia. Die lahmianischen Schwestern sind in ein System aus Intrigen eingebunden, können einander nicht vertrauen und vermuten hinter beinahe jeder Handlung einer der Ihren Absichten, die sich ihnen nicht erschließen, wodurch die Paranoia verstärkt wird.

Für die Ulrika-Reihe gibt es meines Wissens keine ausdrücklichen Regeln. Man kann sich jedoch aus dem Warhammer-Regelwerk bedienen, so den Regeln für Vampirfürsten, für den Blutkuss oder die Nicht-Mischung von Vampirclans. Einiges aus *Blutgeboren* kommt der Nutzung des Romans als Rollenspiel entgegen. Die Regeln für die einzelnen Gruppierungen (Menschen, Hexenjäger, Vampire, Werwölfe, Ghule) und deren Interaktionen werden aus der Handlung heraus entwickelt und dadurch zugleich begründet.

Die Vampire müssen wissen, welche Mittel sie gegen ihre Gegner einsetzen können, gegen welche Gegner sie sich nicht ernsthaft zur Wehr setzen können. Dazu gehört auch, sich mit Clans, den fünf Blutlinien und Verbindungsmöglichkeiten auszukennen. Nathan Long lässt Gabriella und Ulrika Blutlinien sowie die vampirischen Mischformen diskutieren. Sie sprechen auch über den Unterschied von Wahrheit und Ansprüchen, die aus individuellen Interessenlagen heraus den Inhalt alter Schriften bestimmen, einer Überprüfung aber nicht standhalten.

Die Vampirkultur ist komplex und wird uns sukzessive durch Ulrikas Wahrnehmung nahe gebracht, der Sinn von Regelverletzungen wird jeweils einsichtig vermittelt. Ulrika kennt den lahmianischen Kodex nicht und muss ihn mühevoll, mitunter schmerzhaft lernen. Dazu gehört die Vampirhierarchie, in die Ulrika anfangs Adelstitel und Privilegien aus ihrer Zeit als Mensch übernehmen zu können glaubt, bis Gabriella ihr erklärt, dass sie sich in ihrer neuen Existenz auf der untersten Stufe befindet. Jeder Vampir ist „allen anderen Vampiren gegenüber dazu verpflichtet, zurückgezogen zu leben und sich heimlich zu nähren.“ (S. 17) Ulrika muss deshalb nicht nur zum Selbstschutz lernen, ihren Hunger zu kontrollieren, auch Gefühle wie Leidenschaft und Gewalt. Ulrika respektiert die ranghöhere Gabriella, in die sie sich später zu verlieben scheint. Sie ist zugleich unabhängig, eigenständig, selbstbewusst, aggressiv und sehnt sich nach sozialen Kontakten.

Den Weltenbau unterlässt Long weitgehend, beschreibt nur, was unbedingt nötig ist. Die Gruppe der Menschen unterteilt er in

die ängstliche Masse, ökonomische Opportunisten, die auf jede erdenkliche Weise mit der Angst der Masse Geld machen (Knoblauchprobe, Schutz durch Hexenjäger-Kragen, Symbol von Sigmars Macht und Gnade etc.) und Hexenjäger, die sich als Vampirjäger betätigen.

Die Vampire sind als Gruppe den Menschen nicht überlegen und haben sich Überlebensstrategien erdacht, die ihnen helfen sollen, auf angenehmere Weise zu existieren. Sie beherrschen im Idealfall die innere Bestie, etwas, was Ulrika weniger gut gelingt. Die Vampirbeschreibung folgt teils dem klassischen Muster. Sie können ausgelöscht werden durch Sonnenlicht oder einen Pflock, der in das Herz gestoßen wird. Sie haben Eckzähne zum Ausfahren. Modifizierungen des alten Mythos kommen hinzu, so die Heilkraft des Vampirblutes. Die Verwandlung in Fledermäuse,

Nebelwolken u. Ä. scheint nicht möglich. Manche Namen verweisen auf bekannte Vorbilder des Genres, wie Murnau (Friedrich Wilhelm Murnau und sein Vampirfilm *Nosferatu*) und Carstein (Sheridan Le Fanus Erzählung „Carmilla“; die Karnstein-Trilogie der Hammer Studios).

Blutgeboren ist vor allem ein Crossover aus Fantasy, Kriminal- und Abenteuergeschichte. Ulrika muss einen Mord aufklären, arbeitet mit Templer Helmann, einem Hexenjäger vom Heiligen Orden des Sigmar, zusammen, solange sie ihn über ihre Identität im Unklaren lassen kann. Es gibt einen Serienmörder, wilde Verfolgungsjagden, Kämpfe mit Ghulen, die die Funktion von „Zählmonstern“ haben, die einfach abgearbeitet werden, aber auch Verletzungen verursachen. Ein weiterer Aspekt, die Entwicklung Ulrikas, weist Longs Text als Bildungsroman aus, der die Geschichte einer als Vampirin

wiedergeborenen – eben: blutgeborenen – Frau erzählt, die in einer für sie neuen Umwelt mit neuen Rahmenbedingungen zurechtkommen muss.

Sprachlich ist *Blutgeboren* zu verorten in der Sphäre der Trivialliteratur. Bisweilen gibt es komische Dialogmomente, wie „Madam, ich verhafte Euch unter dem Verdacht, ein Vampir zu sein.“ (S. 290)

Die Romane aus dem Warhammer-Kosmos wurden nicht in der Absicht geschrieben, Literaturpreise zu gewinnen. Sie bedienen sich gängiger Genremuster und sind formal und inhaltlich einfach zu verstehen. *Blutgeboren* ist dramatisch erzählt, die Handlung wird wiedergegeben, wie sie sich zeitlich tatsächlich abspielt, und sie wird durch Dialoge vorangebracht. *Blutgeboren* will offensichtlich auf triviale Weise unterhalten – was gelingt.



(R. A. Salvatore, Tim Seeley, Andrew Dabb)
 Verlag: Panini Manga und Comic (Juni 2013)
 Broschiert: 416 Seiten; 29,95 €
 ISBN-13: 978-3862015436

Dungeons & Dragons – Die Vergessenen Reiche: Drizzt – Die Saga vom Dunkelelf, Sammelband 1

Eine Rezension von Markus Drevermann

Drizzt Do'Urden, Zaknafein, Jarlaxle Baenre und Guenhwyvar. Namen, die fest in der Fantasyliteratur verankert und geradezu legendär sind. Mit ihnen hat R. A. Salvatore Figuren erschaffen, die mittlerweile seit über 25 Jahren zahlreiche Abenteuer bestehen. Große und kleine. Seinen Anfang nahm all das in der so genannten *Eiswindtaltrilogie*, in der Drizzt Do'Urden das erste Mal in Erscheinung trat. Dort schon an der Oberfläche und auf anderen Pfaden als der Rest seines Volkes, die Drow. Der Erfolg führte zur zweiten Trilogie, die zeitlich davor angesiedelt ist und Drizzts Werdegang von der Wiege an zeigt.

Geboren wird Drizzt Do'Urden in der Stadt Menzoberranzan als dritter Sohn, und damit ist er eigentlich ein Opfer für die Spinnengöttin Lolth, doch einer seiner Brüder bringt den anderen um, so-

dass Drizzt leben darf. Er kommt zunächst unter die Fittiche seiner bösen Schwestern, bevor Zaknafein, Waffenmeister des Hauses Do'Urden und sein leiblicher Vater, ihn zur Ausbildung bekommt. Schnell zeigt sich Drizzts außergewöhnliche Begabung im Umgang mit Waffen – und sein gutes, unverdorbenes Herz. In der Welt der Drow ein Nachteil, sind hier doch Meuchelmord, Raub und Gewalt an der Tagesordnung. Alles, was mehr Macht verspricht, wird auch benutzt. Die einzigen beiden Ausnahmen sind Drizzt und Zaknafein. Der Waffenmeister findet sich mitten im Kampf um Drizzts Seele wieder. Wie soll er dessen Unschuld bewahren, wenn alle anderen danach lechzen, ihn zu verderben? Erst am Ende eines langen Weges und nach zahlreichen Verlusten und Erfahrungen – in Menzoberranzan, im Unterreich

und an der Oberfläche – findet Drizzt so etwas wie eine Heimat.

Die Romane *Heimatland*, *Exil* und *Neuland*, in Deutschland im Sammelband *Die Dunkelelfen* zusammengefasst, zählen zum Besten, was R. A. Salvatore geschrieben hat. Charaktere, Hintergrund und Geschichte gehen hier Hand in Hand und lassen den Leser den Roman nicht weglegen. Kein Wunder, angesichts der Popularität des Drow, dass sie auch als Vorlage für eine Graphic Novel dienten. Andrew Dabb hatte die Aufgabe, die Romane so weit aufzubereiten und zusammenzufassen, dass die Bücher auf jeweils knapp 140 Seiten voll zur Geltung kommen konnten. Eine Herausforderung, die er glänzend besteht. Sicher wählt er die wichtigen Szenen des Romans aus und integriert sie in sein Skript. Natürlich gibt es immer wieder Szenen, bei denen der Roman-

leser klar im Vorteil ist, denn so manche Nuance und so mancher Beweggrund bleiben leider versteckt ohne das Hintergrundwissen, allerdings tut dies der Graphic Novel keinen Abbruch. Auch so ist die Geschichte immer verständlich und ergibt Sinn.

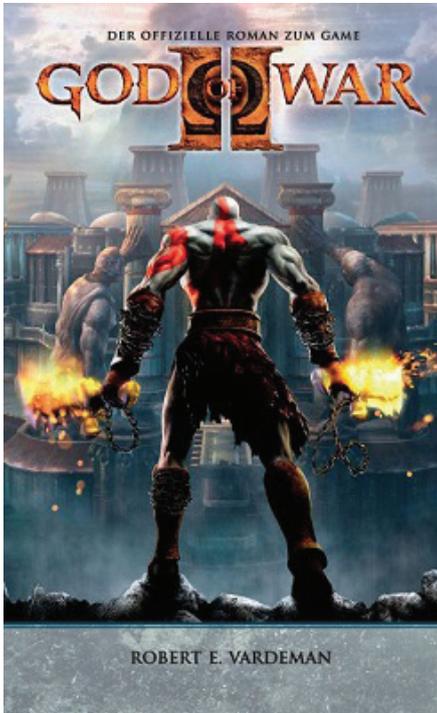
Ein großes Lob muss aber Tim Seeley ausgesprochen werden, der die Welt der Vergessenen Reiche – und damit der Drow – in perfekten Bildern einfängt. Drizzt Do´Urden sieht genau so aus, wie ihn sich die meisten Leser vorgestellt haben dürften, und auch Zaknafein wird hier entsprechend porträtiert. Die relativ häufigen Kampfszenen fängt der Künstler dynamisch ein, und bei Guenhwyvar hat der Betrachter tatsächlich den Eindruck eines mächtigen Panthers – und nicht eines kleinen Schmusekätzchens. Hintergründe und Panoramen sind auch schön anzusehen und sprechen von den

hohen Fähigkeiten eines Tim Seeley. Text und Bild ergänzen sich bei dieser Umsetzung der Auftakttrilogie über den bekannten Dunkelelfen hervorragend und bescheren dem Leser ein paar Stunden hohen Lesegenusses.

Leider bietet der Sammelband kein großes Bonusmaterial, nicht mal alle Covers der Einzelhefte sind enthalten. Allerdings bekommt der Käufer mit über 400 Seiten auch so schon einen prallgefüllten Band, bei dem ein Hardcover noch das I-Tüpfelchen gewesen wäre.

Fazit

Auch in Graphic-Novel-Form ist die Auftakttrilogie über Drizzt Do´Urden ein Volltreffer und wert, mehr als nur einmal gelesen zu werden. Wer die Romane kennt, kann unbesorgt zugreifen, und alle anderen sollten es so wieso tun.



Verlag: Panini Books (15. Juli 2013)
Broschiert, 363 Seiten, 12,95 Euro
ISBN-13: 978-3833227042

Robert E. Vardeman: God of War II

Eine Rezension von Victoria Thill

„Kratos taumelte durch die Luft und schlug mit den Armen um sich, bis er sich wieder unter Kontrolle hatte. Er war immerhin kopfüber vom Olymp gestürzt – zur anderen Seite des Hafens von Rhodos hinüberzustürzen, sollte ihm da doch wohl ein Leichtes sein, auch wenn er seiner Größe und Kraft beraubt war.“

Wer geglaubt hat, dass Eifersucht und Habgier nur unter den Menschen herrschen, der kennt wahrlich den Olymp nicht. Niemand ist mehr auf das eigene Wohl und den eigenen Vorteil fixiert als ein Gott. Machtkämpfe und Verleumdung sind an der Tagesordnung und werden scheinbar nie langweilig. Doch einer von ihnen zieht einen Schlussstrich und schafft es, alle gegen sich aufzubringen: Kratos. Kratos, der eigentlich hätte tot sein sollen und von Zeus wiederbelebt wurde, ist der Grund, warum Ares nicht mehr Gott des Krieges ist. Kratos kann Freunde

und Feinde an einer Hand abzählen, wobei er sich nicht sicher sein kann, auf wessen Seite Zeus letztendlich steht. Um dem Olymp entgegenzutreten, verbündet sich der jetzige Gott des Krieges mit den Geschöpfen, die Zeus einst erfolgreich unter Kontrolle brachte: den Titanen. Mit den Titanen an seiner Seite scheint Kratos unbesiegbar zu sein. Die Frage ist, ob er es schaffen kann, sein Ziel zu erreichen.

„Die Schicksalsschwester fand mit jedem Augenblick mehr Gefallen am Können der forschen Göttin. Sie würde sich für ihre Absicht, den Olymp in seinen Grundfesten zu erschüttern, als sehr nützlich erweisen. Im positiven Sinne jedoch.“

Vardeman entführt den Leser in eine faszinierende Welt, in der schnell deutlich wird, dass Götter im Prinzip nichts anderes sind als Menschen, mit dem

Unterschied, dass sie um einiges mächtiger sind. Trotzdem wissen sie manchmal nicht, wie sie mit dieser Macht umgehen sollen. Kratos ist in dieser Familie der Rebell, das schwarze Schaf, das sich mächtige Freunde angelacht hat, um dem Vater aller Götter einen Stein in den Weg zu legen. Und das liegt an der Art und Weise, wie er selbst behandelt wurde: Mit einem lauten Knall befördert Zeus ihn gen Erde, wo er sich sofort in einem Kampf gegen den Koloss von Rhodos stellen muss. Dieser Kampf hat es in sich und wird dem Leser auf eindrucksvolle Weise geschildert. Wesentlich gelenkt wird das Geschehen jedoch nicht von Zeus, Athene oder Kratos. Es sind die Schicksalsgöttinnen – Klotho, Atropos und Lachesis –, Moiren genannt, die wortwörtlich die Fäden ziehen und mit zittrig gespannter Hand die Schere umgreifen. Jeder Gott dürfte ihnen respektvoll entgegentreten, denn ein Schnitt ... und der Lebensfaden ist dahin.

„Als er auf feinen Knochen trat und ihn zerbrach, erstarrte er. Der Knochen

klang falsch. Die Skelette unter dem Blick der Gorgone fingen an zu zittern und über den Boden zu rutschen.“ Die Handlung ist sehr komplex, und doch schafft es der Autor, sie für den Leser übersichtlich zu gestalten, was bei all den Göttern, ihren Beziehungen zueinander und ihren Machenschaften nicht immer einfach ist. Besonders spannend ist es, Kratos und den anderen Unsterblichen dabei zuzuschauen, wie sehr sie nicht menschlich sein wollen, sich aber trotzdem genau so verhalten.

Sicherlich ist es von Vorteil, einen Roman zu schreiben, dessen Welt auf den Ideen und Vorlagen eines Konsolenspiels beruht, aber was Vardeman hier auszeichnet, ist sein geschicktes Verhalten bei der Ausdifferenzierung der einzelnen Charaktere. Besonders Kratos ist eine interessante Figur, die in ihren Handlungen das ein oder andere Mal zu überraschen weiß. Fast schon amüsant ist es, die Götter zu verfolgen, wenn sie sich mit Gewissensbissen plagen und teilweise schon philosophische Fragen stellen. Letztlich dreht

sich im Olymp alles um dieselben Themen wie in jeder x-beliebigen Stadt irgendwo auf der irdischen Seite der Welt: Krieg, Eifersucht, Liebe, Hass – und das stärkste Motiv in diesem Fall: die Rache.

Vardeman zeigt, dass eben auch Götter manchmal unbelehrbar sind und noch das ein oder andere dazulernen könnten.

Das Ende des Romans lässt noch auf weitere Schlachten und Abenteuer mit Kratos und seiner Götterfamilie hoffen, die höchstwahrscheinlich noch turbulenter und verwüstender werden als die zuvor.

Fazit

God of War II ist ein wirklich gelungenes Fantasy-Epos, das Spiel und Mythologie verbindet. Besonders für diejenigen, die das Abenteuer von Kratos auf der Konsole miterlebt haben.

Jeder, der den Göttern des Olymp einen Besuch abstatten möchte, sollte zu Vardemans Roman greifen.

Dragon Age – Dark Fantasy Roleplaying (Set 1)

Ein Artikel von Andre Skora

Argamae hat sich die erste Box des Dragon Age-Rollenspiels vorgenommen, dessen Hintergrund auf dem gleichnamigen Computerspiel basiert.

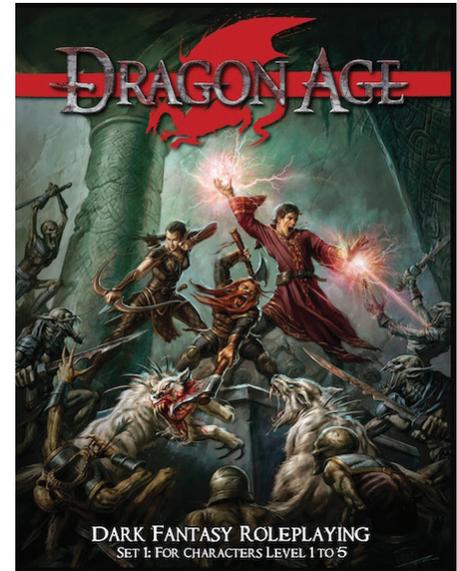
Bereits vor 3 Jahren erschien beim amerikanischen Verlag Green Ronin Publishing unter Lizenz von BioWare eine Umsetzung des mehrfach ausgezeichneten Computer-Rollenspiels "Dragon Age: Origins" für den Pen'n'Paper-Spieltisch.

Mit dem Titel DRAGON AGE – Dark Fantasy Roleplaying (fortan mit DA abgekürzt) schickten Green Ronin einen Vertreter der Sparte "Einsteiger-Systeme" ins Rennen und konnten schnell beachtliche Verkaufserfolge erzielen: das Spiel kam gut an. Ob dies nur an der starken und bekannten Vorlage der Erfolgsschmiede BioWare lag oder schlicht einem

guten Spieldesign zuzuschreiben ist, möchte ich im Folgenden erläutern.

I. Aufmachung & Ersteindruck

DA gibt sich traditionell – und das fängt schon bei der Präsentation an. Die Grundregeln aus Set 1, die hier rezensiert werden, kommen in einer Box daher und sind in zwei eher dünne Hefte zu je 64 Seiten aufgeteilt – das für Spieler und jenes für Spielleiter. Beide Hefte sind auf vollfarbigem Glanzpapier gedruckt und angenehm zu blättern, bleiben jedoch nur mit etwas Druck und Nachknicken offen liegen – was wiederum die Bindung strapaziert. Neben den Heften befinden sich noch eine farbige Posterkarte der Region Ferelden sowie ein Beutel mit 3 sechsseitigen Würfeln (2 weiße, 1 roter) in der Schachtel.



Bereits das Box-Cover weiß zu gefallen und zeigt deutlich, das grafisch vor rotem Lebenssaft nicht zurückgeschreckt wird. DA ist auch auf den Innenseiten beider Hefte aufwändig illustriert, wobei unterschiedliche Künstler beteiligt waren. Gemeinsam vermitteln sie trotz ihrer verschiedenen Stile ein recht einheitliches und stimmiges Bild der Hintergrundwelt. Das zweispaltige, überwiegend rot-weiß-schwarz gehaltene Layout ist lesefreundlich und übersichtlich.

Wie auf der Schachtel zu lesen ist, enthält Set 1 alle Regeln für

Charaktere der Stufen 1-5. Das anschließende Set 2 für die Stufen 6-10 werde ich später getrennt rezensieren.

II. Die Spielwelt

DA spielt auf dem Kontinent Thedas, wobei hier eine Region namens Ferelden als Startpunkt für beginnende Charaktere näher beschrieben wird. Einst beherrschte ein gewaltiges Imperium, die Tevinters, diesen Kontinent, doch es gelang ihnen nie vollständig, die animistischen Barbarenstämme von Ferelden zu bezwingen. Allgemein ist die Geschichte von Thedas voll mit Bürgerkriegen, Schlachten, düsteren Ritualen und Heimsuchungen – aber auch großem Heldenmut. Von allen Übeln ist wohl die “Verderbnis” die größte Gefahr für alle Völker. Aus den Tiefen Wegen unter der Erde kriecht die Dunkle Brut hervor und überzieht Landstriche mit Tod und Leid. Angetrieben von ihrer Suche nach den alten, schlafenden Dämonen kennt die Dunkle Brut nur Vernichtung. Einst waren die Tiefen Wege für den Handel der Zwergennationen geschaffen worden, doch dies liegt viele Zeitalter zurück. Heute

sind die Zwerge nur noch ein Schatten ihrer einstigen Macht. Den Elfen in Thedas geht es nicht besser. Ihre Kultur und ihre Identität sind fast vollkommen verloren gegangen; sie leben entweder als Bürger zweiter Klasse unter den Menschen oder fristen als die “Dalish” ein Dasein als einsame Jäger und Räuber.

Die Magie spielt in DA eine entscheidene Rolle, denn sie hat die Welt maßgeblich geprägt. Es heißt, dass der Hochmut der Magier und ihr Streben nach der Unterwerfung der Himmel die Verderbnis in die Welt gebracht hat – denn jene Magier wurden durch die Verdorbenheit in ihren Herzen zu der ersten Generation der Dunklen Brut. Seitdem wird Magie äußerst mißtrauisch begegnet und die Kirche übt Kontrolle auf den Magierzirkel aus. Da Magier ein besonderes Verhältnis zu dem “Nichts” haben – einer Art Zwischendimension, in der Geister und Dämonen lauern, die unvorbereitete Magier kontrollieren und in der realen Welt als mächtige Werkzeuge der Zerstörung nutzen können – wachen Templar der Kirche über den Zirkel, um der Gefahr sofort und rücksichtslos zu begegnen. Der Grund, wes-

halb Magie überhaupt geduldet wird, ist einfach: sie kann natürlich auch ein mächtiges Werkzeug gegen die Dunkle Brut und andere Gefahren sein. Magier außerhalb des Zirkels, sogenannte Apostaten, müssen ständig auf der Hut sein und um ihr Leben fürchten.

Eine der wichtigsten Waffen im Kampf gegen die Verderbnis sind die sogenannten “Grauen Wächter”, ein Zusammenschluss von Männern und Frauen unterschiedlichster Rassen und Professionen. Vor langer Zeit in größter Verzweiflung gebildet, haben sich die Grauen Wächter einen legendären Ruf als effektive Krieger und Berater erarbeitet. Ihre Fähigkeit, die Dunkle Brut aufzuspüren und zu bekämpfen, macht sie damit zu respektierten Persönlichkeiten in allen Nationen – wenn auch nicht immer zu sehr beliebten oder willkommenen. Und auch für die Grauen Wächter hat die Nähe zur Dunklen Brut ihren Preis ...

Insgesamt wird die Hintergrundwelt knapp, aber gut, dargestellt und Spielern wie Spielleitern näher gebracht, aber natürlich gehen die Infos nicht ins Detail. Dies ist, je nach Geschmack und Ansicht, ein Vorteil oder Nachteil.

Es bleiben sicherlich viele Fragen offen, wobei man als Kenner der Computerspiel-Vorlage einige Wissenslücken bereits schließen kann. Und darauf setzt DA zu einem gut Teil auch.

III. Charaktererschaffung

Man kann bei DA zwischen drei unterschiedlichen Klassen wählen: dem Krieger, dem Schurken und dem Magier. Durch einige Ausgestaltungsmöglichkeiten kann man Stereotypen bzw. Abziehbild-Charaktere umgehen. Die erste Differenzierung geschieht durch die zufällige Ermittlung von Attributen, derer es 8 Stück gibt. Mit einem 3W6-Wurf ermittelt man anhand einer Tabelle den Startwert jedes Attributes in festgelegter Reihenfolge, wobei die Werte zwischen anfänglich maximal 4 und minimal -2 schwanken. Durchschnitt ist 1. Danach darf man noch ein Attribut gegen ein anderes tauschen. (Übrigens: für Gegner zufallsbasierter Charaktererschaffungen hält Green Ronin in Set 2 Linde-rung bereit).

Die zweite und wichtigste Differenzierung ist die Wahl der Herkunft, eine Kombination aus

Rasse/Volkszugehörigkeit und Lebensumfeld. In Set 1 stehen 7 Stück zur Auswahl, z.B. Fereldischer Freier, Apostat, Stadtelb oder Oberflächenzwerg. Weitere Herkünfte sind in Set 2 enthalten. Die Herkunft erhöht ein Attribut, verleiht zusätzliche Sprachen, bestimmt die möglichen Charakterklassen und gibt einen Attributsfokus (den man aus zwei, drei verschiedenen auswählen darf). Dies sind fertigkeitenähnliche Ergänzungen zu den 8 Attributen und werden unter das jeweilige Attribut geschrieben. Ein Fokus hilft bei Proben, indem er effektiv das Attribut um 2 Punkte anhebt. Jedes Attribut kann mehrere Foki haben. Schließlich darf man noch zweimal auf einer jeder Herkunft zugeordneten Tabelle würfeln, um weitere Foki oder Attributszuschläge zu erhalten.

Die Charakterklasse selbst bestimmt dann die anfängliche Lebenskraft, welche Waffengruppen der Charakter ohne Abzug beherrscht und verleiht die zusätzlichen, klassenspezifischen Fähigkeiten der ersten Stufe.

Steigt man später durch die Anhäufung von Erfahrungspunkten in höhere Stufen auf, bekommt man neben Steigerungen von Le-

benskraft und Attributen auch neue Zaubersprüche (bei Magiern) oder Talente (für alle Klassen) dazu. Set 1 enthält eine kleine Liste mit diesen Talenten, mithilfe derer man seinen Charakter noch etwas mehr individualisieren kann. Magier können sich z.B. neue Zauberschulen erschließen, Diebe und Krieger den Kampf mit zwei Waffen lernen, etc. pp.

IV. Die allgemeine Spielmechanik

Viele haben DA mit Dungeons & Dragons/D20 und verwandten Spielsystemen verglichen. Tatsächlich gibt es Parallelen, wie etwa ein Klassen- und Stufen-system, doch es bleibt eigenständig genug und präsentiert eine simple Kernmechanik, die auf dem Wurf von 3W6 gegen einen Zielwert beruht. Auf diesen Wurf werden dann Eigenschaften des Charakters angerechnet, etwa ein Attribut, und mit dem Zielwert verglichen. Ist der Wurf größer oder gleich dem Zielwert, gilt die Würfelprobe als erfolgreich.

Wie erfolgreich sie war, bestimmt einer der drei gewürfelten W6, der eine andere Farbe als der Rest haben sollte. Dies ist der



“Drachenwürfel”, dessen Ergebnis für eine Reihe von spielmechanischen Kniffen verwendet wird. Je höher die Augenzahl auf dem Drachenwürfel, desto besser ist die Probe geglückt. Eine 1 hieße also, dass man es gerade so geschafft hat, während eine 6 anzeigt, dass man es spektakulär oder bestmöglich hinkommt.

Noch viel interessanter aber ist die sogenannte “Stunt”-Mechanik, die in Set 1 zunächst nur bei Kämpfen und Zaubern eingesetzt wird (in Set 2 wird sie auf die Bereiche Erkundung und Soziale Interaktionen ausgedehnt). Wurde bei der Probe mit den 3W6 auf zwei beliebigen Würfeln ein Pasch gewürfelt und war die Probe insgesamt ein Erfolg, erhält der Spieler sofort Stunt-Punkte in Höhe der Augenzahl auf dem Drachenwürfel. Diese muß er für die gerade abgelegte Probe/Aktion sofort aufbrauchen, wobei er aus einer Liste einen oder mehrere Stunts auswählen darf. Stunts sind nach Kosten in Stunt-Punkten gestaffelt – etwa ein “schnelles Nachladen” (Waffe kann ohne Verzögerung erneut geladen werden) für 1 Punkt oder “Blitzangriff” (zweiter Angriff gegen ein Ziel in der Nähe) für 3 Stunt-

Punkte. Insgesamt stehen in Set 1 für Kämpfe 10 und für Zauberproben 6 unterschiedliche Stunts zur Verfügung.

V. Kämpfe & Heilung

Die Abwicklung von Kämpfen wird in DA recht zügig und schnörkellos gehandhabt. Grundlegend fühlt man sich hier noch einmal stark an D20 erinnert, denn es wird rundenbasiert in Reihenfolge einer einmal für einen Kampf ermittelten Initiative vorgegangen, wobei jeder Kampfteilnehmer eine “minor action” (Nebenaktion) und eine “major action” (Hauptaktion) zur Verfügung hat. Dies entspricht in etwa den Standardaktionen und Bewegungsaktionen bei D20. Nebenaktionen sind z.B. Bewegen, Zielen oder eine Waffe bereit machen, während Hauptaktionen Dinge wie Nahkampfattacke, Erste Hilfe oder Verteidigen beinhalten.

Es gibt einen festen Verteidigungswert, gegen den man seine Angriffsprobe macht. Schilde erhöhen den Verteidigungswert, Rüstungen reduzieren erlittenen Schaden.

Heilung wird ähnlich schlicht und elegant umgesetzt. Ist die

Lebenskraft eines Kampfteilnehmers auf Null oder darunter gesunken, stirbt der Charakter nach wenigen Runden, falls ihm keine Hilfe von außen zuteil wird (keine Stabilisierungswürfe). Wer verletzt wurde, kann nach jedem Kampf einmal kurz durchschnaufen und eine kleine Menge an Lebenskraft zurück gewinnen. Oder er schläft eine Nacht durch und regeneriert 10 + KON + Stufe an Lebenskraft. Magische Heilung gibt es natürlich auch.

VI. Magie

Apropos magische Heilung: wie schon geahnt, gibt es keine “Kleriker”-Klasse in DA. Magie üben nur Magier aus, die u.a. auch heilen können. Zaubern tun sie mithilfe von Manapunkten. Entsprechend sind Zauber auch nach Manakosten gestaffelt. Der frischgebackene Magier darf zu Beginn drei Zauber frei auswählen, wobei es alternativ vier “default” Sets für die jeweiligen Zauberausrichtungen (Ursprung, Schöpfung, Entropie und Geist) gibt. Zauber müssen mit einem erfolgreichen Zauberwurf gewirkt werden – der Zauber selbst gibt die jeweilige Schwierigkeit

an. Bei manchen Zaubern hat das Ziel auch eine Widerstandsprobe, die dann gegen die Zaubermacht des Magiers (ist ein Fixwert und funktioniert wie die Verteidigung im Kampf) bestanden werden muss. Zauber-Stunts, wie unter IV. beschrieben, fügen dem Wirken von Zaubern nochmal einen zusätzlichen Kniff hinzu, indem sie Magier z.B. die Manakosten reduzieren lassen oder ein spontanes Mana-Schild erschaffen, das die Verteidigung um 2 Punkte anhebt.

Magier können ohne Aufwendung von Manapunkten magische Energie durch einen Stab oder Stecken kanalisieren und als Fernkampfangriff (mit entsprechender Probe) einsetzen. Somit erschöpft sich die Offensivmöglichkeit des Magiers nicht, wenn er mal "out of mana" ist. Regenerieren tun sich Manapunkte komplett nach einer normalen Ruheperiode (8 Stunden) oder bei Rast stündlich um 1W6 + Magie-Attribut.

VII. Der Spielleiter & Einstiegs-tauglichkeit

Chris Pramas, der Lead-Designer von DA, hat sich alle Mühe gegeben, das Spiel einsteigsfreund-

lich zu gestalten. Dies zeigt sich nicht nur in der Fülle an klaren, gut verständlichen und nützlichen Spielleiter-Tipps (inkl. einer Behandlung unterschiedlicher Spieler-Typen), sondern auch am Aufbau des eigentlichen Spielsystems. Ferner spürt man die Erfahrung von Jahrzehnten, die in die unscheinbaren 64 Seiten des Leitfadens für Spielleiter geflossen sind. Deutlich zeigt sich das u.a. beim System für die Berechnung von Erfahrungspunkten. In DA betrachtet der SL nach Beendi-

gung jeder Spielsession alle Stationen (oder auch Begegnungen), die seine Spielergruppe mit ihren Charakteren passiert hat und bewertet jede einzelne individuell. War eine Begegnung besonders knifflig, weil die Charaktere viele Ressourcen aufwenden oder Opfer hinnehmen mußten? Oder haben sie die Schwierigkeiten leicht überwunden und sich kaum anstrengen müssen? Pro Szene/Begegnung/Station kann er eine von vier Einteilungen (von Routine bis Schwer) verge-

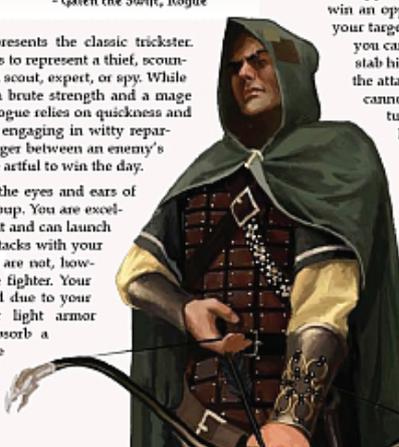
DRAGONAGE

ROGUE

"If it can go wrong, it will. That's why you always need to have an escape route ready, whether you're burgling a house or fighting in battle. And don't be afraid to run when you're in a bad spot. You want to control the situation, not the other way round. If you duel a knight, you're fighting on his terms. Let him huff and puff in his heavy armor while you fill him full of arrows. That's how you stay alive."
 - Galen the Swift, Rogue

The rogue class represents the classic trickster. You can use this class to represent a thief, scoundrel, or conman, or a scout, expert, or spy. While a warrior gets by on brute strength and a mage on arcane power, a rogue relies on quickness and cleverness. Whether engaging in witty repartee or slipping a dagger between an enemy's ribs, a rogue must be artful to win the day.

As a rogue you are the eyes and ears of your adventuring group. You are excellent at ranged combat and can launch devastating melee attacks with your backstab ability. You are not, however, a true frontline fighter. Your Defense will be good due to your Dexterity, but your light armor means you can't absorb a lot of damage. Let the warriors go toe to toe with the enemy while you use stealth and surprise to keep them



CLASS POWERS

Rogues gain the following powers at the specified level.

LEVEL 1

BACKSTAB: You can inflict extra damage with a melee attack if you can strike an opponent from an unexpected direction. You must approach your opponent with a move action and win an opposed test of your **DEXTERITY (STEALTH)** vs. your target's **PERCEPTION (SIZING)**. If you win the test, you can use your major action this round to backstab him. This is a melee attack with a **+2 BONUS** to the attack roll that inflicts ***1D6 EXTRA DAMAGE**. You cannot backstab an enemy that you begin your turn adjacent to (but see the Bluff power at level 4).

ROGUE'S ARMOR: You are at home in leather armor. You can ignore the Armor Penalty of leather armor altogether. It affects neither your Speed nor your Dexterity.

STARTING TALENTS: You become a novice in one of the following talents: Contacts, Scouting, or Thievery. See CHAPTER 3: FOCUSSES AND TALENTS for more information.

LEVEL 2

STUNT BONUS: You become more adept at finding the weak spots in your opponents' armor. You can perform the Pierce Armor

ben und mit jeder Einteilung ist eine XP-Summe verbunden (von 0 bis 300). Am Ende rechnet er dann einfach zusammen und hat damit die Gesamt-XP pro Charakter parat. Das Schöne an diesem System ist nicht nur die Schlichtheit und Anfängerfreundlichkeit, sondern auch der Umstand, dass eine Begegnung wirklich individuell betrachtet wird. So könnte eine "ansich" nicht so gefährlich angedachte Begegnung mit ein paar Strassenschlägern durch Würfelglück bzw. -pech durchaus zu einer ernststen Angelegenheit geworden sein - und man erhält entsprechend mehr XP dafür. Auch soziale Szenen/Rollenspiel-Momente lassen sich damit einteilen.

Neben den typischen Inhalten eines Spielleiter-Leitfadens, wie Spielwerten von Gegnern, magischen Gegenständen u.ä., wird der SL auch bei der Gestaltung von Gefahren, dem Abwickeln von Proben und fortgeschrittenen Tests, bei der Verwaltung von Kämpfen und beim Aufbau von eigenen Abenteuern unterstützt. Extra hilfreich ist abschließend dann das Einstiegsabenteuer "A

Dalish Curse", das nicht nur gut geschrieben sondern auch im Hinblick auf die Einführung für SL und Spieler gestaltet wurde. Es enthält einen soliden Mix aus Action und Rollenspiel.

DAS FAZIT

Mir hat schon lange eine Rollenspiellektüre nicht mehr soviel Spaß beim Lesen gemacht wie DA. Und ich bin wirklich erstaunt, wieviel Inhalt und Spielbarkeit auf zweimal 64 Seiten gepackt wurden. Daher kann ich es ohne Umschweife auf den Punkt bringen: DRAGON AGE - Dark Fantasy Roleplaying ist das beste, mir bekannte und aktuell erhältliche Einsteigersystem. Es ist soweit old-school, um meine Vorlieben zu bedienen, aber erfrischend modern, um nicht auf den gleichen, ausgetrampelten Pfaden anderer Einstiegsvertreter zu wandeln. Natürlich stärkt die epische und fesselnde Hintergrundwelt, die in der Computerspielvorlage schon stark entwickelt worden ist, dem Pen'n'Paper-Ableger den Rücken. Doch das System weiß auch ohne diese Rückendeckung zu gefal-

len: die Regeln sind äußerst klar und verständlich formuliert, intuitiv und nachvollziehbar, schnell und ohne viel Nachlesen in der Umsetzung sowie variantenreich und robust genug für eine Vielzahl aufkommender Situationen; das Stunt-System sowie der Drachenwürfel sind dann das Sahnehäubchen. Die Balance zwischen Schlichtheit und Anspruch trifft DA meiner Meinung nach nahezu perfekt. Damit hängt DA alle mir bisher bekannten Einsteigersysteme ab.

Wer jetzt Interesse hat, sich das mal anzuschauen: HIER* gibt es den kostenlosen QuickStartGuide inkl. Abenteuer und spielfertigen Charakteren.

Übrigens: das DA zugrundeliegende Spielsystem läuft unter dem Namen AGE ("adventure game engine") und wird von Green Ronin auch für andere Projekte, Settings und Abenteuer angeboten

* http://grfiles.game-host.org/dragon_age_rpg/DragonAgeRPGQuickstartGuide.pdf



Final Fantasy XV: A fantasy based on reality

Ein Ausblick von Judith Gor

Schwarze Nacht inmitten einer modernen Großstadt: Noctis Lucis Caelum tritt allein vor eine Hundertschaft Soldaten, die ihn unweigerlich unter Beschuss nehmen. Die Kugeln prallen an seinem magischen Schild ab und der dunkle Prinz beschwört eine Vielzahl von Waffen. Mit kalter Miene und rot glühenden Augen greift er zum Schwert und stürzt sich auf seine Gegner ...

Als *Final Fantasy versus XIII* 2006 auf der E3 angekündigt wurde, überraschte das Spiel mit einem extrem düsteren Trailer, der den Protagonisten Noctis in einem ungleichen Kampf zeigt. Er wirkt sonderbar kalt und hasserfüllt – Eigenschaften, die man von Charakteren der Rollenspielreihe kaum kennt. Zwar spielten auch in *Final Fantasy VII* und *VIII* verschlossene und abweisende junge Männer die Hauptrolle, doch kei-

ner besaß eine solch dunkle Ausstrahlung wie Noctis.

Final Fantasy versus XIII war als Teil der Serie *Fabula Nova Crystallis* angekündigt, zu der auch das 2009/2010 erschienene *Final Fantasy XIII* gehört, und sollte exklusiv für die Playstation 3 erscheinen. Fans erwarteten den Titel sehnsüchtig, sah er doch so ganz anders als bisherige Teile der Rollenspielreihe aus. Doch dann verzögerten sich die Arbeiten am Spiel, Gerüchte kamen auf, dass die Entwicklung eingestellt worden sei. Dann stand ein Erscheinungstermin für Ende 2012, der wieder einmal gecancel-

wurde. Treue Fans wollten nicht glauben, dass die Arbeiten an *versus XIII* tatsächlich eingestellt worden waren, und im Frühjahr 2013 kam endlich die Entwarnung.

Neue Gerüchte geisterten durchs Netz, dass das Designstudio, das die Kleidung der Charaktere aus *versus XIII* entwarf – ja, die Klammotten der Jungs wurden tatsächlich von Designern erstellt und stehen dem Entwicklerteam jederzeit zur Ansicht zur Verfügung –, nun von *Final Fantasy XV* spricht. Im Frühjahr auf der E3 war es dann schließlich soweit: *Final Fantasy versus XIII* wurde offiziell in *Final Fantasy XV* umbenannt und



soll die erfolgreiche Rollenspielseerie als Haupttitel weiterführen.

Spätestens seit der letzten PHANTAST-Ausgabe zum Thema „Helden“ dürften Stammleser mitbekommen haben, dass ich seit dem ersten Trailer sehnsüchtig auf dieses Spiel warte. Nachdem sich das Erscheinen immer weiter verschoben hat und immer wieder gemunkelt wurde, dass die Arbeiten an *Final Fantasy versus XIII* eingestellt seien, ahnten Fans bereits, dass es entweder niemals erscheint oder in *Final Fantasy XV* umbenannt werden muss. Nach sieben Jahren Wartezeit sind die Erwartungen an das Spiel so hoch wie bei keinem zuvor, vor allem da es realistischer und deutlich düsterer als andere Titel der Reihe werden sollte.

Final Fantasy XV könnte der Marke *Final Fantasy* zu neuem Glanz verhelfen – und sein Scheitern würde wohl das Ende für die beliebte Rollenspielreihe, deren jüngste Sequels zu Teil *XIII* ziemlich floppten, bedeuten. Doch worum geht es eigentlich?

Die Geschichte

Noctis Lucis Caelum ist der Kronprinz des Königreichs Lucis, in

dem sich der letzte Kristall der Welt befindet. Dieser ist dem militärischen und politischen Stand des Reiches zuträglich, das sich durch seine starke Industrialisierung von seinen Nachbarn abhebt. Die Kristalle anderer Nationen gingen im Streit darum verloren und nun herrscht ein kalter Krieg, der durch ein Friedensabkommen zwischen den Staaten Lucis und Niflheim endlich ein Ende finden soll. Doch Niflheim, das wegen der Kristalle bereits Kriege gegen andere Nationen führte, nutzt die Feierlichkeiten, um Lucis mit einem Überraschungsangriff in die Knie zu zwingen und den Kristall an sich zu bringen. Noctis und seine Kameraden werden in den Abgrund des Krieges gerissen und versuchen, einen Widerstand zu formieren, um den von Niflheims Schergen geraubten Kristall zurückzugewinnen ...

Die Charaktere

Noctis, der von seinen Freunden auch „Noct“ genannt wird, verfügt über mystische Fähigkeiten: Er kann das himmlische Licht sehen und so den Tod anderer Personen vorhersehen. Die starren Konventionen der Monarchie

sind ihm zuwider und zum Leidwesen seines Vaters und enger Vertrauter verhält er sich wie ein Abtrünniger.

Dennoch besitzt er einen ausgeprägten Beschützerinstinkt jenen gegenüber, die loyal zu ihm stehen. Seine Arroganz ist dabei nur Fassade, denn im Innern ist der dunkle Prinz alles andere als cool ...

Ihm zur Seite stehen vier Freunde, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Gladiolus Amicitia wurde in eine einflussreiche Familie geboren, die sich dem Schutz der königlichen Familie verschrieben hat. Doch neben reinem Pflichtgefühl verbindet ihn auch eine enge Freundschaft mit Noctis.

Ignis Scientia ist der vernünftige Kopf der Heldengruppe und wurde von Kindheit an auf seine zukünftige Aufgabe, König Noctis als Berater zur Seite zu stehen, vorbereitet. Seine ruhige Art ermöglicht es ihm, zwischen dem oftmals kalt und überheblich wirkenden Noctis und anderen zu vermitteln.

Prompto Argentum ist der Spaßvogel der Truppe und ein Schürzenjäger, der mit Noctis seit der Schulzeit befreundet ist. Ihm

wird nachgesagt, einen schlechten Einfluss auf den Prinzen zu haben, doch in brenzligen Situationen kann man sich voll und ganz auf ihn verlassen.

Cor Leonis ist eine lebende Legende der Lucianischen Armee. Der Feldherr steht dem Prinzen treu zur Seite, und auch wenn er wenig von dessen Gefolgschaft hält, wacht er über sie.

Relativ früh im Spiel soll Noctis der Prinzessin der Fleuret-Familie aus dem Land Tenebrae begegnen: Stella Nox Fleuret, die wie Noctis über die Gabe verfügt, himmlisches Licht zu sehen. Während Noctis mit seinem Schicksal, den Tod anderer vorherzusehen, hadert, akzeptiert Stella ihre mystische Gabe. In früheren Trailern sah man sie zudem gegen Noctis im Kampf antreten, gleichzeitig wird eine Liebesgeschichte angedeutet. Wie genau das Verhältnis von Noctis und Stella aussehen wird, bleibt abzuwarten.

Die Welt

Im neuesten Trailer, der auf der E3 2013 vorgestellt wurde, sieht man die Nation Accordo in einem riesigen Flussbett liegen (siehe Bild), wodurch sie wie eine phantastische Version von Venedig

anmutet: Accordo ist auf Inseln gebaut und Wasserfälle stürzen zwischen verschiedenen Stadtteilen in die Tiefe. Luftschiffe gleiten über hohe Gebäude, die an gotische und barocke Architektur erinnern. Daneben gibt sich die Hauptstadt des Königreichs Lucis modern: Wolkenkratzer überragen die fortschrittliche Stadt, die vom gegenwärtigen Tokyo inspiriert wurde. Realistische Elemente vermischen sich mit phantastischen. Das Motto des Spiels „A fantasy based on reality“ wird optisch also gut umgesetzt, wobei sich manch japanischer Fan bereits über zu realistische Dar-

stellungen, beispielsweise von Polizeifahrzeugen, beschwert hat. Auf jeden Fall geht *Final Fantasy XV* auch in puncto Weltentwurf neue Wege, die der Reihe neuen Aufschwung verleihen könnten.

Neben dem Königreich Lucis und seinem Widersacher Niflheim werden drei weitere Nationen genannt: Solheim, Tenebrae und Accordo, offenbar direkte Nachbarn von Lucis. Alle drei waren ebenfalls in Kriege mit Niflheim verwickelt. Leider war von ihnen in den Trailern bislang nicht viel zu sehen.

Final Fantasy XV baut auf derselben Mythologie wie *Final*





Final Fantasy XIII auf (ein ausführlicher Artikel zum Spiel ist in der PHANTAST-Ausgabe 1 „Science Fantasy“ erschienen). In Tenebrae existiert der Mythos um die Göttin Eto, die bereits aus *Final Fantasy XIII* bekannt ist und das Tor zur Totenwelt öffnen soll. Wenige Menschen, wie Noctis und Stella, sind fähig, das Licht zu sehen, das den Übergang von Seelen in die Totenwelt zeigt. Darüber hinaus soll Eto allerdings keine Rolle spielen.

In *Final Fantasy XV* soll es außerdem einen Tag-Nacht-Zyklus geben, ebenso wie physikalisch berechnete Wolkenformationen. Dabei verändert sich nicht nur die Atmosphäre der Umgebungen: Zu verschiedenen Tag- und Nachtzeiten trifft man wohl unterschiedliche Bestien an.

Das Spiel

Final Fantasy XV wirkt in den Trailern deutlich actionreicher als seine Vorgänger und wartet erstmals mit Echtzeit-Kampfszenen und Third-Person-Shooterelementen auf. Noctis kann dabei verschiedenste Waffen mittels Telekinese benutzen und sich teleportieren – allerdings nicht an



jeden beliebigen Ort. Im aktuellen Trailer zum Kampfsystem sieht man Noctis mit zweien seiner Kameraden kämpfen, wobei das bisherige rundenbasierende System scheinbar aufgegeben wurde. Die Kämpfe finden demnach nicht mehr in den typischen Arenen, sondern direkt in der Spielwelt statt, sei es auf der Straße oder auf hohen Gebäuden. Dabei soll die Beschaffenheit der Umgebung voll ausgenutzt werden und den Charakteren soll es möglich sein, auf große Gegner zu klettern, um ihren wunden Punkt zu treffen. Wie bereits bei den Vorgängern soll man aber wohl zwischen verschiedenen Angriffstechniken (Waffe, Magie) und anderen Kampfhandlungen auswählen können.

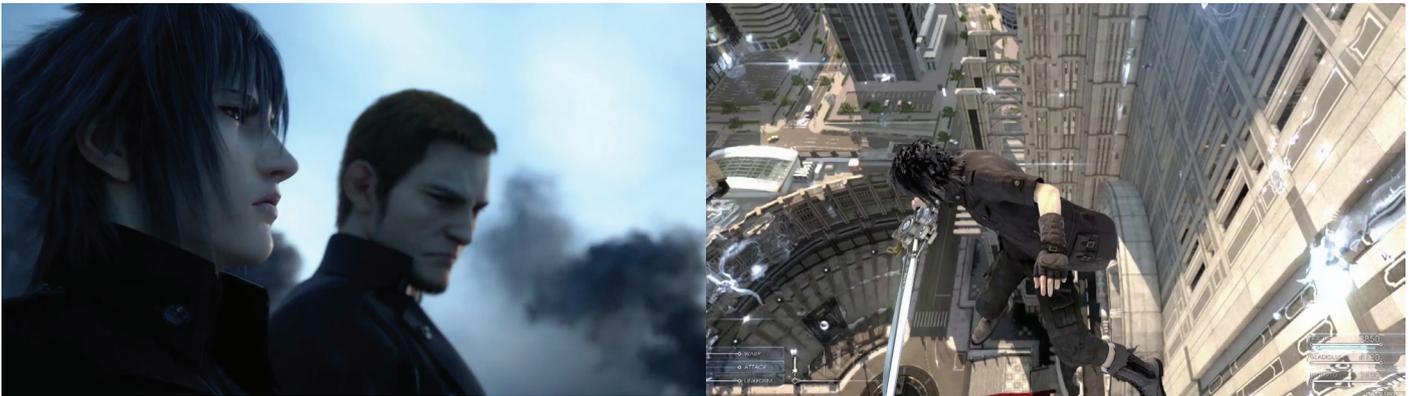
Filmreife Rendersequenzen, wie man sie bisher aus der Rollenspielerreihe gewohnt ist, wird es wohl deutlich weniger geben. Mit den neuen Next-Generation-Konsolen sollen sich viele Ereignisse auch in Echtzeit darstellen lassen. Die graphisch beeindruckenden Filmsequenzen waren bisher ein tragendes Element der stets komplexen Geschichten und man darf gespannt sein, ob die Atmosphäre auch ohne diese Unterbrechungen greift – oder gar stärker wird.

Es soll zudem (endlich wieder) eine riesige Weltkarte geben, die es zu erforschen gilt, und der Spieler kann, wie bereits in älteren Titeln, mit dem Auto oder einem Luftschiff fahren. Daneben soll es aber auch verschiedene natürliche Landschaften geben,

vielleicht sogar mehr als in *Final Fantasy XIII*, welches mit urzeitlichen Steppen, Kristallwüsten und verwunschenen Wäldern aufwartete. Ladezeiten sollen angeblich nur bei Wechseln in neue, große Areale vorkommen.

Ein Releasedatum steht noch nicht, allerdings soll *Final Fantasy XV* sowohl für die Playstation 4 als auch für die Xbox One erscheinen. Nach der langen Wartezeit bleibt zu hoffen, dass die Entwickler, wie versprochen, an der ursprünglichen düsteren Geschichte von *Final Fantasy versus XIII* festhalten.

Auf jeden Fall wird sich mit *Final Fantasy XV* entscheiden, ob die Rollenspielerreihe eine große Zukunft hat oder ein jähes Ende findet.



josephchilin.com © 2012



Cosplay – Gestaltgewordene Phantasie

Auf der Frankfurter Buchmesse war wieder einmal die bunte Hölle los: Könige, Prinzessinnen und Krieger schritten durch die überfüllten Gänge, beliebte Videospielden nahmen sich eine Auszeit am Pizza-Stand und nebenan posieren lebensechte Animefiguren für ein Erinnerungsfoto. Auch wer mit Cosplay wenig am Hut hat, wird schon einmal jemanden in einem prächtigen Gewand gesehen haben.

Viele Cosplayer verbringen Wochen und Monate damit, ihre Kostüme originalgetreu selbst zu schneiden. Beim Thema „Rollenspiel“ darf das Cosplay natürlich nicht fehlen – wir haben für euch drei eingefleischte Cosplayer zu ihrem zeitaufwändigen Hobby befragt.

Tanja / Celex (alias Celestial_Exploring auf Animexx.de)

PHANTAST: Hallo, Tanja! Schön, dass Du Dir Zeit für unsere Fragen nimmst. Vielleicht könntest Du zunächst schildern, was „Cosplay“ für Dich bedeutet?

Tanja: „Cosplay“ bedeutet für mich einen Sprung in eine andere Welt. Die Möglichkeit, für ein paar Stunden in die Rolle eines Charakters zu schlüpfen und eine Illusion zu erschaffen. Es ist ein Stück Kindheit, das man sich bewahrt, und jedes Mal wie ein kleiner Traum, der wahr wird. Für mich gibt es keine bessere Art und Weise, meine Leidenschaft für Anime und Videospiele auszudrücken, als diese Welt mit meinem Kostüm ein kleines bisschen zum Leben zu erwecken.

PHANTAST: Wie bist Du zum Cosplay gekommen? Und wie viel Zeit widmest Du diesem Hobby?

Tanja: Mein erstes Kostüm habe ich 2010 getragen, auf der Hanami in Ludwigshafen. Das erste Mal damit in Kontakt kam ich ein Jahr zuvor auf der Connichi. Ich war damals das erste Mal auf einer Anime Convention und die ganzen Kostüme haben mich förmlich umgehauen. Auch wenn ich vorher schon viele Bilder gesehen habe, hat die Atmosphäre auf der Con das Ganze erst besonders gemacht. Da war für mich klar: DAS möchte ich auch versuchen! Anfangs habe ich wenig Zeit hineingesteckt, weil mir auch das Geld fehlte. Doch inzwischen ist es das, womit ich neben der Arbeit die meiste Zeit verbringe.

PHANTAST: Schneiderst Du alle Kostüme komplett selbst oder werden auch Teile fertig gekauft?



Tanja: Mein erstes Kostüm war bis auf das Accessoire komplett in normalen Bekleidungsgeschäften gekauft. Es war sehr alltagstauglich, das machte es nicht schwer, passende Kleidung zu finden. Aber danach habe ich alles selbst angefertigt, also geschneidert und gebastelt.

PHANTAST: Konntest Du davor schon mit der Nähmaschine umgehen oder hast Du Dir das Schneidern selbst beigebracht?

Tanja: Die Grundkenntnisse hat mir meine Mutter beigebracht, die selbst schon einige Nähkurse gemacht hat. Und der Rest ist Eigenarbeit und viel, viel Ausprobieren. Normalerweise sucht man nach Schnittmustern, die passen, da gibt es sehr viel Auswahl, und dann geht das Herstellen „fast von selbst“.

Problematisch wird es wirklich erst, wenn man die Schnittmuster abwandeln muss, um sie dem Kostüm anzupassen.

PHANTAST: Welches war Dein bislang aufwändigstes Kostüm? Und was passiert eigentlich mit Kostümen, die Du nicht mehr trägst?



Tanja: Mein aufwändigstes war mit Abstand das Kostüm von Prinzessin Zelda aus *Twilight Princess*. Mit allen Fehlschlägen hat es mehrere Jahre gedauert und hat fast 1200 € an Materialkosten verschlungen. Aktuell lagere ich die Kostüme noch in meinem Kleiderschrank, da es noch nicht so viele find. Aber in Zukunft werde ich wohl über einen Cosplay-Schrank nachdenken müssen.

PHANTAST: Basieren all Deine Cosplays auf Charakteren aus Manga/ Anime und Filmen? Oder kreierst Du auch eigene Charaktere?

Tanja: Bislang basieren alle meine Kostüme auf Charakteren aus Anime oder Videospiele. Eigene Kreationen sind erstmal nicht geplant, aber mal schauen, was die Zukunft bringt...? Ideen hätte ich eine Menge.

PHANTAST: Wo kann man Dich in Deinen Cosplays sehen? Und hast Du schon einmal an Wettbewerben teilgenommen?

Tanja: Eigentlich bin ich auf jeder größeren Convention im deutsch-



sprachigen Raum. Als Nächstes auf der Frankfurter Buchmesse und danach im Frühjahr wieder auf der Hanami. Ansonsten findet man mich auch im Internet auf Deviantart.com oder auf Facebook und Animexx.

PHANTAST: Von Dir gibt es Bilder in verschiedensten Rollen zu bewundern. Gibt es eine Figur, die Du besonders gerne darstellst?

Tanja: Meine Lieblingsfigur ist seit jeher Prinzessin Zelda, da ich die *The Legend of Zelda*-Reihe

spiele, seit ich denken kann, und viele schöne Erinnerungen daran habe. Daher bin ich jedes Mal besonders stolz, wenn ich eine der verschiedenen Rollen von Zelda darstellen kann.

PHANTAST: *The Legend of Zelda* hat inzwischen unheimlich viele Titel – welcher Teil der Reihe hat Dir am besten gefallen? Und welche Zelda gefällt Dir am besten?

Tanja: Mein Lieblingsteil ist *A Link to the Past*. Weil er für mich von allen *Zelda*-Teilen am umfangreich-

sten ist und mich schon in meiner Kindheit fasziniert hat. Aber er ist dicht gefolgt von *Ocarina of Time*, einfach ein großartiges Spiel! Am besten gefällt mir jedoch die Zelda aus *Twilight Princess*, weil das Charakterdesign des Spieles insgesamt viel erwachsener ist. Außerdem ist ihr Kleid einfach nur umwerfend!

PHANTAST: Wie reagieren eigentlich Freunde und Familie auf Deine Cosplays?

Tanja: Jeder, dem ich bis jetzt davon erzählt oder dem ich Bilder gezeigt habe, war sehr begeistert. Die meisten bewundern die unglaubliche Arbeit, die hinter einem Kostüm steckt, und ich habe bislang nur selten negatives Feedback erlebt. Auch meine Familie findet es großartig. Vor allem, weil es eine Menge Kreativität fordert, und allein schon, weil es mir so viel Spaß macht.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

Tanja: Ich muss mich bedanken.

(Tanja könnt ihr auf Seite 78 als Prinzessin Zelda aus *The Legend of Zelda – Twilight Princess* bewundern!)

Elynn
([facebook.com/ElynnCosplay](https://www.facebook.com/ElynnCosplay))

PHANTAST: Hallo, Elynn! Schön, dass Du Dir Zeit für unsere Fragen nimmst. Vielleicht könntest Du zunächst schildern, was „Cosplay“ für Dich bedeutet?

Elynn: Cosplay bedeutet für mich in erster Linie Kreativität und die Kraft, mit den eigenen Händen viele wunderbare Dinge zu erschaffen. Ich liebe die ganzen handwerklichen Prozesse und das Arbeiten mit vielen verschiedenen Materialien. Kein Kostüm lässt sich auf die gleiche Weise herstellen, jedes ist etwas Besonderes. Das Grübeln über knifflige Umsetzungen, das Erproben der eigenen handwerklichen Grenzen und das Meistern der Herausforderungen – all das macht für mich Cosplay aus. Zu sehen, wie sich das Kostüm Schritt für Schritt zusammensetzt, macht für mich seinen Zauber aus.

PHANTAST: Wie bist Du zum Cosplay gekommen? Und wie viel Zeit widmest Du diesem Hobby?

Elynn: Vor einigen Jahren besuchte ich zusammen mit

einer Freundin die AniMagic in Koblenz, damals die größte Anime- und Mangaconvention Deutschlands. Einfach nur aus Interesse. Damals hatte ich von Cosplay absolut keine Ahnung und war daher umso überraschter, all diese kostümierten Leute zu sehen. Es war einfach unbeschreiblich, plötzlich all seine Lieblingscharaktere auf einem Haufen zu sehen und zu sehen, wie all diese Leute die Liebe zum Fandom teilen. Schon auf der Heimfahrt habe ich dann beschlossen, dass ich so etwas auch unbedingt machen möchte. Einige Zeit später habe ich dann mein erstes Kostüm geschneidert. Zusammen mit Gaming ist Cosplay mein größtes Hobby und frisst den Großteil meines Geldes und meiner Zeit.

PHANTAST: Schneiderst Du alle Kostüme komplett selbst oder werden auch Teile fertig gekauft?

Elynn: In der Regel mache ich meine Kostüme soweit es geht komplett selbst. Kleinteile wie Unterröcke oder Petticoats kaufe ich jedoch – im Handel gibt es die meistens günstiger, als wenn man sie selbst herstellen würde. Und





da man diese bei den meisten Kostümen nicht sieht, zähle ich sie eher als ‚Beiwerk‘. Ansonsten finde ich es einfach schöner, selbstgemachte Sachen präsentieren zu können, anstatt immer im Hinterkopf zu haben, dass die Ehre für diese Arbeit eigentlich einer anderen Person gebührt. Trotzdem finde ich es nicht verworfllich, Kostüme zu kaufen – nur meins ist es nicht.

PHANTAST: Wo hast Du das Schneidern gelernt? Bist Du durchs Cosplay dazugekommen oder hast Du schon vorher Kleidung entworfen?

Elynn: Ich habe es mir komplett selbst beigebracht. Als ich mein erstes Kostüm genäht habe, hatte ich schreckliche Angst, mich an die Nähmaschine zu setzen. Ich könnte ja etwas kaputt machen und so. Aber eigentlich war die Angst unbegründet. Das Schlimmste, das anfangs passieren kann, ist das man falsch einfädelt oder die Nadel mal abbricht. Und letzteres passiert auch heute noch. Nähen lernen – auch im Alleingang – ist keine Hexerei. Steckt genügend Motivation dahinter, ist auch das möglich.

Unterstützend gibt es genügend Nähzeitschriften oder wirklich gute Tutorials im Internet, die einem das Leben leichter machen.

PHANTAST: Welches war Dein bislang aufwändigstes Kostüm? Und was passiert eigentlich mit Kostümen, die Du nicht mehr trägst?

Elynn: Zu meinen bisher aufwändigsten Kostümen zählen Tess (*Children of Mana*) und Yuna (*Final Fantasy X*). Allerdings habe ich den Eindruck, dass man die ganze Arbeit und die Details, die da drin stecken, nicht wirklich sieht.

Wenn ich mir Fotos davon anschau, empfinde ich es irgendwie doch als eher als Mittelmaß. Irgendwann will ich unbedingt ein Cosplay machen, bei dem ich auch später noch denke, dass es richtig aufwändig war und auch so aussieht. Kostüme, die ich nicht mehr trage, verkaufe ich in der Regel. Andernfalls würden meine Schränke irgendwann überquellen :)

PHANTAST: Basieren all Deine Cosplays auf Charakteren aus Manga/Anime und Filmen?

Oder kreierst Du auch eigene Charaktere?

Elynn: Ja, bei mir sind es in der Regel Vorlagen, nach denen ich meine Kostüme schneidere. Am häufigsten cosplaye ich aus Videospiele, da diese mich vom Design meistens mehr ansprechen als Anime/Manga Figuren. Eigene Charaktere und Designs habe ich bisher noch nicht gecostumiert – dafür fehlen mir leider die Ideen. Ich kann gut Vorlagen umsetzen und die vielleicht noch ein bisschen ‚pimpen‘. Aber wenn ich eigene Designs entwerfen soll, scheitere ich leider kläglich.

PHANTAST: Wo kann man Dich in Deinen Cosplays sehen? Und hast Du schon einmal an Wettbewerben teilgenommen?

Elynn: Ich besuche die Connichi (Kassel), Dokomi (Düsseldorf) und – sofern es die Zeit erlaubt – ein paar kleinere Conventions in der Nähe. Dort oder zu Shootings trage ich dann meine Kostüme. Regelmäßige Updates, Shootingbilder oder Previews poste ich regelmäßig auf meiner Facebookseite. Seitdem ich cosplaye, stand



ich auch ein paar Mal auf der Bühne.

Abgesehen von ein paar kleineren Wettbewerben, nahm ich an der Deutschen Cosplaymeisterschaft (DCM) teil und habe es dort auch einmal ins Finale geschafft. Ansonsten habe ich mein Glück auch einmal beim European Cosplay Gathering (ECG) auf der Leipziger Buchmesse und beim World Cosplay Summit (WCS) Vorentscheid auf der Connichi probiert. Dieses Jahr hatte ich die Ehre Jurorin beim EuroCosplay Vorentscheid auf der Dokomi zu sein und damit auch einen Blick hinter die Kulissen eines Wettbewerbes zu erhaschen.

PHANTAST: Wie hast Du Deine Zeit als Jurorin erlebt? Und wie läuft ein Cosplay-Wettbewerb eigentlich ab?

Elynn: Für die Bewertung und den Ablauf von Cosplay-Wettbewerben gibt es kein Patentrezept, da unterschiedliche Ausrichter Wert auf unterschiedliche Kriterien legen. Bei manchen ist die Verarbeitung des Kostüms nicht so wichtig und deswegen wird dann nur der Auftritt bewertet, bei anderen Wettbewerben kann das Kostüm aber auch den Löwenanteil ausmachen und eine Begutachtung vorab ist absolut notwendig. Beim EuroCosplay zum Beispiel spielt das Kostüm selbst eine große Rolle.

Noch bevor der Teilnehmer auf die Bühne darf, wird das Kostüm gründlich begutachtet. Wie viel Ähnlichkeit hat es mit der Vorlage? Sind die Nähte sauber? Wurden die Details umgesetzt oder vergessen? Wie aufwändig ist das Kostüm und mit welchen Materialien wurde gearbeitet? Diese Fragen und viele, viele mehr stellen sich die Juroren und vergeben anhand dessen ihre Punkte. Anschließend finden die Auftritte vor dem Publikum statt und auch dabei können die Kandidaten weitere Punkte, wie zum Beispiel für ihr Schauspiel, ergattern. Danach zieht sich die Jury zurück und berät. Abschließend wird dann der Sieger gekürt. Dass

ich einmal Jurorin sein durfte, war für mich eine unheimlich schöne Erfahrung. Es hat mir eine Seite näher gebracht, die ich als Teilnehmer nie kennengelernt hätte.

PHANTAST: Von Dir gibt es Bilder in verschiedensten Rollen zu bewundern. Gibt es eine Figur, die Du besonders gerne darstellst?

Elynn: Nicht nur eine! Zu meinen Lieblingen zählen Yuna (*Final Fantasy X*), Horo (*Spice and Wolf*) und Elizabeth (*Bioshock Infinite*). Diese Charaktere sind mir im Laufe der Zeit am meisten ans Herz gewachsen und haben mich mit ihrer Geschichte am meisten berührt.

PHANTAST: Wie reagieren eigentlich Freunde und Familie auf Eure Cosplays?

Elynn: Meine Eltern stehen dem Hobby sehr gelassen gegenüber. Manchmal fragen sie nach neuen Fotos oder Kostümen, aber so ganz ihre Welt ist es dann doch nicht. Bei meinem Freundeskreis sieht es da sehr durchwachsen aus. Ich habe viele Freunde, die selbst auch cosplayen, von daher ist das bei denen auch kein

Thema. Mit ihnen rede ich häufig über neue Kostümiddeen oder Serien, die man vielleicht zusammen cosplayen könnte. Dann habe ich aber auch Freunde, die nichts für Cosplay übrig haben, mit denen ich aber andere Interessen teile. Mit denen redet man dann halt weniger über Kostüme, sondern über andere Dinge, die man toll findet. Nur weil Freunde nicht zwangsläufig die gleichen Interessen haben, heißt das noch lange nicht, dass man nicht trotzdem befreundet sein kann :)

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

(Elynn könnt ihr auf Seite 30 als Prinzessin Kakyuu aus *Sailor Moon* bewundern!)

Chris
(alias ChrisHemsworth auf
Animexx.de)

PHANTAST: Hallo, Chris! Schön, dass Du Dir Zeit für unsere Fragen nimmst. Vielleicht könntest Du zunächst schildern, was „Cosplay“ für Dich bedeutet?

Chris: Hallo, hallo! Die Freude ist ganz meinerseits!

Phew, gute Frage. Die Bedeutung hat sich über die Jahre ein wenig gewandelt, denke ich. Ich bin ja schon einer der „alten Hasen“ des Cosplay, denn ich bin das elfte (oder doch schon zwölfte??) Jahr dabei. Anfänglich gab es sehr wenige Cosplayer und es war etwas Besonderes. Man war fast ein kleiner Held, wenn man auf der Con auftauchte. Inzwischen fällt man auf, wenn man ohne Kostüm irgendwo auftritt. „Etwas Besonderes“ ist man da schon lange nicht mehr ...

Für mich ist „Cosplay“ die Ausübung meiner kreativen Seite, eine Herausforderung, die ich mir aussuchen und annehmen kann, wenn, wann und wie ich will – und nicht, wenn meine Ar-

beitsstelle es mir vorschreibt. Ich gestehe, schon mehrfach ans Aufhören gedacht zu haben, aber ich kann in gewisser Weise einfach nicht davon lassen, da mir sonst etwas fehlen würde. Andererseits mag ich diesen „Konkurrenzkampf“ nicht, der in der Szene ausgebrochen ist – da geht es für viele nur drum, andere auszustechen, und das nervt...

PHANTAST: Wie bist Du zum Cosplay gekommen? Und wie viel Zeit widmest Du diesem Hobby?

Chris: Wie wahrscheinlich so viele andere bin ich durch Freunde zum Cosplay gekommen. Das war vor etwa elf Jahren. Bis ein Cosplay entsteht, dauert es bei mir zwischen sechs und zehn Monaten, da ich sehr vieles berücksichtigen muss und mir ein sehr großes Zeitfenster einräume. Mit Skizzen und dem Sammeln von Screenshots wird angefangen, und dann geht die Materialsuche los. Bei der bin ich sehr pingelig, zum einen, weil ich genau das Passende finden möchte, aber auf der anderen Seite versuche ich immer die kostengünstigste Variante zu finden.

Ich habe auch nicht so viel Geld zur Verfügung, wie ich gerne



hätte, und am Ende ist es noch immer ein Kostüm, welches nur ein paar Mal getragen wird. Dazu berücksichtige ich Dinge wie Fehlschläge und Neuversuche oder einfach Wochenenden, an denen ich mal „keinen *turn*“ habe. Ich mag vor der Con nicht in Stress geraten und fange immer sehr früh an. Somit widme ich dem Hobby mehrere Monate des Jahres – und gleichsam auch wieder nicht, da ich ja nicht jeden Tag stramm dran arbeite.

PHANTAST: Schneiderst Du alle Kostüme komplett selbst oder werden auch Teile fertig gekauft?

Chris: In der Regel Ersteres; allerdings gestehe ich, bei Handschuhen auf den Handel zurückzugreifen. Die Biester sind einfach ätzend zu nähen, und nachher bemerkt es sowieso keiner, dass die selbstgemacht sind.

Ich würde auch ohne schlechtes Gewissen eine einfache Jeanshose kaufen, anstatt sie mühevoll selbst zu nähen, wie es bei meinem *Devil May Cry*-Cosplay der Fall war. Das halte ich für wenig frevelhaft, denn der Rest des Outfits war noch mehr als genug Arbeit...

PHANTAST: Welches war Dein bislang aufwändigstes Kostüm? Und was passiert eigentlich mit Kostümen, die Du nicht mehr trägst?

Chris: Hm, schwere Frage. Jedes Cosplay, an dem ich in dem Moment arbeite, ist für mich aufwändig. Ich versuche mir immer etwas zu suchen, was ich zum einen bewältigen kann, was aber auch einen besonderen Kniff in puncto Anspruch hat, so dass ich mich am Ende fühle, als habe ich was geschafft.

Bei der Rüstung von „Loki“ bin ich aber schon sehr an meine derzeitigen Grenzen gestoßen und war kurz vorm Aufgeben. Dafür bin ich allerdings zu stur – und so endet das in Wutausbrüchen und Flüchen und Schwüren.

Die Cosplays der letzten vier Jahre befinden sich in einem Schrank – erst neulich habe ich welche zum Verkauf angeboten. Ich ziehe sie ja nicht mehr an und zum Verstauen sind sie zu schade...

PHANTAST: Basieren all Deine Cosplays auf Charakteren aus Manga/ Anime und Filmen? Oder

kreierst Du auch eigene Charaktere?

Chris: Früher war meine Auswahl sehr mangabasiert. Seit ein paar Jahren bin ich von den Mangas abgekommen und sehr stark zu Videospiele oder amerikanischen Comics gedriftet. Wenn ich mir meine letzten vier Cosplays ansehe, sind drei davon Charaktere aus Videospiele; letztes Jahr habe ich das erste Mal eine Figur aus einem Film gecosplayt.

Auf der Leipziger Buchmesse 2008 war ich sogar als eigener Charakter unterwegs. Wenn ich mir die Bilder jetzt ansehe, weiß ich, dass ich es inzwischen besser könnte – meine Charaktere sind allerdings immer so was von „nicht ich“, dass es für mich schwer ist, sie cosplaytechnisch darzustellen, da ich beispielsweise weder ein großer Kerl noch ein Zentaur bin ...

PHANTAST: Wo kann man Dich in Deinen Cosplays sehen? Und hast Du schon einmal an Wettbewerben teilgenommen?

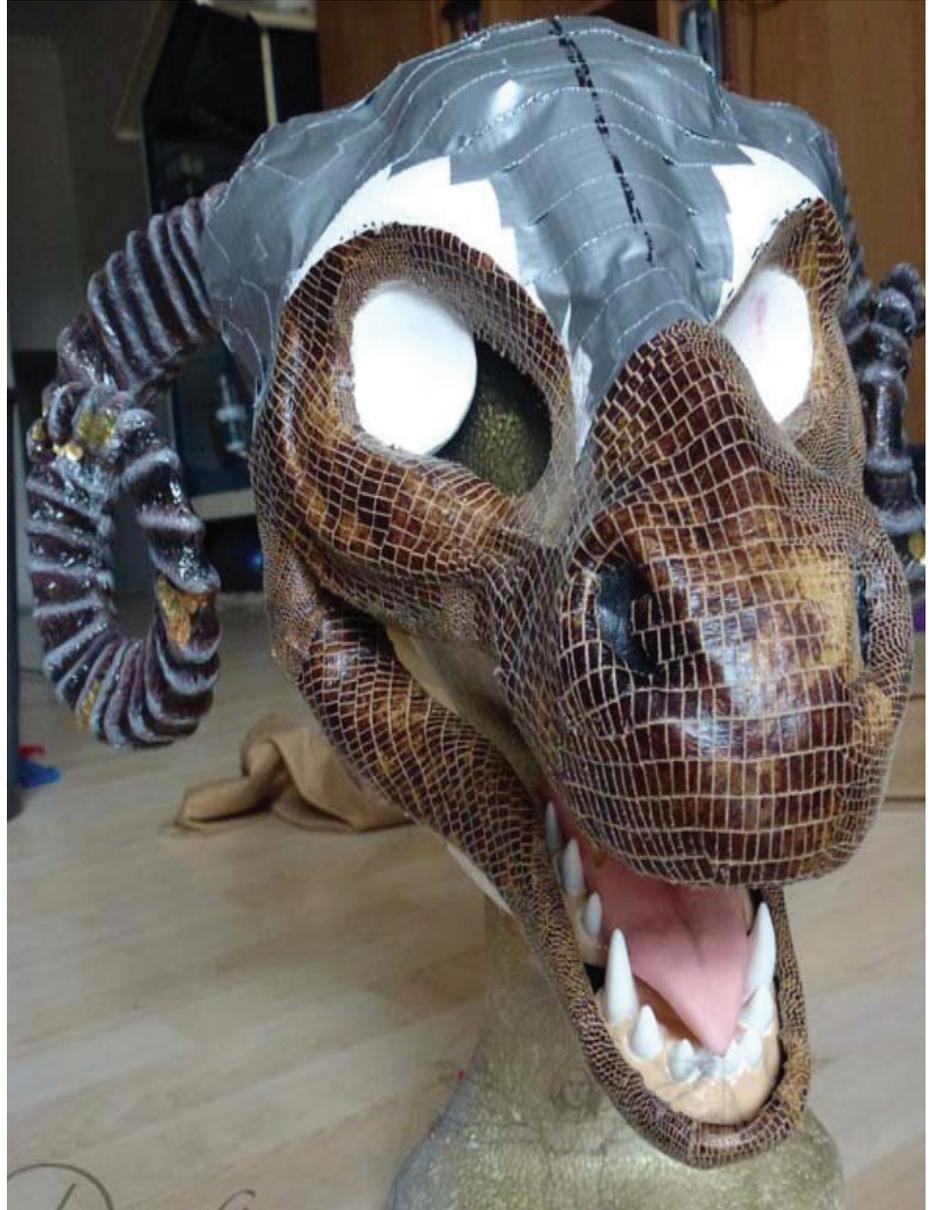
Chris: Auf Animexx.de ist jedes meiner Outfits archiviert, durch die Fotos von Usern, die sie auf

einer Convention von mir geschossen haben. Ich habe aber auch eine Deviant-Page und neuerdings einen Tumblr, da poste ich neben Fotos des fertigen Outfits auch gerne WIPs oder Tutorials.

Meine Wettbewerbszeit ist schon lange vorüber. Früher war ich da mehr hinterher und habe auch schon das ein oder andere Mal etwas gewonnen. Inzwischen habe ich da keine Ambitionen mehr zu. Obwohl es ein Cosplay gibt, mit dem würde ich gerne wieder teilnehmen, WENN! ich es denn jemals anfertigen sollte.

PHANTAST: Von Dir gibt es Bilder in verschiedensten Rollen zu bewundern. Gibt es eine Figur, die Du besonders gerne darstellst?

Chris: Alle Rollen haben mir zu ihrer Zeit Spaß gemacht. Jede hat so ihre eigene Story, die einem widerfahren ist. Momentan mag ich die Rolle „Loki“ aber sehr gerne, aufgrund der Reaktionen – da werfen sich etliche Menschen plötzlich unvermittelt vor mir in den Staub, wenn ich vorbeigehe, da muss ich immer aufpassen, dass ich nicht plötzlich lachen



muss. Das wäre ja nicht *in character*...

Seit Jahren wünsche ich mir, „Tony Stark“ aka „Iron Man“ zu verkörpern, das wäre der Hit! Allerdings habe ich mich da bisher nicht herangetraut – nächstes Jahr vielleicht???

PHANTAST: Wie reagieren eigentlich Freunde und Familie auf Eure Cosplays?

Chris: Als das alles anfing, damals, ha, da haben meine Eltern

mich noch für verrückt gehalten. Ging wahrscheinlich vielen anderen genauso. Inzwischen sind sie richtig stolz darauf, was ich alles nähen und handwerkeln kann. Meine damalige „Lehrmeisterin“ aka Mama habe ich schon lange überholt, und inzwischen Schneidere ich auch Kleider für sie.

Meine Freunde stecken zum Großteil selbst in der Szene – wer mich neu kennenlernt, sagt von mir allerdings zuerst, dass ich einen „an der Klatsche“ habe; immerhin ist es im liebenswürdigen Sinn ge-

meint. Meine Wohnung ist eine Schatzkammer und bisher bin ich nur auf positive Resonanz gestoßen, auch von „Ungläubigen“.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

Chris: Bitte, bitte!

(Chris könnt ihr auf Seite 9 und 15 als Nenais‘u aus *The Elder Scrolls* bewundern!)



Interview: Live Action Role Playing (LARP)

Mit Elif / Storm auf dem Fantasy-Forum

PHANTAST: Hallo, Elif! Für Dich ist Live Action Role Playing (LARP) kein Fremdwort, doch einige unserer Leser dürften sich nun fragen, was genau das sein soll. Könntest Du kurz umreißen, was LARP ausmacht?

Elif: Hallo! LARP, oder Live-rollenspiel, ist Rollenspiel, das nicht über virtuelle Medien oder in einer Runde am Spieltisch, sondern komplett in die Realität übertragen gespielt wird. Beim LARP stellt man selbst seinen Charakter dar und interagiert als dieser in einem geschlossenen Umfeld, das von den jeweiligen Veranstaltern zur Spielwelt gemacht wird. Dabei steht nicht das Gewinnen im Vordergrund, sondern, dass man gemeinsam für einen bestimmten Zeitraum eine beispielbare Welt schafft, die für alle den größtmöglichen Spielspaß bringt.

PHANTAST: Orientiert sich LARP an Rollenspielen wie DSA? Sprich: Gibt es Punktesysteme, bestimmte Regeln?

Elif: Ja und nein. Es gibt fürs LARP verschiedene Regelsysteme, die aber weitaus weniger komplex sind als die für Pen-&-Paper-Rollenspiele. Sie beinhalten beispielsweise eine Regelung für Charakterfertigkeiten, damit man keine allzu übermächtigen Charaktere erschafft, oder auch eine Liste der möglichen Zauber und ihrer Auswirkungen. Was bei Pen & Paper Erfahrungspunkte sind, wird im LARP meistens in so genannten Contagen gemessen, also Tagen, die man mit dem Charakter im Spiel verbracht hat, so dass man mit erfahreneren Charakteren auch mehr Fertigkeiten erhalten kann. Nach welchem Regelwerk gespielt wird, wird in der Ankündigung jeder LARP-



Copyright by Klaas P. Oostlander (<http://oostlan.deviantart.com>)

Veranstaltung angegeben, so dass man die Gelegenheit bekommt, seinen Charakter an das jeweilige Regelwerk anzupassen.

Prinzipiell kann man auf fast allen Veranstaltungen aber auch nach dem Prinzip „Du kannst, was du darstellen kannst“ spielen. Es gibt auch immer mehr Orgas, die zugunsten dieser Form des freieren Spiels komplett auf Regelwerke verzichten. Das hat den Vorteil, dass man nicht das Spiel unter-

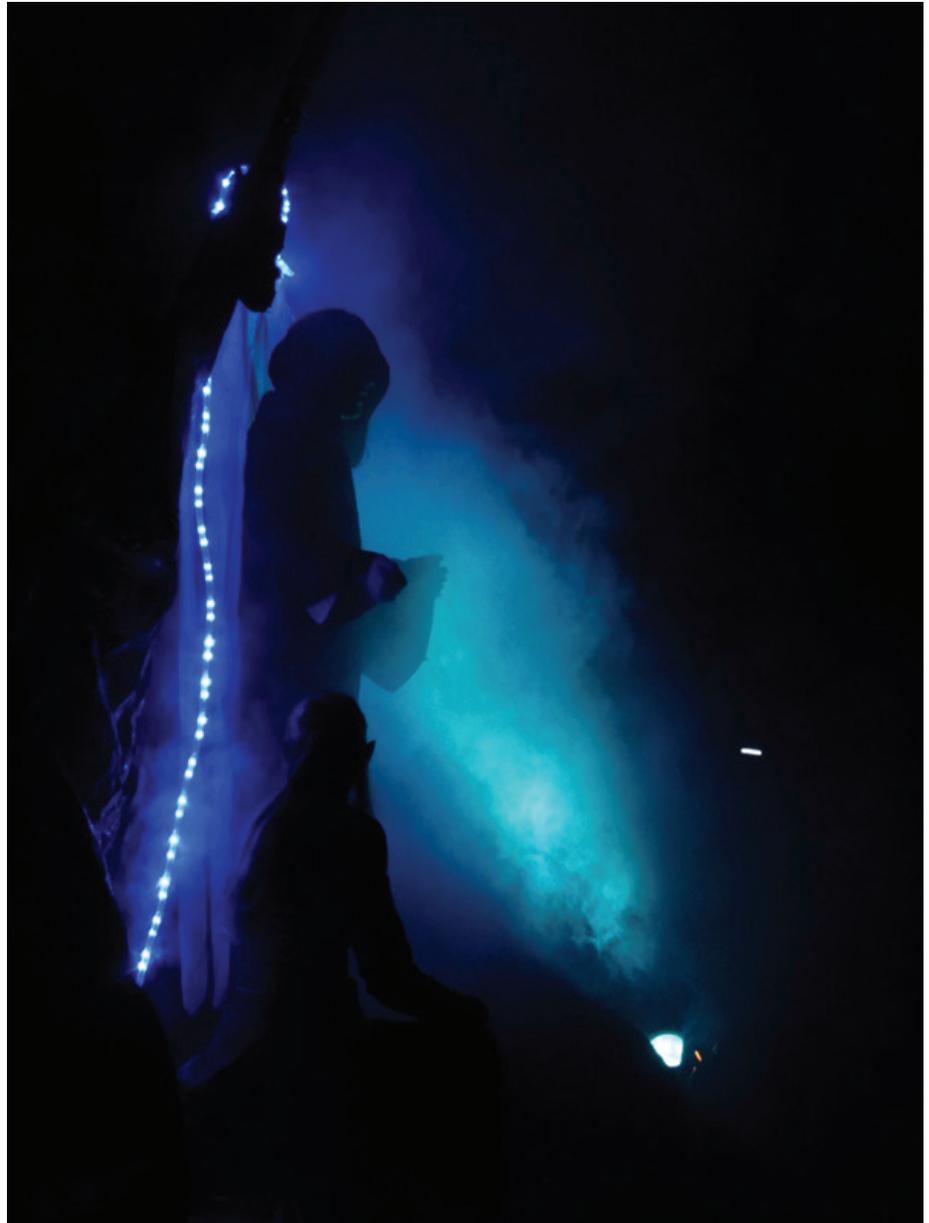
brechen muss, um irgendwelche Regelansagen zu machen, setzt aber voraus, dass die beteiligten Spieler vernünftig genug sind, den Spielspaß miteinander vor das Gewinnenwollen zu stellen – also beispielsweise im Kampf auch irgendwann umfallen, wenn sie genug Treffer kassiert haben.

PHANTAST: Seit wann bist Du aktiv beim LARP dabei? Und welche Settings spielst Du?

Elif: Meine ersten Erfahrungen habe ich 2004 bis 2005 gemacht, bedingt durch Zeit- und Geldmangel im Studium habe ich aber eine längere Pause eingelegt und im Frühjahr 2011 wieder angefangen. Bislang spiele ich aktiv nur in Low- und High-Fantasy-Settings, bin aber prinzipiell auch interessiert daran, mal Endzeitluft zu schnuppern.

PHANTAST: Auch für LARPler gibt es Conventions – was versteht man darunter?

Elif: LARPer benutzen das Wort Convention als regulären Begriff für eine LARP-Veranstaltung. Wenn man in dem Zusammenhang also von einer Con hört,



dann ist damit meistens das Spiel an sich gemeint.

PHANTAST: Wie läuft so eine typische Convention ab? Wann und wo wird meistens gespielt? Und wie lange?

Elif: Die meisten LARP-Cons dauern mehrere Tage, häufig übers Wochenende oder auch länger. Der Regelfall ist, dass eine Orga sich zusammenfindet und eine Con plant, dazu eine Hintergrundgeschichte schmiedet, NSC-Rollen (Nicht-Spieler-Charaktere) festlegt, eine passende Location mietet und dann eine Ausschreibung im Internet erfolgt, über die man sich als Spieler oder NSC anmelden kann. In der Ausschreibung erfährt man schon ein wenig darüber, was einen im Spiel erwartet, so dass man sich überlegen kann, ob die jeweilige Con für einen selbst und die Charaktere, die man spielt, ansprechend ist.

Was dann im Spiel passiert, ist je nach Con und Orga sehr unterschiedlich. Es gibt Cons, die sind eher auf Kämpfe und Schlachten ausgelegt, bei manchen geht es nur ums Ambiente und das Charakterspiel untereinander, wieder

andere stellen den Spielern viele Rätsel, die sie lösen müssen, um einen Plot zu lösen. Wo das Ganze stattfindet, hängt dann auch sehr davon ab, was zur Geschichte passt. Häufig werden Pfadfindergebiete mit großen Zeltplätzen und angrenzenden Waldstücken gemietet, Pfadfinderheime und Burgen sind aber auch beliebt.

Zusätzlich zu den kleineren Cons, die regelmäßig überall in Deutschland veranstaltet werden, gibt es aktuell drei Großcons mit mehreren tausend Teilnehmern, die jeweils etwa eine Woche dauern: das Drachenfest, das Conquest of Mythodea und das Epic Empires.

PHANTAST: An wen kann man sich auf einer Convention wenden, wenn man das erste Mal dabei ist und noch niemanden kennt? Und wann wird man vom Spiel ausgeschlossen?

Elif: Wenn man noch keine Kontakte hat und auch sonst zum ersten Mal reinschnuppern will, bietet es sich an, sich als NSC anzumelden - das bedeutet, dass man nicht seinen eigenen Charakter spielt, sondern Rollen füllt, die von der Orga festgelegt werden. Die meisten Orgas sind froh über jeden, der sich dafür zur Verfügung stellt, beantworten einem alle Fragen, stellen einem häufig



Ausrüstung zur Verfügung, und man bekommt meist auch gleich die Gelegenheit, mehrere Rollen auszuprobieren. Dadurch ergibt es sich in den meisten Fällen auch, dass man nicht die ganze Zeit im Spiel ist, sondern zwischendrin ganz normal mit der Orga und den anderen NSC zusammensitzt. Das ist also eine gute Möglichkeit, ein wenig an die Hand genommen und eingeführt zu werden und ein paar Leute kennen zu lernen, wenn man noch nicht so richtig weiß, wie LARP überhaupt abläuft, und sich das Ganze mit etwas Sicherheitsabstand anschauen möchte.

Aber auch wenn man als Spieler noch niemanden kennt, findet man meistens automatisch schnell Anschluss und kann alle anderen Spieler außerhalb des Spiels um Rat und Hilfe fragen. Innerhalb des Spiels sollte man schon in der Rolle bleiben, aber falls man dann ein Problem oder eine Frage hat, kann man sich immer an die Spielleitung wenden, die auf jeder Convention mit mehreren Personen vertreten ist.

Vom Spiel ausgeschlossen wird man eigentlich nur, wenn man

sich wiederholt Anweisungen der Orga widersetzt oder sich vorsätzlich völlig danebenbenimmt und die anderen stört. Man muss sich aber keine Sorgen machen, dass das passiert, wenn man mal aus Versehen einen Fehler macht.

PHANTAST: Schneiderst Du Deine LARP-Gewandungen selbst? Oder kann man sie auch fertig kaufen?

Elif: Ich mache meine Gewandungen im Regelfall selbst, man kann aber eigentlich auch alles fertig kaufen (oder anfertigen lassen). Das Basteln ist für mich ein wichtiger Teil des Hobbys, aber es gibt auch viele LARPer, die lieber auf gekaufte Ware zurückgreifen, und das ist auch keine Schande.

Wie eigentlich in jedem Bereich gibt es natürlich die Ausrüstung in ganz unterschiedlichen Preis- und Qualitätsklassen. Einem Anfänger würde ich immer ans Herz legen, erst einmal mit einer schlichten Hose und einer Tunika anzufangen, um sich das Hobby anzuschauen, und später, wenn man einen besseren Eindruck bekommen hat und auch weiß, was für einen Charakter man

überhaupt dauerhaft spielen will (und kann), tiefer in die Tasche zu greifen.

PHANTAST: Hast Du Dir das Schneidern selbst beigebracht? Und was gehört neben dem Gewand zur Ausrüstung? Welche Art von Waffen wird beispielsweise benutzt?

Elif: Meine ersten eigenen Gewandungen habe ich damals mit Hilfe einer erfahreneren Freundin gemacht, die mir ein paar Tricks gezeigt und mir geholfen hat. Danach habe ich viel durch Anleitungen im Internet und einfaches Ausprobieren gelernt.

Die Ausrüstung, die man neben der Gewandung braucht, hängt zum Teil davon ab, was für einen Charakter man darstellt. Für einen Magier oder Priester macht es natürlich Sinn, ein schönes Buch mit Zaubersprüchen oder Gebeten dabeizuhaben. Ein Krieger sollte zumindest ein wenig Rüstung haben. Als Alchimist braucht man kleine Gefäße und vielleicht auch ein paar Kräuter – es gehören eben immer Accessoires dazu, die die Rolle lebendig machen. Allgemein ist es ansonsten immer gut, wenn

man Gebrauchsgegenstände wie Gürtel- oder Umhängetaschen, Essgeschirr, Trinkflasche und andere Dinge, die man alltäglich verwenden muss, in einer Ausführung hat, die ins jeweilige Setting passt. Kunstblut dabeizuhaben ist auch nie verkehrt – damit kann man schnell eine Wunde simulieren, wenn man im Spiel verletzt wird.

Fürs Kämpfen werden ausschließlich Polsterwaffen verwendet, die aus einem Kernstab mit Schaumstoffpolsterung und Latexüberzug bestehen. Bei den gängigen Händlern bekommt man Waffen in allen möglichen Formen, vom schlichten Knüppel über verschiedenste Schwerter bis zu aufwendigen Magierstäben. Bogenschützen verwenden Pfeile mit einem Schaumstoffkopf und Bögen mit relativ schwacher Spannkraft.

PHANTAST: Was dient klassischerweise als Kulisse für LARP? Werden, ähnlich wie im Theater, richtige Bühnenbilder gebaut?

Elif: Das ist je nach Veranstaltung ganz unterschiedlich. Für die oben erwähnten Großcons

werden ganze Städte auf riesigen Geländen aufgebaut, und es gibt große Lager mit begehbaren Wehranlagen. Auf kleineren Cons wird eher mit dem gearbeitet, was die Location an sich zu bieten hat – das ist bei einer Burg natürlich mehr als bei einem Zeltplatz, aber auch hier gibt es Orgas, die sich die Mühe machen, einige kleine Bauten zu errichten. Für die Darstellung von magischen Effekten oder die Auftritte von mächtigen NSCs werden auch harmlose Feuerwerkskörper und andere Arten von Lichteffekten genutzt, um eine möglichst schöne Illusion zu schaffen.

Ansonsten gehört es aber eigentlich dazu, dass man als Spieler versucht, seinen Lagerplatz ambientefördernd zu gestalten, indem man beispielsweise passende Zelte verwendet, von Holz- oder Tontellern isst und keine Plastikflaschen und -verpackungen offen herumliegen lässt. Viele Spielergruppen bauen darüber hinaus auch einen ganzen überdachten Lagerplatz mit Tischen und Stühlen und großer Feuer- und Kochstelle auf, der möglichst komplett in pseudomittelalterlicher Optik ausgestattet ist, so dass man ge-

meinsam eine große Kulisse schafft.

PHANTAST: Im Moment spielst Du drei verschiedene Charaktere – welche sind das? Und wie erstellt man eigentlich einen LARP-Charakter?

Elif: Puh, ich glaube, da fange ich mit dem zweiten Teil an und hole erst einmal ein wenig weiter aus. Im LARP ist es erstmal so, dass es je nach Veranstaltung unterschiedliche Regelwerke gibt, nach denen man sich einen Charakterbogen erstellt. Gerade in Fantasy-Settings ist es zusätzlich so, dass man seinen Charakter nach einer Vielzahl von Hintergründen erstellen kann, so dass es zum Beispiel ganz alltäglich ist, dass ein Streuner aus Aventurien auf einen historisch angelehnten Ritter und eine frei improvisierte Schamanin trifft.

Um einen Charakter unabhängig von einem Regelwerk zu erstellen, braucht man also erstmal eigentlich nur eine Idee dessen, was man spielen möchte. Viele LARPer nehmen sich vorgegebene Fantasywelten oder historische Konzepte als Vorbild, weil sie den

Vorteil haben, dass man eine Vorlage hat, die wiedererkannt wird. Der Spielspaß im LARP lebt von Klischees und ein gutes Konzept ist immer als das zu erkennen, was es darstellen soll. So sollte beispielsweise ein schwächlicher Junge in Schnürhemd und Lederhose sich eher nicht als Ritter ausgeben, genauso wenig wie es eine gute Idee ist, mit 1,90 m Körpergröße einen Zwerg zu spielen. Wenn man sich überlegt, was man spielen möchte, sollte man also mit bedenken, was man überhaupt glaubhaft darstellen kann und wofür man sich die Ausrüstung leisten kann.

Am Anfang ist es immer eine gute Idee, einen einfachen Bauern, Handwerker, eine Magd oder so etwas zu spielen, auch wenn dieser Charakter dann nur für eine Con genutzt wird – beim ersten Mal ist man einfach so sehr damit beschäftigt, das Umfeld LARP kennen zu lernen und alles, was passiert, zu verarbeiten, dass man es kaum schafft, dann noch eine

besondere Rolle glaubhaft spielen zu können. Zusätzlich braucht es für eine solche einfache Rolle eben nur eine ganz schlichte Grundgewandung.

Ich selbst bespiele momentan eine Räuberin, die im Familienverbund mit ihren Geschwistern durch die Gegend zieht und anderen das Leben schwer macht, eine Halbblingsdame, die an das Warhammer-Universum angelehnt ist und in der imperialen Armee gemeinsam mit einem Freund ein Suppenkatapult bedient, und eine religiös fanatische Soldatin nach dem Hintergrund des Drachenfestes, die allerdings in diesem Jahr leider noch gar nicht zum Einsatz kam.

PHANTAST: Was sagen eigentlich Familie und Freunde zu Deinem Hobby? Sind unter ihnen auch aktive LARPler?

Elif: Einen großen Teil meiner Freunde habe ich durch LARP kennen gelernt und in den letzten

Jahren haben sich einige Grüppchen gebildet, mit denen ich gemeinsam auf bestimmte Consfahrten und bestimmte Charakterespiele – auch das Planen, Basteln und Nähen gehören schon zu den Aktivitäten, die standardmäßig gemeinsam mit Freunden stattfinden. Diejenigen Freunde, die selbst keine LARPer sind, haben unterschiedliche Meinungen dazu, manche finden es spannend, manche interessiert es nicht weiter. Ebenso geht es meiner Familie, die steht dem Hobby recht neutral gegenüber. Auch wenn LARP denen, die allgemein mit Rollenspiel und Fantasy nicht so viel am Hut haben, erst einmal seltsam vorkommt, ist es doch meistens so, dass man eher positives Feedback erntet, wenn man erklärt, worum es dabei geht – auch bei den meisten Eltern: Immerhin geht man dabei an die frische Luft und bewegt sich ;).

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Elif!



Interview mit R. A. Salvatore

geführt von Markus Drevermann

PHANTAST: Hallo, Bob, den meisten dürftest Du als Autor der *Die Vergessenen Welten/Forgotten Realms*-Romane über Drizzt Do'Urden bekannt sein. Könntest Du Dich trotzdem kurz vorstellen? Was schreibst Du sonst noch?

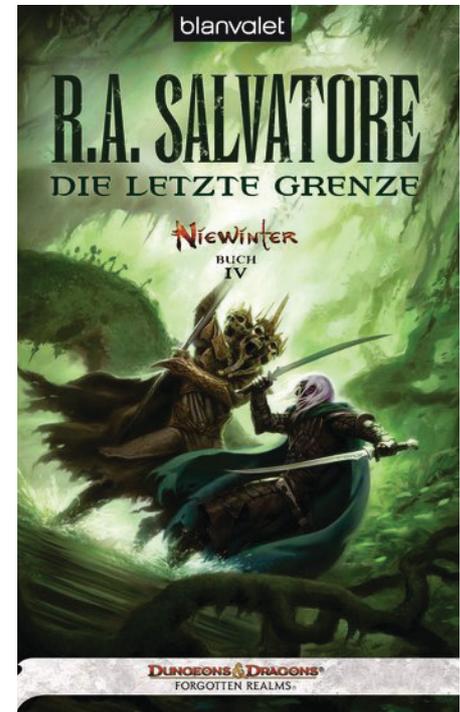
R. A. Salvatore: Ich bin Vater von drei Kindern, Großvater und nun mehr als ein Vierteljahrhundert verheiratet. Das sind die wichtigsten Dinge in meinem Leben. Ich schreibe seit 1981 und professionell (mit Bezahlung!) seit 1987.

Ich würde zustimmen, dass die meisten Leute mich aufgrund dieser Werke kennen, aber meine *Die Vergessenen Welten*-Romane machen nur die Hälfte von dem aus, was ich geschrieben habe. Meine zweite, „größte“ Serie ist *Dämonendämmerung* bzw. *Dämonenkriege*. Der 11. Roman *The Bear* ist meine anspruchsvollste Arbeit – ein bisschen mehr auf Themen

für Erwachsene zentriert als die Drizzt-Bücher und reichlich bestückt mit Geschichten, die in einem größeren Maßstab spielen als meine *Die Vergessenen Welten*-Werke.

Außerdem habe ich eine Abenteuer-Trilogie verfasst (*Crimson Shadow* / dt.: *Luthien-Trilogie*), eine unbeschwerte Sicht auf Fantasie (*Spearwielder's Tale* / dt.: *Drachenweltsaga*), zwei *Star Wars*-Romane (inklusive der Romanfassung von *Angriff der Klonkrieger*) und eine Trilogie, welche dem ersten Buch folgte, das ich jemals geschrieben habe, lange bevor ich veröffentlicht wurde, *Die Chroniken von Ynis Aielle*. Ich war ein sehr beschäftigter Kerl.

PHANTAST: Wie bist Du zum Schreiben gekommen? Gab es da einen besonderen Moment oder ein besonderes Ereignis, welches zum Schreiben führte?



R. A. Salvatore: Ich hatte keine Fantasybücher mehr zum Lesen. Ernsthaft. In der Zeit um 1978-1981 gab es noch nicht so viele Fantasybücher, so dass ich keine neuen mehr hatte. Gelangweilt von meinem Job, wollte ich mehr. Ich arbeitete in einer Plastikfabrik, in welcher ich eine Reihe von sinnlosen Aufträgen ausführte – tagein, tagaus. Dann beschloss ich, auf meine Freundin, meine heutige Frau, zu hören, und schrieb

meinen eigenen Roman, *Das Echo der vierten Magie*, das erste Buch der *Chroniken von Ynis Aielle*.

PHANTAST: Wie war die Verlagsuche? War es schwer, einen Verlag zu finden, oder lief alles ganz leicht ab?

R. A. Salvatore: Es war schrecklich, es ist immer schrecklich. Ich verbrachte Jahre damit, Ablehnungsschreiben zu zerreißen, was mich nur umso ambitionierter machte, es ihnen zu zeigen. 1987 kam dann die große Chance, als ich mein Manuskript zu TSR schickte. Sie konnten das Buch nicht veröffentlichen, aber suchten jemanden, um den zweiten Roman in der neuen Welt, die sie kreierte, *Die Vergessenen Welten*, zu schreiben. Kurz gesagt, ich hatte Glück. Hätte ich mein Manuskript drei Monate früher geschickt, hätte ich auch nur einen einfachen Ablehnungsbrief erhalten. Drei Monate später kamen die ersten Zahlen für den ersten *Die Vergessenen Welten*-Roman und sie waren großartig. Viele bei TSR versuchten und richtige Autoren beschlossen, von der *Drachenlanze* zu den *Vergessenen Welten* zu wechseln. Einfach gesagt, hätte

ich mein Manuskript nicht gerade dann eingesendet, als ich es tat, hätte ich wahrscheinlich niemals einen Verlag gefunden. Denn um ehrlich zu sein, war ich zu der Zeit fast am Ende meiner Schreibkarriere.

PHANTAST: Wie sieht es heute mit der Verlagsuche aus? Kommen die Verlage auf Dich zu oder musst Du immer noch suchen, wenn Du ein ganz neues Projekt angehst?

R. A. Salvatore: Heutzutage kann ich eigentlich mit jedem Verlag einen Vertrag abschließen, den ich mir aussuche. Im Moment bleibe ich bei Wizards of the Coast, denn ich möchte gerne meine Drizzt-Bücher fortsetzen und sehen, wie sich *Die Vergessenen Welten* entwickeln. An diesem Punkt liegt es nur an mir, wie viel oder wie wenig ich schreibe.

PHANTAST: Wie wäre es für Dich, ein Buch zu schreiben, welches weder Fantasie noch Science-Fiction ist?

R. A. Salvatore: Woher weißt du, dass ich das noch nicht getan habe? Nein, im Ernst, ich denke

es wäre fantastisch, obwohl ich vermutlich nicht unter meinem Namen veröffentlichen würde – ich würde nicht wollen, dass die Leser es voreingenommen lesen.

PHANTAST: *Der König der Piraten* und *Das Zeitalter der Dämonenkriege: Waffenbrüder* waren Deine neuesten Veröffentlichungen in Deutschland. Ist es einfacher für Dich, Geschichten über Corona, die Welt, welche du kreierte hast, zu schreiben oder Geschichten über den Dunkelelfen Drizzt Do'Urden? Was glaubst Du, warum das so ist?

R. A. Salvatore: Ob du es glaubst oder nicht, sie sind nicht so verschieden. Ich habe mehr Einfluss auf die großen Ereignisse in den Corona-Romanen, aber Wizards of the Coast lässt mir die Freiheit zu tun, was ich in den Drizzt-Romanen tun möchte. Jedes Buch ist anders, manche schwerer als andere.

Aber sicherlich waren die ersten *Dämonendämmerung*-Romane eine Herausforderung, da ich die gesamte Welt mit ihrem magischen System in einer großen Geschichte mit Dutzenden von Charakteren und ihren verknüpf-

ten Handlungsfäden erschaffen und erklären musste.

PHANTAST: Siehst Du Unterschiede zwischen den Rollenspielbüchern, welche auf einem bereits existierenden Hintergrund basieren, und den Büchern, in denen Du die Charaktere und die Welt völlig neu entwickeln musstest? Wie kamst Du anfangs dazu, Rollenspielbücher zu schreiben?

R. A. Salvatore: Ich fing bei TSR, heute Wizards, an, weil sie mein Manuskript gelesen hatten und mir daraufhin einen Vertrag anboten (obwohl dieser für einen anderen Roman war, den ich dann schreiben musste). Wie bereits gesagt, denke ich nicht, dass es zwischen den verschiedenen Büchern viele Unterschiede gibt, außer dass die Parameter in einer gemeinsamen Welt meistens fest sind, wohingegen man sie in einem originalen Werk selbst kreieren muss.

PHANTAST: Was ist die Geschichte hinter den *Vergessenen Welten*?

Bist Du selbst noch regelmäßiger Rollenspieler?

R. A. Salvatore: Ed Greenwood begann mit der Erschaffung der *Vergessenen Welten* in den 60er-Jahren, als er acht Jahre alt war. Das ist kein Scherz. Später hat er dann die ganze Arbeit genommen und eine Serie von Artikeln für das Dragon Magazine geschrieben. Als TSR neben Dragonlance und Greyhawk nach einer größeren, neuen Welt Ausschau hielten, klopfte sie bei Ed an und *Die Vergessenen Welten* waren offiziell geboren. Und ja, ich spielte immer noch *D&D*, jedoch nicht so regelmäßig, wie ich es früher tat.

PHANTAST: Unzweifelhaft ist Drizzt Do'Urden Deine bekannteste Kreation. Betrachtetest Du ihn als eine Bereicherung oder als einen Fluch?

R. A. Salvatore: Natürlich ist er beides, aber ich wäre wohl ein ziemlich mieser Typ, wenn ich ihn nicht hauptsächlich als Segen sehen würde. Drizzt hat meiner Karriere den Weg geebnet, seinetwegen war ich in der Lage, Vollzeit als Schriftsteller zu arbeiten und meine Rechnungen zu zahlen und zuzuschauen, wie meine Kinder aufwachsen. Glaub mir, ich bin diesem abtrünnigen Drow

nicht undankbar. Verdammt, mein Nummernschild lautet „DRKELF“ (Darkelf/Dunkelelf) – obwohl mich immer wieder Leute fragen, wer Dr. Kelf ist.

PHANTAST: Hattest Du freie Hand bei der Gestaltung der Drow und ihrer Welt oder hattest Du strikte Vorgaben von Wizards of the Coast, den Machern von *Dungeons und Dragons*?

R. A. Salvatore: Ich habe die Drow nicht erschaffen, ich habe sie lediglich in die Welten integriert und aufgearbeitet. Ich hatte die alten Gygax-Module „Descent to the Depths of the Earth“, „Vault of the Drow“ und „Queen of the Demonweb Pits“, neben dem einseitigen Drow-Eintrag in dem alten „Fiend-Folio“-Quellenbuch, aber das war es. Als ich also anfang, *Homeland* zu schreiben, rief ich TSR an und fragte, was sie sonst noch anzubieten hätten. Sie hatten nichts, aber gaben mir eine Freikarte, die Drow-Gesellschaft in den *Vergessenen Welten* herauszuarbeiten.

Um der Wahrheit die Ehre zu geben, hat mich Mario Puzos *Der Pate* am meisten bei diesem Prozess beeinflusst.

PHANTAST: Wulfgar sollte angeblich zuerst die Hauptrolle in Deinen Romanen spielen, bevor Drizzt Do'Urden diesen Part übernahm. Sah der ursprüngliche Verlauf der Handlung anders aus?



Wie reizvoll wäre es für Dich, alles noch mal neu aufzurollen, nur dieses Mal mit dem Fokus auf eben den Barbaren Wulfgar? Ähnlich wie bei den Elseworld-Geschichten von Marvel und DC. Was würde sich ändern?

R. A. Salvatore: Wohl wahr! – Drizzt war noch nicht einmal in dem Beispielkapitel oder im Exposé von *The Crystal Shard*/Der gesprungene Kristall (welches übrigens eigentlich *The Tyrant of Icewind Dale* hieß).

Ursprünglich war es Wulfgars Buch oder sollte es zumindest sein, bis ich diese ungewöhnliche Nebenfigur hineinpackte und über sie zu schreiben begann. Danach wusste ich, es war Drizzts Geschichte.

Bezüglich des anderen Teils der Frage: Ich mag es nicht, zurückzugehen und schon erzählte Geschichten neu aufzulegen, aber in diesem Fall könnte es Spaß machen.

PHANTAST: Eines Deiner Markenzeichen sind die rasanten Kampfszenen. Hast Du da eigene Erfahrungen sammeln können oder hast Du dir alles angelesen und durch Zusehen gelernt?

R. A. Salvatore: Ich habe Hockey gespielt, war in der High School Boxer und lebte auf dem College von dem Geld, das ich als Türsteher in Nachtclubs verdiente.

PHANTAST: Nachdem es mittlerweile auch eine Graphic-Novel-Umsetzung für die Reihe um Drizzt Do'Urden gibt, was wartet noch auf uns? Wird es einen, von den Fans lang ersehnten, Film geben?

R. A. Salvatore: Ich kann nur genauso raten wie du. Ich habe keine Kontrolle darüber, denn Hasbro gehören *Die Vergessenen Welten*.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview, Bob!

OPC

ONE PAGE CONTEST



Der Winter One-Page-Contest ist ein jährlich stattfindendes Gewinnspiel der beiden Pen & Paper Rollenspielsblogs Greifenklaue & Würfelheld. Der Contest startet in diesem Jahr am 01. Dezember 2013 und endet am 05. Januar 2014.

Mittlerweile ist es die dritte Auflage dieser Veranstaltung und wir hoffen, dass wir die Teilnehmerzahlen der letzten Jahre übertreffen werden. Auch für dieses Jahr ist eine Extra-Preiskategorie geplant. Ziel wird es sein, wie in den letzten Ausgaben auch, Rollenspielmaterial, nach unseren Vorgaben, zu erstellen und das Ganze soll dabei den Umfang von einer A4 Seite nicht übersteigen. Dabei werden die Vorgaben sehr offen gehalten, damit sowohl Abenteuer, Regelsysteme oder Örtlichkeits- sowie Gegenstandsbeschreibungen am Winter OPC teilnehmen können.

<http://greifenklaue.wordpress.com>

<http://wuerfelheld.wordpress.com>



Deadline

Eine Kurzgeschichte von Sven Klöpping

Mein neuer Job ist zwar ziemlich stressig, aber auch genau das, was ich mir unter einem Traumberuf immer vorgestellt habe. Frisch von der Uni haben sie mich gleich fest angestellt, und zwar bei keinen geringeren als den „TradeStars“ in Melbournes Central Business District (die Firmenzentrale liegt in direkter Nachbarschaft zum stark gesicherten Alienviertel). Die nehmen wirklich nicht jeden, das könnt ihr mir glauben! Nur die Besten haben dort eine Chance, lukrativen Kunden eine perfekt ausgeklügelte Finanzdienstleistung zu bieten. Wir (das kann ich ja jetzt sagen) haben uns auf Daytrading konzentriert, also auf die Abwicklung von Börsengeschäften über einen sehr kurzen Zeitraum, um maximale Gewinne zu erzielen. Das ist seit ein paar Jahrzehnten sehr einträglich. Denn durch die hochspekulativen Geschäfte unserer außerirdischen Mitbürger hat

sich die Gewinnspanne im Daytrading verfünffacht, wenn nicht gar verzehntfacht. Unsere Kunden sind reiche Spekulanten von Welt, denn wir handeln nicht für jeden x-beliebigen Mafioso respektive Lottomillionär, der mal eben zufällig an ein paar Credits gekommen ist. Schließlich haben wir einen Ruf zu verlieren – und dieser besteht vor allem darin, dass wir nicht nur die Geldkarten unserer Kunden auffüllen, sondern auch ihr Gute-Laune-Konto. Ob Golfspielen, Tennismatches oder gemeinsame Spabesuche – wir halten unsere erlesene Stammkundschaft bei Laune und lockern damit ihr Sparverhalten zu unseren Gunsten. Ich selbst könnte mir diesen Lebensstil nicht mal in meinen kühnsten Träumen leisten und kann von Glück reden dass ich rechtzeitig zum Jobstart ein günstiges Apartment in West Melbourne ergattert habe, was mir als Quasi-Azubi die Möglichkeit gibt,

von meinem Gehalt ein schönes Sümmchen zur Seite zu legen, welches ich hauptsächlich für die Heilung meiner Mutter verwende, die an Leukämie erkrankt ist. In der Nähe des Alienviertels wäre dies kaum machbar gewesen, dort sind die Mietpreise nämlich so exorbitant wie die Ansprüche der Außerirdischen, die unseren Planeten seit der zweiten Chinakrise kontrollieren. In den Medien hieß es damals nur, dass ab jetzt eine Allianz außerirdischer Streitkräfte den Planeten regieren wird, weil (O-Ton) „das auf lange Sicht ja sowieso nur ins Chaos führen würde mit den Menschen“. Uplötzlich waren sie also da – so habe ich es im Schulfernsehen gelernt. Von überallher kamen sie, als hätten sie unseren Planeten schon lange vorher im Visier gehabt. Auf einmal gab es in jeder größeren Stadt ein Alienviertel, das von internationalen Truppen bewacht wurde – auf vergnügte

Kinderschreie, Demos oder laute Musik wartete man dort vergebens, aber Zylinder, Wracks und teure Uhren waren an der Tagesordnung. Die Neuankömmlinge handelten hauptsächlich mit riskanten Wertpapieren, Alliance-Fonds und so weiter, was ihnen in kürzester Zeit beträchtliche Gewinne bescherte. Viele alteingesessene Erdlinge unterstellten ihnen, sie hätten von Insiderwissen profitiert, was man ihnen aber nie nachweisen konnte. Von Beginn an zogen sie sich in ihre Viertel zurück so gut es ging. Als Normalsterblicher bekam man sie eher selten zu Gesicht, und wenn, dann nicht lange. Sie hatten die unterschiedlichsten Farben und Formen, wenn man sie einmal in einem der zensierten TV-Berichte bestaunen durfte, aber ein Interview lehnten sie stets ab, so dass der gemeine Bürger nur selten etwas über ihre Intentionen, Vorlieben oder auch bloß Aussprache erfuhr. Ganz anders war das bei den „TradingStars“. Hier gingen die Außerirdischen, nun ja, genau genommen waren sie jetzt Irdische, aber ihr wisst ja was ich meine, gingen diese fremden Spezies also ein und aus, begrüßten sich per Handzeichen und

die meisten von ihnen, so wurde mir gesagt, kommunizierten auch telepathisch, was man ihnen aber ebenfalls nicht nachweisen konnte. Auch einige unserer Toptrader gehörten einer exoplanetaren Kultur an. Mit einem von ihnen hatte ich seit Neuestem zu tun ...

„... und denken Sie daran, Mr. Kravotsky, die Deadline muss unbedingt eingehalten werden“, bläute er mir ein, als ich schon daran dachte, eine Kaffeepause einzulegen.

Mr. Kravotsky, das war ich, und die Quelle des Zitats mein Chef, ein fettleibiger Außerirdischer namens Finn. Finn, das war nicht sein eigentlicher Name. Dieser bestand aus einer achtundvierzigstelligen Buchstaben- und Ziffernkombination, so dass er Finn als Zweitnamen in seinen Ausweis hatte eintragen lassen, wegen der vereinfachten Kommunikation mit den Humanoiden.

„Ja sicher“, antwortete ich. „Da denke ich sowieso ständig dran.“

„Braver Junge.“ Ob er lächelte, konnte man seinem ameisenbärenhaften Gesicht nicht so richtig ansehen, lediglich seine buschigen Augenbrauen verrieten ansatzweise, was so alles in ihm

vorging. Im Moment schien er ganz zufrieden zu sein, denn die Brauen hingen gelassen über den schlitzförmigen Augäpfeln.

„Sie können sich da immer voll auf mich verlassen, Finn“, bekräftigte ich.

„Schön, schön.“

Seine Lautäußerungen wurden von einer schnalzigen Note begleitet, da seine Zunge ziemlich dick war und bei jedem Wort aus seinem Mund hervorgeschossen kam, sodass man fürchtete, Opfer einer Spuck- oder Schleimattacke zu werden, was aber nie geschah.

„Bringen Sie den Emissionsbericht innerhalb der nächsten Stunde zu Mr. Brackhaven. Sie wissen ja wo er arbeitet.“

„Jawohl, Sir.“

Ich war im Umgang mit Aliens noch nicht so firm, weshalb ich unter keinen Umständen auf die gebührende Höflichkeit verzichten wollte. Vielleicht würde sich das im Laufe der Jahre ändern, aber noch hatte ich einen Heidenrespekt vor diesen Fremden; dass ich nicht vor ihm salutierte, grenzte schon an ein Wunder. Ich ging zurück zum Lift, der mich zwei Etagen hinab beförderte, wo ich in einem Gemeinschaftsbüro mit sechs anderen aufstrebenden

Brokern aufbaute und vernichtete, orderte und wieder abstieß. Und wie das Ordern und Abstoßen so war auch das Begrüßen und Verabschieden in unserer Abteilung eher gewinnorientiert und einem gewissen Chaosprinzip folgend – Leute kamen und gingen und oft wusste man am nächsten Tag nicht mehr, wer eigentlich der rundliche Typ mit der braunen Wildlederjacke gewesen ist, der gestern Abend fünfzigtausend Credits in bar auf den Tisch des geschätzten Kollegen gelegt hat, der einen während der Mittagspause immer so schief beäugt hatte ...

„Hast du Finn gesehen?“ fragte mich Laura. Sie war eine der angenehmeren Bekanntschaften, die ich während der letzten Monate gemacht hatte.

„Ja, müsste in seinem Büro sein.“

„Good, danke.“

Und schon war sie mit einer dicken Aktenmappe wieder auf dem Weg zum Lift. Ich beeilte mich noch, Mr. Brackhaven nicht zu enttäuschen, der in einem schicken Büro bei Milton & Co. residierte, und machte mich mit meiner Airdisc auf den schnellsten Weg nach Hause.

Mein Privatleben bestand hauptsächlich darin, weitere Butter aufs Brot der Mächtigen zu schmieren, da ich mich auch zuhause ständig darüber informierte, wie sich meine avisierten Wertpapiere hinsichtlich Rendite, Kursschwankungen et cetera entwickelten. Die hierfür nötigen elektronischen Börsenblätter musste ich unter Angabe meines Privatkontos abonnieren, was aber angesichts meines guten Gehaltes mehr als entschädigt wurde. Außerdem konnte ich mir einige der Newspaper von der Firma aus zumailen. Den Traders Digest, jene aufwändig auf Leinen gedruckte internationale Börsenzeitung mit dem gewissen Touch, erhielt ich als Premium-Mitglied natürlich per Expresskurier. Den Digest zu studieren war die Pflichtaufgabe eines jeden, der sich mit dem Börsengeschehen befasste. Trotz allem blieben Restzweifel. Zum Beispiel fühlte ich mich immer mehr wie ein Arbeiter in einer riesigen Investmentameisenkolonie, denn mein ganzes Leben war darauf ausgerichtet, zum richtigen Zeitpunkt möglichst viel Kapital aus einer Aktie zu schlagen und es dann an die Königinnen, also unsere Kunden, weiterzugeben.

Privat durfte ich mich leider nicht am allgemeinen Kapitalmaximierungswahn beteiligen, weil ich als Profi für sämtliche privaten Börsengeschäfte gesperrt war, darauf achtete man penibel genau. Es war heutzutage leichter, eine Bank zu überfallen als unter falschem Namen ein Investmentkonto zu eröffnen. Das war übrigens erst seit einigen Jahrzehnten so seit die Aliens unseren Planeten kontrollierten. Vorher hatte man sich noch redlich am Wissen seiner Anleger bereichern können, wenn man die nötige Skrupellosigkeit besaß und nur bei den wirklich Gewinn bringenden Geschäften mit einstieg. Sowieso hatte sich vieles geändert seit die Außerirdischen sich zu erkennen gegeben hatten. Mediengerüchten zufolge hatte es schon seit jeher eine Flotte von kreisrunden Raumschiffen über unserem Planeten gegeben, die von menschenähnlichen Individuen gesteuert wurden und irrtümlich als Sterne klassifiziert worden waren, was, wenn dies tatsächlich einmal nachgewiesen werden sollte, sich nicht gerade als großer Intelligenzbeweis der menschlichen Rasse erweisen würde. Aber, wie gesagt, diese Gerüchte waren nur Smallbabble

... Wirklich wichtige Schlagzeilen machten in erster Linie die Reptiloiden, die innerhalb der Aliengemeinschaft noch einmal eine eigene, besondere Klasse bildeten, die sich sehr elitär verhielt und nur mit den wichtigsten und schillerndsten Persönlichkeiten unserer Art Umgang pflegte. Sie erzielten sehr hohe Gewinne bei minimalem Risiko. Irgendwie schafften sie es, die gesamte Weltöffentlichkeit von ihren Anlagestrategien auszugrenzen, obwohl Geheimdienstagenten und Finanzbeamte mit peinlich genau ausgetüftelten Formularen bei ihnen Schlange standen. Sie besaßen eigene Trading Companies, kontrollierten den Emissionshandel, erzeugten künstliche Geldströme und ließen dieselben bei Bedarf wieder zum Versiegen bringen. Niemand stellte sich ihnen in den Weg und niemand fragte, warum sie so erfolgreich waren. Sie wären ganz einfach schon immer die besten Händler des Universums gewesen, antworteten die anderen Aliens, wenn man einmal mutig genug war, sie danach zu fragen.

Mein Apartment bestand aus zweieinhalb Zimmern mit kleiner Diele, einer Küche, Balkon und

einem großen Bad, auf das ich bei meiner Wohnungssuche besonderen Wert gelegt hatte. Wenn man nach einem schweißtreibenden Arbeitstag über die Maßen angestrengt heimkommt, ist es gut zu wissen, dass man in eine Wanne mit duftendem Badewasser steigen und die korrumpierte Seele baumeln lassen kann. So war ich auch jetzt umgeben von heißem Nass und Badeschaum und vergaß für einen Moment die vielen Herausforderungen des Alltags. Über die Mediakonsole erklangen beruhigende Chatawaka-Klänge von einem fernen Planeten, die mich rhythmisch etwas an heimische Shomyo-Gesänge erinnerten, aber von der Instrumentierung her ganz fremdartig und kaum beschreiblich waren. Man konnte das Ganze am ehesten mit einem melodiosen Taubengurren vergleichen, so profan das auch klingen mag. Als ich derart entspannt in der vollgummierten, an meinen Körper anpassungsfähigen Wanne lag, kam es mir irgendwie in den Sinn, meine Arbeit in dieser schönen Atmosphäre fortzusetzen, bevor ich morgen vor einer Unmenge an Unvollendetem sitzen würde. Also holte ich meine Unterlagen aus dem Aktenbaggie,

möglichst ohne dabei den Boden zu durchnässen und mir meine gute Stimmung zu vermiesen. Ich überstand die Aufgabe relativ unbeschadet mit einigen Wasserfleckchen hie und da, die nicht weiter auffallen würden. Wichtig war, dass ich meine Dokumente jetzt an Bord hatte, sprich: auf dem Badewannenrand. Sicherheitshalber handelte es sich nur um Kopien meiner Ausdrucke, so dass ich doppelt abgesichert war, sollten sie Schaum oder Wasser zum Opfer fallen. Auf der ersten Seite gleich ein wichtiger Vermerk von Finn: „Deadline: 25. 05. 5328!“

Das war ganz typisch für die Arbeitsmoral meines außerirdischen Vorgesetzten: Termine mussten pünktlich bis auf die Sekunde eingehalten werden, sonst würde es harte Konsequenzen nach sich ziehen. Welche extremen Ausmaße diese Bestrafungen annehmen konnten, war mir zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar – kein Wunder, ich hatte ja auch erst seit einigen Tagen mit Finn persönlich zu tun. Ich sollte später noch erfahren, wozu mein Chef imstande war. Fürs erste suchte ich in den mir vorliegenden Tabellen und Berichten nach Indizien für optionales Handeln,



was nichts anderes bedeutete, als Zeitpunkte zu bestimmen, wann man am besten zuschlagen und wann man am besten die Finger von den entsprechenden Wertpapieren lassen sollte. Ich verbrachte noch etliche Minuten im langsam lauwärmer werdenden Schaumbad, bis ich merkte, dass es mich um die Oberschenkel herum schon kräftig frierte. Ich beendete meine Analysen, ließ das Wasser ab und schaute in der Television noch einen aktuellen Börsenbericht, um eine halbe Stunde später in Bademantel und Haustretern auf dem Sofa einzunicken.

Als ich am nächsten Tag wieder aufwachte, hatte sich die Medienkonsole zwar automatisch abgeschaltet, aber das Licht brannte immer noch. Mein erster Gedanke war, oh Gott, hoffentlich habe ich nicht verschlafen. Bei einem Blick auf die Konsole war es aber erst 7:47 Uhr, ich hatte also ausreichend Zeit, bis 9:00 Uhr im Büro aufzutauchen und meine Recherchen fortzusetzen. Ein schnell geschmiertes Schinkentoast und ein Instantkaffee mussten genügen, meinen Kreislauf wieder einigermaßen in Schwung zu bringen, bevor ich in

die Reinigungskabine stieg, wo ich vollautomatisch eingeseift und abgesprüht wurde. Auch die Haarpflege war hier inklusive – es gehörte nämlich zum guten Serviceton meiner Vermietercompany, eine standardisierte Duschpflegekombi anzubieten, die mit geringstem Zeitaufwand maximale Sauberkeit erreichte. Ich stieg aus der Kabine und war relativ zufrieden – mein Körper war blitzblank geputzt, nur mein Gesichtsausdruck verriet Gegenteiliges. Also schnell noch ein paar Mal im Spiegel probegelächelt und ich war binnen weniger Sekunden mental auf einen Businessstag voll falschem Grinsen vorbereitet. Es war fast jeden Tag dasselbe: Man musste seine Freundlichkeit ständig trainieren, um nicht so auszusehen wie man sich fühlte. Die Kleiderwahl fiel sehr kurz aus, ich nahm einfach den Dress vom Vortag, sprühte mich mit einem neuen Duft ein und hoffte, dass man die kaum vorhandenen Fältchen in meinem Sakko nicht bemerken würde. Mit meiner knallbunten Ardisc, die ich schon in meinen Studententagen geflogen hatte, bahnte ich mir schließlich einen Weg durch den Melbournen Morgenverkehr,

bis ich um 8:50 Uhr im Foyer der Trading-Stars eincheckte.

„Guten Morgen, Mr. Kravotsky“, hieß mich der Empfangschef willkommen.

„Guten Morgen, Cheng.“

„Einen erfolgreichen Tag wünsche ich.“

„Danke.“

Der Aufzug war wieder mal proppenvoll. Wie immer um diese Zeit war ich froh, wenn man mich möglichst wenig ansprach, bevor ich im sicheren Bürodrehstuhl verankert und Herr meiner Arbeitssituation war. Man sah den Fahrstuhlfahrenden durchaus an, dass sie sich voll auf die vor ihnen liegenden Challenges konzentrierten, was natürlich nicht jedem gelang. So wirkte mancher, als wäre er gerade erst von einer Afterworkparty zurückgekehrt um noch schnell etwas Wichtiges zu erledigen, was er keinem bei der Party ebenfalls anwesenden Praktikanten hätte aufbürden können. Auch ich fragte mich, wie ich den Tag wohl am besten meistern konnte, aber das fragte ich mich jeden Tag. Irgendwann, so gegen 11 Uhr, war die Morgenfäule meistens überstanden, so dass ich mich voll in die Firma einbringen konnte. Doch heute

war es etwas anders – ein Umstand, der fatale Konsequenzen nach sich zog. Noch immer von der Müdigkeit dominiert, stieg ich im falschen Stockwerk aus und folgte Gängen, die ich wohl noch nie im Leben durchquert hatte. Aber weil sich jede Etage von der Raumaufteilung her ähnelte, dachte ich, schon bald mein Büro erreicht zu haben, als ich an einer halboffen stehenden Tür vorbeikam, in der heftig diskutiert wurde. Ob es meine morgendliche Trotteligkeit war oder doch Neugier wusste ich nicht, als ich mich der Tür näherte. In dem kleinen Blickwinkel, der mir zur Verfügung stand, erkannte ich einen rötlichen Außerirdischen, der außer einer kurzen Hose keinerlei Kleidung am Körper trug. Er stand vor einer Gruppe von Menschen, die kreidebleich waren und sich nicht trautes, den Beschimpfungen des Aliens zu widersprechen, die unter anderem lauteten:

„Ihr könnt doch nicht wirklich glauben, dass wir euch Deadlines setzen, damit ihr euch einfach über sie hinweg setzt! Habt ihr nicht einen Funken Verstand um zu begreifen, welche Konsequenzen eine Nichtbeachtung unserer Zeitpläne hat? Deadline!

Allein das Wort hätte euch Warnung genug sein sollen. Ihr armen Trottel, wenn ihr euch jetzt sehen könntet! Es gibt niemanden mehr, der eure jämmerliche Existenz jetzt noch retten könnte.“

Mit diesen Worten holte er von irgendwoher eine Laserpistole und brannte einem nach dem anderen ein Loch in die Brust, woraufhin die Anwesenden der Reihe nach umfielen. Zack, tot. Den Außerirdischen kümmerte es wohl gar nicht, dass die Tür offen war oder er wusste es gar nicht, jedenfalls näherte er sich den toten Körpern und fing an, ihre Taschen zu durchsuchen. Ich wusste weder, ob es sich bei dem Fremdartigen um einen Mitarbeiter der TradingStars handelte, noch wollte ich es wissen. Wie gelähmt stand ich vor der Tür und beobachtete die Morde mit weit geöffnetem Mund. Als ich mich wieder einigermaßen unter Kontrolle hatte, wusste ich, dass ich so schnell wie möglich vom Tatort fliehen musste. Ich drehte um, machte die ersten Schritte auf möglichst leisen Sohlen, und ging dann mit weit ausholenden Schritten in Richtung Fahrstuhl, der mich in die richtige Etage brachte.

Was ging bloß in dieser Firma vor? Wurde das Wort „Deadline“ derart ernst genommen, dass eine Nichtbeachtung den leibhaftigen Tod zur Folge hatte? Es hatte jedenfalls den Anschein. Ich erledigte meine Arbeit mit vollster Konzentration und gab den geforderten Bericht schon eine halbe Stunde vor der Deadline ab. Bloß keine Umstände machen! In der Mittagspause berichtete ich Laura von dem, was ich gesehen hatte.

„Sei bloß still!“ zischte sie. „Das ist in der Firma allgemein bekannt, aber davon darf nichts nach außen dringen.“

„Aber wieso? Verstößt das nicht gegen sämtliche Menschenrechte?“

„Ja, sicher. Aber glaubst du wirklich, dass seit der Ankunft der Aliens noch irgend etwas wie Menschenrechte existieren? Das gibt es alles nur noch pro forma, virtuelle Tinte auf dünnem Papier. In ein paar Jahrzehnten wird das alles in deren Sinn geupdated.“

Das Kabeljaufilet steckte mir wie ein Kloß im Hals. Niemals hätte ich es für möglich gehalten, dass die Aliens derart aggressiv sein könnten. Ich hatte sie immer als Freunde betrachtet, die unserem Planeten weiterhelfen wollen.

Aber scheinbar duldeten sie keinerlei Zuwiderhandlungen. Am Ende mussten wir uns wohl damit zufrieden geben, bessere Sklaven zu sein, die je nach Bedarf zu Brei gebrannt werden durften. Aber verdammt, ich wollte mich nicht damit zufrieden geben!

„Man muss doch irgendwas tun.“

„Halt lieber deine Deadlines ein“, flüsterte Laura und verließ mich mit einem seltsamen Gesichtsausdruck.

Ich war baff. Hier schienen schon alle Sklaven der Aliens zu sein. Ich beschloss, mir zunächst nichts anmerken zu lassen. Aber dass ich etwas an den Zuständen ändern würde, stand für mich zu diesem Zeitpunkt außer Frage!

Statt mich ängstlich zurückzuziehen, wurde ich einer der besten Mitarbeiter der Abteilung. Meine kurzfristigen Termingeschäfte erlangten den Ruf, auch aus noch so riskanten Aktien das letzte bisschen Investitionskapital herauszuholen. So wurde ich schon nach einem halben Jahr befördert und saß in einem mittelgroßen Büro mit Blick auf die Skyline. Natürlich blieb mir das Erlebte in Erinnerung und immer, wenn wieder

mal einige Mitarbeiter spurlos verschwanden, trauerte ich heimlich um sie und trank auf sie den besten Rotwein, den es zu kaufen gab. Aber selbstverständlich konnte dieser Zustand kein dauerhafter bleiben, weshalb ich kurz nach meiner Beförderung erste Schritte unternahm, um das Geheimnis der Aliens öffentlich anzuprangern. In aller Heimlichkeit – von zuhause aus – kontaktierte ich verschiedene Medienvertreter und sprach mit ihnen über diese Ungeheuerlichkeit. Man riet mir, die Finger davon zu lassen. Es wären schon viele Journalisten und Neugierige bei dem Versuch hops gegangen, die Geschehnisse aufzuklären. Verdammt! Das konnte doch nicht wahr sein! War unser Planet denn bereits zu einer Aliendiktatur verkommen, in der die Fremdlinge nach Lust und Laune unsere Leute mordeten durften? Es sah ganz so aus. Ich beschloss, auf eigene Faust zu recherchieren. Also nahm ich fortan eine winzige Kamera mit zur Arbeit, die ich in der Innentasche meines Sakkos aufbewahrte. Ich würde möglichst unauffällig durch die Flure gehen und, sobald ich mich unbeobachtet fühlen würde, an jeder Tür horchen, ob

dort wieder mal eine Exekution stattfand. Ein riskantes Unterfangen, aber die einzige Chance, die Untaten dieser Schweine zu dokumentieren!

Nach einigen Wochen wurde ich fündig. Ich horchte gerade an einem Büro, in dem ein Alien residierte, und vernahm verdächtige Geräusche: Flehen, Flennen und leise Schreie. Ich schob die Tür vorsichtig einen Spalt breit auf und hielt die Kamera herein. Auf dem Display erkannte ich drei Mitarbeiter – zwei Frauen, einen jungen Mann –, die Hände über dem Kopf und auf den Schuss wartend, der jeden Moment aus der Laserwaffe des Aliens kommen würde. Gerade rechtzeitig konnte ich auf „Record“ drücken und so das Ganze aufnehmen. Als die verkohlten Körper auf dem Boden zusammengesackt waren, nahm ich schnell meine Beine in die Hand und rannte den menschenleeren Gang entlang. Als ich um die nächste Ecke bog, setzte ich wieder meine Alltagsmiene auf und hoffte, dass mich niemand verfolgte ...

Nach sehr umfangreichen Recherchen im Hypernet stieß ich

auf eine Website, die sich „Allianz gegen die Willkür der Aliens“ nannte. Es war eine halblegale Seite, also dauerte es ewig lange, bis sie geöffnet wurde und mein Virenprogramm hatte alle Mühe, die eintreffenden Trojaner abzuwehren. Schließlich bekam ich Zugriff auf die Seite und erfuhr, dass auch andere bereits erkannt hatten, zu welchen Abscheulichkeiten diese Außerirdischen in der Lage waren. Man hatte zwar noch keine Videobeweise, aber die Gerüchte auf der Seite klangen eindeutig. Hier ein Auszug:

„Die Aliens behandeln uns noch schlechter als Hunde. Solange wir produktiv sind, ist alles normal, wir werden bezahlt, können unsere Rechte in Anspruch nehmen. Aber sobald wir aus dem Raster fallen, werden wir gejagt und gemordet. Das ist in der Arbeiterklasse längst nicht so stark verbreitet wie in den hochbezahlten Jobs. Manager, die z. B. eine Deadline nicht einhalten, werden ohne Rücksicht auf Verluste brutal hingerichtet. Es geht um große Summen und die Aliens sind anscheinend nicht fähig, mit einer unperfekten Rasse zusammenzuarbeiten. In ihrer Welt werden anscheinend die Schwa-

chen aussortiert und nur die Starcken dürfen überleben – so lange, bis sie einen Anschein von Perfektion erwecken. Sie besitzen null Fehlertoleranz. Wer versagt, wird totgelasert. Wir haben uns geschworen, diesem Handeln Einhalt zu gebieten. Jeder, der etwas dazu beitragen möchte, ist hierzu herzlich eingeladen.“

Sofort klickte ich auf den Kontakt-Button und schickte mein Video an die Allianz.

Nach einigen Tagen erhielt ich eine Mail. Man dankte mir für mein Engagement und versprach mir, alles zu unternehmen, damit mein Video möglichst viele Menschen erreichte. Aber sonst tat sich nichts. Weder wurden meine Aufnahmen auf der Website veröffentlicht, noch bekam ich in den folgenden Wochen Reaktionen seitens der Allianz. Stattdessen rief mich Finn in sein Büro. Seine linke Augenbraue zuckte verdächtig, als er mich mit folgenden Worten begrüßte:

„Da ist ja unser Verräter-schwein!“

Er holte eine Waffe raus, ich nahm Reißaus.

Raus aus dem Büro, über die Flure, wobei ich einige Mitarbei-

ter anrampelte, umrampelte – ich rannte um mein Leben. Finn mir hinterher, die Waffe im Anschlag – Laserstrahlen schossen um meinen Körper, der im Zickzackkurs in Richtung Aufzug hechelte. Ich schaffte es gerade noch, den Knopf zu drücken, der die Türen schließen lässt, sodass Finn mich knapp verfehlte und den nächsten Aufzug nehmen musste. Mein Herz pochte mir bis zum Hals. Im Keller stieg ich aus und floh durch die Küche und einen Hinterausgang in den Hof, wo ich ein herumstehendes E-Bike nahm und mich mit Volldampf in den Verkehr stürzte. Keine Zeit zum Denken. Hätte ich sie gehabt, wären mir Worte durch den Kopf geschossen wie diese: „Scheiße! Die Allianz war nur eine Falle für Leute wie mich. Sie haben längst den ganzen Planeten unter Kontrolle. Absolute Scheiße!“ Nach Hause konnte ich natürlich nicht, dort würden schon ihre Schergen auf mich warten. Was nun? Ich fuhr quer durch die City, in immer dunklere Nebengassen, und landete schließlich abseits des Businessdistrikts in einer schäbigen Straße, wo mich ein paar Obdachlose begrüßten: „Herzlich willkommen in der Realität“, sagte einer zu mir – ich hätte keine bes-

seren Worte finden können. Der Outsider unterhielt sich eine Weile mit mir, erklärte mir, dass auch er einmal einen gutbezahlten Job gehabt hätte, dann auf die Mächenschaften der Aliens aufmerksam geworden und freiwillig ausgestiegen wäre.

„Das ist nichts für Leute wie uns“, meinte er. „Da draußen laufen nur noch Opfer herum, und eine Handvoll Täter. Die werden uns noch alle komplett versklaven, das schwöre ich dir.“ Dann bot er mir einen Schluck Whiskey an, den ich dankbar annahm. Mein Puls wurde daraufhin schon spürbar langsamer, mein Geist kam dagegen auf Hochtouren. Was tun? Ich war jetzt Staatsfeind Nr. 1 und bestimmt durfte ich mich mit dieser Visage nirgendwo mehr blicken lassen. Ich würde mein Äußeres möglichst schnell ändern müssen und dann ... ja, dann? Eddie, so hieß mein neuer Freund, gab mir eine Adresse, wo ich vorübergehend unterkommen konnte.

„Für Neulinge wie dich haben wir ein paar Möglichkeiten, aber unsere Mittel und Kontakte sind begrenzt. Und nach ein paar Tagen musst du dich allein durchschlagen. Das wirst du sicherlich verstehen.“

Ich verstand.

In der konspirativen Wohnung wurde ich freundlich aufgenommen. Man verpasste mir einen anderen Haarschnitt, eine neue Nase und höhere Wangenknochen. Die Operation verlief relativ schmerzfrei, ich konnte nicht klagen. Nach zwei Tagen musste ich aber wieder gehen. Man wünschte mir noch ein schönes Leben und entließ mich in die Freiheit – eine Freiheit, in der alle, die zu viel wussten, in ständiger Todesgefahr schwebten. Eine Zeitlang streifte ich durch die Stadt, ernährte mich aus Mülltonnen, weil ich es unter allen Umständen vermeiden wollte, Kontakt mit irgendwem aufzunehmen, aus Angst, ich könnte mich verraten. Ich hatte meine eigene Deadline überlebt – eine Tatsache, auf die ich stolz sein konnte, aber ich fühlte mich eher wie ein nasser Hund auf der Suche nach seinem Herrchen. All meine Ideale, meine Ziele und Träume – mit einem Schlag ins Nichts vaporisiert! Ich war jetzt nur noch ein weiterer Obdachloser, der die Cops meiden musste. Ich schlief in irgendwelchen warmen Ecken, fraß die Überreste unserer Überflusgesellschaft und trank immer mehr Alkohol,

um diese neue Realität überhaupt ertragen zu können. Verdammst! Es musste doch irgendeinen Weg geben, all diese blinden Follower, diese tumbe Menschenmenge zu mobilisieren, die keinen blassen Schimmer von der Brutalität der Aliens hatte! Mir fiel kein Weg ein. Ich hatte kein Geld, keine Beziehungen. Kein Video. Es würde für mich ein sehr, sehr schweres Leben werden. Ich richtete mich auf das Schlimmste ein.

Eines Tages ging ich an einem Haus entlang, in dem neue Telefonkabel verlegt wurden. Ich hörte jemanden sagen: „For sure, we have a dead line here.“ Zuerst war ich ganz schön geschockt, weil ich sofort einen Alien mit einer Laserwumme hinter der Ecke vermutete, aber dann wurde mir klar, dass ich das Schlimmste schon überstanden hatte. Job, Geld, Liebesbeziehungen, Freunde – das sind doch alles nur Zutaten eines Spiels, das keiner spielen kann, der die Wahrheit kennt. Ich war ein moderner Hans im Glück – und meine Deadline, die gab es nicht mehr.



Bildquellen

Degeneration - ab Seite 24: Copyright
by Christian Günther/SighPress und
Marko Djurdjevic

Cosplay-Interviews ab Seite 52:
Copyright der Fotos bei
Chris (GuiltyOne.Deviantart.com)
Tanja Weber / "Celex" (facebook.
com/CelexCosplay)
Elynn (facebook.com/ElynnCosplay)

LARP-Interview ab Seite 66:
Copyright der Fotos bei Elif
Das Foto von Elif selbst: Copyright
by Klaas P. Oostlander ([http://
oostlan.deviantart.com](http://oostlan.deviantart.com))

Seite 9 und 15 - Nenais' u aus *The
Elder Scrolls*
Modell: Chris Hemsworth
(GuiltyOne.Deviantart.com)
Fotograf: Andy K. Photography
(facebook.com/andykphotos)

Seite 45 - Prinzessin Kakyuu aus
Sailor Moon
Modell: Elynn (facebook.com/
ElynnCosplay)
Fotograf: Heinz Meerkatz (Animexx:
meermiau)

Seite 21 - Horo aus *Spice & Wolf*

Modell: Elynn (facebook.com/
ElynnCosplay)
Fotograf: Dominik H. (facebook.
com/RabbitsHolePhotography)

Seite 30 - Tess aus *The Legend of Zelda*
- *Secrets of Mana*
Modell: Elynn (facebook.com/
ElynnCosplay)
Fotograf: Dominik H. (facebook.
com/RabbitsHolePhotography)

Seite 51 - Ion Fortuna aus *Trinity
Blood*
Modell: Rosabella (Animexx)
Fotograf: Rosabella (Animexx)

Seite 78 - Prinzessin Zelda aus *The
Legend of Zelda - Twilight Princess*
Modell: Tanja Weber / "Celex"
(facebook.com/CelexCosplay)
Fotograf: Gunnar Schreiber /
"Aqu4lung" (Animexx / 10do.de)

Cover und Seite 23 - Sylvari mit
Maskeraderüstung aus *Guild Wars 2*
Modell: Miez Cosplay (facebook.
com/MiezCosplay)
Fotograf: Naya Photography
(facebook.com/goddessnaya)

Seite 41 - Eigenkreation „The
Huntress“

Modell: Lisa Laudanum (facebook.
com/ModelLisaLaudanum)
Fotograf: Ference Torma

Seite 89 - Perdita Illicia, Steampunk-
Tiefseeforscherin
Modell: Cornelia Papiorek ([www.
fotocommunity.de/fotografin/meer-
aus-bildern/1952059](http://www.fotocommunity.de/fotografin/meer-
aus-bildern/1952059))
Fotograf: Irrlicht (Animexx)

Seite 27 - Hope Estheim und Oerba
Dia Vanille aus *Final Fantasy XIII*
Modells: Rayi (Animexx) und
Hikarikaishi (Animexx)
Fotograf: AB_the_diablo (Animexx,
abthediablo.deviantart.com)

Seite 65 - Cardassian Starfleet Sci-
Officer "Astargas" aus *Star Trek*
Modell: Necr0w (facebook.com/
Necr0w)
Fotograf: kashikosa (Animexx)

Seite 83 - Kili und Fili aus *The Hobbit*
Modells: Nero (Animexx,
[www.facebook.com/pages/
XMenouX/159579887471012](http://www.facebook.com/pages/
XMenouX/159579887471012))
und Kaoruyagi (Animexx,
[www.facebook.com/pages/
Kaoruyagi/152185934875363](http://www.facebook.com/pages/
Kaoruyagi/152185934875363))
Fotograf: Daja

SONDERHEFT 3 ROLLENSPIEL- ABENTEUER

230 Seiten Pen & Paper Abenteuer von Finsterland, Space Pirates, Cthulhu, Spherechild, Labyrinth Lord, Seelenfänger und vielen mehr ...

Kurzgeschichten von David Grasmück und Tom Daut

Mit Gratis-Download eines Erdenstern-Songs und Gewinnspiel!

Kostenlos verfügbar unter fictionfantasy.de/phantast



PHANTAST

Impressum

PHANTAST 10
Rollenspiel
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Dezember 2013

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatiopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Gor
Satz und Layout: Jürgen Eglseer
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen.

© 2013 Amrûn Verlag Jürgen
Eglseer, Eichenweg 1a, 83278
Traunstein
www.amrun-verlag.de

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Judith Gor, André Skora, Mar-
cus Drevermann, Victoria Thill,
Almut Oethen, Oliver Plaschka,
Nadja Mozdzen, Ingo Schulze

Bei Interesse an einer
Werbeanzeige wenden sie sich
bitte an Jürgen Eglseer.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Au-
toren. Nachdruck, Vervielfälti-
gung, Bearbeitung, Übersetzung,
Mikroverfilmung, Auswertung
durch Datenbanken und für die
Einspeicherung und Verarbei-
tung in elektronischen Systemen
bedarf der ausdrücklichen Geneh-
migung des Copyrightinhabers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

literatopia	Judith Gor	www.literatopia.de	gor@literatopia.de
fictionfantasy	Jürgen Eglseer	www.fictionfantasy.de	eglseer@fictionfantasy.de