

IMPRESSUM

Der MAGIC MIRROR (MM) ist ein unabhängiges Amateuzine und das Organ des *Rollen- und Simulationsspiele Club Teck e.V.*, einer gemeinnützigen Spielervereinigung im Raum *Kirchheim unter Teck*.

Der MAGIC MIRROR enthält diverse Beiträge, News, Infos, Tests, Stories, Auswertungen von PBM-Spielen usw., welche die Bereiche Fantasy, Science Fiction, Horror, CoSim, PBM, Rollen- und Brettspiele betreffen.

Beiträge von Außenstehenden werden gerne angenommen und veröffentlicht.

Der MAGIC MIRROR erscheint monatlich und ist für den Preis von ca. 1,60 DM plus 1,50 DM Porto bei folgender Adresse zu beziehen:

Michael Müller
Zu den Schafhofäckern 136
73230 Kirchheim/Teck

Konto: RSCT
KSK Esslingen
BLZ 611 500 20
Kto.-Nr. 102 736 83

Mitglieder des *RSCT e.V.* bekommen den MM kostenlos zugeschickt. Informationen zum Verein und dem MM gibt es bei folgender Person:

Michael Müller, Tel.: 0 70 21 / 48 28 80

VEREINSABENDE

Datum/Zeit 1. Dezember 2001 ab 16 Uhr

Ort: bei Boris in Dettingen/Teck
Kontakt e-Mail: kontakt@rsct.net

Die weiteren Vereinsabende findet ihr auf der RSCT-Homepage unter „Aktuelles“

REDAKTION

Florian Thulmann (V.i.s.d.P.)
Klaus Kögler

INHALT

Titelbild (### Alexander Thulmann ###)

Impressum

Florian Thulmann & Klaus Kögler:

Vorwort Seite 3

Klaus Kögler:

Infos zum aktuellen Con Seite 4

Diverse:

Rollenspiel-Weicheier Seite 5

Sebastian Rapp:

Der Brettspielverleih Seite 6

Florian Thulmann:

Mein erster Con Seite 8

Klaus Kögler:

Die Geschichte des Teck-Cons Seite 10

Werner Gundel:

Die Wahrheit über Rapunzel Seite 14

Jürgen Kiedaisch:

Brettspielneuheiten 2001 Seite 16

Florian Thulmann:

Der Magic Mirror Seite 19

Jürgen Kiedaisch:

Wiedersehen Seite 20

Klaus Kögler:

Der Meister hat immer recht Seite 22

Florian Thulmann:

Unser Verein RSCT e.V. Seite 26

Florian Thulmann:

Ist Luke Skywalker schwul? Seite 28

DER RSCT IM INTERNET

<http://www.rsct.net>

Con MAGIC MIRROR

Nr: 2
Vom: 24.11.2001
Auflage: 150 Stück

Das Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler!

[Flo:] Mit Stolz präsentieren wir Euch diesen wunderbaren, einzigartigen Con-Magic-Mirror, den wir exklusiv für Euch und den Teck-Con 20 produziert haben. Teck-Con 20 – ohne Frage ein Jubiläum, dem wir unter anderem mit diesem schönen Heftchen Rechnung tragen wollen. Also feiert mit uns, lasst uns in die Hände klatschen und uns erfreut zum zwanzigsten Mal in der Linde treffen, um Spiel und Spannung gemeinsam zu erleben.

[Klaus:] Schön hat er das gesagt, unser Flo. Schön schmalzig. Vermutlich hat er die letzten paar Tage zu viel vom SPD-Parteitag ferngesehen und jetzt haben sich ein paar Rädchen in seinem Hirn verhakt und er wird staatstragend. Trotzdem hat er natürlich recht – ein zwanzigstes Jubiläum erlebt man bei Cons sicher nicht oft. Dem Anlass entsprechend haben wir den zweiten „Con Magic Mirror“ produziert und ich kann euch sagen, es war stressig (den Artikeln nachzurennen und welche zu schreiben)... und schön (sie aus dem Drucker kriechen zu sehen)... und erhebend (das fertige Heft, das so Canon will morgen fertig wird, in Händen zu halten)... und inzwischen auch spät, aber so ist es immer, wenn wir unsere Vereinszeitschrift produzieren. Damit zurück an Flo, der vor lauter staatstragender Unruhe schon ganz nervös mit den Hufen scharrt.

[Flo:] Ja, ich bin nervös (dass Klaus noch mehr Mist schreibt)... und unruhig (denn heute ist mittlerweile eigentlich schon morgen)... und irgendwie will das nicht mehr so mit der Wortfindung und dem Satzbau und so weiter. Aber wir haben ja auch schon einiges für euch geschrieben. Besonders verweisen möchte ich auf den Artikel über den aktuellen Con, der Euch ein bisschen als Wegweiser dienen soll für das Angebot, das unser Jubiläums-Con für Euch bereit hält. Anlässlich des runden „Geburtstags“ konnten wir es uns auch nicht nehmen lassen, auf die vergangenen Cons zurückzublicken und dies auch in einem Artikel festzuhalten. Ich könnte jetzt zu jedem Beitrag in diesem Con-MM mehr als nur ein paar Worte verlieren, aber am besten Ihr setzt Euch in Ruhe hin und lest das Ding durch. Oder wenn Ihr Sonntag abend erschöpft vom langen Con-Wochenende zu Hause im Bett liegt, dann eignet sich dieser MM auch wunderbar als Einschlaflektüre. Ich gebe noch ein letztes Mal weiter an Klaus...

[Klaus:] Danke Flo... Flo hat jetzt ganz brav und bescheiden nur meine Artikel erwähnt, aber da sind natürlich auch noch ein paar von Flo und anderen Autoren drin, die sehr lesenswert sind. Überhaupt haben wir eine ganze Menge zum Lesen produziert und es wäre schön wenn wir von Euch ein wenig Feedback bekommen könnten, wie Euch der Con-MM so gefallen hat. Ihr könnt uns entweder am Con (z.B. in der Samstag-Nacht-Schicht) oder per e-Mail erreichen (flo.thul@gmx.de bzw. klaus.koehler@tesionmail.de). Gut möglich, dass wir den ganzen Con-MM auch wieder auf die Homepage packen, den Kundigen zur Erbauung, den Unkundigen zur Information und uns zur Erfüllung. Amen.

Klaus und Flo

PS: hier ist noch Platz und da wir beide inzwischen echt müde sind, füllen wir den Rest mit ein paar Special Thanx. Also Vielen Dank an Champion Snacks für Salzstangen, an Fanta Limette und Fresh Lemon (obwohl das Zeug nach Seife schmeckt) und an Bush, Josh Joplin Group und die Red Hot Chili Peppers für die Hintergrundbeschallung.

Infos zum aktuellen Con

Wie an jedem Teck-Con werden neben den Spielen an sich einige Special-Events geboten. Einige dürften Euch bereits von früheren Cons bekannt sein, andere sind brandneu. Viel Vergnügen...

Brettspielverleih

Wie an jedem Teck-Con haben wir einen Brettspielverleih, bei dem ihr gegen ein Pfand (vorzugsweise den Personalausweis oder was anderes in der Art) Spiele ausleihen könnt. Den Brettspielverleih findet ihr im Erdgeschoss in der sogenannten „Garage“.

Spielleiter-Vergünstigungen

Spielleiter erhalten für jedes geleitete Spiel einen Verzehrsgutschein über 5,- DM. Das war in den Vorjahren so und wird auch so bleiben, schließlich steht und fällt der Con ja damit, dass genug Spiele angeboten werden. Euren Bonus könnt ihr gegen die Abgabe des ausgehängten Spielzettels in der Küche einstreichen.

Turniere

Auch an diesem Con wird es wieder einige Turniere geben. Los geht es am Samstag ab 12 Uhr mit einem „Babylon 5“ (Basic Constructed) Turnier, das von Martin Kindtner organisiert wird. Zu gewinnen gibt es übrigens 3 von Babylon-5-Schauspielern handsignierte Karten!

Später am Abend (ab 18 Uhr) beginnt dann ein „Carabande“-Turnier. „Carabande“ ist ein Geschicklichkeitsspiel für bis zu 8 Spieler, bei dem es darum geht, eine kleine Rennstrecke möglichst als Erster zu „durchfahren“. Die „Rennwagen“ bestehen dabei, wie bei dem indischen Geschicklichkeitsspiel „Carom“ aus Holzscheiben, die mit dem Finger geschnippt werden.

Das Turnier wird voraussichtlich in zwei Runden ausgetragen. Einer Vorrunde aus zwei mal acht Spielern und einer Finalrunde aus den jeweils besten vier. Natürlich gibt es auch wieder etwas zu gewinnen.

Sonntag ist dann Trading-Card-Tag. Mehr oder weniger gleichzeitig finden ein „Legend Of The 5 Rings“ (L5R) und ein „Magic“-Turnier statt.

Das L5R-Turnier (40/40, Strict Gold) wird von Marc-Phillip Messner veranstaltet und ist für maximal 20 Mitspieler ausgelegt. Es werden 3-4 Vorrunden und 2 Finalrunden mit jeweils 45 Minuten gespielt.

Das „Magic“-Turnier (Booster Draft) wird vom Fantasy Strongvision abgehalten. Anmeldung ist Sonntag ab 10 Uhr, das Turnier startet dann um 11 Uhr. Näheres könnt ihr am Stand von Fantasy Strongvision erfahren.

Quiz

Wie am Teck-Con 16 wird es auch diesmal wieder ein kleines Quiz geben, an dem jeder Teck-Con-Besucher teilnehmen kann. Anders als damals wollen wir die Sache aber nicht mehr so bierernst nehmen und geben nicht nur für die perfekteste Lösung Preise. Mehr wollen wir aber noch nicht verraten.

Die Quizzettel müssen bis 18 Uhr an der Kasse abgegeben werden. Die Preisverleihung findet im Anschluss an die Gewandungsprämierung um ca. 19:20 Uhr im großen Saal statt.

Gewandungsprämierung

Einmal mehr werden am Teck-Con auch die am Besten gewandeten Besucher prämiert – eine Sache, die uns sehr am Herzen liegt, schließlich geben gerade diese Gewandungen dem Con viel Atmosphäre. Nach einigen Versuchen an den Vorgängercons wird die Prämierung dieses Mal nach folgendem Modus vollzogen:

- Es wird eine nach Männlein und Weiblein getrennte Prämierung geben, wobei jeweils die drei ersten Plätze prämiert werden.
- Anmelden für die Prämierung könnt ihr euch an der Kasse. Jeder Teilnehmer bekommt eine Startnummer, die er oder sie möglichst deutlich tragen sollte.
- Jeder Teck-Con-Besucher bekommt einen Stimmzettel, auf dem die (bis zu) drei besten männlichen bzw. weiblichen Gewandungen eingetragen werden. Alle drei Genannten bekommen gleich viele Punkte, ihr könnt auch nur eine oder zwei Gewandungen nennen.
- Abgabeschluss für die Stimmzettel ist 18 Uhr an der Kasse. Unter den abgegebenen Stimmzetteln werden auch Preise verlost, also schreibt bitte euren Namen drauf.
- Die Prämierung selbst findet ab 19 Uhr im großen Saal statt. Nichtanwesende Preisträger gehen leider leer aus, also seid bitte pünktlich da.

Übrigens noch ein kleiner Hinweis: es sollte die Gewandung prämiert werden, nicht deren Inhalt oder das, was an der Gewandung fehlt ;-)

Mittelalterliche Schänke

Im Anschluss an die ganzen Prämierungen, ab ca. 19:30 – 20 Uhr öffnet dann eine mittelalterliche Schänke. Dort wird in stimmungsvoller Atmosphäre ausgeschenkt und auch ein wenig bewirtet.

Die Schänke findet ihr „neben“ der Küche, also quasi hinter dem Treppenhaus (oder schaut einfach auf den aushängenden Plan). Lasst euch einfach überraschen, was dort geboten wird und schaut mal rein...

Con-Tassen und Merchandising

Aus lauter Menschenfreundlichkeit und Herzengüte haben wir uns entschlossen, Euch einige unvergessliche Andenken an diesen Con anzubieten. Und zwar haben wir einmal die mittlerweile dritte Auflage der „Con-Tassen“, die wir Euch für einen Preis überlassen, mit dem wir uns selbst in den Ruin treiben. Besitzer dieser Con-Tassen können nämlich an jedem Con soviel Kaffee oder Tee trinken, wie sie wollen!

Neben den Tassen gibt es, wenn alles klappt, auch Teck-Con T-Shirts käuflich zu erwerben. Ähnlich wie die Tassen werden euch die T-Shirts an jedem Con warm halten und

zudem die modische Überlegenheit über andere Besucher sichern.

Übernachtung und Frühstück

Das sogenannte „Ernst-Gaiser-Zimmer“ im 1. Stock wird ab 24 Uhr wieder als Schlafsaal reserviert. Sollte dieser Raum nicht ausreichen, werden wir noch mehr Räume reservieren. Meldet euch bei Platzmangel einfach mal in der Küche. Natürlich könnt ihr Euer müdes Haupt auch außerhalb des Schlafsaals an jedem Euch genehmen Platz niederlegen.

Am Sonntag Morgen wird es dann ab 9 Uhr bis ca. 11 Uhr (bzw. solange Vorrat reicht) wieder ein Frühstücksbuffet geben, bei dem wir euch für einen Apfel und ein Ei einen Apfel und ein Ei (und Anderes) servieren. Das Frühstücksbuffet findet ihr im Brettspielverleih.

Rollenspiel für Weicheier

Allgemein

- Selbst-Tarner
- Selbstbeherrscher
- Keine-Nachteile-Nehmer
- Kartenleser
- Kartenersteller
- Ausweichen-Würfler
- Karmapunkt-Einsetzer

Fantasy:

- Kurzschwert-beidhändig-Führer
- Zwerg-Grüsser
- Fallen-Sucher
- Wachen-Aufsteller
- Troll-Vorbeischleicher
- Zoll-Zahler
- Stadtwachen-Meider
- Einzelzimmer-Schläfer
- König-Niederknieer
- Mit-dem-Rücken-zur-Wand-Sitzer
- Tür-Horcher
- Kletterhaken-Benützer
- Anseiler
- Basilisken-Weggucker
- Drachenhort-nicht-Anrührer
- Fackel-mit-ins-Dungeon-Nehmer
- Astralenergie-Sparer
- Teleportierer
- Magiergilden-Sucher
- "Ich-untersuche-den-Gegenstand-den-ich-gefunden-habe"
- ...er
- Selbstheiler
- Bettler-Spender
- Göttliche-Gnade-Winsler

Science-Fiction:

- Vor-dem-Einsatz-Plan-Ausarbeiter
- Munitionszähler

- Einzelfeureinsteller
- Smartgun-Benutzer
- Zielfernrohr-Benutzer
- Reflexbooster-Benützer
- Kunstmuskel-Einbauer
- Elementar-Beschwörer
- Schutzkreis-Bauer
- Mr. Johnson-Vertrauer
- Automatikgewehr-Benützer
- Kugelwestenträger
- Nachsichtgläser-Benützer

Cthulhu:

- Weggucker
- Zu-Kultisten-Überläufer
- Vor-den-Alten-im-Staub-Kriecher
- Nekromikon-Nicht-Anfasser
- Zum-Psychater-Geher

Vampire:

- Blutbanktrinker
- Menschenfreund
- Tagsüber-Rollladen-Schließer

Der Brettspielverleih

Ein fest etablierter Bestandteil des Teck-Cons ist der Brettspielverleih. Dieser trägt einerseits zur Vielfalt des Teck-Cons bei, da er den Con auch für Nichtrollenspieler attraktiv macht, andererseits bietet er den Rollenspielern zwischen den Spielrunden die Möglichkeit, etwas zwischendurch zu spielen – ganz zu schweigen von den späten Nacht- und frühen Morgenstunden, wenn die letzte Rollenspielrunde ein Ende gefunden hat, die Müdigkeit aber noch nicht zu groß geworden ist. Denn der Brettspielverleih hat normalerweise rund um die Uhr geöffnet.

Im Brettspielverleih stehen meist zwischen 150 und 200 Spiele zum Kennenlernen, Anschauen, Ausleihen und natürlich zum Spielen zur Verfügung. Diese kommen in erster Linie aus dem ständig wachsenden Spielebestand des RSCTs, der zur Zeit knapp 300 Spiele umfasst, aber auch aus dem Privatbesitz einzelner Mitglieder.

Die Spiele können sämtlich umsonst, gegen Hinterlegung des Personalausweises, ausgeliehen werden. Selbstverständlich kann man sich von den dort anwesenden Vereinsmitgliedern auch beraten oder Spiele erklären lassen. Auch wenn nicht jeder jedes Spiel kennt, so ist doch in den meisten Fällen jemand anwesend, der einen Großteil der Spiele erklären kann.

Die Bandbreite der Spiele reicht vom taktischen 2-Personen-Spiel über Kartenspiele, einfache Familienspiele, mittelschwere Erwachsenenspiele bis hin zu komplexen Zwei- und Mehrpersonenspielen – eben entsprechend der im RSCT vereinten Spielegeschmäcker.

Um dieser Bandbreite etwas Ausdruck zu verleihen, hier einige der Spiele, die man am Teck-Con aller Voraussicht nach spielen kann (denn man weiß nie, was der Spielewart so mitbringt):

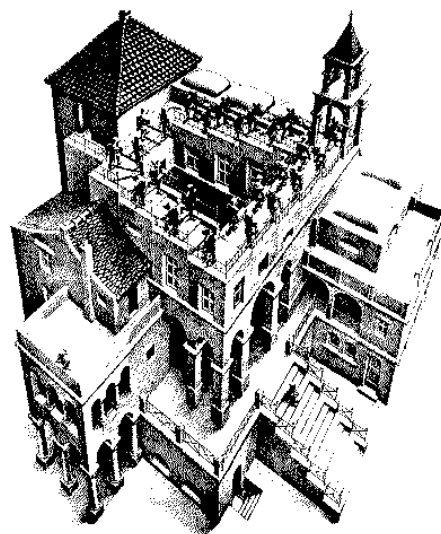
Halali

Ein schnell zu erlernendes Zweipersonenspiel um eine spaßige Hatz im Wald. Ein Spieler übernimmt die Menschen (Jäger und Holzfäller), der andere die Raubtiere (Füchse und Bären). Beide Spieler sind eigentlich auf der Jagd nach den nahrhaften Tieren des Waldes (Fasanen und Enten), aber welcher Jäger

würde schon einen Fuchspelz verachten? Schnell erklärt, nicht immer gerecht – aber immer unterhaltsam.

The Great Dalmuti

Ebenfalls ein schnell erlernbares Kartenspiel für 5-8 Personen. Jeder versucht so schnell wie möglich alle Karten auf seiner Hand abzulegen, um den Titel „Großer Dalmuti“ zu erringen. Denn nach jeder Runde werden die Plätze getauscht, wer als erster fertig war wird neuer Dalmuti, der letzte wird zum großen Bauer und darf mischen. Meist wird das Spiel zum Ausklang eines langen Spieleabends hervorgeholt, was wiederum mit ebenso großer Häufigkeit zu einem noch längeren Abend führt. Und auf dem Con sind natürlich gar keine Grenzen gesetzt.



Carcassonne

Das Spiel des Jahres 2001! 2-5 Spieler bauen gemeinsam eine mittelalterliche Landschaft mit Städten, Klöstern und Wiesen. Dabei versuchen sie, die lukrativsten Gebiete zu besetzen, sei es als Abt, Bauer oder Straßenräuber. Nicht zu unrecht wurde Carcassonne in diesem Jahr mit dem Titel „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet. Carcassonne ist schnell

erklärt, in einer halben – dreiviertel Stunde gespielt
– und trotzdem nicht anspruchslos.

Sternenschiff Catan

Catan und keine Ende... Der jüngste Spross der Catan-Familie ist ein Zwei-Personenspiel, der dem immer noch aktuellen „Siedler-von-Catan“-Kartenspiel an Spielwitz und Komplexität in Nichts nachsteht – im Gegenteil. Gehandelt und gesiedelt wird im Weltraum, analog zum Mehrpersonenspiel „Sternenfahrer von Catan“.



History of the World

Hat man mehrere Stunden Zeit und eine größere Anzahl Spielwütiger (in diesem Fall sind sechs optimal) zu Hand, greift man gerne zu einem etwas längerem Spiel. History ist hier immer eine gute Wahl – durch sieben Epochen schlägt man sich jede Runde mit einem neuen Volk durch die Weltgeschichte und versucht dabei, durch Eroberung und Errichtung von Monumenten die meisten Punkte für die eigene Farbe zu erringen. Bei History halten sich taktisches Geschick, strategische Planung und Würfelglück recht angenehm die Waage, so daß der Sieger (meist) erst am Ende der letzten Runde feststeht, der Sieger sich für sein gelungenes taktisches Spiel rühmen darf und der Verlierer alles auf das mangelnde Glück schieben kann.

All-time-greatest

Fraglos – jeder hat seine eigenen Lieblingsspiele. Doch genauso fraglos sind manche Spiele für Cons besser geeignet als andere. Hierbei tun sich dann in erster Linie Spiele hervor, die

- schnell erklärbar, schnell spielbar und schnell abbrechbar sind
- einer möglichst großen Anzahl von Leuten möglichst viel Spaß bringen
- sehr viel Zeit und/oder Mitspieler benötigen
- in Kauf nehmen, daß einzelne Spieler mehr oder weniger schnell ausscheiden
- in der Lage sind, die Nimmermüden wach zu halten

Tagsüber wird man die folgenden Spiele vielleicht auch mal sehen, doch aus einem oder mehreren der oben genannten Gründe werden mit fortschreitender Dunkelheit immer wieder die folgenden Spiele verlangt:

- Ligretto
- Robo Rally
- Bluff
- Carabande
- Siedler
- Junta
- Diplomacy

Und während die ersten vier für einen teilweise unerträglichen Lärmpegel zu sorgen imstande sind, würden die Diplomacy-Spieler wohl ebendiese Krachmacher am liebsten umgehend mundtot machen. Man hat aber auch schon ausgeschiedene Dippy-Spieler gesehen, die sich aus reiner Bosheit für den Rauswurf mit Wonne den Krachmachern anschließen.

Und natürlich wird auch auf dem Teck-Con nimmermüde gesiedelt und gesiedelt und gesiedelt. Auf Catan, den umliegenden Inseln, in Nürnberg, im Weltraum und weiß der Räuber wo sonst noch.

Man sieht sich dann im Spieleverleih.

Mein erster Con

Ich weiß nicht mehr, der wievielte Teck-Con es war. Es muss so in der Größenordnung 5 oder 6 gewesen sein, also etwa vor 7 oder 8 Jahren. Ich war gerade mal 16 Jahre alt und wollte nach Kirchheim, das Risiko Rollenspiel eingehen, das Abenteuer Con. Mein einziger Kontakt mit Rollenspielen bis dato bestand aus dem Kauf einiger DSA-Boxen und Hefte, und einer Gruppe von drei Schulfreunden, mit denen ich ein paar Mal gespielt hatte. Jetzt war ich gespannt, was denn das für Leute waren, mit denen ich eines meiner liebsten Hobbys teilte.

Ich wusste zwar, wo ich die Linde zu finden hatte, betreten hatte ich das Jugendhaus jedoch nie zuvor. Ich ging die Treppe hinauf zum Eingang, und dort standen jede Menge langhaarige, schwarz gekleidete Personen, die rauchten oder sich über Dinge unterhielten, die ich nicht verstand. Einer trug gar ein Kettenhemd mit stolz geschwellter Brust zur Schau und ich schnürte meine Jacke, unter der ich einen sonst eigentlich recht schönen Pulli trug, etwas weiter zu, um nicht gleich auf den ersten Blick von den Con-Besuchern als Neuling ohne passende Kleidung entlarvt zu werden.

An der Kasse bat ich um Eintritt, und tatsächlich, ich wurde eingelassen. Dann jedoch, noch bevor ich den Button an meinen Pulli - jetzt musste ich mich doch als Poser zu erkennen geben - gefummelt hatte, fragte mich der Typ an der Kasse doch tatsächlich nach meiner Adresse. Oh ja, darauf war ich vorbereitet. Seine Adresse gibt man nicht einfach weiter, und überhaupt, diese Rollenspieler schienen schon ein komisches Volk zu sein, und vermutlich wollten sie meine Adresse eh nur an Sekten weitergeben, die mich dann ein Leben lang mit Werbeprospekten zumüllen würden. Ich fragte also, wofür sie denn meine Adresse bräuchten, und erst als der Typ mir versicherte, ich müsste sie gar nicht angeben und es handle sich dabei nur um eine Adressliste für das Verschicken von Einladungen zum nächsten Con, setzte ich meine Adresse zögernd auf den linierten DinA-4-Zettel.

Trotz aller Unerfahrenheit orientierte ich mich relativ schnell auf dem Con. Es gab die Küche und zwei Verkaufsstände, und direkt neben dem Eingang ein schwarzes Brett mit Rollenspielangeboten. Ich zückte also meinen Bleistift, den ich mir neben einem Block, drei W6 und einem W20 eingepackt

hatte, und entschied, mich gleich mal einzutragen. Natürlich bei DSA. Ich war nicht überrascht, als ich alle DSA-Zettel voll ausgefüllt vorfand. Klar, ich gehörte nicht dazu, und wer könnte auch erwarten, gleich beim ersten Con ein Rollenspiel zu spielen? Enttäuscht ließ ich meinen Blick über die anderen Zettel schweifen. Shadowrun, Ars Magica, Midgard, AD&D, alles Namen, die ich schon mal gehört hatte, aber unter denen ich rein gar nichts verstand. Dann ein Name, mir völlig unbekannt, aber auf einem nahezu leeren Spielezettel. Ryme¹. Ein Rollenspiel namens Ryme. Zugegeben, ich war wirklich kein Spezialist, aber das war mir nun völlig fremd. Ich lief nervös vor dem schwarzen Brett hin und her. Was sollte ich tun? Mich der Peinlichkeit preisgeben, mich für ein Spiel anzumelden, von dem ich keine Ahnung hatte? Die Alternative wäre, den restlichen Tag in den Kisten der Spieläden herumzuwühlen und dann nach Hause zu fahren. Das konnte es nicht sein. Also blickte ich nach links und nach rechts - niemand da - und dann schrieb ich an dritter Stelle auf den Spielezettel „FLO“.

Nun galt es, einige Stunden zu überbrücken. Sicher, es hätte sich gelohnt, noch einmal nach Hause zu fahren, aber ich wollte alles erleben. Ich wollte die Menschen sehen, die Rollenspiel spielen, das Essen von Rollenspielern essen, ich wollte einkaufen, lesen, mich vielleicht sogar mit jemandem unterhalten, kurz gesagt, ich wollte dazugehören.

Also blieb ich und erforschte das Jugendhaus. Da gab es also diesen großen Saal, in der entgegengesetzten Richtung befand sich der Brettspieleverleih. Dort blieb ich stehen, schwer beeindruckt von der riesigen Auswahl. Meine Brettspielfavoriten bis zu dem Zeitpunkt waren „Hase und Igel“ und „Auf Achse“. Beide waren nicht im Angebot. Als jemand der dort Spielenden mich fragte, ob er mir helfen könnte, schüttelte ich nur den Kopf und verzog mich gleich wieder. Ich wollte mich nicht gleich in den ersten Stunden blamieren, und vermutlich kannte jeder hier alle existierenden Spiele, und die Frage nach „Auf

¹ wer mir Informationen geben kann über das Rollenspielsystem „Ryme“, der soll bitte ab 22.00 Uhr zur Küche kommen und nach Flo fragen. Ich habe seit jenem Abend nämlich nie wieder was davon gehört.

Achse“ würde im harmlosesten Fall zu Gelächter und im schlimmsten Fall zu Hausverbot führen.

Also ging ich weiter alleine durch das Jugendhaus, und irgendwann ging ich die Treppe hinunter zu den Toiletten. Von dort aus führte noch eine weitere Treppe ein kleines Stück nach unten. Ich ging hinunter und blickte durch die Tür. An zwei Tischen spielten jeweils eine Rollenspielrunde, und auf jedem Tisch dort brannten Kerzen. Ansonsten war es in diesem Gewölbe - mein Blick schweifte von einem Ende zum anderen - relativ dunkel. Das sah spannend aus, und mir war klar, dass es noch mindestens drei Cons dauern würde, bis ich in diesem Raum an solch einer Profirunde teilnehmen würde.

Ehrfürchtig schlich ich mich davon und ging ein weiteres Mal zu den Verkaufsständen. Ich wagte nicht, nach DSA zu fragen, denn eine innere Stimme sagte mir, dass mich das sofort zum Greenhorn abstempeln würde. Also nahm ich aus irgendwelchen Kartons wahllos Bücher, von denen ich nichts verstand, blätterte sie durch, und wie zufällig erwischte ich nach einiger Zeit scheinbar sinnlosen Wühlens in den Kartons den DSA-Karton. Nach ein bisschen Schmökern kaufte ich mir eine Wunderwelten und suchte mir eine ruhige Ecke, um bis zum Beginn meines Rollenspiels zu lesen.



Kurz vor Beginn der Spielrunde steckte ich die Wunderwelten in meinen Rucksack und ging zum schwarzen Brett, welches als Treffpunkt für die Gruppe ausgemacht war. Dort war ich erst einmal der einzige, niemand sonst weit und breit, und so setzte ich mich auf einen einzeln stehenden Stuhl

und wartete. Kurz darauf erschien ein Mann mit Schnauzbar und blickte sich um. Konnte das mein Spielleiter sein? Wenn ja, wie sollte ich es herausfinden? Da er einfach nur stehen blieb und mich nicht ansprach, ging ich eben auf ihn zu und fragte: „Sind Sie der Ryme-Spielleiter?“ Er antwortete: „Ich bin du.“ Den Sinn dieser Antwort konnte ich erst nach zweimaligem Nachfragen entdecken, und dann fiel es mir wie Schuppen von den Augen, dass jetzt der Moment war, in dem ein großes „Ich bin Rollenspiel-Nullblicker“-Schild auch keinen Unterschied mehr gemacht hätte. Ich versuchte, die Situation durch ein aufgesetztes Lachen zu überspielen und widerstand meinem Drang, einfach hinaus zu rennen, auf mein Fahrrad zu steigen und nach Hause zu fahren. Aber es ging noch weiter. Jetzt galt es nämlich, diesem Spielleiter zu erklären, dass ich von Ryme nie zuvor etwas gehört hatte. Erst als er mir erklärte, dass es sich dabei auch um ein selbst geschriebenes System handelte, sah ich ein Licht am Ende des Tunnels der Peinlichkeiten.

Dann dauerte es nicht lange, und sechs Spieler waren versammelt, und nach kurzer Tischnähe ging es auch schon an die Regeleinführung. Ich wählte einen Krieger als Figur und fügte mich in eine Gruppe, die ansonsten aus einem Barbaren, zwei Echsenmenschen und zwei magiebegabten Personen bestand. Die Ähnlichkeiten zwischen einem Barbaren und einem Krieger führten schließlich dazu, dass ich innerhalb der Gruppe schnell jemanden fand, an den ich mich halten konnte, und schon in der ersten Stunde stellte ich fest, dass meine Vorstellung von Rollenspiel eigentlich gar nicht so weit entfernt war von der meiner gegenüber. Was folgte, war ein wirklich unterhaltsamer Abend. Wir reizten unsere Rollen aus, bis das Abenteuer quasi zum Erliegen kam, und selten haben für mich Figuren so Gestalt angenommen wie an diesem Abend.

Nach einem kürzeren privaten Pläuschchen am Ende des Abenteuers verabschiedete ich mich von den anderen und fuhr stolz nach Hause. Es hatten sich einige Dinge für mich an diesem Abend geändert. Ich hatte das Gefühl, ein echter Conbesucher zu sein, und außerdem beschloss ich, mir von nun an die Haare lang wachsen zu lassen. Und als ich am Sonntag noch einmal wieder kam, spielte ich sogar Ars Magica bei Kerzenschein im Gewölbekeller.

Die Geschichte des Teck-Cons

Bei einem Jubiläum wie dem 20ten Teck-Con bietet es sich natürlich an, einmal einen kleinen Rückblick auf die doch recht bewegte Entstehungsgeschichte des Cons und die vergangenen Cons zu werfen. Beginnen wir also mit der "Altvorderzeit" der Spieleszene...

Die Frühgeschichte des Cons

Angefangen hat alles Ende der 80er Jahre (jedenfalls, wenn man nicht mit dem Urknall beginnen will), als sich in Kirchheim einige Spieler zusammenfanden. Man ging gemeinsam zu anderen Cons - z.B. dem Thoule-Con in Karlsruhe, dem FreuCon oder dem Fanfor-Con und so kam der Wunsch auf, auch selbst einmal etwas Derartiges auf die Beine zu stellen.

Am 5. November 1989 war es schließlich soweit. Die Kirchheimer Spieler gründeten einen Spielverein mit dem etwas sperrigen Namen "Rollen- und Simulationsspiele Club Teck" (oder kurz "RSCT"), veranstalteten ihren ersten Con und fühlten sich wie die NASA nach der ersten Mondlandung. Obwohl es rückblickend schon ein wenig anmaßend ist, dieses erste Spielertreffen, den "RSCT-Con 1", einen Con zu nennen. Insgesamt waren nämlich gerade mal 15 Personen anwesend, die letztlich mit den Gründungsmitgliedern des RSCT identisch waren. Außerdem fand das Ganze noch privat, im Partykeller eines der Mitglieder statt. Gespielt wurden fast ausschließlich Brettspiele, die von den Mitgliedern (na gut - zu dem Zeitpunkt gab es eigentlich noch keine Mitglieder, sondern nur Besucher) mitgebracht wurden.

Doch der Grundstein des Cons war immerhin gelegt und schließlich fängt jeder mal klein an. Der zweite RSCT-Con fand bereits ein halbes Jahr später statt. Dieser halbjährliche Takt hat sich übrigens über die ganzen Jahre und alle Krisen hinweg bis heute gehalten.

Der "RSCT-Con 2" war der erste öffentliche Con des RSCT. Er fand in einem Gemeindehaus in Kirchheim statt und es versammelten sich dort immerhin 30 Leuten - inklusive der Vereinsmitglieder allerdings. Ein Zuwachs von 100% also, aber in absoluten Zahlen natürlich noch immer nicht nennenswert. Außerdem fand der Con nur Samstags statt.

Die Dauer änderte sich auch beim "RSCT-Con 3" im Januar 1991 nicht, der jedoch ansonsten bereits ein deutlicher Fortschritt war. Es kamen bereits 80 Besucher und zum ersten mal wurde auch mehr als nur eine Rollenspiel-Runde gespielt - Rollenspiele waren nämlich bis dato bei den Cons des RSCT immer vernachlässigt worden.

Der dritte Con brachte noch eine weitere Neuerung, die sich, abgesehen von einem Con ("Teck-Con 4"), bis heute gehalten hat: den Con-Button. Diese Idee haben wir vermutlich (so genau läßt sich das heute nicht mehr nachvollziehen) vom Karlsruher Thoule-Con ~~abgekupft~~ übernommen.

Mit dem vierten Con sollte dann der Sprung zu einem "richtigen", großen Con gelingen. Die Vorzeichen dafür standen auch gut, denn dank der Kontakte von einigen neueren Mitgliedern konnten wir den "RSCT-Con 4" zum ersten mal im Jugendhaus Linde über zwei Tage hinweg veranstalten. Die Bedingungen waren also ideal.

Trotzdem kamen zum Con gerade mal 75 Besucher, die sich in dem deutlich geräumigeren Jugendhaus doch sehr verloren. Die RSCTler waren also etwas frustriert und schauten wehmütig und auch ein wenig neidisch auf die Cons, die um die selbe Zeit herum in Vaihingen ("Megazok") und Waiblingen stattfanden...

Etwa zur gleichen Zeit, als in Kirchheim der erste Con in der Linde stattfand, wurde auch Esslingen Con-mäßig aktiv. Dort hatte sich ein Häuflein aus schätzungsweise 15 Rollenspielern zusammengefunden und den "Esslinger Spiele Stammtisch" (EST) gegründet. Dessen "geistige Oberhäupter", allen voran die Herren Marc-Phillip Messner und Jens Österle, waren zugleich auch in dem überregionalen Rollenspiel-Verein "252" und auf diesem Wege auch in der "Gilde der Fantasy Rollenspieler" (GFR) aktiv. Außerdem waren die beiden Genannten auch an dem Briefspiel "Myra" beteiligt.

Die Esslinger Spieler veranstalteten zwei Cons, die allerdings auch nicht so recht liefen. Im Gegensatz zum RSCT hatten die Leute vom EST nämlich keinen wirklich geeigneten Ort, an dem sie den Con austragen konnten, sondern mußten mit einer Jugendherberge vorlieb nehmen. Da dort aber um 22 Uhr alle raus mußten, die nicht übernachteten wollten, hatten sich die Reihen abends doch sehr gelichtet.

Von Alkohol- und Rauchverbot einmal ganz zu schweigen (ob das allerdings wirklich ein Nachteil war, sei dahingestellt).

Unter den nicht sehr zahlreichen Gästen am zweiten Esslinger Con "EST 2", waren mit Rainer Piesiur, Klaus Kögler und Sebastian Rapp aber auch drei Mitglieder des RSCT und so kam es, dass man sich zu später Stunde (es war wegen der "Sperrstunde" bereits zu spät, noch ein Spiel anzufangen) mal von Converanstalter zu Converanstalter unterhielt. Dabei wurde schnell klar, daß sich die beiden Gruppen ideal ergänzten, da die Esslinger vorzugsweise in der Rollenspielszene, die Kirchheimer jedoch eher in der Brettspielszene heimisch waren.

Nach kurzem Überlegen auf beiden Seiten wurde ein gemeinsamer Con beschlossen. Da als Name für diesen natürlich weder "EST 3" noch "RSCT-Con 5" in Frage kam (soviel Stolz muß schon sein), suchte und fand man eine neue, neutrale Bezeichnung - der "Teck-Con" war geboren.

Die Teck-Con Antike

Der erste gemeinsame Con am 16./17. Mai 1992 war bereits ein überwältigender Erfolg. 183 Besucher fanden sich dort ein, über 100 Brettspiele lagen zum Spielen bereit (damals noch ohne Pfandpflicht), es wurden mehr als 20 Rollenspiele geleitet - darunter vermutlich auch das erste Liverollenspiel auf Kirchheimer Boden - und ein Battletech-Pokal fand ebenfalls statt.

Außerdem hatten einige Gäste, die wir noch vom "RSCT-Con 4" her kannten, einen Schaukampf veranstaltet. Auf die "wohlgeformten Jungfern vornehmer Herkunft", die ihnen die Stirn abtupften, warten sie aber bis heute, da wir keine, auf die diese Beschreibung zutrifft, in unseren Reihen gefunden haben (und das mit der "Stirn tupfen" haben wir ohnehin nie geglaubt).

Stichwort Jungfern: bereits von Anfang an hatte der Teck-Con einen erfreulich hohen Frauenanteil. Wir wollen hoffen, daß dies auch in Zukunft so bleibt.

Als Logo für den Con fungierte übrigens ein Zyklus, der sich insgesamt 10 Cons lang gegen alle internen Widerstände (insbesondere unseres Plakat-Designers Michael Hirschmann) und jedes gesunde Geschmackempfinden als Maskottchen hielt. Aber so sind nun mal die Gesetze des Marketings, nachdem das Ding einmal als Markenzeichen eingeführt war.

Auch einen Laden gab's mit dem „IMPs Shop“ am ersten Teck-Con bereits. Später, ab Teck-Con 6,

kam dann „Rübezahls Höhle“ dazu, die später durch diverse „Fantasy Strongirgendwas“-Läden abgelöst wurde, bis das ganze schließlich und endlich bei „Fantasy Strongvision“ angelangte. Die Macher des IMP's Shop sind uns übrigens bereits seit RSCT-Con 2 oder 3 bekannt - damals waren sie selbst noch Gäste.

Der erste Teck-Con war also in vielerlei Hinsicht wegweisend, so dass sich an den nachfolgenden Cons eigentlich nicht mehr sehr viel änderte. Allerdings war mit der Zeit ein deutlicher Trend weg von den Brettspielen und hin zum Rollenspiel auszumachen, was im RSCT doch viele Leute wurmte.

Nachdem der Brettspiel-Anteil am "Teck-Con 4" gegen Null ging, wurde daher den Brettspielen eine verstärkte Aufmerksamkeit zuteil. Zum "Teck-Con 5" am 9./10. April 1994 wurde der Brettspielverleih eingeweiht und dieser hat sich bis heute gehalten.

Doch noch einmal zurück zu "Teck-Con 4": dort gab es einmal mehr ein Liverollenspiel, das allerdings auch außerhalb der Linde tobte. Prompt wurde dadurch die Kirchheimer Polizei aufgeschreckt, die sich jedoch erst nach Verstärkung durch andere Polizeidienststellen getraut hat, die "sich zusammenschlingenden Jugendlichen" zur Rede zu stellen. Von all dem haben wir als Veranstalter jedoch nichts mitbekommen bzw. die Sache erst Tags darauf aus der Zeitung erfahren. Unangenehme Folgen hatte die Sache zum Glück nie.

Von "Teck-Con 1" ab wurde, von leichten saisonalen Schwankungen abgesehen, jeder Con ein wenig größer als der vorhergehende. Bis am "Teck-Con 6" mit deutlich mehr als 300 Besuchern der Zenit erreicht war. Allerdings war dieser "Zenit" mehr eine "Schmerzgrenze", denn am Con selber war das irgendwie nicht mehr so toll. Im ganzen Gebäude war kein Stuhl mehr zu finden und es war insgesamt einfach zu laut, zu voll und zu stressig, um noch vernünftig spielen zu können.

Für "Teck-Con 7" am 10./11. Juni 1995 wurde daher kaum noch mit Plakaten geworben und es wurde ein internes Gesetz zum Schutz vor dem "Trading Card Unwesen" erlassen. Um den Dreh rum wurden Spiele wie "Magic" nämlich an Cons zur Plage, und da solche Spiele eben bezogen auf die Spielerzahl viel Platz brauchen, hatten wir vereinbart, dass Magic-Spieler am Samstag ihren Platz räumen müssen, wenn eine andere Spielgruppe sonst nicht mehr unterkommt. Klingt ein Stück weit fa-

schistisch, war es uns aber zur "Rettung" des Brett- und Rollenspiels wert.

Dieses "Gesetz" wurde übrigens nie so richtig verlängert oder außer Kraft gesetzt. Inzwischen ist die Magic-Welle aber deutlich abgeebbt und daher hat sich auch das dafür vorgesehene "Gesetz" inzwischen in Luft aufgelöst. Ohnehin hatten wir, quasi als Ausgleich, damit begonnen, am Sonntag Magic-Turniere zu veranstalten.

Die Besucherzahlen an "Teck-Con 7" gingen, bedingt durch die schwächere Werbung und vielleicht auch unsere "Warnhinweise" an die Trading-Card Spieler, auf 270 Besucher zurück. Später "erholten" sich die Zahlen aber wieder.

Spätestens mit "Teck-Con 7" ging die Organisation des Cons auf Seiten des RSCT übrigens von Klaus Kögler (dem unbedeutenden Schreiber dieser Zeilen) auf Frank Scheuthle und Fabian Bös über. Letzterer ist übrigens nicht so gefährlich wie sich das jetzt anhört und war am "Teck-Con 1" selber noch Besucher (bis er zu mitternächtlicher Stunde von seiner Mutter aus dem Jugendhaus geschleift wurde). Später (so ab Teck-Con 17) wechselte das Orga-Team dann fast mit jedem Con.

Ein Jahr später - am "Teck-Con 9" - gab es die nächste Neuerung am Con. Die allseits beliebte Fertigpizza, die von (meistens) freundlichen aber (eigentlich immer) unfähigen Küchensklaven aus der Plastikfolie gerissen und im Ofen wahlweise lauwarm oder tiefschwarz gebacken wurde, wurde durch Spaghetti abgelöst.

Was war geschehen?! Joachim Schönewolf, der gelernte Koch in den damaligen Reihen des RSCT (und der einzige Wolf, der backen kann) hatte von plötzlichem Berufsethos gepackt dem Treiben in der Küche nicht länger zusehen können. Nachgetrauert hat den Pizzas, deren geschmackliche Qualität umstritten war, bis heute niemand.

Etwas anderes macht uns Veranstaltern aber seit "Teck-Con 9" verstärkt Sorgen: der Trend zum reinen Samstags-Con. Zwar blieben damals wie heute viele Spieler über die Nacht zum Sonntag, aber spätestens Sonntag früh leeren sich die Reihen dann sehr rasch. Alle Bemühungen, diesem Trend entgegenzuwirken, sind jedoch bislang im Sande verlaufen. Schade...

Am "Teck-Con 10" vom 1. bis 3. November 1996 gab es dieses Problem aber in der Form nicht, denn der zehnte Con erstreckte sich zum ersten und bis-

her einzigen mal über drei Tage hinweg (von Freitag bis Sonntag).

Im Vorfeld hatten wir uns damals große Dinge für den Jubiläums-Con vorgenommen. Doch davon blieb dann in der rauhen Praxis kaum mehr etwas übrig. Als Sonderaktionen sind daher im Nachhinein nur das Frühstücks-Bufferet zu erwähnen, das es dort zum ersten Mal gab, und ein Carabande-Turnier, das es seither an jedem Con gibt.

Das Ende der Teck-Con Antike

Mit den Jahren gestaltete sich die eigentliche Durchführung des Cons (im Gegensatz zu dessen Vorbereitung) für die Esslinger immer schwieriger, denn allmählich begann der Stammtisch dort zu zerbröckeln und immer weniger Leute waren bereit, am Con ihren Frondienst abzuleisten. Da es in Esslingen zudem keine feste Vereinsstruktur gab, konnten auch die vom Con verbleibenden Gewinne (und wir wollen nicht verhehlen, dass es die gibt... äh... gab - auch wenn es vielleicht nicht so viel ist, wie manche Besucher an der Küchenkasse immer mosern) dort nicht richtig sinnvoll verwertet werden und waren somit auch kein Anreiz.

Gleichzeitig wurde auch die Zusammenarbeit zwischen beiden Gruppen (den Esslingern und den Kirchheimern) durch einige, im Rückblick doch recht unbedeutende Meinungsverschiedenheiten getrübt. Insgesamt stieg der "Frustpegel" am Neckar also immer mehr.

So kam es dann, dass "die Esslinger" bzw. die Herren Messner und Österle am Teck-Con 10 ihren nicht ganz unerwarteten Ausstieg bekanntgaben. Von diesem Tag an wurden die "Teck-Cons" also vom RSCT alleine veranstaltet.

Die Teck-Con Neuzeit

Nun waren wir also wieder alleine und es stellte sich die Frage, ob wir mit der halben Mannschaft das erreichte Niveau am Con halten konnten bzw. wie dies zu erreichen sei. Es folgte der vermutlich gewaltigste Krach in der RSCT-Geschichte (wo immer zwei RSCT-Mitglieder beisammen waren, wurde hitzig diskutiert), der jedoch schließlich erstaunlich friedlich beigelegt wurde. Der Con ging weiter.

Für ein paar winzige Sekundenbruchteile hatten wir uns auch überlegt, ob wir den Con wieder in "RSCT-Con" umtaufen sollten. Da der "Teck-Con" aber in der Szene überall bekannt war, den RSCT hingegen

kaum jemand kannte, hatten wir davon noch mal abgesehen.

Einen zwingenden Grund für eine Umbenennung gab es ohnehin nicht, denn der **"Teck-Con 11"** am 12./13. April 1997 brachte für die Besucher eigentlich kaum Unterschiede mit sich. Allein der Cyclop verschwand (von unserem Hirschmann gemeuchelt) vom Plakat.

Auch der **"Teck-Con 12"** brachte keine wirklichen Neuerungen, sieht man einmal von einer Sache ab: den Con-Tassen. Von diesen wurden damals ca. 100 Stück verkauft, womit der Bestand restlos aufgebraucht war.

Die Con-Tassen (weiße Tasse mit schwarzem Logo) erwiesen sich somit als ein echter Renner. Einmal gekauft konnte man damit so viel Kaffee oder Tee trinken, wie man wollte - vorausgesetzt die Tasse ging nicht kaputt oder man vergaß sie. Da es vier Cons lang zu keiner Neuauflage kam, wurden die Dinger schließlich so begehrt, daß sie sogar auf anderen Cons schon geklaut wurden.

Aber wieder zurück zum Thema. **"Teck-Con 13"** brachte nichts wirklich Neues, über **"Teck-Con 14"** gibt's hingegen wieder einiges zu berichten. Unangenehm aufgefallen ist vielen Besuchern vielleicht der etwas höhere Eintrittspreis (6 DM statt 5 DM - eine nach all den Jahren sicherlich maßvolle Erhöhung), sowie die z.T. deutlich höheren Getränkepreise.

An Letzteren waren wir allerdings unschuldig, denn hier hatte sich die Politik des Jugendhauses geändert. Seit **"Teck-Con 14"** müssen wir die Getränke im Auftrag des Jugendhauses und zu deren Preisen verkaufen, Gewinn machen wir an den "Standardgetränken" (außer Kaffee, Met u.ä.) also keinen.

Außerdem fehlte bei diesem Con plötzlich der IMP's Shop. Das lag aber nicht daran, daß sie von ihren Kollegen von gegenüber gefesselt und geknebelt worden waren, sondern an einer Autopanne auf dem Weg zum Con. Spaß beiseite - die Anwesenheit von zwei Läden war bei uns Veranstaltern nie unumstritten und hat sicherlich viel zum oben erwähnten "Frustpegel" unserer früheren Mitstreiter aus Esslingen (und nicht nur dort) beigetragen. Mit den Jahren hat sich dieser Punkt aber eingerenkt.

Trotzdem gab es am **"Teck-Con 14"** aber einen zweiten Laden - "Die Traumschmiede", die allerdings im Gegensatz zu den beiden anderen Läden nur Live-Rollenspiel-Zubehör verkaufte, unseres Erach-

tens also nicht "zählt" (der nächste große Krach wäre sonst vorprogrammiert gewesen).

Ein echter Pluspunkt des Cons war auch das Weißwurst-Frühstück am Sonntag morgen. Weißwürste waren zu der Zeit im RSCT groß in Mode. Dies lag hauptsächlich daran, daß zwei besonders gefräßige Mitglieder von uns gerade angefangen hatten, in Augsburg zu studieren. Mittlerweile ist die "Weißwurstwelle" aber wieder abgeebbt.

Sollten einige von euch übrigens den Weg zum Con nicht gefunden haben, so könnte das an den fehlenden Hinweisschildern liegen. Bis zu diesem Con gab es diese roten Schildchen nämlich noch an jeder Straßenecke in Kirchheim, danach hielten wir die Karten auf den Einladungen und Handzetteln für ausreichend.

Am **"Teck-Con 15"** hatten wir dann erstmals einige Promis am Con. Klaus Palesch (nicht zu verwechseln mit Klaus Teuber) und Hermann Huth, zwei (Brett)Spiele-Erfinder, hatten sich die Ehre gegeben. Leider wurden sie praktisch nicht erkannt, weshalb dies ein mehr vereinsinternes Ereignis blieb. Eigentlich wollten wir für den nächsten Con ja Richard Garfield, Sandra Bullock und Pierce Brosnan einladen, aber da ihr unseren ersten Satz Promis schon nicht erkannt habt, haben wir das wieder abgeblasen - selber Schuld, bäh.

Kulinarisch brachte der 15te Teck-Con die im Schwäbischen berühmten Maultaschen anstelle der bereits hinlänglich bekannten Spaghetti.

Ein halbes Jahr später, am **"Teck-Con 16"** gab es dann die erste Auflage des vorliegenden Heftchens. Zudem veranstalteten wir erstmalig ein Gewandeturnier und ein Quiz.

Das Gewandeturnier gab es dann auf den beiden folgenden Cons **"Teck-Con 17"** und **"Teck-Con 18"** wieder. Allerdings waren wir uns nie so ganz über den Modus einig und haben daher am **"Teck-Con 19"** in dieser Hinsicht eine Pause eingelegt.

Ansonsten hielten diese drei Cons das bekannte Niveau, brachten aber keine Neuerungen, die hier erwähnenswert wären (sieht man einmal von 200 übrigen Würstchen am Teck-Con 19 ab). Für den nun laufenden, zwanzigsten Teck-Con haben wir uns aber wieder einiges Neues vorgenommen (siehe Artikel „Der aktuelle Con“) und das soll auch künftig so bleiben.

Brettspielneuheiten 2001

Auf der Spielmesse in Essen wurden im Oktober wieder viele neue Spiele der Öffentlichkeit vorgestellt. Hier eine kleine Zusammenfassung und eine ganz persönliche Auswahl:

Müll + Money

Als Fabrikant geht es natürlich darum, möglichst viel Geld zu machen. Dazu muß man (nicht näher genannte) Waren produzieren, wozu man Rohstoffe und Arbeitskräfte braucht. Gleichzeitig entsteht Abfall, den man irgendwie entsorgen muß. Innovationen sollten so genutzt werden, daß man von diesen drei Faktoren weniger benötigt bzw. produziert als am Anfang. Motor des Spiels sind Kartensätze zu je drei Karten. Jeder Spieler sucht sich einen Satz aus und führt die drei damit erlaubten Aktionen. Je nach Situation sind die Kombinationen unterschiedlich wertvoll. Interaktion wird bei diesem Spiel zwar recht klein geschrieben, aber jeder kann sich auch gut mit seiner langfristigen Strategie beschäftigen. Da die Aktionen jeweils schnell abgehandelt sind, ist es ein flüssiges Spiel, das eher für Tüftler und Strategen als für impulsive Spieler gedacht ist.

*Autor: Jürgen Strohm, Hans im Glück,
2-4 Spieler, 60-90 Minuten, 40 DM*

Urland

Das Nachfolgespiel des kultigen "Ursuppe" hat ein ähnliches Thema, die Evolution ist aber einen Schritt weiter. Die Ichtosaurier gehen nämlich vom Wasser ans Land. Jeder Spieler führt eine Gruppe dieser „Ichtos“ in einer Inselgruppe von insgesamt 11 Inseln. Der Ablauf ist ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig. Ein Spieler sucht sich (aus einer Auswahl von drei) eine Insel aus, die gewertet wird, darf aber selber keinen Zug machen. Auch der Spieler nach ihm muß aussetzen. Nur der/die anderen Spieler - die allerdings nur ahnen können, welche Insel nun besonders wichtig ist - können ihre Tierchen bewegen. Dann gibt's für Mehrheiten auf der besagten Insel Siegpunkte, die Farbe, die am schwächsten ist, stirbt auf dieser Insel sofort aus. So geht es munter weiter, bis bei einer bestimmten An-

zahl von Siegpunkten das Salz in die Suppe kommt: Gene! Wie bei Ursuppe machen die den besonderen Reiz aus und die eigenen Tierchen stärker als die anderen. Es wird auf die Gene geboten und bezahlt wird mit Ichtos, die auf dem Spielbrett sind.

Der Vergleich mit Ursuppe fällt für Urland nicht ganz so positiv aus: man darf nicht zuviel erwarten. Schließlich regiert das Glück in Sachen Wertung durchaus kräftig mit. Aber das Spiel ist kurzweilig und aufgrund der Gene abwechslungsreich und spielenswert.

*Autor und Verlag: Doris + Frank
3-5 Spieler, 60 - 90 min, 55 - 60 DM*

Kupferkessel Co.

Ein Zweierspiel, das zwar laut Packung ab 6 gespielt werden kann, aber mit mehr Tiefgang für Erwachsene geeignet ist. 14 verschiedene Gegenstände („Zutaten“) jeweils in den Werten 1 - 4 gibt es. Ein Feld mit 6 mal 6 Feldern wird ausgelegt, die übrigen Karten werden in die bald entstehenden Lücken gelegt. Die beiden Spielfiguren starten an gegenüberliegenden Ecken. Eine Figur zieht so viele Felder, wie die letzte gezogene Karte angibt (also 1 - 4 Felder). Aus der sich ergebenden Reihe kann man sich eine Karte aussuchen. Doch welche? Man versucht, möglichst alle vier einer Art zu bekommen, denn dafür gibt es viele Pluspunkte. Je weniger man hat, desto weniger Punkte, bei nur einer Karte gibt es sogar Minuspunkte. Man sollte sich also ungefähr merken können, was man sammelt, und ggf. auch dem Gegner einen Strich durch die Rechnung machen. Weitere Aspekte wie Bonuspunkte für die eigene Farbe (schwarze bzw. weiße Karten), zusätzliche Auftragskarten etc. machen es zu einem schnellen, interessanten Spiel, mit etwas taktischem Einschlag, der sich aber in Grenzen hält.

*Autor: Günter Burkhardt, Goldsieber
2 Spieler, 15 min, 20 DM*

Der Herr der Ringe – Erweiterung „Die Feinde“

Zu dem im letzten Jahr erschienen Kooperationspiel, bei dem bis zu fünf Hobbits gemeinsam Aben-

teuer in vier Abenteuerplätzen (Moria, Helms Klamm etc.) erleben und durch gute Zusammenarbeit das Böse besiegen können, ist nun eine Erweiterung erschienen. Der Titel „Die Feinde“ verrät schon ein wenig, um was es geht. Zum einen sind zwei weitere Abenteuer (Bree, Isengart) dabei, zum anderen weitere Karten, nämlich Feinde. Diese kann man zusätzlich bekämpfen und wenn man alle 30 besiegt hat, hat man gewonnen (alternative Siegbedingung). Dummerweise gibt es auch eine alternative Niederlage: Wenn nämlich 8 Feinde ausliegen, hat die Hobbitgruppe automatisch verloren. Kämpfen kann man in der Phase, in der man normalerweise Karten legt, um auf den Spielplänen voranzukommen, so daß der Entscheidungsnotstand, was man am besten tun sollte, noch größer werden dürfte.

*Autor: Reiner Knizia, Kosmos, nur mit Basisspiel
2-5 Spieler, dann bis zu 120 Minuten, 40 DM?*

Der Herr der Ringe – Das Spiel zum Film

Die Verfilmung des Fantasy-Klassikers wirft seine Schatten voraus. Eine Merchandising-Lawine wird auf uns zurollen, die wahrscheinlich nur von Harry Potter geschlagen wird. Klar, daß sich die Spieleszene dem Thema annimmt, was bei Kosmos ja bereits seit einem Jahr der Fall ist. Zum Film wurden gleich zwei Lizenzen verteilt, an Kosmos und an Ravensburger. Hier eine kurze Schilderung des Ravensburger-Spiels:

Es handelt sich um ein Kartenspiel. Jeder Spieler erhält einen identischen Kartensatz in seinen Farben (Werte 1-5, Sonderkarten), davon bekommt man eine Anzahl von Karten auf die Hand und legt die anderen verdeckt vor sich ab (von diesem Stapel wird dann nachgezogen). Etwa 10 Orte (Bree, Bruchtal, Moria etc.) werden nacheinander bereist. Dazu wird zunächst ein Ort (immer bestehend aus zwei Karten) ausgelegt. Reihum legen die Spieler nun Karten an diesen Ort ab, bis er komplett eingebaut ist (dazu benötigt man 10 Karten). Dann erhalten die Spieler mit den meisten Punkten Siegpunkte und ggf. ein Ringplättchen, das Sonderaktionen erlaubt. Interessant wird es dadurch, daß derjenige, der die letzte Karte gelegt hat, den nächsten Ort auslegen darf, und zwar direkt benachbart zu bereits ausliegenden Punktekarten. Für den nächsten Ort müssen also weniger Karten angelegt werden und man legt den Ort am besten dort hin, wo man selber schon Karten liegen hat. Insgesamt ist

das Spiel besser als man von einem „Spiel zum Film“ gemeinhin erwarten würde. Allerdings scheint das Thema doch etwas aufgesetzt und man könnte sich auch (fast) jedes andere vorstellen, denn Karten mit Namen wie Aragorn, Gandalf und Gimli allein bringen noch nicht das richtige Flair. Außerdem braucht man einen ziemlich großen Tisch!

*Autor: Reiner Knizia, Ravensburger
2-5 Spieler, 30 – 60 min, ca. 30 DM*

Neben diesen Neuheiten der Essener Spielemesse sind im Laufe des Jahres weitere Spiele erschienen.

Africa

Ein absolut nettes, harmloses Spiel, bei dem sich die geforderte Denkleistung in Grenzen hält und der Begriff „Familienspiel“ absolute Berechtigung erhält. Der gesamte schwarze Kontinent ist zu Beginn mit verdeckten Plättchen bedeckt, die im Laufe des Spiels entdeckt (=aufgedeckt) werden. Man zieht hierzu seinen Entdecker durch die Lande, dreht ein Plättchen um und macht je nach Plättchen eine Aktion. So gibt es Tiere, die möglichst zu den (schon aufgedeckten) Artgenossen gesetzt werden wollen, Nomaden, die viel Freiraum brauchen, Gold und Edelsteine, die man sammeln kann, Monumente und sonstige Kunstgegenstände. Das Spiel gibt weitgehend vor, was man zu tun hat, man selber kann nicht viel beeinflussen. Dafür läuft das Spiel schnell und konfliktarm, auch mäßig interaktiv – Familienspiel halt. Nichts für „richtige“ Spieler, aber mal was für zwischendurch.

*Autor: Reiner Knizia, Goldsieber
2-5 Spieler, 45 min, 50 DM*

M

M ist ein Legespiel, bei dem die bis zu 90 quadratischen Kärtchen an schon liegende angelegt werden sollen. Die Karten unterscheiden sich in drei Kategorien: Farbe, Zahl und Symbol. In den einzelnen Kategorien gibt es jeweils fünf verschiedene Möglichkeiten (z.B. bei den Zahlen 0, 10, 20, 30, 40). Am Anfang liegen fünf Kärtchen aus (in Form eines M – daher der Name des Spiels), an die angelegt werden muß. Wenn ein angelegte Karte zu mehr als einer anderen Karte benachbart ist, bekommt man von seinem rechten Nachbarn einen Chip. Legen darf man aber nur, wenn man mindestens eine Überein-

stimmung in einer der Kategorien hat. Schafft man es gar, die fünfte oder sechste Karte einer Reihe zu legen und hat diese zwei Übereinstimmungen, kommt es zur Wertung, bei der diese Reihe wieder z.T. abgeräumt wird. Grob gesagt nimmt sich jeder Spieler eine Karte und legt sie offen vor sich ab (kommen also nicht auf die Hand zurück). Am Spielende zählen zwei (der fünf) offenen Farben positiv, alle anderen negativ. Also sollte man nur zwei Farben sammeln, was sich aber nicht immer machen läßt. Insgesamt ergibt sich ein Spiel, bei dem Denkleistung gefordert wird, um die Möglichkeiten, die man mit seinen vier Kärtchen auf der Hand hat, zu erkennen. Andererseits hat man oft gar nicht soviel Einflußmöglichkeiten, so daß von Strategie nicht gesprochen werden kann, stattdessen sind kurzfristige taktische Vorteile auszunutzen. Letztendlich hat auch das Glück keinen unerheblichen Einfluß.

Autor: Martin Schlegel, Abacus
2-6 Spieler, 45 - 75 min, 30 DM

Capitol

Rom wurde zwar nicht an einem Tag erbaut, spielerisch jedoch gelingt dies in sogar kürzerer Zeit. In diesem Spiel geht es nämlich darum, neun Bezirke aufzubauen. Dazu hat jeder Spieler verschiedene Karten zur Verfügung (Dachkarten, Bausteinkarten, Baugenehmigungen), die zusätzlich eine Zahl von 1-9 tragen. Außerdem hat man Dächer in seiner Farbe (davon gibt es runde und eckige). Im allgemeinen Vorrat sind eine Vielzahl von Klötzchen zu finden, mit denen Gebäude gebaut werden. Ist man an der Reihe, legt man eine seiner Karten und führt eine entsprechende Aktion aus. Baut man, so werden zwei Klötzchen genommen und entweder an einem oder zwei Häusern, die vor einem (NICHT auf dem Spielbrett) stehen, angebaut. Das Haus ist erst fertig gebaut, wenn man eine Dachkarte spielt, denn ein Dach zeigt an, daß das Haus nicht mehr höher wird. Nur ein Haus mit Dach kann mit einer Bezirkskarte auf einen freien Platz des entsprechenden Bezirks gelegt werden. Da gibt es aber noch Bauregeln zu beachten: Ein Haus darf maximal um eins höher sein als das bisher höchste in diesem Bezirk und muß die gleiche Dachform es aufweisen. Ziel ist es, das höchste Haus in einem Bezirk zu haben, denn dreimal im Spiel gibt es eine Wertung, in der man Punkte bekommt. Dazu gibt es Versteigerungen von Brunnen, Amphitheatern und Tempeln, bei denen man mit

den Karten bietet (sofern man nicht alle ausgegeben hat, um Häuser zu bauen und zu plazieren). Weitere Feinheiten bleiben unerwähnt, aber man kann sagen, daß es sich um ein sehr interessantes Bauspiel mit fein abgestimmten Elementen handelt.

Autoren: Moon / Weißblum, Schmidt Spiele
2 - 4 Spieler, 60 - 90 min, 40 DM

Last Minute

Ein weiteres kleines Kartenspiel aus dem Hause Adlung. Es geht hier ähnlich wie bei Speed oder Ligretto darum, möglichst schnell zu sein. Aber das Spiel läuft nicht so aufgeregt (und nicht so aufregend) wie die erwähnten. Es gilt, vier Koffer zu packen, und dazu hat man 8 Utensilien in 7 Farben. Immer drei Gegenstände müssen in einen Koffer. Dazu darf man bis zu drei Trios vor sich bilden, um dem Sammelziel näher zu kommen. Man zieht eine Karte vom Stapel und legt sie zu einem der Trios. Die Karten dürfen dann nicht mehr verändert werden. Sind drei Karten komplett und passen sie in einen der Koffer, so werden sie an diesen angelegt. Hat man alle neune voll und nichts paßt, muß man ein Trio wieder ablegen. Die Schwierigkeit bei dem Spiel ist zum einen der Zeitdruck, denn alles geschieht gleichzeitig. Dann muß man sich überlegen, wo eine gezogene Karte hingelegt wird, denn man darf sie ja nicht mehr bewegen. Je schwieriger eine Kombination zu sammeln ist, desto mehr Punkte bringt sie nämlich. Unbestritten spielt das Glück keine kleine Rolle, das ist ja auch nicht anders zu erwarten. Auch beschränkt sich die Interaktion mit dem Gegenüber auf das gleichzeitige Ziehen der Karten und dem Punktvergleich zum Schluß. Aber das macht nichts, es ist trotzdem spannend und spaßig. Und außerdem ist eine Partie schnell gespielt. Das Spiel läßt sich angeblich auch mit mehr Leuten spielen, für je drei braucht man dann einen zusätzlichen Kartensatz.

Autor: Günter Burkhardt, Adlung Spiele
2-3 Spieler, 5-10 min für eine Partie, 12 DM

Jürgen

Der Magic Mirror

Was ihr in den Händen haltet, ist weder der erste noch der einzige Magic Mirror, den es bisher gegeben hat. Aufmerksame Con-Besucher haben womöglich den Namen Magic Mirror schon einmal irgendwo gelesen oder gehört, denn eigentlich handelt es sich dabei um das Organ des RSCTs, sprich um unsere Vereinszeitschrift. Dieser spezielle Con-MM, in dem Ihr gerade lest, übrigens schon der zweite seiner Art nach der ersten Sonderausgabe für den Teck-Con 16, dient Euch, die den Weg zum Con gefunden haben, zur Unterhaltung und Information und gibt auf der anderen Seite uns die Gelegenheit, uns ein bißchen vorzustellen. Und wenn wir uns als Verein mit Hilfe eines speziell dafür produzierten Con-MMs vorstellen, dann darf unsere Vereinszeitschrift dabei nicht unerwähnt bleiben.

Sie existiert sogar schon länger als unser Verein. Als der RSCT noch ein loser Freundeskreis war, der aus ein paar Rollen- und Brettspielern zusammengesetzt war, die eben die gleichen Interessen hatten, kam einer von ihnen auf die Idee, das Brettspiel Diplomacy als Briefspiel anzubieten. Die wenigen losen Blätter, auf denen die Auswertung stand, wurden schon bald gebunden und der Grundstein für den Magic Mirror war gelegt. Schon bald bekam das Heft seinen Namen, wurde mit weiteren Briefspieldauswertungen angereichert, es gesellten sich Kurzgeschichten und Rezensionen dazu, und auch Informationen über den noch nicht offiziell existierenden Vereins waren darin zu finden. Kurz darauf wurde ein regelmäßiger Erscheinungszyklus und Redaktionsschluß festgelegt. Die Sache wurde ernst, sowohl für den MM als auch für den Verein, und im ersten kleinen Jubiläums-MM (die Nummer 25) konnte verkündet werden, daß der RSCT von nun an ein eingetragener Verein war.

Weitere Glanzpunkte in der MM-Geschichte waren die beiden späteren Jubiläumsausgaben Nr. 75 und Nr. 100. Beide waren ausgesprochen dick, und jeder Schreiberling hatte sich bemüht, diese Ausgaben mit besonders vielen und vielfältigen Artikeln auszuschnücken. Die Nr. 100 erreichte gar die Rekorddicke von 92 Seiten und hatte einmalig in der MM-Geschichte ein buntes Titelbild. Der Magic Mirror 150 beeindruckte dagegen nicht durch seine Dicke, aber er war der erste (und bislang einzige) MM mit Gimmick! Ihm war eine Diskette beigelegt

mit allerhand interessanten Infos für Vereinsmitglieder. Neben den mittlerweile zwei Con-MMs gab es auch schon einen Geschichten-MM, eine Sammlung aller Kurzgeschichten, die bis Ausgabe 50 im MM veröffentlicht worden waren.

Bis heute hat der Magic Mirror schon 210 Ausgaben hervorgebracht, und noch heute besteht er aus der gleichen Vielfalt von Artikeln. Da wären einmal Briefspiele, wobei zu erwähnen wäre, dass der Klassiker Diplomacy gerade seine Rückkehr in die Seiten des MMs feiern durfte. Es würde allerdings den Rahmen sprengen, würde ich alle bisher im MM angebotenen Briefspiele aufzählen. Es gab zu viele davon in den letzten elf Jahren, und ständig kommen neue Spiele hinzu, ob nun Eigenkreationen oder Umsetzungen von bekannten Spielen.

Daneben dient der MM auch als Spielwiese für bis jetzt noch verkannte Autoren. So finden immer wieder Kurzgeschichten oder Gedichte ihren Weg in unsere Vereinszeitschrift. Einige wenige davon haben wir für diesen Con-MM noch einmal ausgegraben. Und immer wieder gibt es Rezensionen von Spielen, Büchern oder auch Filmen, die gelegentlich auch Anstoß zur Diskussion in Form von Leserbriefen erregen. Ich erinnere mich an eine Ausgabe, als eine Rezension über den Film "Sieben" erschien und in sicherlich vier Leserbriefen heiß diskutiert wurde.

Abgesehen von diesen immer noch sehr spielorientierten Artikeln gab es aber auch schon ganz andere Sachen zu lesen. Zum Beispiel weiß ich dank dem Magic Mirror, warum ich im Twingo schalten kann, ohne auf eine Kupplung zu treten, kenne die Subarten von Techno, die Geschichte des Hip-Hops, die Biographie von Tolkien und habe viel gelernt über das Kloster von Maulbronn, über die Kelten und über die Geschichte der Magie oder der Tempelritter.

Der Magic Mirror hat also schon immer ein reichhaltiges Angebot an Artikeln, und wenn ihr Lust bekommen habt, selbst den Magic Mirror zu lesen oder gar euren Teil dazu beizusteuern, nur zu: Für 24 Euro jährlich werdet ihr Mitglied im RSCT und bekommt neben dem Magic Mirror noch die Möglichkeit, vom vielfältigen Angebot unseres Vereins Gebrauch zu machen.

Wiedersehen

eine Fantasy Geschichte

Er konnte dem Schwerthieb gerade noch ausweichen. Sein Gegner hatte etwas zu viel Kraft in diesen Schlag gelegt, deshalb kam er aus dem Gleichgewicht, und Cerrin nutzte die Gelegenheit, um mit seiner Streitaxt dafür zu sorgen, dass dieser Itorianer das Ende der Belagerung von Kibul nicht mehr erleben würde. Mit einem Schrei stürzte er über die Stadtmauer. Doch Cerrin verschwendete keinen Gedanken mehr an ihn, denn in der nun schon acht Tage dauernden Belagerung hatte er so viele Menschen getötet, um sein eigenes Leben zu schützen, wie in den ganzen 20 Jahren seines Söldnerdaseins nicht. Innerlich verfluchte er sich immer wieder, wenn er daran dachte, wieso er eigentlich in diese dumme Sache des Streits zwischen den angreifenden Itorianern und den Bewohner der freien Stadt Kibul verwickelt worden war.

Nach einem abgeschlossenen Auftrag, für den er angemessen entlohnt worden war, hatte er ungefähr eine Woche im Dauerrausch gelegen und deshalb die Gefahr eines bevorstehenden Angriffes nicht bemerkt. Erst als es zu spät war und niemand mehr die Stadt verlassen durfte, hatte er erkannt, dass er vielleicht den schwersten Fehler seines Lebens begangen hatte. Die Aussichten, hier lebend heraus zu kommen, waren nicht allzu groß. Denn es war nicht wahrscheinlich, dass eine der beiden Parteien in diesem alten, immer wieder aufflammenden Streit um die Unabhängigkeit der Stadt nachgeben würde. Viele Menschenleben würden so ohne ernsthaften Grund verschwendet werden. Er hatte seinen Waffenarm natürlich der Verteidigung der Stadt zur Verfügung gestellt, aus dem Grunde allerdings, dass er sich nicht auf die Stadtwachen verlassen wollte sondern selbst dafür sorgen wollte, solange wie möglich die trockene Stadtluft einzuatmen.

Er war schon von frühester Jugend auf sich alleine gestellt gewesen und hatte sich nie um solche Dinge wie Politik und Religion gekümmert, obwohl er bei seinen zahlreichen Reisen über den ganzen Kontinent viel verschiedenes kennengelernt hatte. Und jetzt stand er seit acht Tagen auf dieser Stadtmauer und kämpfte verzweifelt um sein Leben. Von oben bis unten war er mit Blut bespritzt, er hatte bereits seine vierte Waffe und seinen dritten Schild in den Händen, und ein Ende war nicht abzusehen. Die

Kibuler standen gut in ihrer Verteidigung, aber die Itorianer schienen unerschöpfliche Reserven zu haben. Immer wieder brandete Welle um Welle von Kriegern in inzwischen verstaubten und schmutzigen Rüstungen gegen den steinernen Wall, Schwärme von Pfeilen ergossen sich über die Verteidiger, verschiedene Belagerungsmaschinen hatten versucht, eine Schwachstelle im Abwehrbollwerk der Grenzstadt zu nutzen, doch nichts war bisher endgültig erfolgreich gewesen.

Dieser Angriff dauerte nun schon über eine Stunde, der Tag neigte sich dem blutroten Sonnenuntergang entgegen, und Cerrin hoffte auf eine Pause in den Eroberungsbemühungen dieser verdammten Itorianer.

Einige Meter links von ihm war es den Angreifern mal wieder gelungen, eine Leiter an die Mauer zu lehnen, über die jetzt die itorianischen Krieger versuchten, die nun löchrige Verteidigung zu überwinden. Cerrin stürmte los, um dies zu verhindern und erwischte noch im Lauf einen Mann, der ihm unglücklicherweise den Rücken zugekehrt hatte, da er mit einem anderen Kibuler kämpfte. Er sackte zu Boden, und Cerrin wandte sich einem weiteren Angreifer zu, der soeben über die Zinnen gesprungen war. Er war ähnlich kräftig gebaut wie Cerrin und erstaunlich schwer gerüstet und bewaffnet für einen Belagerungsangriff. Der Söldner ahnte schon, dass dies ein schwerer, langwieriger Kampf werden würde.

Sie rangen tatsächlich lange. Cerrin war zwar der erfahrenere und bessere Kämpfer, hatte jedoch Mühe, seine Streitaxt gegen den längeren Anderthalbhänder erfolgreich einzusetzen. Er wehrte einen kräftigen Schlag mit seinem Schild ab, ging dann entschlossen zum Gegenangriff über und landete einige Schläge, die aber alle wirkungslos auf dem Buckler des Gegners verpufften. Doch immerhin konnte er ihn damit zurück drängen, zudem kam ihm das Glück zu Hilfe. Denn der Itorianer stolperte beim Rückwärtsgehen über die Leiche des vorhin von Cerrin getöteten Mannes, er versuchte, sein Gleichgewicht wieder zu erlangen, doch schnell erkannte Cerrin die Chance und verpasste mit seinem Schild dem Gegner einen zusätzlichen Stoß,

den er nicht mehr abfangen konnte. Mit einem gelenden Schrei fiel er nach hinten in die Stadt hinein.

Schwer atmend wischte sich Cerrin Blut aus dem Gesicht, das seine Sicht behinderte, und wandte sich weiteren Kämpfen zu. Er war ein Stück vom nächsten Kampfherd entfernt worden und wollte sich soeben ins Kampfgetümmel stürzen, als er erstarrt stehen blieb. Er wollte seinen Augen nicht trauen, denn was er sah, schien unglaublich. Gerade war ein Mann über die Mauer gestiegen, den er seit vielen Jahren kannte, sein bester Freund, den er aber vor drei Jahren aus den Augen verloren hatte. Er war Söldner wie Cerrin, und sie hatten viele Aufträge und Abenteuer gemeinsam durchgestanden. Manchmal war jeder von ihnen seine eigenen Wege gegangen, doch sie hatten sich immer wieder zusammengefunden, wohl weil sie ahnten, dass das Schicksal sie mit seinen Fäden versponnen hatte. So waren sie immer durch dick und dünn gegangen.



Nach dem kurzen Krieg der Luasianer gegen die rebellierenden Höhlengoblins hatten sich ihre Wege getrennt und nie mehr gekreuzt. Cerrin hatte schon geglaubt, sein Freund Jessa wäre umgekommen, doch jetzt sah er ihn lebhaftig vor sich, kein Zweifel war möglich. Doch was tat ein Mann wie er, der sich nie für religiöse oder politische Streitereien interessiert hatte, in einer Armee der ungeliebten Itorianer?

Cerrin stand noch immer wie erstarrt, um ihn tobte weiterhin der Kampf, gerade traf das Schwert Jessas einen Kibuler tödlich. Er drehte sich in Cerrins Richtung, bereit für einen weiteren Kampf. Da erkannte er seinen alten Freund. Auch er blieb wie versteinert

stehen, ihre Blicke trafen sich. Cerrins Herz krampfte sich zusammen, beim Anblick des Schmerzes und der Verzweiflung, die er bei ihrem unerwarteten Wiedersehen in ihnen entdecken musste.

Brennende Tränen traten in seine Augen, und er wollte sich gerade aus seiner erstarrten Haltung befreien, um seinem Freund entgegen zu gehen. Da griff von hinten ein Kibuler Jessa an. Cerrins Augen weiteten sich entsetzt, er öffnete seinen Mund, doch seine Kehle erlaubte keinem Ton, sich ihrer unbarmherzigen Umklammerung zu entwinden. So konnte er nur ohnmächtig mit ansehen, wie der Säbel durch Jessas Brust drang, sein Waffenrock sich blutrot färbte und er mit ungläubigem Blick zusammensackte. Plötzlich war Cerrin wieder in der Lage zu schreien und sich zu bewegen. Doch sein Verzweiflungsschrei ging im Kampflärm unter. Niemand beachtete ihn. Er lief zu seinem Freund hinüber, ließ dabei Waffe und Schild zu Boden fallen, kniete sich langsam, bedächtig, noch immer erstaunt neben dem Körper Jessas nieder. Da bemerkte er, dass sich noch einige Fasern an dieses irdene Leben klammerten und sich noch nicht dem Todesgott Ghotar stellen wollten.

Sie vermochten jedoch auch nicht, mehr als ein erkennendes Aufflackern in den Augen und ein schwaches Bewegen der Lippen in das Gesicht des Sterbenden zu zaubern. Nach dieser letzten Kraftanstrengung rissen dann schließlich alle Stricke zum Leben, und Cerrin beugte sich verzweifelt über den Leichnam, ein fragendes "warum" auf den Lippen.

Deshalb bemerkte er nicht, dass gerade ein Itorianer sein Schwert hob, um einen der Verteidiger dieser Stadt dahin zu schicken, wohin dieser gerade einen der seinen befördert hatte, in Ghotars dunkles Schattenreich. So hatte sie ihr gemeinsames Schicksal im Tode wieder vereint.

Jürgen

Der Meister hat immer recht

Von der Kunst, ein Rollenspiel zu leiten

„Der Meister hat immer recht!“, so oder so ähnlich habe ich diesen Spruch nun schon oft gehört. Schön wenn sich die Spieler entsprechend respektvoll verhalten, noch besser ist es allerdings, wenn der Rollenspielleiter selbst nicht zu sehr auf seine Macht pocht, sondern einsieht, dass auch er nicht unfehlbar ist. Denn leider gibt es da schon ein paar Sachen, die immer wieder falsch gemacht werden und die meisten davon sind mir entweder als Rollenspieler oder – zugegebenermaßen – auch als Spielleiter schon untergekommen.

Die Probleme fangen oft schon bei der geeigneten Wahl der Örtlichkeit an. Leitet man auf einem Con, sollte man sich einen möglichst ruhigen Platz suchen – sonst schreit man sich nur die Seele aus dem Leib, von der notwendigen Atmosphäre einmal ganz zu schweigen. Es ist eben unmöglich, eine stimmungsvolle Atmosphäre aufkommen zu lassen, wenn am Nebentisch lauthals „Battletech“ gespielt wird.

In der heimischen Runde stellt sich dieses Problem meistens nur in veränderter Form, wenn der kleine Bruder im Nebenzimmer meint, seine Stereoanlage ausprobieren zu müssen oder diverse Eltern mal „nach dem Rechten“ sehen. Gegen diese Dinge ist man (bis zu einem bestimmten Alter, aus dem ich mittlerweile raus bin) nie ganz gefeit und auf einem Con muss man oft nehmen was kommt, also wenden wir uns mal lieber Dingen zu, auf die man auch wirklich Einfluss hat.

Spielt man erstmal, stellt sich nämlich alsbald das „Entropie-Problem“: die Spielergruppe versucht in kürzstmöglicher Zeit, das größtmögliche Chaos anzurichten und verteilt sich zu diesem Zweck in möglichst viele Splittergruppen. Während also Spieler A gerade versucht, Spieler D zu bestehlen, Spieler B seine geheimen Hintermänner aufsuchen will und Spieler C im Alleingang versucht, das Gemäuer des Erzschatzen zu erstürmen, fragt sich der geplagte Spielleiter, wie er das auf die Reihe kriegen soll.

Der in Hinblick auf die Simulation der Geschehnisse korrekte Weg ist sicher, die Spieler einzeln beiseite zu nehmen und mit ihnen den jeweiligen Part durchzuspielen. Während man also draußen auf dem Gang Einzelgespräche führt, breitet sich innen die Langeweile aus und irgendwann beginnt sich dann

vielleicht ein angeregtes Gespräch über Computerspiele oder den neusten Herr-der-Ringe-Trailer zu entwickeln. Diese Methode ist also sehr zeitraubend und in den meisten Fällen auch langweilig. Man sollte daher wirklich nur in begründeten Einzelfällen darauf zurückgreifen, beispielsweise wenn die Möglichkeit besteht, dass der Spielcharakter gefangen genommen wird oder hopps geht.

In den meisten anderen Fällen genügt der bei uns sogenannte „Standard-Information-Zettel“. Bei diesem handelt es sich um ein herkömmliches Stück Papier, auf das die Spieler ihre finsternen Pläne schreiben, um es sodann mit gewichtiger Miene und unter den misstrauischen Blicken ihrer Mitspieler dem Spielleiter zu übergeben. Dieser kann dann immer noch entscheiden, ob ein Einzelgespräch nötig ist oder eine kurze schriftliche Antwort genügt.

Nebenbei noch ein kleiner Tipp: Spieler, deren Charaktere bei der gerade laufenden Handlung nicht anwesend sind, sollten ihren Mitspielern nur dann Ratschläge geben dürfen, wenn diesen ein Prüfwurf gegen Intelligenz, Wissen oder Ähnliches gelingt. Ansonsten sollte man als Spielleiter klarstellen, dass die „Nichtanwesenden“ den Mund halten müssen.

Ein ganz anderes Problem ist die Vergabe der unter Rollenspielern so heißgeliebten Erfahrungspunkte. Dabei stellt sich erst mal grundsätzlich das „physikalische“ Problem, ob man nun Arbeit oder Leistung bewerten soll. In der Praxis bedeutet das: soll man auch für einen verlorenen Kampf oder für einen verpatzten Fertigkeitwurf Punkte geben, wenn die Idee, die dahinter stand, im Grunde genommen gut war und es nur am Würfeln lag? Meiner Ansicht nach ja, denn auch im wirklichen Leben wird man ja aus Fehlern klug. Außerdem sollte man neben dem Belohnen von guten Ideen und richtig angewandten Fertigkeiten keinesfalls vergessen, auch für rollengerechtes Verhalten Punkte zu vergeben. Und das nicht zu knapp!

Glücklicherweise muss man sich als Spielleiter nicht nur mit diesem organisatorischen Kram rumplagen, sondern greift auch selbst aktiv ins Spielgeschehen ein. Die wichtigste Aufgabe neben dem eigentlichen Leiten der Geschichte ist dabei die Darstellung der Nichtspieler-Charaktere (NSCs).

Stichwort realistisch: die ganzen Gespräche mit NSCs oder zwischen den Spielercharakteren wirken viel lebendiger, wenn man alles in wörtlicher Rede abwickelt und dies auch von den Spielern so verlangt. Kleines Beispiel gefällig?

„Heda Wirt! Bring mir einen Humpen Bier, aber nicht von dem Fusel den Du sonst immer aus-schenkst!“ - klingt doch viel besser als: „Also mein Barbar trinkt jetzt 'n Bier“, oder? Zugegeben - das kostet am Anfang ein wenig Überwindung, aber wenn sich alles mal eingespielt hat macht es so viel mehr Spaß.

Ein anderer Punkt hängt ebenfalls mit dieser lebendigen Art des Rollenspiels zusammen, nämlich die Notwendigkeit von Fertigkeiten-Prüfungen. Bei manchen Spielleitern läuft das immer stur nach Schema F: wenn jemand ausgehört werden soll macht man einen Prüfwurf auf „verhören“, wenn man sich irgendwie rausreden will einen auf „überreden“ und eine Geheimpforte findet man indem man auf „Wahrnehmung“ würfelt. Das ganze Spiel wird aber viel spannender, wenn man dem Spieler beispielsweise selbst Gelegenheit zum Reden gibt und er sich selbst rausreden muss oder indem die Leute beschreiben wo sie nun genau suchen (solange das nicht überhand nimmt).

Schwierig wird die Sache nur, wenn der Spieler selbst viel gewandter in solchen Dingen ist, als die Figur, die er verkörpert (oder umgekehrt). In diesem Fall gerät der Spaß am Spiel in Konflikt mit dem Realismus, wobei sich die Frage stellt, was wichtiger ist. Für mich ist die Antwort auf diese Frage eindeutig - der Spaß! Schließlich geht es ja letztendlich nur darum beim Spielen.

Überhaupt ist die Spielfreude ein Punkt, der in vielen Rollenspielen zu kurz kommt - woran der Spielleiter in vielen Fällen nicht ganz unschuldig ist! Um hier keine Missverständnisse aufkommen zu lassen - es geht nicht darum, ein paar Lacher einzubauen oder die Geschichte mit irgendwelchen spaßigen Zauberwesen (sofern sie überhaupt passend wären) oder ähnlichem aufzulockern, sondern um den Konflikt zwischen freiem Rollenspielen einerseits und dem Vorantreiben der Geschichte andererseits.

Hier gilt es als Rollenspielleiter, einen passablen Kompromiss zu finden, der sicher je nach Gruppe und sonstigen Umständen (zur Verfügung stehende Zeit, Kampagne oder Einzelspiel usw...), verschieden aussieht. Das Rollenspielen an sich, im Gegensatz zu anderen Dingen wie Kämpfe austragen und Rätsel

In einem primitiven Dungeon-Abenteuer beschränkt sich diese Darstellung vielleicht noch auf ein paar Grunz- oder Brülllaute, die die diversen Monster von sich geben, ehe sie zum Angriff übergehen. Sobald es aber ein bisschen zivilisierter wird, gestaltet sich die Sache schon komplizierter. Vor allem wenn die unverschämten Spieler anfangen zu reden anstatt einfach drauflos zu knüppeln ist der Spielleiter gefordert.

Eine verärgerte Stadtwache ist eben anders zu spielen als ein gewiefter Händler, der den Spielern seinen Ramsch andrehen will. Jede Figur hat ihren eigenen Charakter und verhält sich auch abhängig vom Gesprächspartner verschieden. Normalerweise wird z.B. ein Gelehrter viel lieber mit einem gebildeten Spielercharakter reden wollen als mit einem blutrünstigen Barbaren und genau solche Dinge sollte der Spielleiter auch beachten und den NSC entsprechend reagieren lassen.

Am widersprüchlichsten zeigt sich der Charakter eines NSCs immer noch beim Selbsterhaltungstrieb. Seltsamerweise scheinen die meisten Leute, die einer schwer bewaffneten Spielergruppe begegnen, überhaupt keine Angst zu haben. Harmlose Bauern werden zu wilden Kriegern, sobald die Spieler frech werden und unterbezahlte Pfortner drücken im Angesicht des Todes trotz vorgehaltener Pistole heldenhaft auf den Alarmknopf. Gerade in solchen Dingen sollte der Spielleiter aber realistisch bleiben. Auch NSCs wollen schließlich leben!

lösen, sollte aber auf gar keinen Fall zu kurz kommen. Wenn sich also eine nicht geplante, aber für die Spieler interessante Situation ergibt, sollte man darauf als Spielleiter auch eingehen und die Sache nicht abwürgen. Schließlich könnte man sonst ja gleich „Battletech“ oder „Hero Quest“ (falls das noch jemand kennt) spielen.

Genau hier zeigt sich dann auch der Unterschied zwischen Rollen- und Simulationsspielen. Rollenspiele erheben keinen Anspruch auf eine wirklichkeitsgetreue Simulation, es sei denn man spielt sie mit irgendwelchen Regelfanatikern und 12bändigem Regelwerk, was alles andere als ein Vergnügen ist (wer hier anderer Meinung ist, dem sei „Rolemaster“ empfohlen). Überhaupt sollte der Spielleiter in der Auslegung der Regeln flexibel sein.

Wenn eine Regel auf eine bestimmte Situation bezogen offensichtlich unsinnig ist, sollte man sich nicht scheuen, sie zu ändern oder zu ignorieren. Wem das jetzt zu ketzerisch vorkommt, der sollte sich nochmal die Einleitung zu seinem Regelbuch durchlesen - in den allermeisten Regelbüchern findet sich nämlich dieser oder ein ähnlicher Satz, er gerät nur meistens viel zu schnell in Vergessenheit.

Umgekehrt kann es für die Spieler aber auch ganz schön nervig werden, wenn man als Spielleiter ständig mit neuen Hausregeln ankommt. Also

übertreibt es nicht und spricht grundsätzliche Regeländerungen (vor allem in Kampagnen) mit den Spielern ab. Außerdem sollte man als Spielleiter die Regeln natürlich ausreichend gut beherrschen, am besten besser als die Spieler, denn sonst kann man leicht ins Schwimmen kommen.

Nun zu dem heiklen Thema „Tod einer Spielerfigur“. Besonders wenn nur von der Anwendung der Regeln das Sein oder Nichtsein eines Spielcharakters abhängt stellt sich als Spielleiter die Frage, ob man Gnade wallten lassen sollte oder nicht. Zu diesem Thema findet sich in den „Shadowrun“-Regeln (S.159 der alten deutschen Regeln, falls jemand nachschlagen will) ein kleiner Absatz, den ich an dieser Stelle einfach mal zitieren will:

„...Manchmal werden Sie als Spielleiter betrügen müssen, um die Spielercharaktere am Leben zu halten. Wenn der Spieler Ihrer Meinung nach alles richtig gemacht hat und dann nur Pech beim Würfeln hatte, bringen Sie ihn nicht um. Schlagen Sie ihn bewusstlos! Stecken Sie ihn ins Krankenhaus! Egal was! Lassen Sie einen gut entwickelten Charakter nicht einfach sterben, weil der Spieler eine 2 würfelte, als er eine 3 brauchte...“

Dem ist m.E. nichts hinzuzufügen. Überhaupt ist dieser und der vorhergehende Abschnitt vielleicht der lesenswerteste im Shadowrun-Regelbuch - aber das

nur so am Rande. Hinzufügen sollte man noch, dass es manchmal auch eine durchaus belebende Wirkung haben kann, wenn man einen besonders nervigen Spieler „ausscheidet“, schließlich darf man sich als Spielleiter auch nicht das Spiel kaputt machen lassen. Diese Erkenntnis ist mir aber selbst erst nach einigen Jahren des Spielleitens an einem Con aufgegangen, als eine komplette Spielgruppe den Tod eines besonders nervigen Mitspielers beklatschte und das Spiel danach auch merklich besser wurde.

Aber noch mal zurück zum Thema Härte: was tun, wenn die Spieler einfach nicht auf die richtigen Ideen kommen und das Spiel nicht vorankommt? Auch hier sollte man sich nochmal vor Augen führen, dass es beim Rollenspielen eben in erster Linie um den Spaß geht. Wenn sich die Spieler ehrlich bemüht haben, aber irgendwie nicht auf den Trichter gekommen sind, kann man ihnen guten Gewissens ein wenig auf die Sprünge helfen. Niemandem ist schließlich damit gedient, wenn die ganze Spielgruppe einen ganzen Nachmittag lang darüber brütet, wie man unauffällig in eine Amazonenstadt eindringen kann.

Zudem sollte man auch bei harter Regelauslegung immer fair bleiben. Die Gegner der Spieler machen auch hin und wieder Fehler und man sollte nicht das eigene Spielleiter-Wissen mit dem eines NSCs gleichsetzen. Auch der Oberschurke kann schließlich nicht wissen, was die Spieler bereits herausgefunden haben und ein Monster wird sich in einem Kampf nicht auf den taktisch besten, sondern einfach auf irgendeinen Spielercharakter stürzen, da ihm zu klügerem Vorgehen einfach die Intelligenz fehlt.

Als Spielleiter spielt man schließlich nicht gegen die Gruppe, sondern führt sie vielmehr durch das Abenteuer. Insofern ist es auch keine persönliche Niederlage, wenn der absolute Supergegner und Lieblings-NSC des Spielleiters von den Spielercharakteren mit links niedergemacht wird. Gönn den Euren Spielern doch den Spaß (schließlich kann der tote NSC jederzeit unter neuem Namen wieder auferstehen und dann können diese impertinenten Spielersäcke mal was erleben)...

Die Fairness bei der Regelanwendung gilt aber auch umgekehrt, d.h. die Regeln sollten auch realistisch angewandt werden und man darf den Spielern nicht alles in den Rachen schieben. Beispielsweise muss man die meisten Intelligenz- und Wissens-Prüfwürfe selbst ausführen, da die Spieler sich sonst die richtige Antwort leicht zusammenreimen können. Es macht zum Beispiel keinen Sinn einen Wurf auf Menschenkenntnis (wenn man sowas denn macht) vom Spieler

ausführen zu lassen. Wenn er beim Würfeln Erfolg hat stört es ja nicht weiter, aber was, wenn er einen kritischen Fehler hinlegt?! Egal was man dann sagt - er oder sie wird es nicht glauben! Auch besondere Modifikatoren auf die Prüfwürfe sollte man als Spielleiter nicht publik zu machen, es sei denn, sie sind für den Spieler wirklich offensichtlich.

Die m.E. wichtigste Regel beim Leiten von Rollenspielen ist aber, flexibel zu bleiben. Wenn die Spielergruppe ganz anders reagiert, als man es eigentlich geplant hatte, muss man das eben schlucken und versuchen zu improvisieren. Ein simples, unbegründetes Verbot oder irgendwelche drakonischen Blockaden hinterlassen in solchen Fällen immer einen mehr als faden Nachgeschmack und haben in einem Rollenspiel eigentlich nichts zu suchen.

Improvisieren kann man vielleicht nicht unbedingt lernen, aber es fällt umso leichter, je besser der Hintergrund zu den Abenteuern ausgearbeitet ist und man diesen vor allem auch kennt. Es lohnt sich also, das Abenteuer mal durchzudenken und sich für die verschiedenen Sonderfälle, an denen etwas schiefgehen kann, einen Plan B auszuknobeln.

Rollenspielleiter, die das gelesen und sich vielleicht wiedererkannt haben, brauchen jetzt sicher nicht mit hängendem oder zornrotem Kopf dazusitzen - schließlich ist noch kein Meister vom Himmel gefallen (es sei denn der Betreffende geht bungeejumpen oder wird von seinen aufgebrauchten Spielern über eine Klippe gekippt). Außerdem machen auch erfahrene Rollenspielleiter, zu denen ich mich selbst jetzt einfach mal zähle, noch Fehler. Wobei der Begriff „Fehler“ ohnehin hinkt, denn einiges von dem hier Geschriebenen dürfte durchaus umstritten sein und geht zum Teil sicher auch als persönlicher Stil des Spielleiters durch. Irgendwo ist Rollenspielleiten eben auch Ansichtssache...

Klaus

PS: Wer bei Rollenspielen die ich leite aus diesem Artikel zitiert, wird umgehend mit einem Troll bestraft, denn: „Der Meister hat immer recht“ und auch wenn er einmal nicht recht hat, gilt diese Regel natürlich trotzdem...

Unser Verein RSCT e.V.

Wie ihr euch vielleicht denken könnt, ist der Teck-Con anders als beispielsweise ein Berg oder der Mond nicht einfach da, sondern muss von jemandem veranstaltet werden. Bei diesem jemanden handelt es sich um uns, beziehungsweise um einen Verein, den Rollen- und Simulationsspieleclub Teck (RSCT).

Unser Verein ist ansässig in Kirchheim/Teck, was auch den Zusatz „Teck“ im Namen unseres Vereins erklärt. Durch studiums- und berufsbedingte Umzüge haben sich die Mitglieder zwar mittlerweile in ganz Baden-Württemberg und darüber hinaus verteilt, das Zentrum bildet jedoch nach wie vor Kirchheim. Unsere Mitglieder hatten auch schon genügend Zeit wegzuziehen, immerhin existiert der RSCT seit 12 Jahren, und seit über elf Jahren schmückt sogar ein „e.V.“ seinen Namen.

Etwa genauso lang veranstalten wir auch Cons, erst originellerweise RSCT-Con betitelt. Der Name änderte sich jedoch bald zu Teck-Con, und der dürfte den meisten Lesern ja geläufig sein.

Während unser Con nach außen für die meisten von euch sicher der populärste (um nicht zu sagen: der einzig bekannte) Aspekt unseres Vereins ist, so haben wir vereinsintern doch eine Fülle von Veranstaltungen und Einrichtungen. Unsere Vereinszeitschrift „Magic Mirror“ sollte an dieser Stelle zuerst erwähnt werden, immerhin haltet ihr eine Sonderausgabe in den Händen, die zweite schon nach dem Teck-Con 16. Ihr findet einen ausführlichen Artikel über den MM auf Seite 19.

Der Höhepunkt im Sommer sind die alljährlichen Ritterspiele. Dafür wird regelmäßig eine Ruine in der Nähe für einen Tag eingenommen, und dort messen sich die Vereinsmitglieder in verschiedenen Disziplinen wie Armdrücken, Bogenschiessen oder Turnierfahrradfahren-Reiten. Dass dazu eine rustikale Grillfeier zum Ausklang des Abends gehört, bedarf glaube ich keiner Erwähnung. Und die eine oder andere Familie, die sich beim Familienausflug am Wochenende zufällig in unsere „Ritterwelt“ verirrt, hat bislang auch noch nie gestört. Oft hatten diese Ritterspiele auch rollenspielerische Elemente mit Feiern am Hofe und Intrigen zwischen den Teilnehmenden, und seit kurzem ist auch die eine oder andere selbst geschneiderte Gewandung zu bewundern.

Die wurden hauptsächlich im Rahmen einer Gewandungs-Arbeitsgruppe hergestellt, wobei das Wort „Arbeit“ in diesem Zusammenhang sicher nicht mit der herkömmlichen Bedeutung des Wortes zu verwechseln ist. In Eigenregie setzten sich Interessierte von uns ein paar Wochenenden lang an die Nähmaschine und schneiderten sich nach Schnittmustern ihre gewünschte Kleidung. Das ist nicht gerade die traditionelle Herstellungsweise, aber das sehen wir nicht so eng. Wir dulden zum Beispiel auch Mitglieder, die Wert auf tägliches Duschen legen und mittelalterliche Waschformen ablehnen. Immerhin wirken die Ergebnisse der Gewandungs-AG authentisch, und alle, die diesen Con am Gewandungswettbewerb teilnehmen, können sich glücklich schätzen, dass RSCT-Vereinsmitglieder von der Teilnahme ausgeschlossen sind.

Ganz im Gegenteil aufgerufen sind jedoch alle Mitglieder wie auch Nicht-Mitglieder zur Teilnahme an unserem jährlichen Vereinsausflug, der jedes Mal 3-4 Tage dauert. Dabei werden eben in erster Linie Spiele gespielt, aber auch viel gelabert (oh je!), gut gespeist, und aufgrund der ausgefallenen Ziele werden auch immer wieder Wanderungen organisiert. Zu den Zielen gehörten bislang unter anderem Hütten auf der schwäbischen Alb, dem Schwarzwald, dem Feldberg, in Österreich und zuletzt im Pfälzer Wald.

Genauso verlässt unser Verein die heimischen Gefilde einmal im Jahr, wenn zum Rittermahl gerufen wird. Da jeder echte Ritter mal zum Rittermahl möchte, versuchen auch wir, auf diesem Weg einen tieferen Einblick ins mittelalterliche Alltagsleben zu erhalten (böse Stimmen behaupten, uns ginge es dabei nur ums Fressen und Saufen. Das ist natürlich Quatsch). Zu diesem Zweck suchen wir übrigens immer wieder Kontaktadressen von Veranstaltern und haben auch auf unserer Website einen Ritteressen-Katalog angelegt.

Anlegen konnten wir bei einer bislang leider einmaligen Veranstaltung auch jede Menge Schotter. So hatten wir vor zwei Jahren einen Kasino-Abend, an dem wir dem Glücksspiel frönten. Zwei Dinge waren dabei allerdings klar: Höchsteinsatz waren hundert RSCT-Dollar, und jeder musste in angemessener Abendgarderobe

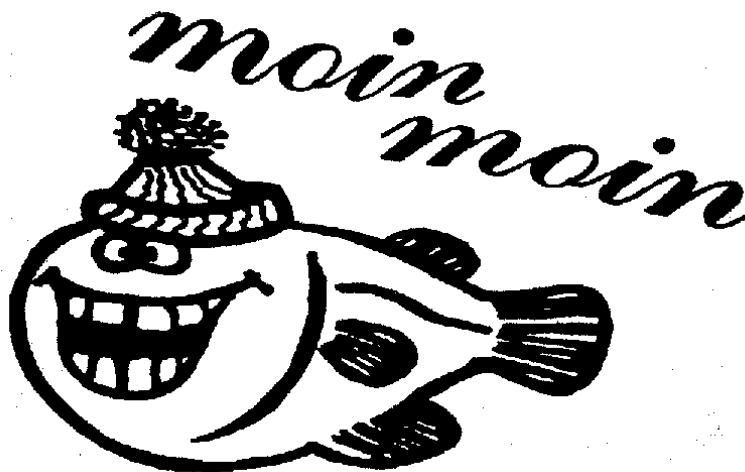
erscheinen. Anderen wurde kein Einlass gewährt (und wenn ihr euch die Jungs beim Küchendienst anschaut, dann seht ihr, dass unser Verein einen kompletten Türsteherdienst stellen könnte). Noch heute streiten wir uns, was der größere Höhepunkt an dem Abend war: Das Zocken, oder die sonst eher leger gekleideten Menschen, die an diesem Tag scheinbar erstmalig zu Kamm, Rasierer und Anzug gegriffen haben.

Was bisher unerwähnt blieb, aber natürlich Hauptbestandteil unseres Vereinslebens darstellt, ist der Griff zu Würfel, Pöppel oder Charakterbogen. Ja, wir spielen, nicht um Kohle, sondern der Freude am Spiel wegen. Das ist in unserem Namen enthalten, in unserer Satzung und natürlich auch in unserem Herzen. Da man aber nicht einfach so spielen kann (stell' dir vor, es ist Spieleabend, und keiner geht hin!), haben wir System und Struktur in unser Spielverhalten gebracht und veranstalten einmal monatlich einen Spieleabend (oder im RSCT-Chargon Vereinsabend genannt) in privatem Rahmen. Gespielt werden dabei hauptsächlich Brettspiele, was nicht am Mangel an Interesse für Rollenspiele liegt, sondern eher an der organisatorischen Schwierigkeit, Ein-Abend-Abenteuer für einen solchen Rahmen zu entwerfen. Rollenspielrunden existieren zwar und werden auch immer wieder neu gebildet (und auch aufgelöst, so ist es ja nicht), finden aber eher abseits des Vereinsabends statt. Brettspiele sind übrigens auch in Hülle und Fülle vorhanden. Schaut mal in unseren Spielverleih, und ihr habt nicht einmal den Hauch einer Vorstellung, welcher Schatz sich noch in den Spieltruhen tief unter der Linde in unseren geheimen Katakomben befinden könnte.

Dem Brettspielfreund seien an dieser Stelle noch zwei weitere Dinge gesagt: Erstens veranstalten wir jährlich ein vereinsinternes Brettspieleturnier, bei dem Preise für die guten und zumindest Urkunden für die nicht so erfolgreichen Spieler winken. Zweitens stellen wir jedes Jahr ein führendes

Brettspielteam („Die Anonymen Spieler“), das dieses Jahr sogar den dritten Platz bei der europäischen Brettspielmeisterschaft erreichte!

Du kannst ja mal unverbindlich reinschauen. Zur Kontaktaufnahme mit uns geben wir dir drei einfache Möglichkeiten (wenn du eine vierte findest, mit der du gut fährst, dann auch ok): Du kannst jemanden am Con ansprechen (am besten Küchenpersonal oder frei stehende Menschen mit charakteristischem VIP-Button), du kannst uns per e-mail kontaktieren (siehe dazu Impressum, Seite 2) und uns zum Beispiel auf einem unserer Vereinsabende besuchen, oder du kannst an einem



der öffentlichen Spieleabende in der Kirchheimer Stadtbücherei vorbeischaun, die von uns mit veranstaltet werden. Die nächsten Termine sind der 7. Dezember diesen Jahres, der 18. Januar 2002 sowie der 15. Februar und März 2002. Die Termine sind auch in

der Stadtbücherei erfragbar, also nicht verzweifeln, wenn euch jemand dieses Heft klaut und euer fotografisches Gedächtnis von der zweiten Flasche Met nur noch verschwommen ablichtet.

Jetzt habt ihr also einen Eindruck von dem bunten Haufen, der immer in der Küche herumturnt und offensichtlich nicht einmal Pizza backen kann (Teck-Con-Stammkunden werden diesen subtilen Hinweis auf die früher erhältliche und in der Mitte immer kalten Teck-Con-Pizza verstanden haben). Wem das nicht gereicht hat, sollte einfach mal jemanden anquatschen, vor allem die Küchennachtschicht freut sich über gelegentliche (!) Ansprache.

Flo

Ist Luke Skywalker schwul?

Nächstes Jahr erwartet uns Episode 2 von den bald insgesamt 6 Teilen der Star Wars Saga. Grund genug, das bisher Gesehene kritisch zu hinterfragen. Es fängt schon an mit Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi, den beiden kernigen Burschen aus Episode 1, die immer und überall gemeinsam auftreten und sich irgendwie auch duftend verstanden haben. Sind diese Jedi-Ritter denn...? Was ist mit diesen Jungs, dass sie nicht voneinander weichen?

Untersuchen wir die Möglichkeit einer homosexuellen Neigung zwischen Jedis am Beispiel von dem Jedi-Ritter, den wir alle am besten kennen. Es gibt nämlich Grund zur Annahme, daß Luke, der Bruder aller Prinzessinnen und die Hoffnung der Jedis, sich für das gleiche Geschlecht interessiert. Ich will jetzt bewusst gar nicht auf alle Facetten der möglichen sexuellen Orientierung eingehen, was für ein Durcheinander das sein muss in einer Galaxis mit Milliarden von verschiedenen Rassen. Von diversen Spielarten und Praktiken ganz zu schweigen. Bleiben wir bei schwul, das kennen wir zumindest von Arabella aus dem Fernsehen, und vielleicht hört sich das mit Luke bei genauerem Nachdenken gar nicht mehr so unwahrscheinlich an.

Widerlegt wird in den Filmen diese These jedenfalls nicht. Deutlich waghalsiger wäre es da beispielsweise zu behaupten, Han Solo wäre schwul, schließlich hat er sich Prinzessin Leia geangelt und das nicht unbedingt nur aus logischen Gründen der Fortpflanzung und dem natürlichen Instinkt der Arterhaltung.

Was aber untermauert meine These und macht damit meine Frage erst zu einem ernst zu nehmenden Interpretationsansatz? Zunächst einmal wäre da die Tatsache, daß George Lucas versucht hat, eine Galaxis mit gleichberechtigten Individuen zu schaffen. Mann und Frau, Schwarze und Weiße, Menschen und Außerirdische, Lebewesen und künstliche Intelligenzen, dick und doof, alle leben zusammen und beurteilen den anderen nicht nach Äußerlichkeiten. Sogar Menschen im hohen Alter werden nicht abgeschoben, sondern können gar die Karriereleiter noch ganz nach oben klettern und Imperator werden, oder sie werden möglicherweise die letzte Hoffnung einer Bewegung junger Menschen wie der Rebellenallianz herangezogen. Warum soll es dann nicht denkbar sein, daß die Galaxis auch

sexuell voll aufgeschlossen ist und jede Art von Sexualität akzeptiert?

Auch inhaltlich gesehen widersprechen die Filme meiner These nicht. Gibt es denn irgendeine Frau, auf die Luke in den Filmen wirklich steht? Nein. Zwar wirft sich Leia ganz schön an ihn ran, aber in Episode 4, als sie ihm einen schüchternen Schmatz auf die Wange gibt, bevor sich die beiden über einen Graben innerhalb des Todessterns schwingen, macht Luke eher einen verwirrten als erfreuten Eindruck.

Gegner meiner Behauptung werden mich jetzt an die Szene erinnern, als Luke und Han sich wenig später im Film über die Prinzessin unterhalten. Luke wird etwas eifersüchtig, als Han Interesse an der Prinzessin anmeldet. Das ist sicher richtig, aber es wird nie genau geklärt, auf wen Luke denn nun tatsächlich eifersüchtig wird. Vielleicht hatte er sich einfach nur Chancen bei Han, dem rauhen Weltraumkapitän, ausgerechnet.

Und warum nutzt Luke die Zeit nicht besser, in der Han außer Gefecht und tiefgekühlt zwischen Episode 5 und 6 irgendwo herumsteht? Das wäre die Gelegenheit gewesen, Leia abzuschleppen, zumal er nun auch Jedi-Kräfte zur Verfügung gehabt hätte, um Leia krasse Schwebetricks zu zeigen oder notfalls auch geistig etwas zu beeinflussen, um na ihr wisst schon mit ihr zu können.

Und wer kann es dem guten Luke auch verdenken, sich für das gleiche Geschlecht zu interessieren? Er wächst auf in einer kärglichen Gegend, wo es außer Sand und Jawas nicht viel gibt, da muß man sich eben das Geschlecht aussuchen, das einem sympathischer erscheint. Und wenn alle Frauen auf Lukes Heimatplaneten so aussehen wie seine Tante, dann kann ich ihm seine Entscheidung nicht einmal verdenken. Der tiefenpsychologisch erklärbare Vaterkomplex, unter dem er bei seinem Daddy sicher zu leiden hat, soll hier gar nicht erst genauer ausgeleuchtet werden.

Sicher, es ist eine gewagte These und viele werden immer noch anderer Meinung sein als ich. Aber wer mir nicht glaubt, soll sicher einfach mal umhören bei seiner Mutter, seiner Schwester, seiner Freundin oder bei anderen weiblichen Bekannten. Welche Frau steht schon auf Luke Skywalker? Und warum ist der Junge so auf diese Lichtschwerter fixiert?