

### Thomas Finn

Tom Finn wurde 1967 geboren und lebt heute in Hamburg. Der ausgebildete Werbekaufmann und Diplom-Volkswirt entdeckte 1984 mit Das Schwarze Auge das Rollenspiel und begründete sodann 1986 das Fanzine *Die Schriftrolle* mit. Ab 1992 war er durchgehend als Redakteur der Magazine *ZauberZeit* und *Nautilus* aktiv (bei der Nautilus bis Ende 2001 sogar als Chefredakteur).

Tom hat in den letzten Jahren zahlreiche Abenteuerpublikationen für die Spielsysteme Cthulhu, PP&P, DSA und andere verfasst.

Redakteursstatus beim Schwarzen Auge besitzt er seit dem Erscheinen des Abschlußbandes der G7-Kampagne *Rausch der Ewigkeit*. Neben zahlreichen anderen Abenteuern zeichnet er sich unter anderem mitverantwortlich für die *Reise zum Horizont* sowie die *Simyala-Kampagne*. Seit 1997 ist Tom auch als Romanautor tätig (zuletzt mit dem Heyne-Roman *Das Greifenopfer*). Seit 1999 verfaßt er Drehbücher und lebt seit 2000 hauptberuflich von der Schriftstellerei.

Brin: Tom, Aventurien befindet sich im Moment in einer Phase des Umbruchs. Es leidet unter den Nachwehen des Borbaradkrieges; das 12. Zeitalter steht bevor; und besonders betroffen scheint das Mittelreich. Wie sieht dort die nähere Zukunft aus? Weiterhin Aufstände, Putschversuche und Bürgerkriege?

Thomas Finn: Ohne zuviel vorweg nehmen zu wollen: Wir haben was vor. Es wird durchaus gewisse Umwälzungen geben, es ist auch kein Tabuthema, über den etwaigen Abfall gewisser Provinzen zu spekulieren. Wir befinden uns da aber noch im Planungsstadium. Es *wird* aber etwas passieren. Ebenso wie es denkbar – und wahrscheinlich auch erwünscht – ist, daß das Mittelreich Teile der Dunklen Lande wieder zurückerobert, kann es sein, daß andere Regionen von gegenteiligen Entwicklungen betroffen sein werden.

Brin: Zu denen Du wahrscheinlich jetzt noch keine Stellung nehmen willst?

Tom: Das ist schwierig, zum jetzigen Zeitpunkt schon etwas zu sagen, denn da muß erst noch ein Redaktionskonsens erzielt werden. Aber solche Dinge sind durchaus im Gespräch.

Brin: Früher hätte man wahrscheinlich Albernia als ersten Kandidaten für eine Abspaltung vom Reich ins Auge gefaßt. Aber heute ist Albernia durch Reichsregentin Emer ja praktisch die Kernmacht des Neuen Reiches. Zudem hatte Reichsbehüter Brin immerhin genug Vertrauen in Cuanu, um ihn mit der Königswürde auszuzeichnen. Diese Provinz scheidet also wahrscheinlich aus, oder?

Tom: Prinzipiell schrecken wir schon mal vor gar nichts zurück (*lacht*). Aber außer Albernia gibt es noch andere Reichsgebiete, wo man über so was nachdenken könnte. Zum Beispiel sollte man unter anderem Almada im Blick haben. Aber wie gesagt, da ist noch nichts beschlossen. Wir befinden uns da noch in der redaktionellen Planungsphase, darum kann ich dazu nichts Konkretes sagen. Aber wir werden etwas unternehmen, allein schon um wieder etwas Bewegung nach Aventurien zu bringen.

Brin: Ein Workshop von Lena Falkenhagen und Thomas Römer auf dem NordCon 2002 trug den pragmatischen Titel „Zerschlagt das Mittelreich“ ...

Tom: Aus genau diesem Grund...

Brin: ...wobei aber die meisten Teilnehmer der Meinung waren, daß man das Reich nicht völlig zerschlagen sollte.

- Tom: Nein, *das* wird auch ganz bestimmt nicht der Fall sein. Das Mittelreich wird selbstverständlich eine weitere wichtige Rolle spielen, egal in welcher Form. Was wir aber mit Sorge beobachtet haben, ist, daß innerhalb des jetzigen Mittelreichs eine gewisse Stagnation zutage tritt, die wir durchbrechen wollen. Denn die Aufgabe einer Fantasywelt muß es sein, Konflikte zu transportieren, um damit für Abenteuer zu sorgen.
- Brin: Ein weiterer verwirrender Punkt im Mittelreich ist die Zeitrechnung, die auch 15 Jahre nach seinem Verschwinden immer noch nach Hal gezählt wird. Es dauert nun noch vier Jahre, bis Rohaja Kaiserin wird, und bis dahin kann ja noch viel passieren. Auch die jüngsten Ereignisse mit ihrer Schwester Yppolita (*siehe AB 94; der Autor*) lassen vermuten, daß da noch etwas nachkommt. Da stellt sich natürlich die Frage, ob es jemals eine andere Zeitrechnung als nach Hal geben wird.
- Tom: Ich persönlich denke mal: nein. Schließlich sind fast alle Publikationen auf Hal ausgelegt, wenn man von der Zeitrechnung nach Bosparans Fall absieht. Ich bin – wie viele Spieler – seit fünfzehn Jahren mit dieser Zeitrechnung aufgewachsen und hielte es für sehr, sehr unklug, sie abzuschaffen. Das wird ganz bestimmt so bleiben.
- Brin: Also sind Rohajas Chancen auf den Greifenthron recht gering?
- Tom: Nun ja, mal mit aventurischer Logik betrachtet: Wenn Rohaja sich anschaut, was für eine Arbeit entstehen würde, wenn alle Dokumente neu datiert werden müßten, könnte ich mir vorstellen, daß sie auch die Größe besitzt, die Zeitrechnung beim Alten zu belassen.
- Brin: Wie eben schon angesprochen, gab es einen „Putschversuch“ von Prinzessin Yppolita im Rahja 31 Hal, weshalb sie ins Exil nach Festum geschickt wurde. Gibt das Mädchen jetzt Ruhe, nachdem sie ja einsehen mußte, im Unrecht zu sein, oder wird sie einen neuen Versuch starten? Wird sie vielleicht gar von Alara Paligan angestiftet, es noch einmal zu probieren?
- Tom: Auch dazu gibt es Pläne und Diskussionen innerhalb der Redaktion, zu denen ich jetzt noch nichts verraten kann. Und auch da werden wir sicherlich die eine oder andere Überraschung bereit halten.
- Brin: Bleibt noch eine rein hypothetische Frage zum Mittelreich, da der betreffende Herr doch schon ein recht gesetztes Alter erreicht hat: Dexter Nemrod. Was würde mit dem Reich passieren, wenn Dexter stirbt?
- Tom: Diese Frage ist insofern akademisch, da wir derzeit nicht vorhaben, Dexter sterben zu lassen. Denn Dexter ist im Moment die Graue Eminenz, die hinter dem Thron steht und wesentlich dazu beiträgt, das Reich de facto zusammenzuhalten, also ein wirklich loyaler Diener des Reiches. Er wird uns also sicherlich noch einige Jahre erhalten bleiben, und wenn er abtritt, dann garantiert in einer spektakulären Aktion.
- Brin: Wie der Rückeroberung der Schwarzen Lande?
- Tom: Mal schauen. Die Rückeroberung ist definitiv ein Thema, dem wir uns in den nächsten irdischen Jahren widmen werden. Auch hierzu wurden schon erste Pläne gefaßt, in was für Schritten das vollzogen werden wird, aber auch, welche Teile der Dunklen Lande noch auf längere Sicht existent bleiben sollen. Wir werden uns wohl danach orientieren, welche Antagonisten bei den Spielern am beliebtesten sind und welche der Dunklen Lande am meisten Abenteuerpotential bieten. Es wird definitiv in den nächsten Jahren dazu kommen, daß gewisse Teile der Dunklen Lande zurückerobert werden. Da wird es Erfolge geben, an denen natürlich auch die Spielerschaft beteiligt sein wird.

- Brin: Hadmar von Wieser hatte schon vor zwei Jahren angedeutet, daß Rhazzazor wahrscheinlich als Erster der Heptarchen verscheiden wird.
- Tom: Das ist durchaus möglich. Die Reihenfolge ist momentan noch nicht festgelegt, aber zu den Kandidaten, die fallen werden, gehören vermutlich Oron, die Warunkei und Xeraanien. Wahrscheinlich wird auch Maraskan bis auf das Reich der Skrechu befriedet werden. Bei den anderen sind wir uns noch nicht sicher, aber da Rhazzazor gleich hinter der Trollpforte herrscht, wo ein Einfall ja am wahrscheinlichsten ist, wird er sicherlich einer der ersten Gegner sein, die weggeräumt werden müssen.
- Brin: Hadmar meinte das damals wohl so, daß Rhazzazor durch seinen Pakt mit Thargunitoth fällt, und es daraufhin Krieg zwischen Galotta und Xeraan um die Warunkei gäbe.
- Tom: Das kann durchaus auch passieren. Wir sind auf jeden Fall bemüht, es spannend zu machen und die Spielerschaft zu beteiligen. Wir müssen uns auch noch überlegen, inwieweit der Rest Aventuriens von einem solchen Krieg betroffen sein wird, fest steht aber, daß so eine Aktion nicht mal eben erledigt werden kann, sondern eine ganze Reihe heroischer Taten erfordert.
- Brin: Du hast eben schon Maraskan angesprochen. Das Shikanydad hätte sicherlich gute Chancen auf eine Rückeroberung, zumal in Karl-Heinz Witzkos Abenteuer „Jenseits des Lichts“ ja auch klar wird, daß die Maraskaner nicht so unterwürfig sind, wie es scheint, sondern nur darauf warten, losschlagen zu dürfen.
- Tom: Ja ja, die Maraskaner (*lacht*). Eine Rückeroberung von Maraskan wird ja nun insbesondere von Karli (*Witzko; d. A.*) schon seit langem vorbereitet. Das ist sicherlich ein Angebot, auf das wir eingehen werden. Wir werden die Reihenfolge der Rückeroberung aber nach dramatischen Gesichtspunkten festlegen. Wir müssen eben überlegen, welche Antagonisten das größte Potential für die Zukunft bieten.
- Brin: Wir hatten im Forum vor kurzem eine Diskussion, bei der Maraskan große Chancen für eine Rückeroberung eingeräumt wurden.
- Tom: Ja, da besteht auch wirklich eine hohe Chance.
- Brin: Du nanntest auch Oron als potentiellen Kandidaten...
- Tom: Ja, Oron mag ich persönlich nicht ganz so gerne, weil mir dieses Sex-und-Gewalt-Szenario zu überzeichnet ist. Ich persönlich finde, daß sexuelle Gewalt – wobei man Oron nicht darauf allein reduzieren darf, dieses Land hat sicherlich mehr zu bieten – in einem Rollenspiel nichts zu suchen hat. Ich bin mit Oron nicht wirklich glücklich, meinetwegen kann es ganz schnell fallen. Und aufgrund dessen, was wir mit Sultan Hasrabal noch vorhaben, wird Oron ziemlich sicher einer der ersten Kandidaten sein. Aber das habe ich natürlich nicht alleine zu entscheiden, das wird alles in der Redaktion abgestimmt.
- Brin: Das deckt sich mit unseren Theorien im Orkenspalter, denn wir haben gemutmaßt, daß ohne die „Rosenmauer“ Aranien Oron einfach überrennen würde.
- Tom: Da müßte ich mich jetzt ehrlich gesagt erst einmal genauer über die Kräfteverhältnisse informieren, aber wir werden so eine Entscheidung garantiert nicht nur nach aventurischen Gesichtspunkten fällen, sondern werden vor allem dramaturgisch vorgehen. Wenn wir morgen entscheiden, daß Maraskan oder Oron in seiner jetzigen Form bestehen bleiben soll, dann wird es auch dafür Gründe geben.
- Brin: Dazu wäre noch interessant, ob sich Thalusa den Dunklen Landen anschließen wird.

- Tom: Naja. Anton (*Weste, d. A.*) hat da offenbar ein bißchen was vor, wie dem AB auch schon zu entnehmen war. Aber ich glaube nicht, daß es zu einem offiziellen Bündnis kommen wird. Gerade wenn abzusehen ist, daß die Dunklen Lande in den kommenden Jahren langsam zerfallen, wäre das genau das Falsche.
- Brin: Trotz paktierenden Herrschers?
- Tom: Das ist eine ganz andere Sache. Es mag auch in Al'Anfa, Grangor oder im Bornland paktierende Potentaten geben, von denen wir bloß noch nichts wissen. Das sind eben typische Elemente der Fantasy, daß überall Verräter lauern können – der borbaradsche Versucheraspekt eben. Aber Thalusa könnte noch interessant werden, gerade wenn Oron fallen sollte, weil man dann im Tulamidenland noch eine „Pestbeule“, auch wenn dieser Begriff eigentlich schon belegt ist, in der Hinterhand hätte.
- Brin: Glorania wurde bei uns im Forum als eines der schwerer zu erobernden Gebiete eingestuft, wobei fast einheitlich die Meinung bestand, daß Glorana an sich keine gefestigte Position hat, daß das Land aber aufgrund seiner Lage und Nagrachs Einfluß schwer zu nehmen ist. Könnte es sein, daß z.B. Pardona die Macht über Glorania an sich reißt?
- Tom: Würde ich nicht ausschließen. Uns ist durchaus bewußt, daß wir im Norden zwei finstere Herrscherinnen sitzen haben, von denen die erzählerisch spannendere sicher Pardona ist. Wenn eine fallen sollte, kann man sich also ausrechnen, wer das sein wird. Der nagrach'sche Einfluß würde aber nicht so schnell zurückgehen, wie er gekommen ist, das würde in Stufen geschehen.
- Brin: Das ganze geschieht ja im Moment alles vor dem Hintergrund des Karmakorthäons. Wird die Weltzeitwende zu *wirklich* großen Konflikten genutzt werden? Wenn ja, in welcher Größenordnung werden sie anzusiedeln sein? Zwischen Orkensturm und Borbarad?
- Tom: Zuerst sei erwähnt: wir befinden uns noch mitten im Karmakorthäon, d.h. wir haben noch nicht das 12. Zeitalter erreicht. Und dieser Zustand wird so lange andauern, wie wir Autoren das wollen. Das ist natürlich ein dramaturgischer Kniff, um zu erklären, warum alle möglichen Mächtegruppierungen im Moment versuchen, die Vorherrschaft an sich zu reißen. Aber wie lange das dauern wird, und was in dieser Zeit im Einzelnengeschehen wird, da legen wir uns noch nicht fest. Von der Zeitspanne her können das fünf Jahre, fünfzig Jahre, ebenso gut aber auch fünfhundert Jahre sein.
- Brin: Aventurische oder irdische Jahre?
- Tom: Beides (*lacht*).
- Brin: Obwohl das ja inzwischen das Gleiche ist...
- Tom: Na ja, auch da gibt es schon seit längerem Überlegungen, das wieder ans alte System anzupassen, also in einem irdischen Jahr zwei aventurische abzuhandeln. Einfach um ein bißchen schneller voranzukommen. Die 1:1-Umrechnung hatte ja ursprünglich zum Ziel, die Borbaradkampagne detaillierter darstellen zu können. Aber jetzt ist im Gespräch, es wieder zurückzustellen, damit sich aventurisch gesehen nicht ein Konflikt an den nächsten reiht.
- Brin: Wird sich denn in absehbarer Zeit eine Wende für eine Partei herauskristallisieren?
- Tom: Schwierig zu sagen. Wenn es nach mir geht, kann der Konflikt noch lange andauern. Wobei ja noch nicht mal geklärt ist, ob das Karmakorthäon ein rein aventurischer Konflikt ist, oder ob das nicht sogar ganz Dere betrifft. Wir müssen immer auch ein bißchen nach Myranor spielen, was da abläuft.

Außerdem wäre es langweilig, jetzt einfach die Menschen zu Herrschern des neuen Zeitalters zu erklären. Streng genommen gehören die ebenso zu den goblinoiden Rassen wie Goblins und Orks. Darum wird es wohl so laufen, daß verschiedene Völker in Aventurien um die Vorherrschaft streiten, und das eine recht lange Zeit. Und auch wenn unsere Sympathie sicher den Menschen gilt, verlassen sollte sich auf diesen Sieger niemand.

Brin: Wird auch der Namenlose in diesem Konflikt eine Rolle spielen oder ist der 13. Gott nach der Niederlage von Simyala zu geschwächt, um in nächster Zeit erneut zuzuschlagen?

Tom: Beim Namenlosen verfolgen wir schon seit langem die Strategie, daß er selbst eine scheinbare Niederlage zu einem Erfolg ummünzt. Hadmar hatte dafür ja damals schon einige hübsche Beispiele im Elfenband angeführt. Gerade nach Borbarads Fall, denn auch wenn der Namenlose und Borbarad entgegen häufiger Spielermeinungen definitiv *nicht* zusammengearbeitet haben, darf man nicht vergessen, daß ihm der Schaden, den Borbarad angerichtet hat, sicherlich recht gut in den Kram gepaßt hat. Dazu kommt, daß Pardona heute in der Dämonenzitadelle thront und damit die eigentliche Gewinnerin des Borbaradkrieges ist – und damit der Namenlose selbst. Wir werden vom Namenlosen in den kommenden Jahren garantiert noch mehr hören. Die Simyala-Trilogie sollte vor allem noch mal verdeutlichen, daß die oberste Legatin des Namenlosen auf Dere jetzt beginnt, wieder zu handeln.

Brin: Zum Thema Myranor: Wird die Geschichte der *Prinzessin Lamea* fortgesetzt?

Tom: Ja, die „Reise zum Horizont“ ist nicht beendet. Wir werden in den nächsten beiden Myranor-Quellenbänden die Geschichte zum Abschluß bringen. Der nächste Myranor-Quellenband "Handesprinzen & Wüstenkrieger" wird den nächsten die Odyssee der *Lamea* als Kampagnenvorschlag enthalten – die Fortsetzung der Geschehnisse um die "Reise zum Horizont". Interessant für all jene, die eine Kampagne für Aventurier in Myranor gestalten wollen. Nächstes Jahr werden wir Expedition und mitgereiste Helden wieder zurück nach Aventurien führen.

Brin: Sind eigentliche außenpolitische Kontakte zwischen den beiden Kontinenten geplant?

Tom: Nein, es handelt sich bei Aventurien und Myranor um zwei unterschiedliche Spielwelten, die möglichst getrennt voneinander behandelt werden sollen. Myranor soll Dinge ermöglichen, die in Aventurien nicht möglich sind. Aventurien ist viel kleiner, hier wurden ganz andere Mythen verwurstet. Myranor wurde für Spielgruppen konzipiert, die High-Fantasy mögen, was in Aventurien nur eingeschränkt möglich ist. Ich will nicht ausschließen, das es irgendwann zu weiteren Kontakten zwischen Myranor und Aventurien kommt, aber wir werden darauf achten, das die Welt einheitlich bleibt.

Brin: Viele haben auch Sorge vor einem Krieg zwischen Myranor und Aventurien, weil die Myraner wohl die Oberhand hätten.

Tom: Ich will da gar nichts ausschließen. Aber in nächster Zeit ist ein Krieg ganz bestimmt kein Thema. Zunächst müßte der Efferdwall überwunden werden, und dafür müßten die Myraner Efferd erst mal gnädig stimmen – oder austricksen. Und selbst wenn irgendwann eine Flotte vor Aventurien auftauchen würde – da haben wir so viel Potential in der Hinterhand, um denen den Angriff nicht zu leicht zu machen. Aber: All dies befindet sich derzeit noch nicht einmal im Planungsstadium.

- Brin: Beruhigend. Ein weiteres Thema im Moment ist DSA4. Gerade ist „Schwerter und Helden“ herausgekommen. Was ist deine persönliche Meinung zur neuen Edition? Was sind die Stärken und Schwächen?
- Tom: Ich sehe vor allem Stärken, da DSA4 auf einem Charaktergenerierungssystem aufbaut, das ich für äußerst vorteilhaft halte. Die Generierungspunkte ermöglichen einen sehr einheitlichen Stand der Charaktere. DSA3-Charaktere waren immer so klischeehaft, das hat mir nie wirklich gefallen. Wenn ich einen Thorwaler spielen wollte, habe ich immer *den* Thorwaler bekommen, ich konnte beispielsweise keinen thorwalschen Händler spielen und viele Völker und Kulturgruppen blieben völlig außen vor. Offiziell gab es sie überhaupt nicht als SCs. DSA4 ist detaillierter und ich bin zuversichtlich, daß es die Spieler überzeugen und faszinieren wird. Einfach weil es viel mehr Möglichkeiten bietet.
- Und es ist ja so: das Spielprinzip hat sich nur in Detailfragen verändert. Außerdem vergessen die Spieler, die jetzt an DSA4 herummäkeln, daß DSA3 gehörige Macken hatte. Außerdem gab es den gleichen Entrüstungsturm, als DSA3 eingeführt wurde. Letztendlich hat es sich als Verbesserung herausgestellt und nach ein, zwei Jahren war jeder umgestiegen. Es gibt heute meines Wissens nach keine Spielrunde mehr, die nach DSA2-Regeln spielt. Wenn nächstes Jahr das komplette Regelwerk vorliegt, und man sehen kann, was wir uns dabei gedacht haben, dann werden die meisten sicher schnell mitziehen. Es ist ja auch im Moment noch schwierig, aber im Herbst, wenn die Magiebox erscheint, und man auch Magier, Elfen usw. nach regulären DSA4-Regeln spielen kann, wird das ganze schon anders aussehen. Dann fehlt nur noch die „Götter und Dämonen“-Box, aber da erfahrungsgemäß deutlich weniger Geweihte als Magier gespielt werden, wird der Umbruch meiner Einschätzung nach ganz speziell nach Erscheinen der Magiebox losgehen.
- Brin: Ein Spieler in meiner Gruppe meinte neulich, es würde wahrscheinlich nie wieder zwei gleiche Helden geben...
- Tom: Richtig, das muß man auch einmal klar herausheben. Die Zeit der dumpfen Helden-Schablonen ist vorbei. Der Trend geht zu individuellen Helden. Jeder Spieler kann sich endlich die Figur erschaffen, die ihm persönlich vorschwebt. Das war ohne Krücken vorher nicht möglich.
- Brin: Ich habe in meiner Runde gerade angefangen, einen sachten Übergang einzuleiten und bisher sehr positive Reaktionen von meinen Spielern bekommen. Was für Reaktionen hast Du bisher von Spielern auf DSA4 mitbekommen?
- Tom: Im Prinzip genau die, die Du beschrieben hast. Zunächst Skepsis, aber dann viel Lob. Man trennt sich eben ungern von Dingen, an die man sich gewöhnt hat. Das ist bloß menschlich. Letztendlich ist es ja auch so, daß *ich* recht genau weiß, was für hübsche Neuerungen DSA4 bieten wird. Viele Fans da draußen wissen das natürlich nicht, und es ist ganz klar, daß bei vielen Spielern eine gewisse Unsicherheit herrscht, was sich jetzt alles ändern wird. Aber noch einmal: die Veränderungen werden sich vor allem auf die Charaktererschaffung konzentrieren, am Spielprinzip ändert sich wenig Essentielles. Es wird noch Veränderungen z.B. die LE betreffend geben, das sind aber nur marginale Korrekturen, die dazu dienen sollen, den Spielfluß zu beschleunigen. Denn ein schwerwiegender Nachteil bei DSA3 war schließlich, daß bei hochstufigen Charakteren Kämpfe zu unendlich langen Würfelorgien ausgeartet sind. Das ist ein Problem, daß bei DSA generell kritisiert wurde, und daß wir jetzt einzudämmen versuchen.

- Brin: Kommen wir zu Deinem Roman „Das Greifenopfer“: Kann die Sonnenfinsternis, die ja auch im Boten geschildert wurde, nur als göttliches Zeichen verstanden werden, oder wäre es mit astronomischem Wissen auch dementsprechend erklärbar?
- Tom: Wahrscheinlich beides. Die bisherigen aventurischen Erkenntnisse über Sonnenfinsternisse sind begrenzt: man weiß, daß sie selten sind, daß sie Umbrüche und Katastrophen einleiteten und daß die meisten bisher aufgetretenen Finsternisse in den Dunklen Zeiten lagen. Der Artikel im Boten sollte lediglich unterstreichen, daß der Roman tatsächlich den Beginn von etwas völlig Neuem markiert – mehr will ich dazu im Moment noch nicht verraten. Letztlich muß man aber beachten, daß Tairach in der Tat eine Mondgottheit ist – eine von mehreren zwar, aber eine, die eine nicht zu unterschätzende Macht besitzt. Und wenn es nur darum geht, für fünf Minuten Praios' Blick zu vernebeln... *(lacht)*
- Brin: Tairach ist also ein eigenständiger Gott und keine Verkörperung einer anderen Macht?
- Tom: Ja. Tairach ist ein Gott.
- Brin: Wir hatten nämlich vor kurzem diskutiert, ob dahinter Thargunitoth oder Kor stecken könnte.
- Tom: Gerade Tairach betreffend hat es in den letzten Jahren viele Spekulationen gegeben, aber ich kann versichern – Tairach ist ein eigenständiger Gott. Es handelt sich bei ihm keinesfalls um eine Tarnexistenz Thargunitoths. Es ist aber durchaus so, daß einige Orkschamanen Rituale kennen, in denen Anrufungen von Thargunitoth durchgeführt werden, ohne das ihnen dies bewußt wäre. Denn natürlich versuchen die Erzdämonen nicht nur Anhänger der Zwölfe zu korrumpieren, sondern auch die anderer Religionen.
- Brin: Wird die Myranor-Expedition aus „Erde und Eis“ von Hadmar eigentlich fortgesetzt? Im der Simyala-Trilogie taucht ja der Rote Pfeil auf...
- Tom: Es sieht derzeit so aus, als würde Hadmar selbst sie nicht fortsetzen, die Redaktion wird sie aber aufgreifen. Ein erster Schritt wurde in Simyala gemacht, wo der Rote Pfeil überraschend auftaucht. Das mag sich jeder selbst erklären, schließlich war er im Besitz des Elementaren Schlüssels des Humus. Die Intention, die Schlüssel zu finden, wird weitergeführt, dann aber eher in Spielerhände gelegt werden. Und es war von Hadmar eh geplant, daß die Expedition bei einigen Zitadellen scheitern wird...
- Brin: Es wird also Expeditionen zu Zitadellen als Abenteuer geben?
- Tom: Das liegt zumindest im Rahmen des Möglichen. Persönlich habe ich dazu neulich gerade in einem Gespräch mit Niklas Reinke eine neue Abenteueridee ausgebrütet. Ob ich oder ein anderer diese umsetzen wird, steht noch nicht fest. Ebenso, ob sie überhaupt umgesetzt wird *(lacht)*. Aber die Idee würde immerhin zwei bis drei weitere offene Handlungsfäden abschließen bzw. fortführen. Und sowas mag ich bekanntlich. Auch andere Redakteurskollegen haben schon Ideen, wie man diese Aufgabe in Spielerhände legen könnte.
- Brin: Ebenfalls viel beachtet wurde die Kurzgeschichtensammlung „Aufruhr in Aventurien“. Karli Witzko erwähnte auf dem NordCon auch, daß FanPro im Moment lieber neue Autoren sehe, als alteingesessene Schreiber. Gibt es eine Chance für alle Hobby-Autoren?
- Tom: Zunächst einmal zu dem, was Karli gesagt hat. Die DSA-Chefredaktion bemerkt natürlich, daß wir Alteingesessenen, wie du sagst, zunehmend durch Beruf und Familie vereinnahmt werden. Ich sehe das an mir selbst. Insofern ist es nur konsequent, der nächsten Autorengeneration mal eine Chance zu geben.

Was ich übrigens aktiv unterstützte. Derzeit helfe ich gerade zwei Autorengespannen dabei, ihre Abenteuerideen auf einen bewerbungsfähigen Level zu hieven. Macht ja irgendwo auch Spaß, seine Erfahrungen weiterzugeben. Auch der Abenteuerband „Leicht verdientes Gold“ entstand übrigens aus einem Wettbewerb. Also wer eine gute Idee hat und willens ist sie niederzuschreiben und anzubieten – FanPro freut sich über gute Vorschläge und gute Autoren.

Brin: Apropos neu. Dein neuestes Roman-Projekt ist die „Gezeitenwelt“. Kannst Du das mal kurz vorstellen?

Tom: Gerne. Die Gezeitenwelt hat nichts mit DSA zu tun, sondern ist ein Fantasy-Hardcover-Romanprojekt von Bernhard Hennen, Karl-Heinz Witzko, Hadmar von Wieser und mir. Wir vier werden unseres Wissens nach in den nächsten vier oder fünf Jahren den größten Fantasy-Hardcoverzyklus erstellen, der je publiziert wurde. Es sollen 12 Bände werden, die bei PIPER erscheinen werden.

Die Geschichte selbst ist auf der sogenannten *Gezeitenwelt* angesiedelt, eine Welt, die von einem Kometen getroffen wird, mit dem es noch eine Besonderheit auf sich hat. Erstmal kommt es zu Katastrophen, die das Gesicht der Welt etwas verändern, dann wird eine Form von Magie auf dieser Welt Einzug erhalten, was zu weiteren Konflikten führt. Alles in allem werden wir Ereignisse schildern, die einen Zeitraum von etwa 40 Jahren umfassen. Am 2. Oktober dieses Jahres (also 2002) wird mit „Der Wahrträumer“ der erste Roman erscheinen, den Bernhard im Moment noch schreibt. Danach kommt alle halbe Jahr ein weiterer Roman auf den Markt. Im Frühjahr 2003 wird diesen Hadmar beisteuern, im Herbst 2003 bin ich dann mit dem dritten Teil dran und im Frühjahr 2004 wird Karli die Gezeitenwelt heimsuchen (*lacht*). Und so geht es fort. Ich denke, wir vier bilden ein interessantes Team. Jeder von uns hat jeweils andere Qualitäten, die das Projekt sicher sehr bereichern werden. Das ganze wird begleitet werden von Webseiten, Con-Auftritten und einer exklusiven Kolumne in der *Nautilus*, dem Magazin für Abenteuer & Phantastik.

Brin: Bei der Du gut zwei Jahre Chefredakteur warst.

Tom: Richtig. Aber die zunehmende Schreiberei machte es mir unmöglich, dieses Amt weiter auszuüben. Irgendwo hat auch mein Tag nur 24 Stunden. Ich werde aber der *Nautilus* weiterhin treu bleiben – jetzt eben wieder zusammen mit den anderen Schreibsklaven auf der Ruderbank (*lacht*).

Brin: Und wann geht bei der *Nautilus* die Gezeitenwelt-Berichterstattung los?

Tom: Ab Herbst dieses Jahres, wenn Bernhard mit seinem Roman den Startschuß gibt. Und ich verspreche, uns und euch steht ein wirklich großes, ambitioniertes und wirklich phantastisches Projekt bevor. Übrigens: Für alle DSA-Fans wird sicher interessant sein, daß jeder Roman mit zahlreichen Illustrationen von Caryad versehen sein wird.

Brin: Erzähl doch mal für diejenigen, die eure Präsentation auf dem NordCon verpaßt haben, wie es zu dem Projekt kam.

Tom: Letztlich ist das Projekt von Bernhard initiiert worden, da er Lust hatte, mal wieder Fantasy zu schreiben – nachdem er unter anderem eine Menge historischer und anderer phantastischer Romane geschrieben hat. Und irgendwo war sicherlich auch der Wunsch ausschlaggebend, eine eigene Fantasywelt zu kreieren. Anschließend ist er dann an uns drei herangetreten. Klar, daß wir ebenfalls Lust hatten, uns diesem Projekt anzuschließen.

Ganz nebenbei war das natürlich auch eine berufliche Entscheidung, weil man etwa mit DSA allein als Autor nicht genügend Geld zum Überleben verdienen kann. Wir alle üben die Schriftstellerei ja mehr oder weniger hauptberuflich aus. Letztlich überwog aber der Reiz, etwas ganz Besonderes auf die Beine zu stellen. Wir sind jetzt seit etwa anderthalb Jahren damit beschäftigt, die Gezeitenwelt zu planen, die Rätsel, die wir einbauen werden, zu entwerfen, und unser Potential, das wir im phantastischen Sektor bisher vorrangig im Rollenspielbereich unter Beweis gestellt haben, nun in dieses Projekt einfließen zu lassen. Wir haben da wirklich Großes vor!

Brin: Vier namhafte DSA-Autoren, dazu Caryad als Illustratorin – soll das Projekt vor allem DSA-Spieler ansprechen?

Tom: Jein. Natürlich hoffen wir, daß unsere Fans uns die Treue halten und Lust haben, auch mal in die Gezeitenwelt hineinzuschnuppern. Wir verstehen das Romanprojekt aber nicht als Konkurrenz zu DSA. Vor allem handelt es sich dabei ja um kein Rollenspiel, sondern um eine Romanreihe.

Brin: Wieder zurück zu DSA: Es gibt hier immer wieder Charaktere, deren Vita abrupt endet, obwohl man das Gefühl hat, daß da noch etwas kommen müßte, wie Hal oder Answin. Es gibt da aber noch Pläne, oder?

Tom: Natürlich gibt es da Pläne (*lacht*). Aber laß mich erstmal eines klarstellen: Keine Figur wird bei uns vergessen! Wir freuen uns diebisch über jeden Handlungsstrang, den wir irgendwann wieder aufgreifen und mit dem wir die Spieler überraschen können. Insofern sind weder Hal, noch Answin, noch irgendeine andere Figur vergessen, die irgendwann mal eine wichtige Rolle gespielt hat und danach in der scheinbaren Versenkung verschwunden ist. Und sei es, weil irgendwann einer von uns sie aus privaten Gründen wieder aufgreift. Ich habe das damals mit Archon Megalon gemacht; und auch die Orks waren durch die Ereignisse um Borbarad fast in Vergessenheit geraten. Was sich ja nun, wie man im *Greifenopfer* nachlesen kann, durchaus geändert hat. Wir sind eben zu allem bereit und vor allem: zu jeder Schandtat fähig (*lacht*).

Brin: Die Trolle waren ja bis zur Endphase um Borbarad auch so ein Fall. Werdet ihr dieses Volk eigentlich noch mal näher beschreiben oder soll das ein Mysterium bleiben?

Tom: Wir hatten sogar mal überlegt, aus Trollen in DSA4 SCs zu machen. Wir haben uns dann aber dagegen entschieden, weil es bei der Charaktererschaffung zu große Probleme gegeben hätte, z.B. die Stärke der Trolle zu kompensieren. Wir überlegen zwar, ob wir irgendwann mal Quellenbände zu Rassen herausbringen, auch die Echsen wären da Kandidaten, aber das ist im Moment noch Zukunftsmusik. Ich persönlich betrachte die Trolle, denen ich mich seit dem „Rausch der Ewigkeit“ naturgemäß sehr nahe fühle, als eine Art „Masterkultur“, die ab und zu für Überraschungen sorgen wird. Es wird demnächst auch weitere Informationen über sie geben. Konkret über den ins Gildenland ausgewanderten Trollstamm, über den es im kommenden Myranor-Quellenband einiges zu lesen geben wird.

Brin: Eine faszinierende und zugleich schockierende Szene wurde neulich bei uns im Forum beschrieben, in der eine Heldengruppe tagelang durch ein Ödland gezogen war, bis der Schelm in dieser Gruppe an einem Hitzschlag starb. Daraufhin bemerkte die Gruppe plötzlich, daß sie ja seit Tagen nichts gegessen hatte und machte sich über den Schelm her.

Tom: Du redest von Kannibalismus?

Brin: Genau. Die meisten bei uns waren der Meinung, man könne es mit Realismus übertreiben, und man müsse doch schon vorher gemerkt haben, daß man Hunger habe...

Tom: Ja, das merkt man in der Tat – zumindest ich mit meinem Metabolismus. Es ist mir grundsätzlich egal, was Gruppen intern an ihren Spielabenden machen, aber alles, was so extrem gegen den guten Geschmack verstößt, kommentiere zumindest ich persönlich nicht.

Brin: Die nächste Frage bitte nicht zu ernst nehmen: Wolltet ihr mit DSA besonders Mitglieder der Freiwilligen Feuerwehr ansprechen?

Tom: (*lacht*) Nein! Wie kommst Du darauf?

Brin: Weil neulich ein Communitymitglied darauf verwies, daß viele Mitglieder des Orkenspalter bei der Freiwilligen Feuerwehr wären.

Tom: Ich weiß nicht, vielleicht haben die besonders viel Freizeit, um Rollenspiele zu spielen? Was ja an sich sehr beruhigend wäre... Nein, ernsthaft, wir haben noch nie Berufsgruppen abgefragt, aber wir wissen, daß unsere Hauptklientel bei Schülern und Studenten liegt, einfach weil die am meisten Zeit zum Spielen haben. Aber es gibt auch viele alte Säcke – so wie mich – die 1984 mit DSA begonnen haben und immer noch begeisterte Spieler sind. Genauso wie es Fans gibt, die zwar selten spielen, sich aber alle Publikationen kaufen, einfach weil DSA einen Soap-Opera-Effekt hat. Aber die Freiwillige Feuerwehr – nein, zumindest nicht bewußt. Aber Brandbekämpfung ist in Aventurien an der einen oder anderen Stelle natürlich durchaus wünschenswert. Insofern: Haut rein Jungs – uns Brandstifter werdet ihr nie bekommen (*lacht*)!

Brin: Ein Problem, das nicht nur DSA, sondern alle Rollenspiele betrifft, ist das Powergaming. Was ist Deine Meinung dazu?

Tom: Ich schätze Powergaming nicht, nicht zuletzt deswegen, weil es Abenteuer, die ich schreibe, die für „normale“ Gruppen ausgerichtet sind, zum Einsturz bringen kann. Für mich ist Rollenspiel mit anderen Interessen verbunden als Powergaming. Leute, die ein Regelsystem dazu verwenden, für ihre Figuren das beste rauszuschlagen, entlocken mir nur ein müdes Grinsen. Das sind Leute, die es – aus verschiedenen Gründen – offensichtlich nötig haben. Wer Rollenspiel mit Spaß über längere Zeit betreiben will, wird irgendwann feststellen, daß schwächere Figuren, die auch ernsthafte Schwachpunkte haben, sehr viel reizvoller zu spielen sind. Eine Spielfigur, die nicht zuviel kann, zwingt den Spieler, seinen Grips zu benutzen, und das mag ich. Um in DSA3-Termini zu sprechen: mir waren immer Helden der Stufen 5 - 7 am liebsten. Die konnten einiges, aber eben nicht alles. Rollenspiel wird sonst schnell zur reinen Egoveranstaltung.

Brin: Apropos Rollenspiel. Du bist neben Rollenspielpublikationen und Romanen ja auch mit Drehbüchern und, wie zu hören ist, mit Computerspielen und Theaterstücken beschäftigt. Kommt man bei so einem Arbeitsaufwand selbst noch zum Spielen?

Tom: Tatsächlich verdiene ich derzeit meinen Hauptlebenserwerb mit dem Schreiben von Drehbüchern. Derzeit aktuell ein Liebesdrama für die ARD (*lacht*). Dieses Jahr kommt noch der 500seitige Gezeitenwelt-Roman hinzu, außerdem bin ich gerade dabei, mit einem Freund ein Script für ein neues Computerspiel zu erstellen.

Brin: Etwa zu DSA?

Tom: Sagen wir mal so: *Dieses* Skript nicht... Und mehr darf ich dazu auch leider nicht sagen. Nebenbei: Woher weißt du das mit dem Theaterstück?

Brin: Der Orkenspalter weiß eben einfach alles...

- Tom: (*lacht*) OK, gut recherchiert. Tatsächlich werden mein Drehbuchpartner Volker Ullmann und ich nächstes Jahr ein Theaterstück schreiben, das 2004 – so ist es momentan geplant - zunächst in Stuttgart aufgeführt werden soll. Und da wird es dann auch wieder recht abenteuerlich zugehen. Volker ist ja nicht ohne Grund Fechtmeister... Aber zurück zum Thema. Ja, ich komme sehr wohl noch zum Spielen. Das ist ein viel zu faszinierendes Hobby, als daß ich das jemals aufgeben würde – selbst wenn ich die 70 überschreite. Wir spielen einmal wöchentlich, und das mit wechselnden Spielleitern.
- Brin: DSA?
- Tom: Nicht ausschließlich, aber auch. Natürlich versuche ich die meisten meiner Abenteuer testzuspielen, aber vor drei Monaten haben wir gerade erst eine 14monatige Castle-Falkenstein-Kampagne zuende gebracht. Ich liebe dieses Spielsystem. Wir versuchen aber alles mögliche auszuprobieren. Rollenspiel ermöglicht es ja gerade, immer wieder in neue faszinierende Welten einzutauchen. Im Jahr davor hatten wir meiner Erinnerung nach Vampire, DSA und Deadlands gespielt. Gerade vor einer Woche nun haben wir eine Alienrunde mit viel Ballerei hinter uns gebracht – muß schließlich auch mal sein - und derzeit leite ich gerade Marvel Superhelden. In Deutschland natürlich. Als Supergegner präsentiere ich selbstverständlich niemand anderen als Dr. Mabuse himself. Gott, auf diese Gelegenheit habe ich nun schon acht Jahre gewartet (*lacht*). Danach ist 7<sup>h</sup> Sea dran. Da will ich dann endlich mal einen waschechten Kanonier spielen. Anschließend bin ich dann wieder als SL dran und dann steht endlich wieder Cthulhu auf dem Programm. Mein ganz persönlicher Favorit!
- Darüber hinaus nutze ich spezielle Einladungscons immer wieder dazu, mit Freunden fernab meiner heimischen Runde zu spielen. Hin und wieder übrigens auch gern mal ein gutes Brettspiel. Unsere neueste Entdeckung ist da *Piratenbucht* von Amigo. Einfach nur schön.
- Brin: Wie sieht es mit Live-Rollenspielen aus?
- Tom: Auch da bin ich recht aktiv. Derzeit aber berufsbedingt nur noch zwei- bis dreimal im Jahr, sowohl als Spieler als auch als Organisator. Glücklicherweise haben wir hier in Hamburg eine recht aktive Live-Rollenspielszene – und damit einher gehend sehr viele Liverfreunde im ganzen deutschsprachigen Raum. Seit mich Hadmar Wieser 1991 mit Lives angefixt hat, kann ich mich eben auch diesem Hobby nur schwer entziehen.
- Brin: Hadmar liefert das Stichwort, um den Bogen wieder zu DSA zu bekommen: Eine Person, die von vielen als Prototyp des Powergamers angesehen wird, ist Raidri Conchobair. Habt ihr redaktionsintern auch solche Kontroversen über einzelne Figuren?
- Tom: Ja, selbstverständlich. Aber man sollte da den Ball flach halten. Gerade Raidri wurde von Hadmar lange Zeit gezielt auf die Borbaradkampagne hin ausgebaut, um die schöne Idee der Rondrafinte einbringen zu können. Außerdem braucht man in jeder Welt Vorbilder, gerade was die Rolle des größten Schwertkämpfers Aventuriens anbelangt. Natürlich bringt jeder Autor eine andere Art der Darstellung bestimmter Figuren ein.
- Ich habe die Diskussion um Raidri verfolgt und sie zum Teil nachvollziehen können, zum Teil aber auch an den Haaren herbeigezogen gefunden. Denn letztlich kann man es nie allen recht machen. Raidri war nun mal ein sehr spezieller Charakter, da bleibt vieles Geschmackssache. Außerdem *sollte* Raidri ja ganz bewußt polarisieren.

Und ich persönlich finde eine solche Figur, die polarisiert, allemal interessanter als einen aalglaten Charakter.

Brin: Gutes Schlußwort. Danke für das Interview.