

Nackter Stahl

Im Feuer

Das Interview

NACKTER STAHL

Bereits im Jahre 1999 wurde das Label Nackter Stahl® von mir und meinem Partner Alexander Junk als passionierten Rollenspielern mit langjähriger Erfahrung, gegründet. Ende 2002 erschien dann als erstes das Dark Fantasy Rollenspiel Grundregelwerk „Arcane Codex“. Seitdem arbeitet der Verlag mit vielen namhaften und talentierten Künstlern aus der Szene zusammen. Um der erhöhten Nachfrage begegnen zu können, wurden in den Jahren 2003 und 2004 erstmalig Autoren als freie Mitarbeiter aufgenommen, deren Anzahl seitdem weiter gewachsen ist. Neben Arcane Codex und den zugehörigen Quellenbüchern sowie dazugehörigen Zusatzmaterialien, wie T-shirts und Postern, verkauft der Verlag auch das ebenfalls selbst entwickelte Miniaturenspiel „Arcane Codex Arena“. In Zukunft sollen auch Romane und das Cyberpunkspiel „Frostzone“ die Produktpalette bereichern.

Eine übergreifende Koordination und Leitung aller Projekte durch den Verlag gewährleisten, dass Konzeption der Texte und Art Direction aus einem Guss stammen, um das größtmögliche Spielvergnügen sicherzustellen. Dabei werden wir neben den Autoren von vielen Fans und Supportern unterstützt, deren Ideen und Vorschläge unsere eigenen bereichern. Nicht zuletzt ist es diese Kundennähe, die eine Berücksichtigung der tatsächlichen Wünsche der Spieler möglich macht.

Das Verlagsmotto lautet: Wir verkaufen nur, was wir als Kunden auch selber spielen.

PRODUKTE

Neben dem **Grundregelwerk** von Arcane Codex, welches nun in der 2. Edition existiert, gibt es die zugehörigen Länderquellenbücher „Saphiria“ und „Goremound“. Saphiria entführt die Spieler in eine Märchenwelt wie aus 1001 Nacht, mit einem düsteren Flair, während Goremound die Intrigen und Gefahren in der Stadt der Nekromanten beschreibt. Eine ganze Reihe weiterer Quellenbücher befindet sich momentan in Arbeit. Der Kampagnenband „**Das Lied der Gier**“ bietet Arcane Codex Spielern ein umfassendes, episches Abenteuer in den Grenzlanden.

Aufgrund der großen Nachfrage haben wir den Arcane Codex **Spielleiterschirm** aus dem Kompendium an die 2. Edition angepasst und erneut anfertigen lassen.

Neben Arcane Codex bereichern noch das Miniaturenspiel Arcane Codex Arena mit mehreren Miniaturen und dem Spielplan **Circus Sanguinis**, sowie **T-shirts** und diverse **Poster** die Produktpalette des Nackter Stahl Verlags.

WAS WIRD IN ABSEHBARER ZEIT BEI EUCH ERSCHEINEN?

Arcane Codex Quellenbücher, und zwar richtige Leckerbissen, stehen in den Startlöchern. Ein Team von mehreren Autoren arbeitet mittlerweile am lang ersehnten Dunkelelfenbuch Xirr Nagesh, damit dieses Monumentalwerk endlich seinen Weg in die Hände der schon sehr ungedulden Fans findet. Außerdem sind Arborea, Saruan, Rhunir und Megalys bereit, um Anfang nächsten Jahres das Licht der Welt zu erblicken.

In Arbeit sind außerdem Quellenbücher zu Uliath, Vanarheim, Drakia, Mordain, Veruna und Trulk, sowie das Ausrüstungs- und Artefaktkompendium „Seelenschmiede“.

Mit dem ersten Arcane Codex Roman „Die Rache des Feuergottes“ erwartet die Spieler in Kürze die spannende und epische Saga über Erillios und den Konflikt zwischen Vargothia und Khoras; das dürfte die Wartezeit auf die zahlreichen Quellenbücher ein wenig versüßen.

WAS IST DAS BESONDERE AN ARCANER CODEX?

Arcane Codex ist ein **preisgekröntes Dark-Fantasy** Rollenspiel, dessen besonderer Reiz in der düsteren Schönheit der verwelkten Imperien unserer stimmigen und **liebevoll designten** Spielwelt liegt. In der mythischen, prä-apokalyptischen Welt von Kreijor, in welcher Geheimgesellschaften und Sekten gedeihen, herrschen Angst und Aberglaube. Die Charaktere können als Protagonisten die epische Storyline mitbestimmen und das Schicksal Kreijors formen. Die **Emotionen**, Sehnsüchte und Sorgen der Protagonisten bilden als **thematische Schwerpunkte** die Grundlage der **cinematographischen** und spannenden Erzählweise von Arcane Codex. Uns liegt die Motivation der Charaktere am Herzen, denn ein Konflikt ist umso spannender, je mehr für den Charakter auch persönlich auf dem Spiel steht.

Natürlich können diejenigen, die einfach nur ein Kampfsystem zum Monsterjagen suchen, die menschliche Komponente ausblenden. Aber diese bei Arcane Codex wegzulassen ist um einiges einfacher, als sie bei anderen Systemen dazu zu erfinden.

Der Fokus der Regeln liegt neben den einfachen, leicht erweiterbaren Grundregeln auf der Vielseitigkeit der **Charakterentwicklung**, um den **erzählerischen** und **actionreichen** Spielstil des Spiels zu unterstützen. Dadurch sind die Protagonisten gezwungen sich sozial mit ihrer Umwelt auseinander zu setzen, Verbündete zu gewinnen und sich Feinde zu machen.

Die **Charaktere** sind **nicht schwarz-weiß**, sondern vielschichtig und komplex. Von inneren Konflikten zerrissen müssen sie dramatische Entscheidungen treffen und kämpfen dabei um ihr Gewissen, ihre Moral und Integrität. Bekannte Charakterkonzepte werden überraschend umgesetzt und weitergedacht. Es ist leicht sich in Arcane Codex zurecht zu finden, doch schwer sich davon loszureißen.

Besonderer Wert wird auf die **Konsistenz von Regeln und Spielhintergrund** gelegt, die miteinander verwoben sind. So bauen die Persönlichkeiten der Charaktere auch auf einem regeltechnischen Fundament. Dies wird durch eine **freie, punktebasierte Charakterentwicklung** mit einer großen Auswahl an individuellen Vorzügen und Schwächen ermöglicht, durch die schnell und einfach Lieblingscharaktere mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten erschaffen werden können. Der Spieler kann unter den 10 sterblichen Rassen Kreijors wählen und mit seinem Charakter sogar als untoter Wiedergänger, bluthungriger Vampir oder als mit der Kraft und dem Fluch der Hölle gezeichneter Halbdämon zur Ewigen Legende werden. Die zahlreichen innovativen **Kampfschulen** unterstützen mit tollkühnen Techniken die cinematographische Darstellung, indem sie den Charakteren heroische, kinoreife und stilvolle Manöver ermöglichen. Von der ränkeschmiedenden Grauen Eminenz bis zum finsternen Schattenhandassassinen, vom dreckigen Gossenkämpfer bis zum schwer gepanzerten Stahlfaustritter, vom eleganten Florentine-Fechtmeister bis zum brachialen Berserker: Jeder Spieler kann die Berufung seines Charakters wählen und kombinieren, wie es ihm gefällt. Magisch begabte Charaktere können als Hexer, Nekromanten, Illusionisten oder Elementaristen zwischen **7 arkanen** und als Priester, Schamanen oder Druiden zwischen **3 klerikalen Magieschulen** mit verschiedenen Ausrichtungen wählen. Das flexible Magiesystem erlaubt den kreativen Einsatz Rohrer Magie und die Wahl zwischen über 500 modifizierbaren Zaubern.

Die schnellen und eleganten **Regeln** mit zwei zehnteiligen Würfeln laufen für alle Handlungen nach demselben einfachen Prinzip ab, gleich ob Kampf-, Magie- oder Fertigungsprobe. Sie sind erweiterbar und ermöglichen so zum Beispiel gezielte Treffer, waghalsige Manöver und Rüstungskombinationen.

Aufgrund der Möglichkeit **Erfolge anzusagen** und hierdurch das Risiko aber auch die Gewinnmöglichkeit zu erhöhen, steigt die Spannung im Spiel noch weiter an. Hinter den Kulissen bewahrt eine **ausgeklügelte Spielbalance** das Gleichgewicht selbst bei mächtigen Charakteren, denn jeder hat einen wunden Punkt.

Bereits im Grundregelwerk wurde Wert auf die **Vollständigkeit** aller wichtigen Informationen gelegt: Von Artefakten und magischen Gegenständen über Ausrüstung, Gifte, Fallen, Tränke und Kreaturen bleiben keine Wünsche offen. Allein mit diesem einen Buch können unzählige abwechslungsreiche Abenteuer in vielen verschiedenen **facettenreichen Kulturen** erlebt werden, die ausführlich beschrieben werden, und es lässt dabei dennoch genug Freiraum für eigene Ideen. Jede Nation hat ihre eigene, besondere Atmosphäre.

In **Drakia** fristen die Menschen im Schatten grausamer vampirischer Herrscher ihr Dasein, während wolfsartige Bestien um ihre Häuser schleichen. Allein die Gebete um das Kommen des Erlösers und ein tiefer Schluck Wodka bieten ihnen Schutz und Zuflucht.

Das einst strahlende **Veruna** wird von seiner eigenen Dekadenz zerfressen. Während sich die Elite an blutigen Schauspielen im Kolosseum ergötzt, erheben sich Sklaven und Vasallen, um dem zerbrechenden Imperium den Todesstoß zu geben.

Die exotische Insel **Megalys** ist die Heimat der Techgilde, deren Bewohner mit ihren dampfbetriebenen Titanen in einem inneren Krieg zwischen Fleisch und Maschine gefangen sind.

Dies sind nur einige Beispiele für die faszinierenden Länder Kreijors.

Arcane Codex hat in der Tat weit mehr zu bieten, als seine **fantastischen Illustrationen**. Der **Name** des Spiels verrät bereits einen Hinweis auf das **Leitmotiv** von Arcane Codex, das nicht nur in der Prophezeiung um den Kataklysmus als weltumspannender Metaplot den roten Faden bildet, sondern sich auch im Schicksalskampf jeder Kultur und vielen Legenden wieder findet. Indem Andemos der Ketzer den Arkanen Kodex schrieb und sich mit seinen dämonischen Heeren gegen die Herrschaft der Götter erhob, wurde der **innere Konflikt** der Völker Kreijors offenbar. Werden die Sterblichen im nahenden letzten Kataklysmus der Sehnsucht nach einer alles ordnenden, höheren Weisheit erliegen oder haben sie den Mut ihr eigenes Schicksal zu bestimmen?

WAS HAT SICH AN DER NEUEN EDITION GEÄNDERT? WERDEN MEINE ALTEN BÜCHER JETZT WERTLOS ODER BLEIBT DAS REGELSYSTEM KOMPATIBEL?

Das neue Grundregelwerk besticht durch zahlreiche inhaltliche Verbesserungen und Erweiterungen. Wir sind hierbei auf die Wünsche der Fans eingegangen und haben auch überarbeitetes Material aus dem Kompendium integriert. So wurden zum Beispielspiel die Regeln für flexible Magie aus diesem übernommen und insofern angepasst, dass alle Zauber schnell und einfach abgeändert werden können, ohne in komplizierten Tabellen nachzuschlagen.

Des Weiteren wurden die Initiativeregeln vereinfacht, zahlreiche Zauber überarbeitet und einige Kampfschulen (wie z.B. Nachtgeist, Saboteur und Jäger) verstärkt. Neben den zahlreichen kleinen Verbesserungen und Vervollständigungen, wie der Erweiterung der Namenslisten bei den Ländern und der Herstellung von Gegenständen unterschiedlicher Qualität, bildet die Vereinheitlichung der Punktkosten bei der Charaktererschaffung und -entwicklung die vermutlich größte Änderung.

Dennoch haben wir stets auf die Kompatibilität geachtet. Die Konvertierungsregeln, um seine Charaktere auf den neuesten Stand zu bringen, können kostenlos in unserem Forum gefunden werden. Die übrigen Bücher und die nach der 1. Edition erschaffenen Charaktere können also mit wenigen Änderungen weiter genutzt werden. Und selbst wenn ein Spieler seinen nach der 1. Edition erschaffenen Charakter auf einer Convention spielen möchte, ohne ihn mit den Konvertierungsregeln angepasst zu haben, sind die diesbezüglichen Änderungen nicht so gravierend, dass dies ein ernsthaftes Problem darstellt.

Aber natürlich beinhaltet die 2. Edition neben den überarbeiteten Inhalten der 1. Edition und einigen Informationen aus dem Kompendium auch ganz neues Material. So gibt es nun z.B. auch Vampire als Spielercharaktere, der khemitische Gott Nebemchebet und seine Priester wurden, genau wie zusätzliche Zauber, erstmals veröffentlicht, und es ist den Tiermeistern nun möglich neben Tier- auch Bestiengefährten zu erlangen.

Nicht zuletzt war auch die graphische Überarbeitung hin zu einem düsteren und übersichtlichen Vollfarblayout mit einem enormen Aufwand verbunden.

Die Arcane Codex Second bietet also zahlreiche Verbesserungen. Dabei bleibt das vorhandene Material fast vollständig kompatibel.

WAS IST FROSTZONE UND WANN KÖNNEN WIR DAMIT RECHNEN?

Frostzone ist ein eiszeitliches, actiongeladenes Cyberpunkspiel in einer düsteren Zukunft. Der kalte Krieg zwischen den Agenten der nach mehreren Weltkriegen übrig gebliebenen Konzernen steht genauso im Vordergrund, wie der Kampf ums nackte Überleben in den gefrorenen Ruinen heutiger Städte. Jeder der Konzerne hat dabei im Ringen um die letzten Energieressourcen seine eigenen technologischen Spezialitäten, Ideologien und Taktiken, sowie eigene Metaplots und Schlüsselfiguren. Auch die Gangs, die Herrscher der Straße, zwielichtige religiöse Neokulte und die Nomadenstämme der Frostzone, dem eiszeitlichen Outback, kommen nicht zu kurz.

Neben Menschen können Cyborgs, blutsüchtige Nekroide, bestienhafte Mutanten, an das Leben im Wasser angepasste Subaquaten, psionisch Begabte, ebenso wie Primals, die Eiszeitmenschen von Frostzone, gespielt werden.

Black Operatives, vom smarten Diplomaten über den techbesessenen Tuner bis zum Pitbull-Straßenschläger, jeder mit seinen eigenen Spezialfähigkeiten, sind die Helden der Zukunft. Eine große, detailliert an die Spielwelt angepasste Vorzugs- und Schwächenauswahl, Pspfade, Cyberware und ihre Cyberkniffe sowie Kampfsportarten mit insgesamt über 130 stylischen Spezialmanövern vertiefen die Charakterentwicklung.

Mit dem speziell auf schnelles, realistisches Spiel vor einem cineastisch-futuristischen Hintergrund abgestimmten 2w10 System zeichnet sich mit Frostzone ein neues Leuchtfeuer am Horizont in der Evolution der Rollenspiele ab. Wir versuchen alles, damit es in einem Jahr zur nächsten Spielmesse erscheint, wollen nun aber nicht schon im Vorfeld alles verraten...

WIE SCHÄTZT IHR MOMENTAN DIE ROLLENSPIELSZENE IN DEUTSCHLAND EIN? IST DER MARKT GEWACHSEN, STAGNIERT ER ODER HAT DAS HOBBY IN DEUTSCHLAND KEINE ZUKUNFT?

Der Bezug zu Rollenspielen in Deutschland hat sich im letzten Jahrzehnt dramatisch verändert. Es sind nicht mehr Fantasyromane, die das Image des Genres prägen, sondern aufwändig produzierte und bildgewaltige Computerspiele und Filme. Es wird mehr Dynamik gefordert, größere Bilder, mehr Interaktion. Die etablierten Spielsysteme haben diese Entwicklung bislang ignoriert und Veränderungen sind zu zaghaft betrieben worden. Hier gab es also eine Chance für neue, dynamischere Systeme, einen neuen Qualitätsstandard zu setzen. Damit ist der Markt in starke Bewegung geraten – die Platzhirsche müssen um ihre Positionen kämpfen.

Die Ansprüche der Spieler haben sich verändert: Sie erwarten schnelle, realistische und cineastische Regeln, die erweiterbar sind und sie nicht belasten. Dramatische Storylines, durchdachte Metaplots und vielschichtige Hintergründe sind genauso gefragt wie Charakterentwicklung und spielerische Feinheiten. Ein reines Erzählspiel mit wenig regeltechnischen Entwicklungsmöglichkeiten wird die Spieler ebenso schnell langweilen, wie ein Regelgerüst ohne stimmigen Hintergrund. Gleichzeitig sind die Erwartungen an eine atmosphärische Präsentation durch grafisch aufwändige Videospiele und Filme stark angestiegen. Ein Pen-and-Paper-Rollenspiel, das sich gegen diese Freizeitkonkurrenz überhaupt noch behaupten will, muss seine Stärken visualisieren und mindestens genauso professionell und bildgewaltig aufgemacht sein.

Die Spieler wollen alles und sind bei der Vielzahl verfügbarer Produkte immer weniger bereit Kompromisse einzugehen.

Auch wenn die Erwartungen durch den Einfluss der Videospiele und Filme gestiegen sind: Spielen, Geschichten erzählen und geselliges Beisammensein hat die Menschen seit Jahrtausenden begeistert, und wir denken nicht, dass sich dies in naher Zukunft ändern wird.