

Interviewer: „Endlich ist es so weit! Unser lang-erwartetes „behind the scenes“ Special bei den wa(h)ren Helden. Und am besten fangen wir gleich an. Meine erste Frage geht an Freeze: Du verkörperst in der Runde den löwenmutigen und bärenstarken Rondrageweihten Wulfgrimm, was macht diese Rolle für dich aus?

Freeze: „Uh, das ist eine komplizierte Frage. Ich denke Wulfgrimm ist jemand, der relativ stabil ist. Er steht zu seinen Prinzipien, und seine Freunde können sich immer auf ihn verlassen.“

Interviewer: „Ja, das hat er ja viele Male bewiesen. Es kommt in vielen Kreisen vor, dass Rondrageweihte gerne als „Kampfmaschinen“ abgestempelt werden. Meinst du, das trifft auf Wulfgrimm zu?

Freeze: „Ganz und gar nicht. Wulfgrimm ist ein komplexer Charakter, der sehr viel mehr zu bieten hat, als bloßes Draufhauen...“

Kasim al Fessir (ruft rein): „HAMMERSCHLAG!!!!“

Freeze (lacht): „Natürlich spielen wir eine epische Kampagne und da gibt es eben auch epische Monster, die es zu erschlagen gilt. Aber Wulfgrimm macht eben auch emotionale Entwicklungen durch, die seine Einstellung zu gewissen Dingen verändern. Erst die Weihe zum Geweihten der Ronda und jetzt der Versuch die Ereignisse um ihn herum mit seinem Glauben und seinen Prinzipien in Einklang zu bringen. Die Reise prägt ihn, und macht ihn definitiv offener für andere Sichtweisen.“

Interviewer: „Vielen Dank Freeze. Wo wir von der Reise sprechen. Irion, du bist ja der Meister, also quasi Regisseur, Kameramann, Drehbuchschreiber und Produzent in einem. Was für eine Geschichte versuchst du zu erzählen?“

Irion: „Eine die man gerne erleben möchte natürlich. Die Phileasson Kampagne ist nicht nur eine der großartigsten Abenteuerreihen, der DAS Geschichte, sondern auch der Beginn des aventurischen Metaplots: Die Helden erleben quasi die Geschichte mit und beeinflussen ihren Verlauf. Alles was die Helden tun, kann Auswirkungen auf die Umwelt haben. Es ist alles in allem eine sehr lebendige Spielwelt mit unzähligen NSCs, die alle ihr eigenes Ding machen, auch „off-screen“. Mir ist es wichtig, dass den Spielern das bewusst ist.“

Interviewer: „Das hört sich nach jeder Menge Arbeit an.“

Irion: „Das ist natürlich wahr. Aber wenn Spieler dann auf einen altbekannten NSC treffen, der ihnen erzählt was er in der Zwischenzeit gemacht hat, ist der Wiedererkennungswert einfach zu gut. Auch bekomme ich ein wenig Unterstützung von meinen Spielern, das macht die Sache leichter.“

Interviewer: „Ismene, dein Charakter Cassandra ist ja im Moment schwanger, wie wirkt sich das für dich aus?“

Ismene: „Naja, auf der Wettfahrt ist so ein Zustand ja eher Hinderlich, aber wir sind gerade quasi im Pausemodus in Broksdal, daher passt das ganz gut. Ich denke, dass eine Schwangerschaft recht gut Cassandras Entwicklung beschreibt: sie übernimmt mehr Verantwortung, für sich selbst und jetzt auch andere.“

Interviewer: „Und ist Wulfgrimm der Vater?“

Freeze (ruft): „Bei Ronda!“

Ismene: „Naja, das kann man nicht so genau wissen“ (lacht). „Aber doch, ich denke schon.“

Interviewer: „Das Kind wird dann wohl einige Erwartungen zu erfüllen haben, bei den Elternteilen.“

Ismene: „Klar. Cassandra wird ne richtige Helikopter-Mama.“

Interviewer: „Da sind wir gespannt und drücken die Daumen für die Geburt. Sigterm, deine Hexe Xarorxa hat ja in der letzten Zeit einiges Mitgemacht. Ist es deine Absicht der Figur etwas dunkles zu verleihen?“

Sigterm: „Nur um das mal Vorwegzunehmen: Xarorxa ist keine nette „Bibi Bloxberg“-Hexe. Sie ist eine starke Frau, die ihre Freunde liebt und alles dafür tut um sie zu beschützen. Ich denke ein Charakter ist erst wirklich lebendig, wenn man in ihm die gesamte Bandbreite der menschlichen Emotionen ablesen kann. Und dazu gehört eben auch die dunkle, sinistere Seite, die in uns allen zu finden ist.“

Interviewer: „Kasim, dein Charakter Aladin wird ja manchmal als eine Art „comic-relief“ Charakter verstanden. Trifft das zu?“

Kasim: „Rollenspiel soll in erste Linie Spaß machen und auch in ernsten Kampagnen gibt es einfach viele opportune Momente für Slapstik und derart und ich finde, dass solche Momente oft in guter Erinnerung bleiben. Du hast recht, dass Aladin Anfangs wirklich sehr auf Schabernack ausgelegt war. Aber das war vor dem Reboot. Aladin 2.0 ist definitiv ein wenig ernster.“

Interviewer: „Und was denkst du ist seine jetzige Rolle?“

Kasim: „Aladin verkörpert für mich die gottvertrauende, lebenspositive Einstellung, die Abenteurer nun mal Brauchen. Er ist ein „Go-Getter“, auch wenn er sich nicht immer besonders Geschickt anstellt. Auch hat er recht viele Möglichkeiten mit den anderen drei zu interagieren: Mit Wulfgrimm über den Glauben, Cassandra durch ihre Belesenheit und mit Xarorxa verbindet ihn eine Affinität zum Geheimnissvollen.“

Interviewer: „Eine Frage noch: Ohne jetzt groß zu spoilern, in einer der letzten Episoden hat Aladin eine wirklich Einschneidende Erfahrung gemacht und viele Zuhörer spekulieren, dass das erst der Anfang ist. Dürfen wir uns auf mehr Visionen freuen?“

Kasim (grinst): „Das darf ich natürlich nicht verraten.“

Interviewer: „Vielen Dank für das Gespräch.“