

# INHALTSVERZEICHNIS

Einführung: Hinein ins Schlachtgetümmel von Janna Silverstein	9
<b>DAS GROSSE GANZE</b>	<b>11</b>
Warum wir kämpfen: Kampf als Kommunikation von Jeff Grubb	12
Taktiken für Tyrannen von Chris Pramas	18
Militärische Systeme im Krieg von Steve Winter	23
Die Bedeutung von Spannung und hohen Einsätzen von Diana Pharaoh Francis	39
Den Roman spielen: Der Unterschied zwischen dem Schreiben eines Spiels und Romanen zum Spiel von Keith R. A. DeCandido	45
Das Tempo des Kampfes von Wolfgang Baur	51
Kratzen an der Oberfläche: 10 Dinge über Gewalt, die Literatur und Film falsch machen von Rory Miller	57
<b>DIE UMGEBUNG</b>	<b>65</b>
Kämpfen in einer realistischen Fantasy-Welt von Ed Greenwood	66
Durch den Spiegel von Colin McComb	72
Fässer werfen und Stühle zerschlagen: Wie man eine großartige Kneipenschlägerei inszeniert von Steven Robert	78
<b>ZU DEN WAFFEN!</b>	<b>85</b>
Anmerkungen zur Anatomie von Richard Pett	86
Die Magie des „Gamblers“ von Aaron Rosenberg	92
Zielen: Die Rolle des Bogenschützen im Spiel von Miranda Horner	97

Belagerungswaffen und Kriegsmaschinen in Fantasy-Settings von Wolfgang Baur	103
Inspirierende Worte: Praktische Anleitung eines Kriegsherren zu Kampfschreien von Mario Podeschi	109
<b>DER RICHTIGE CHARAKTER FÜR DEN JOB</b>	<b>115</b>
Aufklärung und Erkundung von John A. Pitts und Ken Scholes	116
Kampf aus den Schatten von Carlos Ovalle	123
Helden heilen: Medizin und Magie im Kampf von Elizabeth Ann Scarborough	130
Monster: Das spitze Ende des Spaßes von Rob Heinsoo	136
Wenn man das Ziel ist: Tapferkeit, Feigheit und Rückzug in Gefechten von Wolfgang Baur	141
<b>EINE SACHE NOCH ...</b>	<b>147</b>
Die Illusion des Konfliktes: Spoiler-Warnungen und Combo-Moves von Clinton J. Boomer	148
<b>ÜBER DIE AUTOREN</b>	<b>155</b>