

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung: Hinein ins Schlachtgetümmel von Janna Silverstein 9

DAS GROSSE GANZE 11

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

DIE UMGEBUNG 65

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

ZU DEN WAFFEN! 85

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 103
von Wolfgang Baur

Inspirierende Worte: 109
Praktische Anleitung eines Kriegsherren zu Kampfschreien
von Mario Podeschi

DER RICHTIGE CHARAKTER FÜR DEN JOB 115

Aufklärung und Erkundung 116
von John A. Pitts und Ken Scholes

Kampf aus den Schatten 123
von Carlos Ovalle

Helden heilen: Medizin und Magie im Kampf 130
von Elizabeth Ann Scarborough

Monster: Das spitze Ende des Spaßes 136
von Rob Heinsoo

Wenn man das Ziel ist: Tapferkeit, Feigheit und Rückzug in Gefechten 141
von Wolfgang Baur

EINE SACHE NOCH ... 147

Die Illusion des Konfliktes: Spoiler-Warnungen und Combo-Moves 148
von Clinton J. Boomer

ÜBER DIE AUTOREN 155