

Besagte Überarbeitung nahm dann noch einmal gut zehn Monate in Anspruch und blähte den Textumfang auf das Doppelte auf (insbesondere wegen der Rundboxen mit Zitaten und sonstigen Anekdoten). Am Ende stand dann das vorliegende Produkt, das ich schließlich nur dadurch veröffentlichen konnte, dass ich es selbst finanzierte (was ich aber erst dann ernsthaft in Angriff nahm, als mir Daniel Stanke versicherte, allein er würde „zwischen drei und fünf“ Exemplare kaufen).

... und der neuen

Und so sehen wir uns nach zwanzig Jahren wieder.

Natürlich hat Daniel Stanke nicht „zwischen drei und fünf“ Exemplaren gekauft („Aber ich meinte das doch für den Laden!“), und dass der vorletzte Absatz des alten Vorworts eine Anspielung auf *Flashman – Prinz von Dänemark* war, hat außer meiner Lektorin niemand bemerkt.

Und es hat beinahe achtzehn Jahre gedauert, bis (am 27. Juli 2020, um genau zu sein) die 1.066 Bücher der Erstauflage ausverkauft waren. Aber das Spiel gibt es immer noch, und es verkauft sich gut. Wir haben das Spiel mit der Effing Flying Green Pig Press mittlerweile selbst übernommen und eine Reihe von Produkten neu herausgebracht – nicht zuletzt zwei Neuauflagen des *Buchs der Regeln*.

All dies hat sich natürlich wiederum auf den Inhalt dieses Quellenbandes ausgewirkt, der „ein wenig“ dicker geworden ist als sein Erstauflagen-Vorgänger. Neue Zielsetzungen in den späteren Veröffentlichungen haben zu neuen Schwerpunkten geführt, die sich wiederum in diesem Band niedergeschlagen haben – nicht zuletzt auch in einigen Umstellungen im Text. Davon abgesehen, hat doch eine ganze Menge gefehlt ... und an einigen Stellen war ich in



meiner Begeisterung für die Epoche ein wenig zu unkritisch, weshalb es jetzt klare Aussagen zu den Themen Antisemitismus und Kolonialismus gibt. Während das Grundkonzept gleichgeblieben ist, gibt es doch praktisch keine Zeile, die nicht bearbeitet wurde. Die alten Satzvorlagen (Pagemaker 6, für die Dinosaurier unter uns) konnten ohnehin nicht mehr benutzt werden, zumal nicht mehr alle Bilder verfügbar waren – damals hat man Bilder noch nicht direkt in die Satzdateien eingebunden, sondern separat gespeichert. Und die damaligen CD-ROMs waren nicht zwingend für eine zwanzigjährige Lagerung geeignet.

Wir haben zudem im Anhang Fertigkeiten aus früheren Bänden nachgedruckt, die nicht im *Buch der Regeln* oder im *Cabinet der Curiositäten und Mirakel* enthalten sind, um sie in einer Quelle zu sammeln. Es handelt sich

um: *Beidhändiger Kampf* (Das große Rennen der Söhne Asgards); *Bewegung in Rüstung* (Von Hügelgrab und Dampfhammer); *Flammenwerfer* (Dr. Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen); *Geschosse abwehren* (Neuauflage der *Vorzüge und Mängel*); *Nahkampfswaffen abwehren* (Neuauflage der *Vorzüge und Mängel*); sowie *Schildkampf* (Das große Rennen der Söhne Asgards).

Halten wir es am Ende dieses Vorwortes doch mit Mattie Ross aus Charles Portis' Roman *True Grit*: „Nichts ist zu lang oder auch zu kurz, wenn man eine wahre und interessante Geschichte hat und das, was ich einen ‚bildlichen‘ Stil nenne, sowie ein erzieherisches Ziel.“ Und Clara Hochbruck würde hoffentlich sagen: „Ja, das Buch ist ganz gut.“

Den Kelten-Sonderband gibt es übrigens immer noch nicht.

