

UNIVERSITÄT ZU KÖLN
Philosophische Fakultät



Masterarbeit im Fach Geschichte, Studienschwerpunkt Public History

Evolution von Mittelalterbildern im Pen&Paper-Rollenspiel Dungeons&Dragons

vorgelegt von
Janina Schwiderski



Abgabe: 05.12.2023

Erstgutachterin: Prof. Dr. Christine Gundermann

Ich widerspreche der Nutzung meiner Arbeit zum Anlernen von KI-Modellen.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

Übersicht der veröffentlichten Grundregelwerke 1974-2014

1. Einleitung	1
2. Geschichte im Rollenspiel	5
3. Methodische Zugriffe	9
3.1. Rollenspiel als <i>heritage</i>	9
3.2. Mediävalismus	13
4. Materialanalyse: Spielklassen und historische Forschung	18
4.1. Einführung in die Spielmechanik	22
4.2. Der <i>cleric</i>	26
4.3. Der <i>paladin</i>	30
4.4. Historische Vorbilder: Kreuzritter und Kavalier	34
4.5. Fantastische und historische Schnittmengen	43
5. Dungeons & Dragons	46
5.1. There be Dragons in your wargame: Die Anfänge von D&D	48
5.2. There be Devils in your Role-Play Game: Auswirkungen der Satanic Panic	51
5.3. There be new Dragon riders: Eigentümerwechsel des Franchise	54
5.4. There be Dragons for Everyone: Die Zäsur des Open Gaming	57
5.5. There be Digital Dragons: Actual Play und digital tabletops	61
6. Fazit und Ausblick	65
Abbildungsverzeichnis	i
Bildquellen	iii
Quellenverzeichnis	iv
Literaturverzeichnis	iv
Anhang	xi
Beispiel-Charakterbögen	xi
Tabellarische Übersicht der Klassen im Vergleich	xi

Abkürzungsverzeichnis

AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
CR	Critical Role
DDB	D&D Beyond
D&D	Dungeons & Dragons
DMG	Dungeon Master's Guide
DM/GM	Dungeon Master/Game Master
dTRPG	<i>digital table(top) role-play game</i>
HP	<i>hit points</i>
LARP	<i>live action role-play game</i>
MMORPG	<i>mass multiplayer online role-playing game</i>
OGL	Open-Gaming-License/Open-Gaming-Lizenz
P&P	<i>pen and paper</i>
PC/NPC	<i>player character/non-player character</i>
PHB	Player's Handbook
RAW	<i>rules as written</i>
SCA	Society for Creative Anachronism
TSR	Tactical Studies Rules
TTRPG	<i>table(top) role-playing game</i>
TCoE	Tasha's Cauldron of Everything
TCG	Trading Card Game
WotC	Wizards of the Coast
XGtE	Xanathar's Guide to Everything
XP	<i>experience points</i>

Übersicht der veröffentlichten Grundregelwerke 1974-2014

Übersicht der veröffentlichten Editionen des PHB bis 1974 heute			
Jahr	Titel	Edition	Autor*innen
1974	Dungeons & Dragons 3-Volume Set	0	Gygax, Arneson
1978	Advanced Dungeons & Dragons Players Handbook	1e	Gygax
1989	Advanced Dungeons & Dragons 2 nd Edition Player's Handbook	2e	Cook
1995	Advanced Dungeons & Dragons 2 nd Edition Player's Handbook (revised)	-	Cook
2000	Dungeons & Dragons Player's Handbook Core Rulebook I	3e	Cook, Tweet, Williams
2003	Dungeons & Dragons Player's Handbook Core Rulebook I v.3.5	3.5e	Cook, Tweet, Williams
2006	Dungeons & Dragons Player's Handbook II	-	David Noonan
2008	Dungeons & Dragons Player's Handbook. <i>Arcane, Divine, and Martial Heroes</i>	4e	Heinsoo, Collins, Wyatt
2009	Dungeons & Dragons Player's Handbook 2. Primal, Arcane, and Divine Heroes	-	Crawford, Mearls, Wyatt
2010	Dungeons & Dragons Player's Handbook. Psionic, Divine, and Primal Heroes	-	Mearls, Cordell, Schwalb
2014	Dungeons & Dragons Player's Handbook Next	5e	Wizards RPG Team
2024	Arbeitstitel: One D&D	tbd	tbd

1. Einleitung

„My favorite metaphor for character playing has always been that characters are translucent and not opaque, where they’re like stained glass, right? [...] you, the person, are the light behind the stained glass and what the character is, it’s always still you, but the colors and shapes and the way things are arranged changes and the light shines through differently.“¹ – Brennan Lee Mulligan, Spielleiter der Actual Play-Serie Dimension20

In seiner fast 50-jährigen Geschichte ist *Dungeons & Dragons* (D&D) als erstes Rollenspiel zu einer weltweit einzigartigen Monopolstellung gelangt. Es verzeichnete im Januar 2023 circa 50 Millionen Spieler*innen weltweit² und trug 2022 zu einen Jahresumsatz von circa 1325 Millionen Dollar³ des Verlags Wizards of the Coast bei. Erstmals 1974 von Ernest Gary Gygax und Dave Arneson veröffentlicht, kombinierte es in dieser Form erstmalig die beliebten mit Miniatur-Figuren bestrittenen *wargames* mit Elementen Tolkien’scher Fantasy und individuellem Rollenspiel. Mit Stift und Papier hatten Spieler*innen die Möglichkeit, nicht nur schachähnlich Truppen gegeneinander in den Kampf zu schicken, sondern mithilfe eines Charakterbogens und einer Handvoll Würfeln selbst Teil der erzählten Geschichte zu werden. Nicht zuletzt als Subjekt medienwirksamer Debatten in der Satanic Panic der 1980er Jahre, die das Spiel in direkte Verbindung mit Ängsten der Entführung von und Gewalt an Kindern und Jugendlichen stellte, erlangte D&D eine Monopolstellung, die es bis heute nicht eingebüßt hat.

Bei genauerem Hinsehen erweist sich die Bedeutung von D&D als vielschichtiger. Arneson und Gygax entwickelten D&D keineswegs in einem Vakuum; beide Autoren hatten jahrelange Erfahrung mit Strategiespielen aller Art und kollaborierten häufig mit weiteren *wargames*-Enthusiasten. Vor allem Gygax entwickelte Spielsysteme wiederholt auf Grundlage der rudimentären Entwürfe anderer – so auch D&D. Fairer wäre also zu sagen: D&D stellte das erste erfolgreiche

¹ Mulligan, Brennan Lee: Giving yourself Permission to Feel (with Marisha Ray). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BTIG9oydjGQ>.

² Friedman, Emily: Who Owns Dungeons & Dragons?; in: Los Angeles Review of Books. URL: <https://lareviewofbooks.org/article/who-owns-dungeons-dragons/> (19.11.2023).

³ Tighe, David: Hasbro: global revenue by segment worldwide 2022; in: Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/1303705/hasbro-revenue-by-operating-segment-worldwide/> (28.11.2023).

Amalgam von Genres dar, das in den 1970er Jahren auf einen Markt von Fantasy- und Science-Fiction-Fans mit substanzieller Kaufkraft traf. Hierin findet sich ein viel diskutiertes Objekt der Public History: die Frage danach, wie Geschichte rezipiert und reproduziert wird. Das grundlegende Anliegen dieser Arbeit ist also, nachzuzeichnen, in welchem Verhältnis genuin historische Inhalte und die Gestaltung des Regelwerks von D&D stehen. Dafür ist die Anleihe von mittelalterlichen Ästhetiken im Spiel zunächst unabhängig von ihrer historischen Belastbarkeit ein augenfälliges Beispiel: Keine der veröffentlichten Editionen des Grundregelwerks *Player's Handbook* kommt ohne Ritter, Rüstungen, mittelalterliche Kleidung und dergleichen aus. Um den Rahmen dieser Arbeit zu wahren, basiert die Untersuchung dieser Ästhetiken auf zwei der möglichen Spielklassen in D&D, die seit der ersten Edition durchgängig zur Verfügung stehen: dem *cleric* und dem *paladin*. Angelehnt an die Kreuzritter-Orden des Hochmittelalters entwickeln sich beide Klassen über die gesamte Spanne der Editionen konsequent von ihren Vorbildern weg und hin zu einer historisierten Leerstelle, deren Neubesetzungen zeigen, wie stark Geschichte als *heritage* und Rollenspiel miteinander verbunden sind. Ziel dieser Arbeit ist aufzuzeigen, dass es sich beim Spielen historisierter Rollenspiele wie D&D um eine komplexe *heritage*-Praxis handelt.

Die Kapitel 2 und 3 stellen die theoretischen Zugänge hierfür vor und führen in Formen des analogen historisierten Rollenspiels ein, basierend auf Forschung zu *heritage* und Geschichtstheater; relevant sind hier vor allem die Arbeiten von Wolfgang Hochbruck, Jerome de Groot und Ulf Otto. Sie grenzen das Geschichtstheater und seine Ausdrucksformen wie Living History und Reenactment von Spielformaten wie *live action role-play games* (LARP) und *tabletop role-play games* (TTRPG) ab. Mithilfe des *heritage*-Begriffs nach Michał Mochocki wird herausgearbeitet, welche Eigenschaften von TTRPG für eine geschichts- und kulturwissenschaftliche Analyse ertragreich sind. Hierbei dient das Konzept des Mediävalismus beziehungsweise *neomedievalism* von Leslie Walker als Werkzeug, um die rezipierte Mittelalterlichkeit von D&D im Besonderen einordnen zu können. Für D&D im Speziellen ist zudem relevant, welche dieser Eigenschaften digital weiterverwendet werden und welche Auswirkungen dies auf den *heritage*-Begriff hat. Grundlage hierfür sind narratologische Untersuchungen von Emily Friedman und

Stephanie Hedge zur Verschiebung des analogen *pen and paper*-Rollenspiels in den digitalen Raum. Die Spielklassenanalyse im vierten Kapitel führt in die Spielmechanik ein und untersucht anschließend die beiden Klassen *cleric* und *paladin* hinsichtlich ihrer textuellen und visuellen Darstellung.⁴ Für die Analyse werden die jeweils letztgültigen Versionen der Regelwerk-Editionen in Bezug auf die ausgewählten Klassen herangezogen. Diese umfassen das *Advanced Dungeons & Dragons Players⁵ Handbook* (1978), das *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition Player's Handbook (Revised)* (1995), das *Dungeons & Dragons Player's Handbook Core Rulebook I v.3.5* (2003), das *Dungeons & Dragons Player's Handbook 4th Edition: Arcane, Divine, and Martial Heroes* (2008) und das *Dungeons & Dragons Player's Handbook 5th Edition Next* (2014). Bei den ausgewählten Spielklassen liegen zwischen vorherigen Auflagen einzelner Editionen und den verwendeten Titeln keine oder irrelevante Unterschiede für den Zweck der Untersuchung. Die Arbeiten von Jochen Burgtorf, Helen Nicholson und Klaus Militzer ermöglichen den präzisen Abgleich der Ergebnisse mit Erkenntnissen quellenbasierter Forschung. Das Kapitel geht abschließend auf die Schnittmengen zwischen den historischen und fiktiven Aspekten ein.

Das fünfte Kapitel widmet sich der Untersuchung der Regelwerke von D&D auf genereller Ebene. Die Erstauflagen der Regelwerke werden insoweit berücksichtigt, wie die Differenzen zu revidierten Auflagen relevant für die Gesamtentwicklung sind; dies ist vor allem bei den Editionen 1 bis 3.5 der Fall. Unter Berücksichtigung der Zwischenergebnisse aus der Analyse geht das Kapitel auf spezifische inhaltliche Merkmale der Editionen von 1974 bis 2014 sowie auf die Rahmenbedingungen zur Zeit der einzelnen Publikationen ein. Prägend sind hier der Diskurs um die Satanic Panic ebenso wie die wirtschaftliche Entwicklung des Verlags Tactical Studies Rules (TSR) unter Gygax, der subsequenten Übernahme durch Wizards of the Coast (WotC) und die Etablierung einer Open-Gaming-Lizenz (OGL), die eine folgenreiche Zäsur auf dem allgemeinen Spielemarkt darstellt. Die umfassende Arbeit zu Geschichte der *wargames* und D&D von Jon Peterson dient hier

⁴ Auf eine vollständige Analyse des Bildmaterials in den Editionen musste leider verzichtet werden; die ausgewählten Illustrationen dienen dazu, die aus dem Text erarbeiteten Veränderungen zu veranschaulichen.

⁵ Die grammatikalisch korrekte Schreibweise wurde erst ab der zweiten Edition verwendet.

als Grundlage und wird durch spezifische Primärquellen ergänzt. Die Effekte dieser Synergien zwischen Unternehmen, Branchenmarkt, gesellschaftlichem Diskurs und Reaktionen der Community werden abschließend mit Rückbezug auf die eingangs vorgestellten theoretischen Konzepte bewertet. Im Ausblick werden wahrgenommene Lücken der Forschung ausformuliert und Anregungen für auf den Ergebnissen dieser Arbeit basierende weitere Fragestellungen gesammelt.

2. Geschichte im Rollenspiel

Geschichte als narratives oder ästhetisches Element ist ein beliebtes Objekt verschiedener Formen des Schauspiels, unabhängig vom Zweck oder Ziel. Sie findet sich in praktischer Geschichtsvermittlung oder Living History von Museen, dem historischen Reenactment, wie es vor allem im Kontext des amerikanischen Bürgerkriegs große Beliebtheit genießt, oder in historisch inspirierten Spielen, digital wie analog – wo der Anteil historischer Inhalte im Bereich der Videospiele deutlich überwiegt.⁶ Eine geschichtswissenschaftliche Perspektive vor allem auf analoge Formen wie Brettspiele ist ein noch junges Phänomen; dies gilt für die deutschsprachige Forschung noch mehr als für die anglo-amerikanische.⁷

Formen des analogen historisierten Rollenspiels lassen sich generell unter dem Begriff des Geschichtstheaters zusammenfassen. Ausgestaltung und Zweck sind vielfältig, nicht zuletzt, wenn man religiöse Spiele des Früh- und Hochmittelalters⁸ bis zur Renaissance⁹ miteinbezieht. Wolfgang Hochbruck subsumiert diverse Ausdrucksformen wie Reenactment, Stadtführungen, Mittelaltermärkte oder LARP unter dem Oberbegriff des Geschichtstheaters. Für diese Arbeit ist es jedoch nützlich, einzelne Formen noch einmal hinsichtlich ihres Ziels und ihrer Praxis zu unterscheiden. Die vorgestellten Beispiele beschreiben Formen des analogen Geschichtstheaters auf Spektren der Historizität, der Ausführung, der Körperlichkeit, der Materialität und des Zwecks, um die semantische Verwandtschaft zwischen Geschichtstheater und TTRPG deutlich zu machen.¹⁰

Dieses Kapitel liefert zunächst eine Übersicht über Formen des analogen historischen Rollenspiels, skizziert ihre Formen und Eigenschaften, und ordnet das

⁶ Vgl. Mochocki, Michał: *Role-play as a heritage practice: historical larp, tabletop RPG and reenactment*; London New York 2021, S. 7.

⁷ Vgl. Falke, Anna Klara/Boch, Lukas/Krause, Toni Janosch: „Mehr als nur Zeitvertreib!“, in: *Board-game Historian* vom 14.10.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1815> (26.11.2023).

⁸ Vgl. Hochbruck, Wolfgang: *Geschichtstheater Formen der »Living History«*. Eine Typologie; Bielefeld 2014, S. 19f.

⁹ Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Die Wiederholung als Ereignis: Reenactment als Aneignung von Geschichte*; in: Roselt, Jens/Otto, Ulf (Hgg.): *Theater*, Bd. 45, Bielefeld, Germany ¹2012, S. 13–52, S. 15f. DOI: <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839419762.13> (10.11.2023).

¹⁰ Der Aspekt der Authentizität ist hier bewusst außen vorgelassen, da es sich bei Authentizität zuletzt immer um ein Verhältnis zwischen Objekt, Raum und Rezipient*innen handelt. Sie ist im historisierten Rollenspiel also gleichermaßen inhärent wie flüchtig und daher schwer zu bewerten.

Format TTRPG unter ihnen ein. Unter Zuhilfenahme des *heritage*-Begriffs nach Michał Mochocki und dem Konzept des *neomedievalism* nach Leslie Workman wird erläutert, welche kulturellen und geschichtswissenschaftlichen Faktoren berücksichtigt werden müssen, um die Historizität von TTRPG im Allgemeinen und D&D im Besonderen zu bewerten.

Living History beschreibt die punktuelle Nachahmung historischer Praktiken oder Umstände zu Bildungs- oder Unterhaltungszwecken, wobei sich die beiden Aspekte nicht immer trennen lassen. Die semantische Widersprüchlichkeit des Begriffs außen vor gelassen¹¹ ist Living History eine „Präsentations- und Aneignungsform historischer Ereignisse, Prozesse und Personen mit Praktiken des Theaters – Kostümierung, personalisierende Dramatisierung, Inszenierung – im öffentlichen und halböffentlichen Raum“.¹² Sie ist zu differenzieren von der Living History Interpretation, die häufig in Museen als geschichtspädagogisches Werkzeug eingesetzt wird.¹³ Museen greifen auf Living History zurück, mit der sie „der historischen Periode angenäherte[r] Kostümierung, Fertigkeiten oder Verhältnisse einer von ihnen präsentierten Periode darstellen und erläutern“.¹⁴

Als **Reenactment** gilt das Nachspielen quellengesicherter historischer Ereignisse mithilfe historisch angenäherter Kleidung, Gegenständen und Sprachgebrauch in einem historisch korrekt anmutenden Raum. Erika Fischer-Lichte definiert Reenactment wie folgt:

„Mit [dem Reenactment] werden verkörperte Vergegenwärtigungen vergangener Ereignisse bezeichnet, die hier und jetzt vollzogen werden, ein je spezifisches Verhältnis zur Vergangenheit herstellen und damit zugleich ein je besonderes Verständnis von Geschichte implizieren oder auch deutlich artikulieren“.¹⁵

Besonders Konfliktdarstellungen sind oft Material von historischem Reenactment,¹⁶ von denen Reenactments des Amerikanischen Bürgerkriegs den größten

¹¹ Vgl. Hochbruck: *Geschichtstheater*, S. 11.

¹² Ebd.

¹³ Vgl. ebd., S. 42.

¹⁴ Ebd., S. 11.

¹⁵ Fischer-Lichte: „Die Wiederholung als Ereignis“, S. 13.

¹⁶ Vgl. Otto, Ulf: Re: Enactment: Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit; in: Roselt, Jens/Otto, Ulf (Hgg.): *Theater*, Bd. 45, Bielefeld, Germany ¹2012, S. 229–254, S. 94. DOI: <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839419762.229> (10.11.2023).

Teil ausmachen.¹⁷ Die Spielenden gehen der Nachahmung von Geschichte in erster Linie als Selbstzweck nach und produzieren sie nicht primär für ein Publikum oder zu Zwecken historischer Bildung. Dabei ist das Ziel ein Nacherleben der Emotionen, die die Spielenden den historischen Personen zuschreiben. Das Reenactment, so Ulf Otto, sei eine „rückwärts gerichtete Zeitreise“¹⁸, die „Bilder der Vergangenheit in eine persönlich konkrete Erfahrung der Gegenwart überführt“¹⁹ und hierdurch Vergangenes und Gegenwärtiges authentifiziert. Dabei sind „der restaurativ-reaktionäre wie auch der konsumtorisch[sic]-eskapistische“²⁰ Ansatz, den Reiz des Reenactment zu erklären, plausibel und belegbar:²¹ „Nicht zu zeigen, wie es war, sondern zu erfahren, wie es sich angefühlt haben könnte, sind das Ziel des Reenactments“.²²

Das *live action role-play game* oder **LARP** ist eine Form des Erspielens oder Nachspielens von historisch oder fantastisch inspirierten Welten, Gesellschaften und Ereignissen. Es erfüllt den Selbstzweck des in Gemeinschaft umgesetzten Schauspiels historischer oder fantastischer Natur, und reicht in seinen Ansprüchen „vom spielerischen Verkleiden bis zur ernsthaften Auseinandersetzung mit traditionellen Kulturen“.²³ Michał Mochocki betont: „Not all larps are historical. Many take players to contemporary, futuristic, or fantastic settings. Not all involve strenuous physical effort outdoors; they may be played by 10 (or fewer) characters in a single room“.²⁴ Die wesentliche Eigenschaft ist die Ausbildung individueller Charaktere für Spieler*innen und deren Darstellung: „Larps rely first and foremost on unscripted social role-play in the shoes of imaginary characters“.²⁵ Die Körperlichkeit des Rollenspiels steht hierbei im Vordergrund: LARP-Spieler*innen begegnen sich in der Regel im Rahmen von Conventions,²⁶ die einem zuvor durch das Organisationsteam festgelegten Plot folgen, der sich den Spieler*innen erst sukzessive

¹⁷ Vgl. De Groot, Jerome: *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*; Second edition, London ; New York 2016, S. 114.

¹⁸ Otto: „Re:Enactment“, S. 234.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Ebd., S. 239.

²¹ Vgl. ebd.

²² Ebd., S. 240.

²³ Ebd., S. 100.

²⁴ Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 17.

²⁵ Ebd., S. 16f.

²⁶ Vgl. Hochbruck: *Geschichtstheater*, S. 98f.

erschließt.²⁷ Es macht als „historisierendes Kostümspiel“²⁸ Gebrauch von historisierter Ästhetik in Form von nachgeahmten Rüstungen, Waffen, Kleidung und Bannern. Im angloamerikanischen Raum bildet die *Society for Creative Anachronism* (SCA)²⁹ die größte Interessenvereinigung.³⁰ Während sich bei TTRPG die Gruppengröße in der Regel in Grenzen hält, sind beim LARP eine zwei- oder dreistellige Zahl von Teilnehmer*innen bei Conventions oder lokalen Gruppentreffen nicht unüblich. **TTRPG**, *tabletop role-play games*, und **P&P-RPG**,³¹ *pen and paper role-play games*, basieren ebenfalls auf der individuellen Rollenspielerfahrung, erfordern aber nicht mehr als den sprichwörtlichen Tisch mit Stift und Papier: „The physical enactment of the character is reduced to voice acting with accompanying body language“.³² Verschiedene Spielsysteme haben dabei verschieden starke Gewichtungen von Rollenspiel für die Mechanik. Sie können den Fokus auf das Rollenspiel legen, das durch die Spielmechanik organisiert wird oder den Spielverlauf komplett auf der Meta-Ebene aushandeln: „Role-playing is not everyone’s cup of tea, after all, and removing it leaves D&D a perfectly serviceable game“.³³ TTRPG unterscheiden sich von Brettspielen weiterhin oft durch die Abwesenheit eines klar definierten Ziels oder Spielendes beziehungsweise die Möglichkeit, das Spielgeschehen eigenständig fortzusetzen. Es gibt jenseits eines (digitalen) Würfel-Sets keine vorgegebene Anzahl an Spielgegenständen wie Figuren, (Spiel-)Karten oder ähnlichem, die für das Spiel benötigt werden. Einzelne Spielsysteme mögen dazu ermutigen, zusätzliches Material in Form von Karten oder Miniaturen zu erwerben, diese können aber zumeist problemlos durch bereits vorhandene Mittel ersetzt werden oder komplett im *theater of the mind*³⁴ stattfinden.

²⁷ Vgl. Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 29f.

²⁸ Hochbruck: *Geschichtstheater*, S. 98.

²⁹ Vgl. De Groot: *Consuming history*, S. 125f.

³⁰ Vgl. Otto: „Re:Enactment“, S. 90.

³¹ TTRPG und P&P sind hier synonym zu verstehen.

³² Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 17.

³³ Crandall, Rob/Taliaferro, Charles: To My Other Self: Reflection and Existentialism in Dungeons & Dragons; in: Robichaud, Christopher (Hg.): *Dungeons & Dragons and Philosophy*, Chichester, UK 2014, S. 72–81, S. 72. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118921166.ch5> (17.10.2023).

³⁴ Theater of the mind ist die umgangssprachliche Bezeichnung für Spielformen von TTRPG, die teilweise oder vollends ohne visuelle Hilfsmittel auskommen. Siehe hierzu: Shea, Michael: Why Run Combat in the Theater of the Mind?; in: *D&D Beyond*. URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/325-why-run-combat-in-the-theater-of-the-mind> (25.11.2023).

3. Methodische Zugriffe

Als Grundlage der Analyse dienen die Beschreibungstexte der Klassen *cleric* und *paladin* in den Editionen 1 bis 5 des *Player's Handbook* (PHB). Das PHB ist unerlässlich, um einen Charakter zu erstellen und D&D zu spielen;³⁵ daher sind die Klassenbeschreibungen die Grundlage für Entscheidungen der Spieler*innen, welche Rolle sie im Spielgefüge wahrnehmen wollen. Aus dem gleichen Grund fließen ergänzende Werke zu den Klassen nicht ein. Die Analyse wird durch ausgewählte Abbildungen unterstützt, es wird aber keine detaillierte Bildanalyse vorgenommen. Sie dienen vielmehr zur Verstärkung der in den Texten herausgearbeiteten Aspekte und visualisieren die Veränderungen in der Konzeption der Spielklassen von Edition zu Edition. Für die Analyse kommen zwei theoretische Konzepte zur Anwendung: zum einen der *heritage*-Begriff nach Mochocki, der Rollenspiel und somit auch TTRPG als eine Form von *heritage* begreift. Zum anderen bediene ich mich des Konzepts des Mediävalismus nach Leslie Workman, um die mittelalterlichen Ästhetiken und Anleihen in den Klassen einzuordnen. Die Konzepte werden im Folgenden genauer erläutert.

3.1. Rollenspiel als heritage

Diverse Interpretationen des *heritage*-Begriffs betonen vor allem die verschwimmende Grenze einer Vergegenständlichung von Geschichte als Ware, bei der die Suche nach Unterhaltung den Wert des Faktischen überwiegt.³⁶ Geschichte, ihre Orte und ihre Gegenstände würden so zunehmend modernen Ansprüchen untergeordnet: „Historically informed performance has become a key part of a tourist experience, as can be seen, for instance, in performances in locations such as churches“.³⁷ Jerome de Groot unterscheidet so auch hinsichtlich des historisierten Rollenspiels – wie durch die oben bereits genannte SCA – nicht zu genau zwischen

³⁵ Der Vollständigkeit halber muss hier noch unterschieden werden zwischen den von WotC kostenlos bereitgestellten Auszügen des PHB und dem vollständigen, käuflich zu erwerbenden Buch. Interessierte können mit dem kostenlosen Material einsteigen und spielen, sind aber in den Gestaltungsmöglichkeiten des Charakters eingeschränkter.

³⁶ Vgl. De Groot: *Consuming history*, S. 145f.

³⁷ Ebd., S. 139.

history und *heritage* als buchstäblichem Konsumgut:³⁸ „‘History’ – heritage – here is something to be consumed as an experiential leisure form“.³⁹ Das grundsätzlich subversive Potential des Geschichtstheaters an sich („performing pastness“⁴⁰) bleibt davon jedoch scheinbar unberührt:

„Stage drama has always had a complex relationship with the past. The representation and embodiment of the past within a narrative and performance structure that drama allows for permits interrogation and reconceptualisation of history“.⁴¹

Unter der Prämisse, die Bewertung der Historizität von Rollenspielen aus quellenbasierter historischer Forschung und ihren Ergebnissen zu lösen, erweitert Michał Mochocki den Zugang zu TTRPG und LARP als Teil von „popularised history“, „popular historymaking“ und nicht zuletzt der „public history“⁴². Diesen kulturwissenschaftlichen Ansatz, der sich die Freiheit nimmt, Aspekte von Historizität vor Geschichte einzeln auszuwählen und zu untersuchen, bezeichnet Mochocki als „heritage approach“⁴³:

„Trying to understand the past as a possibly coherent vision is, in my opinion, the very essence of history. If a new branch of history abandons this quest, I would hardly call it history at all. If it prefers creative play with bits and pieces taken from history, legend (sic) and myth, mixed freely with fiction and the designer’s imagination – this is heritage“.⁴⁴

Heritage ist demzufolge ein Prozess sozialer Sinnstiftung auf individueller Ebene, eine Verortung der eigenen Person in Relation zur Vergangenheit,⁴⁵ in der Greifbares und nicht Greifbares verknüpft werden.⁴⁶ Der Begriff steht damit in der Tradition bestehender Forschung zur Theoretisierung von *heritage* mit Schwerpunkt auf Kontextualisierung („of-heritage“⁴⁷) und der Rolle des individuellen Erlebens

³⁸ Die Vielfalt von gelebter Geschichte sollte nach Meinung der Autorin idealerweise nicht am geschichtswissenschaftlichen Standard gemessen werden. So bestehen sicher qualitative Unterschiede zwischen beispielsweise einem sorgfältig recherchierten und nach historischen Rezepten nachgeahmten „Rittermahl“ und einer Vollmilchschokolade im Souvenir-Laden in Form eines „mittelalterlichen“ Gegenstands.

³⁹ De Groot: *Consuming history*, S. 126.

⁴⁰ Ebd., S. 134.

⁴¹ Ebd., S. 135.

⁴² Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 8.

⁴³ Ebd.

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ Vgl. ebd., S. 9.

⁴⁶ Vgl. ebd., S. 11.

⁴⁷ Ebd., S. 12f.

(„for-heritage“⁴⁸), im Gegensatz zu beispielsweise Fragen der materiellen Bewahrung („in-heritage“⁴⁹). Auch Theorien von *heritage* und Performanz sind auf RPG anwendbar, bei denen Darstellende („performance of heritage“⁵⁰) wie Publikum („performance at heritage“⁵¹) zumeist eine Gruppe bilden, die auf individueller Ebene mit *heritage* interagieren („performance with heritage“⁵²). Für RPG lässt sich dieser *heritage*-Begriff als eine Form des individuellen Erlebens in spezifischen, potenziell historisierten Kontexten verstehen. LARP fungiert auf diese Art als *heritage*-Performanzraum, auch wenn die Spielenden nicht aktiv miteinander in Dialog treten.⁵³ Sie partizipieren durch Anwesenheit im geschlossenen Erzählraum: „[...] [stage semiotisation] overlays the physical environment with interpretative conventions that make participants [...] re-signify it all as representations of a historical setting“.⁵⁴ Diese theatralische Komponente ist im TTRPG reduziert, erfüllt aber für den gegebenen Erzählraum den gleichen Zweck – körperlich durch Sprache, Bewegung, Interaktion, Requisiten sowie Atmosphäre mit Licht und Musik.⁵⁵ Unabhängig von den Motivationen, mit denen Spieler*innen ihren Charakter entwerfen, versetzen sie sich in einen Dialog mit sich selbst: „Role-playing, then, is neither simply creation of a character nor simply acting“.⁵⁶ Sie ermöglichen einen sicheren Raum, in dem sich Spieler*innen mit spezifischen Aspekten ihrer Person auseinandersetzen können und im Gegenzug die Erfahrung machen, dass diese Auseinandersetzung beeinflusst, wie sie außerhalb des Spiels mit ihrer Umwelt interagieren.⁵⁷ Crandall und Taliaferro betonen die Bedeutung der Unvorhersehbarkeit des Spielgeschehens für die Beziehung zwischen Spielcharakter und Spieler*innen-Selbst:

„This is possibly the most valuable piece of introspection that D&D can provide. The original concept of a character is within the player’s more or less complete control, but the events of the campaign are not. And so we learn lessons about who we are: about how we handle power, betrayal, disappointment, and loss. To the extent that you truly portray

⁴⁸ Ebd., S. 13.

⁴⁹ Ebd., S. 12.

⁵⁰ Ebd., S. 15.

⁵¹ Ebd., S. 15f.

⁵² Ebd., S. 16.

⁵³ Vgl. ebd., S. 120f.

⁵⁴ Ebd., S. 117.

⁵⁵ Vgl. ebd., S. 123.

⁵⁶ Crandall/Taliaferro: „To My Other Self“, S. 74.

⁵⁷ Vgl. ebd., S. 74f.

your character and allow him or her to grow, particularly in ways you never anticipated, you learn about yourself“.⁵⁸

Historisierte TTRPG fallen unter das, was Mochocki als „implicit fandoms“⁵⁹ beschreibt. Das individuelle Interesse für Geschichte fungiert neben dem Wissenszuwachs als *heritage*-Praxis: „People would not call themselves ‘fans’ of historical architecture, or Victoriana collectibles, or the Great War – but they were likely to claim that history, or architecture, or period-specific weaponry – is their hobby“.⁶⁰ Sie beinhaltet eine transmediale Auseinandersetzung mit historischen oder historisierten Welten und ihrer Dokumentation zum Zweck der Bewahrung.⁶¹ Sie unterliegt somit den gleichen Begrenzungen und Bedingungen wie die quellenbasierte Historiographie⁶² und erfüllt den gleichen Zweck einer Selbstverwirklichung durch Zeugnis. Für diese Arbeit definiere ich folglich TTRPG als Ausdruck von *heritage* wie folgt: *heritage role-play* ist das individualisierte Charakter-Rollenspiel in beliebig historisierten TTRPG-Spielsettings, bei denen die Auswahl, Gestaltung und Spielweise des Charakters für die Spielenden eine Selbstverortung sowohl auf der Achse der historischen Orientierung als auch auf der Achse individueller Erfahrung darstellen. Diese Verortung kann mehr oder weniger reflektiert stattfinden und stellt in jedem Fall eine individuelle *heritage*-Praxis dar.

Seit einigen Jahren nimmt die Verlagerung von TTRPG – beschleunigt durch die Pandemie 2020 – in den digitalen Raum zu, sodass *heritage role-play* unter diesen Bedingungen neu betrachtet werden muss. Stephanie Hedge verwendet für den Übertrag analoger Spielmechaniken in den digitalen Raum die Begriffe *digital affordances* and *digital literacies*. *Digital affordances* beschreiben hier die Leerstellen zwischen der intendierten und der grundsätzlich möglichen Nutzung einer bestimmten Technologie.⁶³ *Digital literacy* quantifiziert die Fähigkeit, diese Leerstellen zu erkennen und neu zu besetzen. Rollenspieler*innen in digitalen Räumen weisen eine hohe *digital literacy* auf, die wesentlich durch Fandom-Kultur

⁵⁸ Ebd., S. 79.

⁵⁹ Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 56.

⁶⁰ Ebd., S. 55f.

⁶¹ Vgl. ebd., S. 59.

⁶² Vgl. ebd., S. 57.

⁶³ Vgl. Hedge, Stephanie: *Dungeons and Digital Affordances and Dragons*. „Extremely Online“ TRPGs; in: Grouling, Jennifer/Hedge, Stephanie (Hgg.): *Roleplaying games in the digital age: essays on transmedia storytelling, tabletop RPGs and fandom*, Jefferson, North Carolina 2021 (Studies in gaming), S. 58–73, S. 59f.

geprägt ist: „In fandom, individual fans learn with, for, and from each other in the process of creating, consuming, and discussing media and fan works. This leads to a fandom-centered technological literacy and positions the act of practicing fandom as a literacy sponsor“.⁶⁴ Fandom fungiert hier gleichermaßen als Beschreibung für die Aktivität des Fan-Seins wie als Raum, in dem Fans miteinander interagieren.⁶⁵ Unter Rückbezug auf Mochockis „implicit fandoms“⁶⁶ in der *heritage*-Praxis weisen Rollenspieler*innen von digitalen TTRPG somit ein spezifisches Skillset auf, das nicht nur zum transmedialen Verständnis von digitalen TTRPG dient – sie schaffen durch Transfer und Erweiterung analoger Mechaniken in den digitalen Raum die Bedingungen für ein neues Genre, das hier zunächst konzeptuell als *digital table role-play game* (dTRPG) beschrieben werden soll.

3.2. Mediävalismus

Leslie Workman prägte den Begriff des *neomedievalism* als Abgrenzung zur quellenbasierten Mittelalterforschung und definierte ihn als [...] the study of the Middle Ages, the application of medieval models to contemporary needs, and the inspiration of the Middle Ages in all forms of art and thought“.⁶⁷ Dieser Mediävalismus⁶⁸ befasst sich mit neuen Lesarten historischer Forschung und löst sich dabei vom Text als interpretativem Rahmen. Für RPG und TTRPG ist dieser Zugang hilfreich, um die Ausdrücke von Geschichte im Spielmaterial genauer zu betrachten. Unter strikt geschichtswissenschaftlichen Gesichtspunkten erweist sich diese Analyse schnell als erschöpft, da sie das für viele Spiele maßgebliche Fantasy-Genre ausblenden muss. Das Anliegen der Mediävalismus ist somit auch eines der Public History, wenn Geschichtsbilder neu betrachtet und validiert werden sollen. In der

⁶⁴ Ebd., S. 61.

⁶⁵ Vgl. ebd., S. 60.

⁶⁶ Mochocki: *Role-play as a heritage practice*, S. 56.

⁶⁷ Workman, Leslie J.: Editorial; in: *Studies in Medievalism* III (1987), H. I, S. 1 zitiert nach; Schloon, Jutta Saima: 1. Einleitung; in: Schloon, Jutta Saima: *Modernes Mittelalter*, o. O. 2019, S. 1–28. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110619782-002> (26.11.2023).

⁶⁸ Mediävalismus beschreibt hier den Zugang zum Mittelalter jenseits der quellenbasierten Forschung. Ich verwende den Begriff synonym zum Konzept *medievalism* und *neomedievalism* in der englischsprachigen Forschung. Differenzierungen zwischen den Begriffen für verschiedene Schwerpunkte sind hinreichend vorgenommen worden, siehe Nicolas Huss: *Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism, Mittelalter Digital* (2021), S. 66-81 Seiten.

deutschsprachigen Forschung gilt der Begriff Mediävalismus als ideologisch vorbelastet,⁶⁹ während *medievalism* in der englischsprachigen Mittelalterforschung als Abgrenzung zu *Medieval Studies* bereits etabliert ist. Der Rückgriff auf Mittelalterrezeption als Ersatzbegriff lässt jedoch offen, was genau bei einer Spanne von circa 500 Jahren europäischer Epoche rezipiert wird.⁷⁰ Jutta Schloon merkt zurecht an, dass Rezeption ein flüchtiger Begriff ist, wenn sie keine klar definierten Akteur*innen hat: „Schließlich setzt die Vorstellung von Rezeption voraus, dass es neben dem rezipierenden Subjekt auch ein Rezeptions-Objekt geben muss“. ⁷¹ Die Rezeptionsprozesse des Mittelalterlichen seien oft kaum nachvollziehbar, das Ergebnis jedoch als Reproduktion sichtbar.⁷² Diese Ergebnisse, die Schloon in Entlehnung literaturwissenschaftlicher Forschung als Erwartungshorizonte beschreibt,⁷³ lassen sich unter der Prämisse von Workmans Definition als eine punktuelle Mittelalterlichkeit oder Mediävalismus kontextspezifisch untersuchen.

Die Vielfalt spielbarer Welten im Universum von D&D in Koexistenz mit anachronistischen Ästhetiken untermauert, was E.L. Ridsen als Kernelement des Mediävalismus beschreibt: „The key *neo* element [...] is the removal and recasting of medieval elements into an alternative world that combines modern and post-modern problems“. ⁷⁴ Wo *mass multiplayer online role-play games* (MMORPG) und *trading card games* (TCG) wie *Magic: the Gathering* als „most definitive incarnation“⁷⁵ des Neomittelalterlichen gelten, liegt der Schulterschluss mit TTRPG im Allgemeinen und D&D im Besonderen nahe. Genug Zeit und Kenntnis des Franchise vorausgesetzt ist es zum Zeitpunkt dieser Untersuchung keine Unmöglichkeit mehr, Ridsens idealtypisches Konzept des *neomedieval* mit Elementen des D&D-Multiversums zu besetzen.⁷⁶

⁶⁹ Vgl. Schloon: „1. Einleitung“, S. 18f.

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 15f.

⁷¹ Ebd., S. 15.

⁷² Vgl. ebd., S. 15f.

⁷³ Vgl. ebd., S. 14.

⁷⁴ Ridsen, E.L.: Sandworms, Bodices, and Undergrounds: The Transformative Mélange of Neomedievalism; in: Fugelso, Karl (Hg.): *Defining Neomedievalism(s)*, Band XIX, o. O. ¹2010 (*Studies in Medievalism*), S. 58–67, S. 61. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.006> (28.08.2023).

⁷⁵ Ebd., S. 62.

⁷⁶ Vgl. ebd., S. 63f.

Lesley Coote beschreibt Mediävalismus als Werkzeug und Rahmen, um Mittelalterrezeptionen zu untersuchen, ohne dabei die wissenschaftliche Mittelalterforschung kompromittieren zu müssen. Coote unterscheidet zwischen „nominative“ meaning of medievalism⁷⁷, welcher sich mit „production, or reproduction, of some kind of object [...] in any available medium“⁷⁸ befasst, und der Mediävistik als „examination of the epistemology“⁷⁹, mit der Mittelalterbegriffe von Produzierenden wie Rezipierenden gleichermaßen mit Inhalt gefüllt werden. Mediävalismus, als Subkategorie, zolle somit der Geschichte als Ansammlung vieler Geschichtskulturen, Geschichtsbildern und ihren Interpretationen Respekt:⁸⁰ „[Neomedievalism], however asserts, that [...] there are, in fact, many authors, decentered and marginalized from the main text, but still very much alive and capable of reasserting mastery. [...] **Neomedievalism draws its energy from the margins of the manuscript** [...]“.⁸¹ Das Mittelalter wird hier zeitgleich als Referenz verwendet und als – akademisches – Rahmenkonstrukt hinter sich gelassen. Dies zeige sich nicht zuletzt an der (Rück-)Eroberung narrativer Räume durch marginalisierte Gruppen im Bereich des *heritage*-Wesens⁸² oder der Beliebtheit mittelalterlicher Ästhetiken in MMORPGs wie *World of Warcraft*.⁸³ Gerade diese digitalen Marginalia erlaubten es, Gegensätzlichkeiten auszuleben: „[...] medievalist setting, clothing, speech patterns, and gestures, together with non-white, non-European, non-Caucasian racial characteristics. Spirituality and ethnicity associated with non-Christian traditions and literatures may also be included as part of the game-world“.⁸⁴ Zeitgleich entstünden Ausschlüsse aus Marginalia-Narrativen⁸⁵ ebenso wie wachsende Möglichkeiten ihres Missbrauchs.⁸⁶ Coote fasst zusammen:

⁷⁷ Coote, Lesley: A Short Essay about Neomedievalism; in: Fugelso, Karl (Hg.): Defining Neomedievalism(s), Band XIX, o. O. ¹2010 (Studies in Medievalism), S. 25–33, S. 25. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.003> (28.08.2023).

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Ebd.

⁸⁰ Vgl. ebd., S. 26.

⁸¹ Ebd., S. 28; Hervorhebung JS.

⁸² Vgl. ebd., S. 29.

⁸³ Vgl. ebd., S. 31.

⁸⁴ Ebd.

⁸⁵ Vgl. ebd.

⁸⁶ Als Beispiel sei die Aneignung von Wikinger-Ästhetiken durch neofaschistische Gruppen genannt. Zur Romantisierung des Wikinger-Bilds siehe u.a. Huss, Nicolas: Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism; in: *Mittelalter Digital* (2021), S. 66–81 Seiten, S. 69f. DOI: <https://doi.org/10.17879/MITTELALTERDIGI-2020-3286>.

„The neomedieval takes its inspiration and its materials from what is hegemonically accepted as “the medieval,” thus affirming the central narrative. However, it then deploys these elements in ways unacceptable to “traditional” medievalists, in order to create playful narratives that trouble and challenge the central “medievalist text.” In this way, the neomedieval is adopting a very medieval form of behavior”.⁸⁷

Amy Kaufman hingegen betrachtet Mediävalismus als Symptom einer teleologischen Lesart in der Mittelalterforschung und weist auf die Gefahren dieser hin. Dabei bezieht sich die Autorin primär auf Elemente der Populärkultur, weist aber auch auf die Verantwortung der – universitären – Geschichtsvermittlung hin:⁸⁸

„What medieval studies professor these days has not put Arthurian films on the syllabus (or even designed a whole course around them), passed around a medieval-themed graphic novel, or let students do their homework on the Xbox in order to make their classes more timely, more relevant, or more exciting?“⁸⁹

Kaufman bewertet Mediävalismus als Versuch, sich von der Hegemonie des Textes zu lösen, ohne ihn als Referenz zu verwenden; die ihr inhärente Konzentration auf die Gegenwart sei Ausdruck der in der Entstehungsgeschichte der Mittelalterforschung begründeten „manifestions of trauma“⁹⁰. Das Potential der Marginalia, wie sie beispielsweise bei LARP oder auch D&D Ausdruck fänden, sei weniger Interaktion mit dem Text als Ausdruck von Assimilation historischer Wahrheit: „Neomedievalism is not as interested in creating or recreating the Middle Ages as it is in assimilating and consuming it. The danger of assimilation, of course, is that the essence and the beauty of difference can be lost“.⁹¹ Diese Multiperspektivität, die Kaufman als Teil der Traumatisierung benennt, wertet Coote als Zugewinn einer intersektionalen Geschichtswissenschaft: „With many competing narratives constructed by decentered subjects, neomedievalism cheerfully embraces the idea that history is not necessarily linear or progressive“.⁹²

⁸⁷ Coote: „A Short Essay about Neomedievalism“, S. 29.

⁸⁸ Einen Unterschied zwischen den didaktischen Ansprüchen schulischer und universitärer Geschichtsvermittlung wird hier nicht explizit gemacht. Interessant wären Befragungen von Schüler*innen und Studierenden zu Verwendung moderner Medien in der Geschichtsvermittlung im Abgleich mit dem Lernerfolg.

⁸⁹ Kaufman, Amy S.: Medieval Unmoored; in: Fugelso, Karl (Hg.): Defining Neomedievalism(s), Band XIX, o. O. ¹2010 (Studies in Medievalism), S. 1–11, S. 5. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.001> (28.08.2023).

⁹⁰ Ebd., S. 3.

⁹¹ Ebd., S. 5.

⁹² Coote: „A Short Essay about Neomedievalism“, S. 29.

Diese deutliche Trennung des Mediävalismus von quellenbasierter Forschung macht sie umso mehr zum Untersuchungswerkzeug für historisiertes Rollenspiel: „The margin does reference the center. [...] The neomedieval takes its inspiration and its materials from what is hegemonically accepted as “the medieval,” thus affirming the central narrative“.⁹³ In einer qualitativen Studie mit Studierenden an der Universität Leeds stellt Paul Sturtevant fest, dass die Begriffe *Middle Ages* und *medieval* bei fachfremden Personen unterschiedliche Konnotationen aufweisen.⁹⁴ Wenngleich Sturtevant selbst voranstellt, dass die Studie nicht repräsentativ ist, sind ihre Ergebnisse eine nennenswerte Beobachtung zur divergenten Semantik der Begriffe:

„Many participants felt that the word “medieval” bore significantly different implications than the term “Middle Ages”. “Medieval” connotes fantasy, legend and fairy tale, opulence[sic] and grand adventure. This directly contradicts a common association – recognized in the OED – that “medieval” implies brutal violence, barbarity, and backwardness. Though, perhaps provocatively, this does not mean that those two ideas cannot coexist. But without additional context, “medieval” seems to evoke adventure and fantasy more readily than does “Middle Ages”. [...] “Middle Ages”, by sharp contrast, encapsulates that very notion of a dark Middle Ages, partly, and problematically, because its term is understood to denote a period of actual history rather than medievaesque fantasy“.⁹⁵

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass die Begriffe in der gesellschaftlichen Wahrnehmung unterschiedlich gefüllt werden – ein Prozess, der durch Mediengestaltung und Medienkonsum rekursiv ist. Mediävalismus eignet sich daher als punktueller Zugriff auf mittelalterliche Ästhetiken im Rollenspiel, wie er in der folgenden Spielklassenanalyse durchgeführt wird.

⁹³ Ebd.

⁹⁴ Vgl. Sturtevant, Paul B.: *Medievalisms of the Mind: Undergraduate Perceptions of the “Medieval” and the “Middle Ages”*; in: Fugelso, Karl (Hg.): *Ecomedievalism*, Band XXVI, o. O. 2017 (*Studies in Medievalism*), S. 213–236, S. 223. URL: <https://www.cambridge.org/core/books/studies-in-medievalism-xxvi/medievalisms-of-the-mind-undergraduate-perceptions-of-the-medieval-and-the-middle-ages/6E66161E786A9978AA831417F5EEF99F>.

⁹⁵ Ebd., S. 234.

4. Materialanalyse: Spielklassen und historische Forschung

Die Spielklasse ist in D&D ein spielmechanisch obligatorischer Teil des Spieler*innen-Charakters und beeinflusst ihn hinsichtlich seiner Fähigkeiten, seiner Funktion innerhalb einer Gruppe sowie im Gefüge der gespielten Welt. Der folgende Abschnitt analysiert die beiden Spielklassen *cleric* und *paladin*. Während *clerics* eine *spellcaster*-Klasse sind, verfügen *paladins* über *spellcaster* und *melee*-Fähigkeiten. *Spellcaster* sind Klassen, denen magische Fähigkeiten zur Verfügung stehen, so zum Beispiel *wizard*, *sorcerer* oder *cleric*; *melee*-Klassen sind für den Nahkampf und nicht-magischen Kampf optimiert, beispielsweise *barbarian*, *fighter* oder *monk*. Zwischen den Kategorien können wie beim *paladin* je nach Klasse Überschneidungen entstehen. Die Spielklassenanalyse dient dazu, übergreifende Entwicklungen ihrer Historizität im Spiel nachzuzeichnen.

Cleric und *paladin* eignen sich aus mehreren Gründen für diesen Zweck. Zum einen handelt es sich um Spielklassen, die von Edition 1 bis zur aktuellen Edition 5 durchgängig Teil des Regelwerks sind. Zum anderen werden sie dort im Text teilweise mit spezifischen historischen Vorbildern verknüpft – vor allem Tempelrittern und anderen religiösen Orden. Beide Klassen durchlaufen von der ersten bis zur fünften Edition signifikante Veränderungen, ihre Funktion für das Spielerlebnis bleibt jedoch effektiv gleich: Sie sind Archetypen für (spirituelle) Leitfiguren, Heiler*innen und rechtschaffende Beschützer*innen innerhalb ihrer Gruppe und der Welt, in der sie gespielt werden. Jon Peterson fasst zusammen: „The society of Dungeons & Dragons is divided into those who fight, those who cast and those who pray“.⁹⁶ Die mittlerweile durch zahlreiche Erweiterungen angewachsene Auswahl von Klassen hat diese Aufteilung weniger aufgehoben als vielmehr aufgeweicht. Mit historischen Ständen oder sozialen Klassen haben jene in D&D nur begrenzt Gemeinsamkeiten:

„Ultimately, the sword-and-sorcery genre divides characters into two buckets rather than three—it is not sword-and-sorcery-and-sanctimony. The roots of the third estate in Dungeons & Dragons draw only incompletely on fantasy literature, but certainly borrow liberally if tacitly from the Christian faith espoused by both of the game’s authors“.⁹⁷

⁹⁶ Peterson, Jon: *Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*; San Diego, CA 2012, S. 157.

⁹⁷ Ebd., S. 158.

Die erste Edition von *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) unterscheidet zwischen dem *cleric* als eigene Klasse und dem *paladin* als Unterklasse des *fighter*.⁹⁸ In der zweiten wird der *cleric* zur Unterklasse des *priest* und der *paladin* als Unterklasse des *warrior* eingeordnet.⁹⁹ Die dritte Edition etabliert beide Klassen endgültig als eigenständig,¹⁰⁰ wobei sich die vierte und fünfte Edition hinsichtlich der Komplexität des Klassenausbaus in unterschiedliche Richtungen entwickeln.

Für die Spielklassenanalyse bedarf es weiterhin eines Blicks auf das *alignment*-System in D&D. Auch wenn dieser Aspekt der Charakter-Gestaltung mechanisch und ideell über die Entwicklungen des Regelwerks an Bedeutung verloren hat, ist er wesentlich, um die Veränderungen der Spielklassen bewerten zu können.¹⁰¹ *Alignments* spiegeln auf zwei Achsen die moralische Ausrichtung eines Charakters wider, an dem sich seine narrativen Entscheidungen und sein Verhalten innerhalb seiner *party* orientieren. Die Achsen beschreiben jeweils einen

⁹⁸ Vgl. Gygax, Gary: *Advanced dungeons & dragons, players handbook: special reference work: a compiled volume of information for players of Advanced dungeons & dragons, including, character races, classes, and level abilities; spell tables and descriptions; equipment costs; weapons data; and information on adventuring*; Lake Geneva 1978, S. 3.

⁹⁹ Vgl. Cook, David/Winter, Steve: *Advanced Dungeons&Dragons 2nd Edition Player's Handbook*; 2nd edition, Renton 1995, S. 4.

¹⁰⁰ Vgl. Cook, Monty/Tweet, Jonathan/Williams, Skip: *Dungeons&Dragons Player's Handbook Core Rulebook I v.3.5*; Renton 2003, S. 3.

¹⁰¹ Zu Rezeption der Veränderungen im alignment-System, siehe auch: Cogburn, Jon: *Beyond Chaotic Good and Lawful Evil?*; in: o. Hg.: *Dungeons and dragons and philosophy: raiding the Temple of wisdom*, Chicago LaSalle 2012 (*Popular culture and philosophy*, Volume 70), S. 29–47, S. 29f.

strukturellen (*chaotic, lawful, neutral*) und qualitativen (*good, neutral, evil*) Aspekt. Die grundlegenden Extreme der Achsen sind in allen Editionen gleichgeblieben und werden lediglich in Edition 1 unterschiedlich bezeichnet.

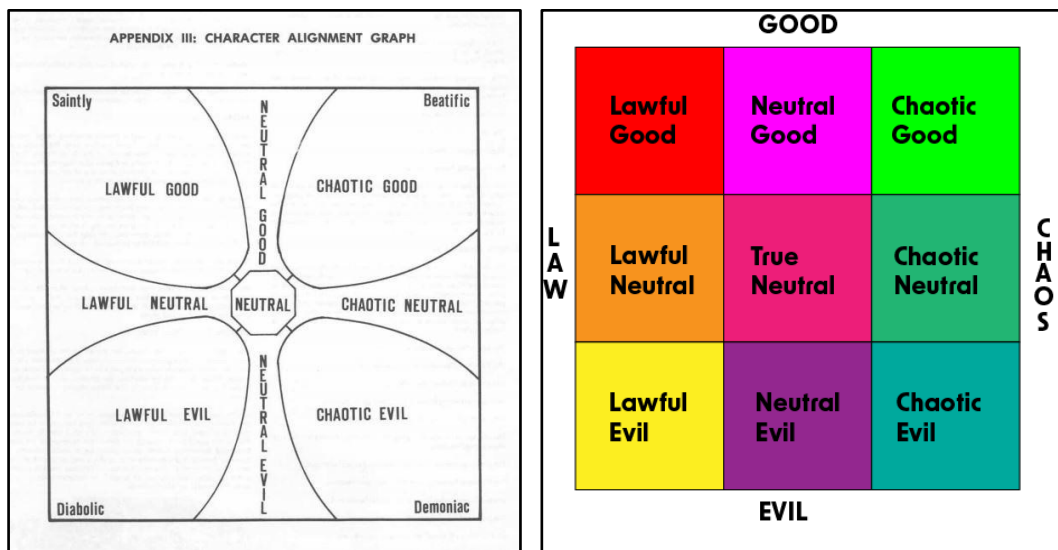


Abbildung 1: Änderungen in den *alignment charts* von der ersten Edition bis zur fünften. Die Bezeichnungen *diabolic* und *demonic* wurden nach der ersten Edition nicht wieder aufgegriffen. (PHB 1e, S.119; Florence Thistoll | CC BY-SA 4.0)

Das Regelwerk der ersten Edition von AD&D beschreibt die *cleric*-Spielklasse als gleichermaßen gottesfürchtig wie kampferprobt; ihre Hauptaufgabe innerhalb der *adventuring party* ist der Schutz ihrer Mitstreiter*innen – „to fortify, protect, and revitalize“.¹⁰² Die zweite Edition macht die historische Inspiration explizit: „The cleric class is similar to certain religious orders of knighthood of the Middle Ages: the Teutonic Knights, the Knights Templar, and Hospitalers“.¹⁰³ Der *cleric* ist in der – vergleichsweise agnostischen – zeitgenössischen Fantasy-Literatur der 1960er und 1970er ein seltener, aber durchaus bekannter Begriff,¹⁰⁴ und fungiert generell als säkular konnotiertes Synonym für religiöse Ämter:¹⁰⁵ „Moreover, “cleric” has a medieval ring to it, recalling the time when literacy flourished only in religious circles, and to the illiterate peasantry the most elementary principles of natural science must have seemed magical“.¹⁰⁶ Der *paladin* wiederum

¹⁰² Gygax: PHB 1e, S. 20.

¹⁰³ Cook/Winter: PHB 2e, S. 48.

¹⁰⁴ Vgl. Peterson: *Playing at the world*, S. 173f.

¹⁰⁵ Vgl. ebd., S. 174.

¹⁰⁶ Ebd.

zehrt mehr von historischen Mythen wie dem der arthurischen Ritter der Tafelrunde: „The paladin is a noble and heroic warrior, the symbol of all that is right



Abbildung 2: Illustration aus der ersten Edition mit dem Titel „A Paladin in Hell“. (PHB 1e, S.24)

and true in the world [...] Throughout legend and history there are many heroes who could be called paladins: Roland and the 12 Peers of Charlemagne, Sir Lancelot, Sir Gawain, and Sir Galahad are all examples of the class“.¹⁰⁷ Die Integration von Schwert und Reittier weisen auf literarische Vorbilder hin: „[...] the Paladin system owes a particular debt to the character of Holger Carlson in Poul Anderson’s *Three Hearts and Three Lions* [...]“.¹⁰⁸

Beide Klassen stellen deutlich Interpretationen des Ritters dar, in denen dieser mit Rüstung, Schwert und Waffe die Armen und Schwachen verteidigt. Sie vermischen damit mehrere historische Beispiele des Rittertums samt ihrer spezifischen Kontexte. Die folgende Materialanalyse geht in drei Schritten vor. Sie nähert sich den Klassen zunächst deskriptiv und arbeitet alle expliziten und impliziten historischen Referenzen aus den Texten heraus. Im Anschluss geht sie auf die explizit im Text genannten historischen Vorbilder ein und gibt eine Übersicht zum

¹⁰⁷ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 38.

¹⁰⁸ Peterson: *Playing at the world*, S. 504.

Stand der Forschung. Abschließend werden die Ergebnisse des Abgleichs zwischen textueller Basis und gesichertem Wissen zusammengeführt und festgehalten.

4.1. Einführung in die Spielmechanik

Mithilfe eines Charakterbogens und einem Satz aus sieben Würfeln nehmen Spieler*innen an einer durch den*die Spielleiter*in (DM/*dungeon master* oder GM/*game master*)¹⁰⁹ koordinierten Kampagne oder einem Abenteuer teil. Benötigt werden für Spieler*innen das Grundregelwerk PHB sowie bei Bedarf ergänzend für Spielleiter*innen der *Dungeon Master's Guide* (DMG) und das *Monster Manual*. D&D basiert seit der Edition 3 auf dem d20-System, das im Jahr 2000 von WotC für die Edition 3 von D&D entwickelt wurde.¹¹⁰ Die Bedingungen für das d20-System, das die technischen Aspekte der Spielmechanik beschreibt und oft mit D&D synonym verwendet wird, sind im sogenannten Systems Reference Document geregelt: „The Systems Reference Document (SRD) contains guidelines for publishing content under the Open-Gaming License (OGL) or Creative Commons. The Dungeon Masters Guild also provides self-publishing opportunities for individuals and groups“.¹¹¹ Es wird unter der Open Game License v1.0a vertrieben.¹¹² Diese ermöglicht es, das Spielsystem sowohl für kommerzielle als auch private Zwecke zu nutzen, zu adaptieren und als sogenannte *homebrew*-Inhalte¹¹³ zu veröffentlichen. Die Sammlung der hierdurch ermöglichten individuellen Werke, die alle Aspekte des Spiels umfassen können, werden unter anderem in Kooperation mit WotC auf der Plattform Dungeon Master's Guild bereitgestellt und stellen sicherlich den kulturell signifikantesten Aspekt von D&D dar.

¹⁰⁹ In anderen Spielsystemen wird auch die Bezeichnung *storyteller* verwendet.

¹¹⁰ Vgl. Wizards of the Coast: The d20 System Concept: Frequently Asked Questions. URL: <http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/srdfaq/20040123a> zitiert nach; Internet Archive: The d20 System Concept: Frequently Asked Questions; in: Wayback Machine. URL: <https://web.archive.org/web/20040307090553/http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/srdfaq/20040123a>.

¹¹¹ Wizards of the Coast: Systems Reference Document | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document> (11.11.2023).

¹¹² Vgl. Open Gaming Foundation: Open Game License Text; in: Open Game License v1.0a. URL: <https://opengamingfoundation.org/ogl.html>.

¹¹³ Der Begriff *homebrew* hat seinen Ursprung in der Amateurfunk-Szene und wurde später ebenfalls für das Programmieren von Ergänzungen für proprietäre Software und Videospiele verwendet. Die Entwicklung eines eigenen Produkts aus der Kopie eines bestehenden wird als *forking* bezeichnet. Die Beziehung zwischen Open-Source-Kultur und D&D wird in Kapitel 5 näher erläutert.



Abbildung 3: Ein siebenteiliges Würfel-Set zum Spielen von D&D. (User Turn2539 | CC BY-SA 4.0)

Für die Ausgestaltung der Spieler*innen-Charaktere (PC/ *player character*) stehen diverse Spielklassen, beispielsweise *cleric*, *wizard*, *barbarian* etc., und *races* beziehungsweise Spezies,¹¹⁴ beispielsweise Mensch, Ork, Elf etc., offen, die jeweils spielmechanisch bestimmte Schwerpunkte und Auswirkungen mit sich bringen.¹¹⁵ Neben den im Grundregelwerk verfügbaren Optionen hierfür bietet WotC eine Vielzahl von Erweiterungen und Ergänzungen an. Die gängigsten stellen *Tasha's Cauldron of Everything* (TCoE) sowie *Xanathar's Guide to Everything* (XGtE) dar, die den Großteil der verfügbaren Klassen, Spezies, Sprachen, Zaubern und Gegenständen abbilden, mit denen Spieler*innen ihre Charaktere gestalten können. Generell wird zwischen magischen Klassen und Nahkampfklassen (*spellcaster* und *melee*) unterschieden; je nach Klasse bestehen Überschneidungen in diesen Fähigkeiten. Charaktere beginnen in der Regel bei Level 1 und können in der aktuellen Version des Regelwerks maximal Level 20 erreichen. Ob der Aufstieg durch Ansammlung von Erfahrungspunkten (XP/*experience points*) oder durch narrative Meilensteine (*milestones*) geschieht, wird in der Regel zwischen Spielleiter*in und Spieler*innen zuvor ausgehandelt.

¹¹⁴ Die Regelwerke verwenden bisher noch den Begriff *race*, der wegen seiner vielschichtigen Implikationen in künftigen Editionen durch *species* ersetzt werden soll. Dem greife ich aus naheliegenden Gründen in dieser Arbeit vor.

¹¹⁵ Das Kombinieren von Spielklassen, *multiclassing* genannt, ist ebenfalls möglich, für Anfänger*innen aber nicht empfohlen.

Die Erstellung der Charaktere erfolgt zunächst durch das Würfeln von Werten für sechs Grundeigenschaften: Überzeugungskraft (*charisma*), Konstitution (*constitution*), Geschicklichkeit (*dexterity*), Intelligenz (*intelligence*), Kraft (*strength*) und Weisheit (*wisdom*).¹¹⁶ Aktionen im Spiel und ihre Ergebnisse werden durch Einsatz verschiedener Würfelkombinationen bestimmt; die meisten mit einem zwanzigseitigen Würfel (d20). Eine 1 (*natural one*) auf dem d20 wird in der Regel als pauschales Scheitern gehandhabt und eine 20 (*natural twenty*) als pauschaler Erfolg, unabhängig davon, welche Faktoren den Zahlenwert noch beeinflussen. Einzelne Spielklassen erfordern, wie später in der Analyse noch deutlich wird, dass die höchsten gewürfelten Werte für bestimmte Eigenschaften vergeben werden. Die Wahl der Spezies, der Klasse, die Auswahl von Gegenständen oder bestimmte narrative Entscheidungen können diese Grundwerte positiv oder negativ beeinflussen. Grundsätzlich steigt mit dem Level auch der Grundwert um einen festgelegten Wert an. Eine beliebige Anzahl von Spieler*innen kann eine *adventuring party* bilden, die dem Plot einer Kampagne folgt. Kampagnen können so lang oder kurz sein, wie die beteiligten Personen anstreben; vorgefertigte Module (*campaigns* oder *adventures*) bieten hierfür eine vorgegebene Rahmenhandlung, sowie gegebenenfalls fertige Non-Player Charaktere (NPC), eine Auswahl magischer Gegenstände und eine Empfehlung für das Charakter-Level. Die Vorgaben der Module sind nicht bindend und können von Spielleiter*innen nach Bedarf angepasst werden. Länge und Verlauf der Kampagnen wird durch Entscheidungen der Spieler*innengruppe beeinflusst und durch DM oder GM im Sinne des Spielmoduls oder des selbst entwickelten Plots gelenkt. Weiterhin unterscheidet das Spiel zwischen narrativen und strategischen Phasen, bei denen jeweils das Erzählen oder Kampfhandlungen im Vordergrund stehen. Im *turned based combat* gehen Spieler*innen nach zuvor gewürfelter Reihenfolge gegen durch die Spielleitung organisierte Feinde oder Hindernisse vor. Der Erfolg eines *combat*-Verlaufs richtet sich nach individueller Anzahl von Trefferpunkten (HP/*hit points*) aller Beteiligten und endet, wenn eine der Parteien nicht mehr handlungsfähig ist oder

¹¹⁶ Siehe Anhang: Beispiel-Charakterbögen, S. xiii.

gegebenenfalls narrativ ein Ende herbeigeführt werden kann. Spieler*innencharaktere können sterben, wenn sie zu viel akkumulierten Schaden nehmen, sodass gegebenenfalls ein neuer Charakter erstellt werden muss. Spielmechanisch oder *rules as written* (RAW) kann D&D ohne Charakter-Schauspiel gespielt werden. Narrative Entscheidungen, die beispielsweise Interaktionen mit NPC enthalten, können in der Theorie vollständig auf der Meta-Ebene verhandelt werden; sie sind aber dafür angelegt, den Charakteren durch Sprache und Körperhaltung Leben zu verleihen. Nicht selten wählen Spieler*innen eine bestimmte Kleidung oder Make-Up, um ihren Charakter zu verkörpern; auch ein spezielles Würfelset für einzelne Charaktere ist für das Ausbauen einer Ästhetik nicht unüblich. Auch vor dem Hintergrund der OGL besteht ein enormer Markt von Drittanbietern für Würfel, Würfelzubehör, Schreibwaren, Merchandise, Cosplay und weiteres, der diese Materialität und somit individuelle Immersion ermöglicht.

In seinen Ursprüngen analog mit Zettel und Stift (*P&P/pen and paper*) gespielt, besetzt D&D mittlerweile eine interessante Zwischenstelle durch das wachsende Angebot digitaler Werkzeuge; das Spielen ohne jegliche physische Gegenstände ist mittlerweile niederschwellig möglich. Begünstigt wurde diese Entwicklung nicht zuletzt durch das Portal D&D Beyond (DDB), das im April 2022 von WotC aufgekauft wurde.¹¹⁷ Es bietet seit 2017 kostenlos eine Plattform zur Erstellung und Verwaltung von Charakteren und Kampagnen; über im Spielverlauf dynamisch angepasste Charakterwerte, HP, Waffen oder Inventar können Spieler*innen so leicht die Übersicht bewahren. Die Seite stellt zudem Apps für alle gängigen mobilen Betriebssysteme zur Verfügung. Spieler*innen können sich digital zu Kampagnen zusammenschließen; die integrierte Würfelfunktion berechnet in einem Schritt alle benötigten Werte für bestimmte Spielzüge. Im angebundenen Shop können neben den Grundlagenwerken auch Module und Ergänzungswerke als digitales oder Print-Produkt erworben werden. Weiterhin erlaubt die Plattform z.B.

¹¹⁷ Vgl. D&D Beyond: D&D Beyond Joins Wizards of the Coast!; in: D&D Beyond Joins Wizards of the Coast! URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/1221-d-d-beyond-joins-wizards-of-the-coast> (16.11.2023).

den gezielten Kauf einzelner Spielklassen für einen Charakter, ohne hierfür das Gesamtwerk anschaffen zu müssen.¹¹⁸

4.2. Der cleric

In der noch sehr überschaubaren Auswahl von Spielklassen der ersten Edition von AD&D bilden *clerics* eine eigene Kategorie, die gleichermaßen vage und präzise beschrieben wird als „[bearing] a certain resemblance to religious orders of knighthood of medieval times“.¹¹⁹ Sie fungieren als wesentliche Heiler*innen-Klasse: „The cleric serves to fortify, protect, and revitalize“¹²⁰ und stehen zunächst nur der Spiel-Spezies Mensch offen.¹²¹ In der zweiten Edition erfährt der *cleric* eine Umstrukturierung als Unterklasse des *priest*¹²² und ist erneut als „similar to certain religious orders of knighthood of the Middle Ages: the Teutonic Knights, the Knights Templar, and Hospitalers“ beschrieben.¹²³ Die christliche Gestaltung des *cleric* wird hier explizit an historischen Vorbildern festgemacht. Spielmechanisch bleiben sie zunächst unverändert: Die Auswahl von – stumpfen – Waffen, von Rüstungen, Zaubern, und die Option für Anhänger*innen, die auch im Kampf eingesetzt werden können – „the cleric automatically attracts a fanatically loyal group of believers“¹²⁴ –, bleiben erhalten.¹²⁵ Ab einem gewissen Level können *clerics* religiöse Stätten gründen – „the option of constructing a religious stronghold. [...] It can be a castle, a monastery, an abbey[sic] or the like“.¹²⁶ Diese ziehen eine im Kampf einsetzbare Gefolgschaft (*men-at-arms*) an¹²⁷ und bringen ab einer gewissen Größe regelmäßige Einkünfte: „a monthly revenue of 9 silver pieces per inhabitant from trade, tax, and tithes“.¹²⁸ Diese Option wurde im Übergang zur Edition

¹¹⁸ Ähnliches wird bereits seit 2012 durch die Plattform Roll20 angeboten, neben zahlreichen weiteren Drittanbietern mit kostenlosen digitalen Spielelementen wie Würfeln oder Karten. Für diese Arbeit ist D&D Beyond als Teil des WotC-Ökosystems von hauptsächlichem Interesse; siehe hierzu auch: Wizards of the Coast: Other Digital Titles – D&D; in: D&D Digital Games Support. URL: <https://dnd-support.wizards.com/hc/en-us/sections/360007484971-Other-Digital-Titles> (25.11.2023).

¹¹⁹ Gygax: *PHB 1e*, S. 20.

¹²⁰ Ebd.

¹²¹ Vgl. ebd.

¹²² Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 47.

¹²³ Ebd., S. 49.

¹²⁴ Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 49.

¹²⁵ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 48f.

¹²⁶ Gygax: *PHB 1e*, S. 20.

¹²⁷ Vgl. ebd.

¹²⁸ Ebd.

3 gestrichen und nicht wieder aufgenommen. Mit der dritten Edition wird die Klasse eigenständig und bleibt es bis zur gegenwärtigen Version des Regelwerks. Spielmechanisch wählen *clerics* in der aktuellen Edition als Unterklasse einen Wirkungsbereich, die *domain*, aus, die mit bestimmten Fähigkeiten einhergeht.¹²⁹ Beispiele sind *life domain*, *knowledge domain*, oder *grave domain*. *Clerics* der dritten Edition kommen erstmals ohne die Referenz zum christlichen Orden aus und werden als magische Klasse weiter ausgearbeitet.¹³⁰ Die Einschränkung der Waffenauswahl ebenso wie die Option von strategisch einsetzbarem Fußvolk fallen weg. In vorherigen Versionen eher nebensächlich erwähnt, können *clerics* nach wie vor ihr *alignment* frei wählen; sie sind „generally good, but not restricted to good [...]“¹³¹ und „[...]may be an adherent of any religion“¹³². Hinzu kommt eine freie Spezieswahl: *Cleric* kann jede*r sein, „since the need for religion and divine magic is universal“,¹³³ auch wenn die Gottheit sich tendenziell nach der Spezies richtet: „[...] the majority of nonhuman clerics are devoted to the chief god of the appropriate racial pantheon.“¹³⁴ Der christlichen Struktur religiöser Institutionen tut dies keinen Abbruch: „Most clerics are officially ordained members of religious organizations, commonly called churches. Each has sworn to uphold the ideals of his church“.¹³⁵ Die vierte Edition geht so weit, die Klasse des *cleric* an eine vorherige Investitur zu binden¹³⁶ und erfordert zudem für die Wahl zwischen zwei Optionen, dem *devoted cleric* und dem *battle cleric*, die spielmechanisch darauf ausgelegt sind, den Fokus respektive auf Heilung und Unterstützung oder auf Nahkampf und Verteidigung zu legen.¹³⁷ Die dritte Edition nimmt eine klare moralische Trennung auf den Achsen des *alignment* und der Spezies vor.¹³⁸ Auch wenn sich das Regelwerk hütet, unumstößliche Verbindlichkeiten aufzustellen, wird deutlich, wer als

¹²⁹ Vgl. Wyatt, James/Schwalb, Robert J./Cordell, Bruce R.: *Dungeons&Dragons - Player's Handbook 5th Edition Next*; Renton 2014, S. 59.

¹³⁰ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30.

¹³¹ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 48.

¹³² Ebd.

¹³³ Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30.

¹³⁴ Ebd.

¹³⁵ Ebd.

¹³⁶ Vgl. Heinsoo, Rob/Collins, Andy/Wyatt, James: *Dungeons&Dragons Player's Handbook 4th Edition - Arcane, Divine, and Martial Heroes*; Renton 2008, S. 61.

¹³⁷ Vgl. ebd.

¹³⁸ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30.

Gut und Böse gilt: Gegenüber beispielsweise Menschen und Zwergen, - „*crusading clerics* most often“¹³⁹, - stehen sogenannte „*savage humanoids*“¹⁴⁰, die selten *clerics* hervorbrächten.¹⁴¹ Die wenigen Ausnahmen seien bekannt dafür, Menschen- oder andere Gefangenen-Opfer zu bringen.¹⁴² *Good clerics* der ersten Editionen sehen in Untoten „[a] mockery of life“¹⁴³, die es zu zerstören oder zu vertreiben gilt;¹⁴⁴ *evil clerics* verfügen über die Fähigkeit, Untote an sich zu binden und sie zu kontrollieren.¹⁴⁵ Beides wird spielmechanisch durch die Fähigkeit *turn undead* ausgedrückt. Ab Edition 4 wird diese Mechanik für *clerics* ebenso wie für



Abbildung 5: Darstellung von *clerics* bei einem Wiederbelebungs-Ritual. (PHB 1e, S.12)

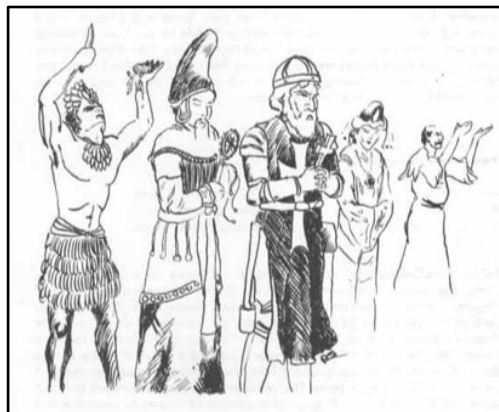


Abbildung 4: Illustration verschiedener *clerics* aus der ersten Edition. (PHB 1e, S.43)

paladins unabhängig vom *alignment* auf die Fähigkeit, Untote zu zerstören oder ihnen starken Schaden zuzufügen, reduziert.¹⁴⁶

Aus der spielmechanischen Gegenüberstellung wird hier eine moralisch-menschliche und amoralische nicht-menschliche. Guten Religionen wird mehr Struktur zugeordnet als böartigen (*lawful* vs. *chaotic*), ebenso wie in „civilized lands“¹⁴⁷ die meisten Menschen positiv ausgerichteten Gottheiten folgen. Wäh-

¹³⁹ Ebd.

¹⁴⁰ Ebd.

¹⁴¹ Vgl. ebd.

¹⁴² Vgl. ebd.

¹⁴³ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 49.

¹⁴⁴ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 20.

¹⁴⁵ Vgl. ebd.

¹⁴⁶ Vgl. Wyatt/Schwalb/Cordell: *PHB 5e*, S. 59.

¹⁴⁷ Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30.

rend das Regelwerk wiederholt benennt, dass die Klasse im Grunde allen *alignments* offensteht und es vermeidet, die „religious orders“¹⁴⁸ als christlich zu bezeichnen, zementiert nicht zuletzt der Sprachgebrauch die christlichen Ursprünge (*monastery, abbey, church, chapel, acolyte, priest* etc.).¹⁴⁹ Clerics gelten durch alle Editionen hauptsächlich als Heiler*innen und Kompass ihrer Gruppe: Sie sind „[...] everybody’s friend and often the glue that holds the party together“.¹⁵⁰ Ihr wesentliches Ziel ist, die Ideale ihrer Gottheit zu verbreiten, sei es durch gutes Beispiel oder Angst und Schrecken: „A good cleric helps those in need. [...] An evil cleric seeks to increase his own power and that of his deity, so that others will respect and fear both“.¹⁵¹

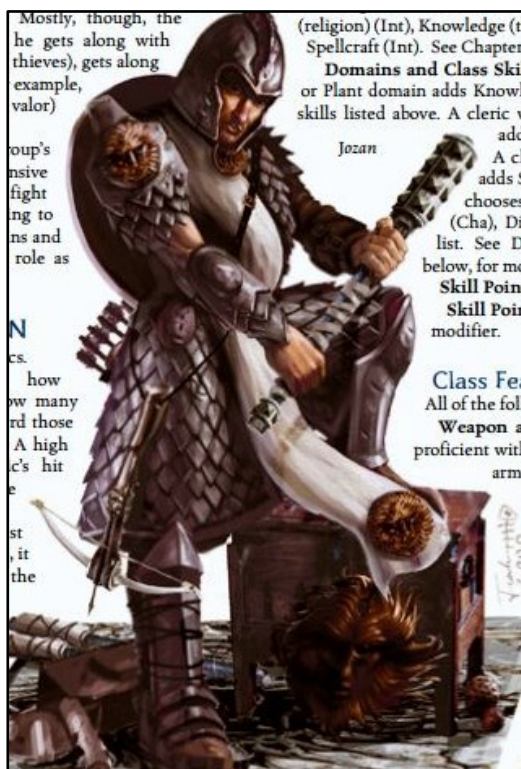


Abbildung 6: Illustration des cleric in der dritten Edition. Die Symbole auf Rüstung und Stoff stellen den Sonnengott Pelor dar. Die Waffe ist sichtbar stumpf gehalten. (PHB 3.5e, S.31)

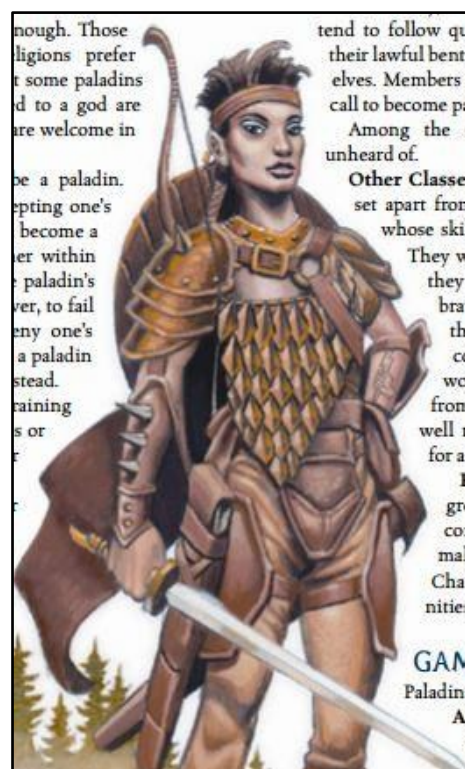


Abbildung 7: Illustration des paladin in der dritten Edition. Das Tattoo auf dem linken Arm zeigt eine Hand mit Blitz und könnte auf Zeus verweisen. (PHB 3.5e, S. 43)

¹⁴⁸ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 48.

¹⁴⁹ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 20f.

¹⁵⁰ Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30.

¹⁵¹ Ebd.

4.3. Der paladin

Paladins bleiben durch alle Editionen hinweg eine Klasse mit Hauptfunktion im Nahkampf; ihre Bedeutung wandelt sich jedoch von Kämpfer*innen mit einer religiösen Bindung zur nicht näher definierten Kämpferklasse einer höheren Macht: „In a land of scheming wizards, unholy priests, bloodthirsty dragons, and infernal fiends, the paladin is the final hope that cannot be extinguished“.¹⁵² Die Grundfunktion als Kampfkategorie mit magischen Fähigkeiten für Offensive, Defensive und Heilung bleibt ihnen durch alle Editionen erhalten. Sie stehen zunächst nur der Spielspezies Mensch offen¹⁵³ und sind an das *alignment* von *lawful good* gebunden.¹⁵⁴ In Edition 1 und 2 bilden sie eine Unterkategorie des *fighters*¹⁵⁵ beziehungsweise *warriors*¹⁵⁶ und werden wie der *cleric* ab Edition 3 permanent zur eigenständigen Klasse. Edition 4 erzwingt die Wahl einer Unterklasse mit dem *avenging paladin* oder dem *defending paladin*.¹⁵⁷ Edition 1 und 2 betonen noch stark die Selbstlosigkeit der Klasse. *Paladins* erwirtschaften keinen Reichtum und bilden im Gegensatz zum *cleric* keine Gefolgschaft;¹⁵⁸ sie leben bescheiden, „charitably parting with surplus wealth and magic items“.¹⁵⁹ Auch als Unterklasse des *fighters*, der über die Möglichkeit verfügt, Fußsoldaten im Kampf einzusetzen, steht diese Option nicht offen.¹⁶⁰ *Paladins* eint vor allem ihr Selbstverständnis als Bollwerk des Guten und Richtigen: „Law and good deeds are the meat and drink of paladins“.¹⁶¹ Sie repräsentieren „ideals of righteousness, justice, honesty, piety, and chivalry“ und inspirieren durch gutes Beispiel: „He strives to be a living example of these virtues, so that others might learn from him as well as gain by his actions“.¹⁶² Die Hingabe zum Guten ist nicht an eine spezifische Gottheit gebunden,¹⁶³ sondern vielmehr eine Schicksalsaufgabe, die es zu erfüllen gilt: „[...] it is not possible to

¹⁵² Ebd., S. 42.

¹⁵³ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 22.

¹⁵⁴ Vgl. ebd.

¹⁵⁵ Vgl. ebd., S. 2.

¹⁵⁶ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 4.

¹⁵⁷ Vgl. Heinsoo/Collins/Wyatt: *PHB 4e*, S. 90.

¹⁵⁸ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 24.

¹⁵⁹ Peterson: *Playing at the world*, S. 504.

¹⁶⁰ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 22.

¹⁶¹ Ebd.

¹⁶² Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 35.

¹⁶³ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 43.

gain the paladin's nature by any act of will".¹⁶⁴ Alles was es braucht, ist eine Verbindung zu einer höheren Macht: „[...] a source of power that turns a devout warrior into a blessed champion".¹⁶⁵ Die derart Auserwählten absolvieren ihr Training ähnlich dem eines Knappen entweder an der Seite eines erfahrenen Paladins¹⁶⁶ oder müssen ähnlich dem *cleric* in Edition 4 eine Investitur durchlaufen.¹⁶⁷ Edition 5 umgeht die Bindung an ein *alignment* und die damit verbundenen moralischen Aspekte vollends: „Different paladins focus on various aspects of the course of righteousness, but all are bound by the oaths that grant them power to do their sacred work".¹⁶⁸ Gerechtigkeit liegt ab hier ganz im Auge des *paladin*: „[...] their loyalty is first to the cause of righteousness, not to crown and country".¹⁶⁹



Abbildung 8: Illustration eines *cleric* in der vierten Edition. Die Zwergin trägt das Symbol Moradin Allhammers auf dem Schild, dem größten Gott der Zwerge im Kanon. Hier ist ebenfalls noch gut zusehen, dass es sich um eine stumpfe Waffe handelt. (PHB 4e, S.70)



Abbildung 9: Illustration eines *dragonborn paladin* in der vierten Edition. Die Gestaltung der Rüstung gibt keinen eindeutigen Hinweis, welcher Gottheit dieser *dragonborn* möglicherweise folgt. (PHB 4e, S. 101)

¹⁶⁴ Ebd.

¹⁶⁵ Wyatt/Schwalb/Cordell: *PHB 5e*, S. 82.

¹⁶⁶ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 43.

¹⁶⁷ Vgl. Heinsoo/Collins/Wyatt: *PHB 4e*, S. 91.

¹⁶⁸ Wyatt/Schwalb/Cordell: *PHB 5e*, S. 82.

¹⁶⁹ Ebd., S. 83.

Ab Level 3 entscheiden sich *paladins* jedoch für einen Eid, dem sie folgen; Beispiele hierfür sind *oath of devotion*, *oath of vengeance* oder *oath of the ancients*.¹⁷⁰

Für *paladins* ab der vierten Edition ist es möglich, ein anderes *alignment* zu wählen, das Regelwerk betont jedoch: „Evil and chaotic evil paladins do exist in the world, but they are almost always villains, not player characters“.¹⁷¹ Auch die Bindung an Menschen als Spezies ist aufgehoben: „All paladins, regardless of background, recognize in each other an eternal bond that transcends culture, race, and even religion“.¹⁷² Neben Menschen eigneten sich jedoch am besten jene Spezies mit „human ambition“¹⁷³ wie Halb-Elfen oder Zwerge zum *paladin*, wohingegen unter den „savage humanoids“¹⁷⁴ kaum *paladins* zu finden sind.

Die Ähnlichkeit zum berittenen Soldaten wird in den ersten Editionen durch die Bedeutung von Waffe und Pferd noch betont. So verfügt der *paladin* ab einem gewissen Level über die Fähigkeit, sein heiliges Reittier zu beschwören, „an unusually intelligent, strong, and loyal steed [...]“¹⁷⁵, das auch im Kampf eingesetzt werden kann: „[...] this creature is an intelligent heavy warhorse [...]; it will magically appear, but only one such animal is available every ten years, so that if the first is lost the paladin must wait until the end of the period for another“.¹⁷⁶ Edition 2 ist noch nachdrücklicher: „The paladin does not really “call” the animal, nor does the horse instantly appear in front of him. Rather, the character must find his war horse in some memorable way, most frequently by a specific quest.“¹⁷⁷ Edition 3 reduziert die Wartezeit bei Verlust des Tiers auf 30 Tage.¹⁷⁸ *Paladins* bis Edition 3 profitieren von einem *holy sword*, das ihnen im Kampf Boni verschafft,¹⁷⁹ entweder als Gegenstand¹⁸⁰ oder durch Aufwertung einer beliebigen Waffe durch einen der *paladin*-Klasse eigenen *spell* mit dem gleichen Namen.¹⁸¹ Die Idee des heiligen

¹⁷⁰ Vgl. ebd., S. 85f.

¹⁷¹ Heinsoo/Collins/Wyatt: *PHB 4e*, S. 90.

¹⁷² Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 43.

¹⁷³ Ebd.

¹⁷⁴ Ebd.

¹⁷⁵ Ebd., S. 44.

¹⁷⁶ Gyax: *PHB 1e*, S. 22.

¹⁷⁷ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 39.

¹⁷⁸ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 44.

¹⁷⁹ Vgl. Gyax: *PHB 1e*, S. 22.

¹⁸⁰ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 39.

¹⁸¹ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 242.

Schwerts ist eine traditionsreiche Anleihe aus Mythos und Literatur: „[it] stretches far back into mythology and permeates the literature that influenced Dungeons & Dragons“.¹⁸² Jon Peterson hebt hervor: „As only Fighting-men can use swords, powerful swords are essentially a defining class feature.“¹⁸³ Eine weitere spezifische Referenz auf historische Vorbilder ist der *hospitaler*-Pfad.¹⁸⁴ Er steht Paladinen in Edition 4 als einer der *paragon paths* offen, die ab einem gewissen Level gewählt werden müssen: „Your spiritual path leads you to specialize in the healing arts. You increase the healing you provide to allies as you become a shining beacon of hope on the battlefield. You embody mercy and care, bringing aid to the



Abbildung 11: Illustration eines *paladin* in der fünften Edition. Auf dem Schild ist das Symbol Torms zu sehen, einer Gottheit für Stärke und Schutz. Die Auswahl eines Orks als *paladin* macht weiterhin deutlich, wie flexibel Klasse und Spezies nun kombiniert werden können. (PHB 5e, S.82)



Abbildung 10: Illustration eines *cleric* aus der fünften Edition; ein weiteres Beispiel für einen *dwarf paladin* Moradins, dieses Mal mit dem Hammersymbol der Gottheit. Der Ring dient hier als *holy symbol*, dem arkanen Fokus.

¹⁸² Peterson: *Playing at the world*, S. 160.

¹⁸³ Ebd.

¹⁸⁴ Vgl. Heinsoo/Collins/Wyatt: *PHB 4e*, S. 101.

wounded and cleansing life to those near death — especially when you turn damage against a foe into healing for a friend“.¹⁸⁵

Cleric und *paladin* stehen in den Editionen 1 bis 3 in direkter Beziehung zueinander. Bis einschließlich Edition 3 haben *paladins* ähnlich den *clerics* ebenfalls die Fähigkeit, untote Feinde zu zerstören oder zu vertreiben, jedoch nicht, sie an sich zu binden.¹⁸⁶ Diese Eigenschaft wurde zugunsten einer Verstärkung des *divine smite* gestrichen, der es erlaubt, toten Feinden in beim Angriff mehr Schaden zuzufügen.¹⁸⁷ Weichen Spieler*innen in der Geschichte ihres Charakters freiwillig oder unfreiwillig von den Schwüren oder *alignment* ihrer Klassen ab, verlieren *clerics* und *paladins* ihre heiligen Fähigkeiten.¹⁸⁸ Verstößt ein *paladin* gegen den eigenen Schwur, ist er auf einen *cleric* angewiesen, um Absolution zu erhalten und die eigenen Fähigkeiten wiederherzustellen: „[...] they must seek a high level (7th or above) cleric of lawful good alignment, confess their sin, and do penance as prescribed by the cleric. [...] knowingly performed evil acts will cause paladins to lose their status immediately and irrevocably“.¹⁸⁹ Diese kann nur durch den Zauber *atonement* erteilt werden, der spielmechanisch beträchtliche Kosten mit sich bringt.¹⁹⁰ Der bis zur dritten Edition eigenständige Zauber¹⁹¹ wird in der vierten Edition mitsamt der generellen Mechanik einer Absolution vorübergehend abgeschafft. Das aktuelle Regelwerk Edition 5 fasst *atonement* als eine Option für die Wirkung des *ceremony*-Zaubers; er ist kein Teil des Grundregelwerks mehr und nur über die Erweiterung XGtE verfügbar.

4.4. Historische Vorbilder: Kreuzritter und Kavalier

Das RPG-Blog *Scroll for Initiative* unternahm zuletzt 2021 den Versuch, aus Perspektive von Hobbyist*innen und Laien-Historiker*innen die Frage nach der Mittelalterlichkeit von D&D zumindest für die aktuelle Edition 5 des Regelwerks zu beantworten. Der*die anonyme Autor*in stellt voran, dass der Begriff Mittelalter grundlegend ein schwer zu fassender ist – nicht nur angesichts der beschriebenen

¹⁸⁵ Ebd.

¹⁸⁶ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 44.

¹⁸⁷ Vgl. Wyatt/Schwalb/Cordell: *PHB 5e*, S. 85.

¹⁸⁸ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 32.

¹⁸⁹ Gyax: *PHB 1e*, S. 22.

¹⁹⁰ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 201f.

¹⁹¹ Vgl. ebd., S. 202.

Zeitspanne von fast tausend Jahren, sondern auch hinsichtlich seiner eurozentrischen Konzeption.¹⁹² Die ausführliche Betrachtung aller Aspekte des PHB zeigt die nahezu nicht mehr nachvollziehbare Vermischung von Fantasy und Historie auf: „None of these D&D classes are realistic. [...] Trying to compare them to real-life medieval figures is a dead end“.¹⁹³ Die für diese Arbeit relevanten Spielklassen bilden keine Ausnahme: „It’s hard to say where clerics come from exactly. [...] While they bear some resemblance to medieval crusaders like the Knights Templar, their ability to turn undead is more reminiscent of B-movie vampire-hunters like Van Helsing“.¹⁹⁴ Die Einordnung des Paladins ist präziser, wenn auch potenziell zu noch kurz gegriffen:

„The paladin class is largely based on the character of Holger Carlson on Poul Anders’s Three Hearts and Three Lions which itself is drawn on the twelve legendary knights of Charlemagne. The knight-errant is very much a figure of medieval romance: historically accurate, no, but culturally of its time? Very much so“.¹⁹⁵

Die *clerics* und *paladins* zur Verfügung stehenden Waffen und Rüstungen kommen besser weg: Lässt man das zu zweifelhaftem Ruhm geratene Beispiel der *studded leather armor*¹⁹⁶ außen vor und verschiebt die Etablierung der Voll-Rüstung vom 16. in das 12. Jahrhundert, so verhält es sich mit dem Equipment „reasonably medieval“¹⁹⁷. Das Fazit zur Mittelalterlichkeit der Spielklassen, „on average“ lautet: Ein gewisses Maß an Selektivität vorausgesetzt sind sie „(...) 'somewhat medieval' at best“.¹⁹⁸ Diese Analyse und die Einordnung von *Scroll for Initiative* sind sich in soweit einig: „D&D is in essence a 'swords-and-sorcery world (...) where you can

¹⁹² o. A.: How Medieval is D&D?; in: *Scroll for Initiative* vom 08.02.2021. URL: <https://scrollforinitiative.com/2021/02/08/how-medieval-is-dd/> (03.03.2023).

¹⁹³ Ebd.

¹⁹⁴ Ebd.

¹⁹⁵ Ebd.

¹⁹⁶ „Gygax was presumably thinking of brigadine or jack of plate“, vgl. Ebd.; *studded leather armor* ist seit der ersten Edition eine Option für Rüstung, die in dieser Form keinen historischen Vorläufer hat. Wie auch bei *Scroll for Initiative* angemerkt, handelt es sich vermutlich um eine Referenz auf Brigantinen, bei denen Metallplättchen auf eine Stofflage genietet wurden. Das Beispiel ist innerhalb der Spieler*innengemeinde zur Allegorie für historische Leihgaben im Spiel geworden, die entweder so nicht existiert haben oder bei genauerer Betrachtung für ihren Zweck nicht funktional sind. Eine unwissenschaftliche Einordnung hierzu findet sich in der Reddit-Community AskHistorians: https://www.reddit.com/r/AskHistorians/comments/1a8f1z/how_useful_was_studded_leather_armor_who_used_it/.

¹⁹⁷ Ebd.

¹⁹⁸ Ebd.

pick up a sword, become a hero, and live the American dream“.¹⁹⁹ Von den Ursprüngen der Kriegsspiele ausgehend, liegt der Kern der Spielmechanik jetzt unabänderlich im Fantasy-Genre;²⁰⁰ eine direkte Gegenüberstellung zu historischen Vorbildern scheint somit ein fruchtloses Unterfangen. Ob es sich aber – gerade unter alleiniger Berücksichtigung der 5ten Edition – bei der Untersuchung der mittelalterlichen Leihgaben von D&D generell um ein „creative dead-end“ handelt, soll sich in den folgenden Kapiteln zeigen.

Cleric und *paladin* bedienen sich allgemeiner Ritter-Bilder und einzelner Referenzen auf Ritter-Orden des Mittelalters. Für das Rittertum stehen historisch verschiedene Begriffe zu Verfügung, die hier relevanten sind *miles* und *chevalier*. Die Definition des Ritters als soziale Rolle oder Klasse wandelte sich mit Übergang aus der Spätantike von einem verliehenem öffentlichen Amt „in Armee, Verwaltung und Kirche“²⁰¹ (*militia*) im Mittelalter zum Sammelbegriff einer neu entstehenden sozialen Klasse, die mit den Aufgaben des antiken *miles* nur noch bedingt Überschneidungen hatte.²⁰² Ritter ist nun zunächst jeder, der dazu ernannt wurde; das Rittertum als Deskriptor für den niederen Adel bildet sich Ende des 13. Jahrhunderts heraus.²⁰³ Werner Paravicini fasst zusammen:

„Voll konstituiert ist die Ritterschaft durch den Abschluß nach unten, der sich im 12. und 13. Jahrhundert in zwei Phasen vollzieht. Um 1200 soll nur noch der Ritterbürtige Ritter werden, d. h. die Ritterschaft war ein Berufsstand geworden: *ordo militaris*. [...] Um 1300 war die Ritterwürde entbehrlich geworden, d. h. der Berufsstand hatte sich in einen Geburtsstand verwandelt: *genus militares*“.²⁰⁴

Vorbild für den *cleric* ist in erster Linie der Kreuzritter (*miles christianus*) des 11. und 12. Jahrhunderts, der sich im Verständnis der „Fürsorge des Mächtigen für die Wehrlosen“ als Teil christlicher Orden den Kreuzzügen anschloss.²⁰⁵ Die französische Übersetzung des *miles* spiegelte sich auch in den Bezeichnungen für die Templerorden wider: „[...] these Latin terms became the *chevalier de Crist* (knight

¹⁹⁹ Ebd.

²⁰⁰ Ebd.

²⁰¹ Paravicini, Werner: I. Enzyklopädischer Überblick; in: o. Hg.: Die ritterlich-höfische Kultur des Mittelalters, o. O. 2011, S. 3–56, S. 3. DOI: <https://doi.org/10.1524/9783486853520.3> (18.11.2023).

²⁰² Vgl. ebd., S. 3f.

²⁰³ Vgl. ebd., S. 4.

²⁰⁴ Ebd., S. 22.

²⁰⁵ Vgl. ebd., S. 5.

of Christ), the *chevalerie* (knighthood or group of knights) and *the orde de chevalerie* (the order of knighthood)“.²⁰⁶ Helen Nicholson beschreibt den *chevalier* als „skilled, heavily-armed career warrior, or knight, who typically fought on horseback and whose typical weapons were the lance and sword. [...] Chevaliers’ sense of self-worth included the belief that their military skill was a valid means of serving God and that they had a duty to fight for this purpose“.²⁰⁷

Die Wortherkunft des *paladin* greift die frühmittelalterliche Amtsbezeichnung *palatin* auf, dessen Verwendung Schnittmengen mit den Ämtern des Hofpfalzgrafen²⁰⁸ und Hausmeiers²⁰⁹ aufweist, die beide signifikante Verwaltungsmacht am königlichen Hof innehatten. Das Amt des Hausmeiers wurde im Übergang von Merowingern zu Karolingern abgeschafft und seine Pflichten zum Teil dem Pfalzgrafenamt übertragen.²¹⁰ Der Hofpfalzgraf (*comes palatii*) bezeichnet seit den Karolingern den Stellvertreter des Königs bei Hofe beziehungsweise den Vorstand der Hofverwaltung;²¹¹ in Ungarn fungiert er zudem als Richter des Landadels.²¹² Das Rolandslied verfestigt im frühen 12. Jahrhundert das Bild des treuen Kreuzritters und seines Heldentods im Gefolge Karls des Großen:

„Die Deutung des Spanienfeldzugs als Kreuzzug wurde vor allem in einer Dichtung vorge-
tragen, die kurz vor 1100 in Frankreich entstanden ist, im altfranzösischen Rolandslied
(Chanson de Roland); Karl ist hier der Krieger und Kämpfer für Christus (*miles et athleta
Christi*). Außerdem geht es in diesem Epos um die Beziehungen zwischen dem Lehnsherrn
und seinen Vasallen. Beide Themen, Kreuzzug und Vasallität, waren in der Entstehungszeit
des Epos von allergrößter Bedeutung“.²¹³

Mit einer neuen Bedeutung des Hofes (*curia*) wandelt sich auch die Bedeutung des Ritters als Vertreter höfischer Tugenden (*curialitas*).²¹⁴ Der *paladin* ist in

²⁰⁶ Nicholson, Helen J.: The Knights Templar; o. O. 12021, S. 31. DOI:
<https://doi.org/10.1017/9781641891691> (17.10.2023). Hervorhebungen JS.

²⁰⁷ Ebd., S. 26.

²⁰⁸ Vgl. Knefelkamp, Ulrich: Das Mittelalter: Geschichte im Überblick; 4. durchgesehene Auflage, Paderborn 2022 (utb, 2105\$dGeschichte), S. 81f.

²⁰⁹ Vgl. ebd., S. 61f.

²¹⁰ Schuler, P.J.: Hofpfalzgraf; in: o. Hg.: Lexikon des Mittelalters 5: Hiera-Mittel bis Lukanien, 10 Bdd., Bd. 5, München 1991 (Lexikon des Mittelalters), S. cols 76-77.

²¹¹ Eberl, I.: Pfalzgraf; in: o. Hg.: Lexikon des Mittelalters 6: Lukasbilder bis Plantagenêt, 10 Bdd., Bd. 6, Stuttgart 1999 (Lexikon des Mittelalters), S. col 2012-2013.

²¹² Györffy, G.: Palatin, I. Ungarn; in: o. Hg.: Lexikon des Mittelalters 6: Lukasbilder bis Plantagenêt, 10 Bdd., Bd. 6, Stuttgart 1999 (Lexikon des Mittelalters), S. cols 1633-1634.

²¹³ Hartmann, Wilfried: Karl der Große; 2. Aufl. Stuttgart 2015 (Kohlhammer-Urban-Taschenbücher Geschichte, Politikwissenschaft 643), S. 251.

²¹⁴ Vgl. Paravicini: „I. Enzyklopädischer Überblick“, S. 7f.

Anlehnung an sein literarisches Vorbild Ausdruck dessen, was Paravicini als „learned chivalry“ zitiert:

„Die ritterlich-höfische Kultur hat ihre eigene Gelehrsamkeit, ja Wissenschaft entwickelt, was M. KEEN berechtigt, von "learned chivalry" zu sprechen. Diese Wissenschaft [...] hielt eine imaginäre Welt von Literatur, Ikonographie und Geschichte zur Verfügung, die für den einzelnen Edelmann ein allgegenwärtiges Bezugs- und Wertesystem darstellte [...]. Solche Überschneidungen liegen im Bildprogramm von König Artus und den Neun Helden vor, das Anfang des 14. Jahrhunderts entstand und sich alsbald über ganz Europa ausbreitete [...]"²¹⁵

Populär wurde der Begriff nicht zuletzt durch seine Verwendung im historischen Fantasy-Roman *Three Hearts and Three Lions* (1961), auf den Gyax in der ersten Edition des DMG 1971 in einer Liste literarischer Inspirationen direkt Bezug nimmt.²¹⁶

²¹⁵ Ebd., S. 18.

²¹⁶ Vgl. Gyax, Gary: *Advanced dungeons & dragons, dungeon masters guide: special reference work: a compiled volume of information primarily used by Advanced dungeons & dragons game referees, including combat tables, monster lists and encounters, treasure and magic tables and descriptions, random dungeon generation, random wilderness terrain generation, suggestions on gamemastering, and more*; Rev. ed, Lake Geneva 1979, S. 224.



Abbildung 12: Darstellung des *cleric* in der zweiten Edition. Die Illustration ahmt im Detail Darstellungen von Kreuzrittern nach, mit rotem Symbol auf weißen Schild; lediglich auf eine Konnotation mit bestehenden Religionen wurde verzichtet. (PHB 2e, S.48)



Abbildung 13: Darstellung des *paladin* in der zweiten Edition. Ähnlich wie beim *cleric* der gleichen Edition ist der *paladin* optisch sehr nahe an historischen Vorlagen, in diesem Fall an Rüstungen aus dem 12. Jahrhundert. (PHB 2e, S.39)

Die drei im PHB benannten Vorbilder Templer-Orden, Hospitaler und Deutscher Orden bilden die größten der christlichen Ritterorden des Mittelalters und sind vor allem im Kontext von Kreuzzügen von Bedeutung. Generell wird zwischen Kreuzfahrern und militärischen Bruderschaften unterschieden, die während des Ersten Kreuzzugs (1096 – 1099) entstanden und nach Eroberung wieder in ihre Heimat zurückkehrten, und jenen Ritterorden, die im Heiligen Land verblieben oder dort

entstanden und dort eine permanente Institution bildeten.²¹⁷ Oft in einem Atemzug genannt, bestehen doch zwischen Templern, Hospitaler-Orden und dem Deutschen Orden Unterschiede.

Helen Nicholson verortet die Gründung des Templer-Ordens in das Jahr 1120²¹⁸ und schließt sich mit Vorbehalten der Forschungsmeinung an, dass es sich bei den Templern und Hospitalern zunächst um die gleiche Gruppe von Rittern gehandelt habe, die Teil der religiösen Gemeinde in Jerusalem waren und sich primär Balduin II. von Jerusalem unterstellten.²¹⁹ Ihr Ziel lag in der Verteidigung des im ersten Kreuzzug eroberten Gebiets.²²⁰ Templer entstammten fast ausschließlich dem Landadel oder nicht-adeligen Ständen.²²¹ Nur ein kleiner Teil von ihnen waren tatsächlich *chevaliers* beziehungsweise *milites*,²²² also Kämpfer zu Pferde.²²³ Es ist plausibel, sie als Fortsetzung von Bruderschaften unter den Anhängern des Ersten Kreuzzugs zu verstehen; im Gegensatz zu diesen schworen Temppler jedoch einen lebenslangen Eid.²²⁴ Die Aufgabe der Ritterorden bestand darin, Christen zu schützen, nicht primär darin, zu missionieren,²²⁵ ebenso wie es ihnen offenstand, exkommunizierte Ritter in ihren Orden aufzunehmen.²²⁶ Die Verteidigung christlicher Gebiete spielte hierbei eine genauso große Rolle wie die Eroberung während der Kreuzzüge. Im Zentrum der Interessen stand dabei stets Jerusalem.²²⁷ Sie schlossen weiterhin die Lücken der kirchlichen Infrastruktur, indem sie ertragreiches Land bewirtschafteten und eine christliche Präsenz für die lokale Bevölkerung boten.²²⁸ Sie unterstanden direkt der päpstlichen Gewalt und legten keine monastischen Gelübde ab.²²⁹ Ihre Ordensregeln orientierten sich an denen der Benediktiner,²³⁰ und ihre Verwaltung oblag den Templern selbst: „First and

²¹⁷ Vgl. Militzer, Klaus: Die Geschichte des Deutschen Ordens; 2.Aufl, Stuttgart 2012 (Kohlhammer Urban Taschenbücher 713), S. 9.

²¹⁸ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 13f.

²¹⁹ Vgl. ebd., S. 15f.

²²⁰ Vgl. ebd., S. 16.

²²¹ Vgl. ebd., S. 2.

²²² Vgl. ebd., S. 26.

²²³ Vgl. ebd., S. 30.

²²⁴ Vgl. ebd., S. 23.

²²⁵ Vgl. ebd., S. 3.

²²⁶ Vgl. ebd.

²²⁷ Vgl. ebd., S. 11f.

²²⁸ Vgl. ebd., S. 6.

²²⁹ Vgl. ebd., S. 2.

²³⁰ Vgl. ebd., S. 25.

foremost, this was a knighly order before it was a religious one“.²³¹ Dass Templer-Orden über beträchtlichen Reichtum verfügten, den sie in Form von Schenkungen, Steuererleichterungen und Spenden ansammelten,²³² hatte vor allem pragmatische Gründe: „Their task was to fight, and for that task they needed money—money that their vast estates across Christian Europe should provide“.²³³ Dieser Reichtum erlaubte den Templern unter anderem, Geld zu wechseln, zu verleihen und zu verwalten. Ignacio de la Torre fasst zusammen, in welchem Ausmaß der Orden Einfluss auf die finanzielle Infrastruktur Europas ausübte:

„The Templars ultimately developed their financial services capabilities to a point at which both the French royal treasury and one of the two English royal treasuries were deposited with the Templars, and the Brothers performed treasury services for their respective kings“.²³⁴ [...] „Although the Templars performed financial services for the popes, the Angevin kings of Naples, and the kings of Aragón, their most sophisticated documented financial activities are those involving their relationships with the French and English kings during the thirteenth century“.²³⁵

Gehäufte Vorwürfe der Häresie nötigten Papst Clemens V., am Ende eines mehrjährigen Prozesses, den Templer-Orden aufzulösen,²³⁶ wenn auch nicht aufgrund einer eindeutigen Schuld: „Clement himself indicated that the evidence against the Templars was not conclusive, stating that he was dissolving the order because its reputation had been damaged beyond repair“.²³⁷ Es ist plausibel anzunehmen, dass Frankreichs finanzielle Abhängigkeit von den Templern und ihr Niedergang miteinander in Verbindung stehen,²³⁸ nicht zuletzt da Philip IV. von Frankreich die ersten Verhaftungen von Ordensmitgliedern veranlasste.²³⁹ Das Ende des Templerordens bedeutete jedoch keineswegs den möglicherweise erhofften finanziellen Gewinn für den König von Frankreich.²⁴⁰ Das Gros der Besitztümer wurde den Hospitalern übereignet; jenen Templern, die während der Prozesse für

²³¹ Ebd., S. 26.

²³² Vgl. ebd., S. 2.

²³³ Ebd., S. 3.

²³⁴ De la Torre, Ignacio: The Templars' banking activities and their potential connections to the Order's demise; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Ruscalleda (Hgg.): The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order, New York 12021, S. 179–187, S. 180.

²³⁵ Ebd., S. 183.

²³⁶ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 69.

²³⁷ Ebd., S. 70.

²³⁸ Vgl. De la Torre: „The Templars' banking activities and their potential connections to the Order's demise“, S. 186f.

²³⁹ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 72f.

²⁴⁰ Vgl. ebd., S. 78.

unschuldig befunden worden waren oder gestanden hatten, kam eine Pension zu.²⁴¹ Bei Hospitalern oder Hospitalitern handelte es sich um einen Sammelbegriff für diverse Spitalorden,²⁴² die gemeinsam mit den Templern agierten und denen nach der forcierten Auflösung des Templer-Ordens 1307 dessen Landbesitze durch Papst Clemens V. übertragen wurden.²⁴³ Ein bekanntes Beispiel ist der Johanniter-Orden, der aus dem der Pilgerspitäler Jerusalems hervorging.²⁴⁴

Von den genannten Beispielen entstand der Deutsche Orden Ende des 12. Jahrhunderts zuletzt²⁴⁵ und blieb bis in die Neuzeit bestehen; sein wesentlicher Wirkungsraum lag von Beginn an im Baltikum.²⁴⁶ Die zunächst als Spitalbruderschaft agierende Gruppe aus Kreuzfahrern nahm nach Tod Heinrichs VI. den „Kampf gegen die Sarazenen“²⁴⁷ als weitere Aufgabe an und wurde 1198 „wahrscheinlich im Auftrag des inzwischen verstorbenen Kaisers zu einem Ritterorden erhoben“.²⁴⁸ Ihre Ordensregeln beruhten hierbei auf den bereits bestehenden Bestimmungen der Templer und Johanniter.²⁴⁹ Insgesamt bescheinigt Klaus Militzer dem Deutschen Orden eine nur geringe Relevanz für die Bedeutung der Orden

²⁴¹ Vgl. ebd.

²⁴² Vgl. Eder, Manfred: Hospitaliter/Hospitaliterinnen; in: Betz, Hans Dieter (Hg.): Religion in Geschichte und Gegenwart: [RGG 4]; Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft, Ungk. Studienausg., 4., völlig neu bearb. Aufl, Tübingen 2008 (UTB 8401). URL: https://referenceworks.brillonline.com/entries/religion-in-geschichte-und-gegenwart/hospitaliterhospitaliterinnen-SIM_10101?s.num=0&s.f.s2_parent=s.f.book.religion-in-geschichte-und-gegenwart&s.q=hospitaliter.

²⁴³ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 8.

²⁴⁴ Sarnowsky, Jürgen: Malteser-/Johanniterorden; in: Betz, Hans Dieter (Hg.): Religion in Geschichte und Gegenwart: [RGG 4]; Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft, Ungk. Studienausg., 4., völlig neu bearb. Aufl, Tübingen 2008 (UTB 8401). URL: https://referenceworks.brillonline.com/entries/religion-in-geschichte-und-gegenwart/malteser-johanniterorden-COM_13477?s.num=24&s.rows=20&s.f.s2_parent=s.f.book.religion-in-geschichte-und-gegenwart&s.start=20&s.q=hospital.

²⁴⁵ Vgl. Militzer, Klaus: The Templar Trial and the Teutonic Order; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Ruscalleda (Hgg.): *The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order*, New York ¹2021, S. 251–262, S. 252.

²⁴⁶ Vgl. Militzer: *Die Geschichte des Deutschen Ordens*, S. 10.

²⁴⁷ Ebd., S. 16.

²⁴⁸ Ebd.

²⁴⁹ Vgl. ebd.

in Vorderasien²⁵⁰ und Iberien,²⁵¹ dafür eine umso größere in deutschen und baltischen Gebieten,²⁵² wenngleich nach dem Fall von Akkon zunächst Differenzen innerhalb des Ordens hinsichtlich der künftigen Ausrichtung herrschten.²⁵³ Nach Einnahme von Akkon 1291 verlegte der Orden sein Zentrum nach Venedig.²⁵⁴ Zwar verfügte der Deutsche Orden nicht über nennenswerte Besitztümer in Frankreich, wo die Templer Ziel der Verfolgung durch den französischen König wurden, eine Assoziation mit den Templern kann aber nicht verleugnet werden.²⁵⁵ Im Nachhall der Auflösung des Templer-Ordens verlegte Deutschmeister Siegfried von Feuchtwanger den Sitz des Ordens schließlich weiter nach Marienburg.²⁵⁶ Klaus Militzer gesteht den Quellen zu, dass diese Maßnahme als Reaktion auf eine potenzielle Bedrohung der Integrität des Ordens verstanden werden kann, dem das Ende der Templer deutlich vor Augen stand.²⁵⁷

4.5. Fantastische und historische Schnittmengen

Zusammenfassend sind die Entlehnungen dieser historischen Vorbilder für Spielklassen zumindest für die ersten beiden Editionen des *PHB* überraschend detailliert. Dabei bedienen sich die Spielklassen sowohl genereller Eigenschaften der religiösen Orden als auch spezifischer Eigenschaften von Templern oder Deutschordens-Rittern. Nicht zuletzt handelt sich bei den religiösen Ritterorden um einen der besterforschten Bereiche mittelalterlicher Geschichte.²⁵⁸ So lässt sich abgleichen, welche Aspekte der Orden sich in der Gestaltung der Spielklassen wiederfinden. Die erste und grundlegende Regel eines jeden christlichen (Ritter-)Ordens stellten die Gelöbnisse zu Keuschheit, Armut und Gehorsam,²⁵⁹ die „evangelischen Räte“²⁶⁰, dar. Das Armutsgelöbnis findet sich in der *paladin*-Klasse deutlich wieder,

²⁵⁰ Vgl. ebd., S. 10.

²⁵¹ Vgl. ebd., S. 58.

²⁵² Vgl. ebd., S. 39.

²⁵³ Vgl. ebd., S. 38f.

²⁵⁴ Vgl. Militzer: „The Templar Trial and the Teutonic Order“, S. 251.

²⁵⁵ Vgl. ebd., S. 257ff.

²⁵⁶ Vgl. ebd., S. 260.

²⁵⁷ Vgl. ebd., S. 259.

²⁵⁸ Zu aktuellen Historiographie der Templer-Forschung siehe auch: Toomaspoeg, Kristjan: From Legend to Reality. Recent historiography on the Templar Order; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Ruscalleda (Hgg.): The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order, New York ¹2021, S. 299–325.

²⁵⁹ Vgl. Militzer: *Die Geschichte des Deutschen Ordens*, S. 18.

²⁶⁰ Ebd.

deren Beschreibung in den Editionen 1 und 2 explizit darauf hinweist, dass *paladins* keinen Reichtum anhäufen,²⁶¹ und nur eine begrenzte Anzahl von magischen Gegenständen besitzen dürfen.²⁶² Ebenso sind sie verpflichtet, zehn Prozent ihres Reichtums an Einrichtungen zu spenden, die mit ihrem *alignment* vereinbar sind.²⁶³ An dieser Stelle divergieren *paladin* und Ordensritter; *clerics* können durch Tempel und umliegende Dörfer feste Einnahmequellen etablieren und sind nicht zwingend zur wohlthätigen Spende aufgerufen.²⁶⁴ Dies entspricht den Tätigkeiten der Templer-Orden als finanzielle Institution. Die Verteidigung gegen Ungläubige findet als konkretes Ziel keine Erwähnung in den Spielklassen; bemerkenswert ist jedoch, dass vor allem für *paladins* eine Assoziation außerhalb ihres *alignment* abgelehnt wird.²⁶⁵ Nicholson hält fest, dass das Gebot der Gewaltlosigkeit für Ordensritter nur für andere Christen galt: „Likewise, the Templars’ regulations allowed brothers to kill “the enemies of the cross” without sinning, because this was justified war“.²⁶⁶ Es gibt im PHB keine Hinweise auf eine Missionsaufgabe, aber den Anspruch, durch gutes Beispiel die eigenen Werte zu bewerben. Aus ihrem historischen Kontext gelöst, bestehen die Ideen der Templer in *cleric* und *paladin* ohne Beschränkungen von Geschlecht und Herkunft fort. In den Regelwerken wird dies vor allem am Gebrauch von Pronomen deutlich. Mit Ausnahme der Edition 2, in der bei beiden Klassen von *he* oder *his* gesprochen wird,²⁶⁷ verwendet das PHB entweder allgemeingültig²⁶⁸ oder im Wechsel zwischen den Klassen²⁶⁹ verschiedene Pronomen. Lediglich das ursprüngliche Regelwerk von 1978 verzichtet auf solche Marker und bleibt beim geschlechtsneutralen *they*.²⁷⁰

Das Regelwerk von Dave Arnesons *Blackmoor*, einem mittelalterlichen Spielsetting in Tradition der Miniatur-Truppen-Spiele von Avalon Hill, und das Gygax als Grundlage für die erste Edition von D&D heranzog, beinhaltete noch

²⁶¹ Vgl. Gygax: *PHB 1e*, S. 24.

²⁶² Vgl. ebd., S. 22.

²⁶³ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 40.

²⁶⁴ Vgl. Gygax: *PHB 1e*, S. 20.

²⁶⁵ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 40.

²⁶⁶ Nicholson: *The Knights Templar*, S. 26.

²⁶⁷ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 38; 48.

²⁶⁸ Vgl. Heinsoo/Collins/Wyatt: *PHB 4e*, S. 90.

²⁶⁹ Vgl. Cook/Tweet/Williams: *PHB 3.5e*, S. 30; 42.

²⁷⁰ Vgl. Gygax: *DMG 1e*, S. 20; 22.

keine Klasse synonym zum *cleric*: „Although this may sound counterintuitive to those familiar only with later editions of *Dungeons & Dragons*, the Cleric class was originally presented as a sort of hybrid between the Fighting-man and the Magic-user, rather than a class oriented especially toward healing“.²⁷¹ Den nächstbesten Prototyp stellt nach Peterson *Blackmoors* „village priest“²⁷² dar, wenngleich die deutlich christliche Assoziation der Klasse erst in AD&D einfließt: „Dungeons & Dragons has almost nothing to say on the subject of the divine, on the god or gods that might be revered by Clerics; although later supplements fill this gap, the 1974 woodgrain box gives us priests entirely without religion“.²⁷³ Peterson sieht eine weitere Erklärung für die ausführliche Gestaltung der Klasse in Gygax' persönlicher Religiosität als Zeuge Jehovas.²⁷⁴

Wesentliche Eigenschaft von *clerics* im PHB ist die Repräsentation und Verteidigung ihrer heiligen Ideale, wofür ihnen spielmechanisch gleichermaßen Magie wie Waffen zur Verfügung stehen, letztere jedoch mit Einschränkungen: „[they] are forbidden to use edged and/or pointed weapons which shed blood“.²⁷⁵ Das Konzil von Nablus bestärkte 1120 geltendes Recht, dass der Klerus berechtigt sei, sich selbst zu verteidigen, dass jedoch der Eintritt in den Ritterstand oder ein weltliches Amt mit der Aberkennung des Priesteramts einhergehe.²⁷⁶ Gygax verleiht der Spielklasse durch Bezugnahme auf das biblische Verbot, Blut zu vergießen, zusätzlich eine Aura von Legitimität: „[...] Clerics in *Dungeons & Dragons* are welcome to bludgeon their foes dead, whereas the Fourth Lateran Council [1215] goes on to forbid clerics from executing sentences of death by any means“.²⁷⁷

Vor allem Johanniter und andere Hospitaler sahen ihre Hauptaufgabe in der Pflege von Kranken und Verwundeten sowie der Betreuung von Feldlazaretten; dieser Aspekt geht nahtlos in die Funktion von *clerics* als Heiler*innen über und findet sich auch beim *paladin* wieder. Zum Zölibat verlieren die Regelwerke kein Wort; die Priorität des *paladin* liegt in der Erfüllung und Aufrechterhaltung

²⁷¹ Peterson: *Playing at the world*, S. 175.

²⁷² Ebd., S. 173.

²⁷³ Ebd.

²⁷⁴ Vgl. ebd., S. 174.

²⁷⁵ Gygax: *PHB 1e*, S. 20.

²⁷⁶ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 14.

²⁷⁷ Peterson: *Playing at the world*, S. 174.

seines Eids, nicht im alleinigen Dienst einer Gottheit. Die „Pflicht zu Rechenschaftsablegung“²⁷⁸ ließe sich hinsichtlich des Regelwerks als die Pflicht interpretieren, bei Verstoß gegen die eigenen Ideale Abbitte bei einem *cleric* einholen zu müssen, auch wenn Militzer hier explizit schriftliche Aufzeichnungen meint, die durch die Ordensmitglieder regelmäßig verfasst wurden.²⁷⁹ Da nicht rekonstruierbar ist, wie die Erstschrift der Deutschorden-Regeln aussah,²⁸⁰ kann nur vermutet werden, dass das Regelwerk des Deutschen Ordens denen der Templer und Johanniter ähnelte; deutliche Bezüge lassen sich nur zum Dominikanerorden²⁸¹ und zum Buß- und Strafverfahren der Templer²⁸² herstellen. Letzteres erinnert deutlich an die Mechanik des *paladin*; der Eidesbruch, spielmechanisch mit Verlust der Klasse geahndet, bedeutete für Brüder des Deutschen Ordens Pflicht zur Demut:

„Die Ausstoßung aus dem Orden bedeutete nicht die Rückkehr in ein weltliches Leben, sondern die Übergabe des Betreffenden an einen strengeren Orden. Der Deutsche Orden machte einen Unterschied zwischen Ritterbrüdern und Priesterbrüdern, denen eine ehrenrührige Strafe wegen ihrer Priesterweihe erspart blieb“.²⁸³

Der Templerorden bot nicht zuletzt durch die Umstände seiner Auflösung hinreichend fantasievolle Inspiration für die kommenden Jahrhunderte.²⁸⁴ Die ihm später angedichtete Verbindung zur Magie und Zauberei²⁸⁵ fügt sich nahtlos in die Welt von D&D ein, wo sie nur für gute Zwecke verwendet werden dürfen.²⁸⁶

5. Dungeons & Dragons

Zwischen 1974 und 2014 erschienen insgesamt elf Ausgaben des Grundregelwerks in fünf Editionen. Die spezifischen Umstände rund um die Editionen sind im Folgenden genauer ausgeführt und illustrieren die Bedeutung gesellschaftlicher Entwicklungen für D&D. Dieses Kapitel geht auf die prägnantesten dieser zeitgeschichtlichen Faktoren ein: Die Ursprünge von D&D als neue Interpretation der

²⁷⁸ Militzer: *Die Geschichte des Deutschen Ordens*, S. 18.

²⁷⁹ Vgl. ebd.

²⁸⁰ Vgl. ebd., S. 17f.

²⁸¹ Vgl. ebd.

²⁸² Vgl. ebd., S. 19.

²⁸³ Ebd., S. 20.

²⁸⁴ Vgl. Nicholson: *The Knights Templar*, S. 84.

²⁸⁵ Vgl. ebd.

²⁸⁶ Vgl. ebd., S. 87f.

wargames, die Satanic Panic und ihr weitreichender Einfluss auf das Selbstverständnis von Schaffenden und Spielenden, der Übergang von D&D als Produkt von TSR zu WoTC und nicht zuletzt die Entwicklung einer Open-Gaming-Kultur und die Relevanz, die sie bis heute für das Genre TTRPG hat.

Die Spielwelten von D&D wachsen und fallen mit den Interessen seiner Spieler*innen und ihren Möglichkeiten, fantastischen Eskapismen nach ihren Bedürfnissen anzupassen. Der kommerzielle Markt umfasst neben den Spielmaterialien auch zahlreiche Romane, Filme, Comics, Podcasts und weiteres; *Dungeons and Dragons: Honor among Thieves* (2023), der zweite offizielle Film des Franchise, erreichte weltweit einen Umsatz von 208 Millionen Dollar.²⁸⁷ Zum offiziellen Kanon des Spiels gehören eine Vielzahl von Welten (*multiverse*), die beispielsweise Fantasy (*Errebon, Dragonlance, Forgotten Realms*), Science Fiction (*Strixhaven, Spelljammer*), Horror (*Curse of Stradivarius*) oder moderne Settings (*Urban Arcana*) umfassen.²⁸⁸ Parallel ist seit Einführung der OGL ein immenses Angebot an *homebrew*-Material entstanden. Das zuvor schon erwähnte Portal Dungeon Master's Guild, über das *homebrews* in Kooperation mit WoTC angeboten werden, weist für den Suchbegriff „cleric“ in der Kategorie Klassen/Archetypen über 2000 Ergebnisse auf; für den Suchbegriff „paladin“ sind es knapp 1200.²⁸⁹ Neben dem Ergänzungsmaterial, das WoTC selbst anbietet, können Spieler*innen beispielsweise ihre *clerics* oder *paladins* in jede denkbare Richtung gestalten, ob als *paladin* des Okkulten²⁹⁰ oder als *cleric* antiker Gottheiten.²⁹¹ Auch Zugriffe auf historische oder mythische Überlieferungen dienen als Inspiration, zum Beispiel für den griechisch-

²⁸⁷ Vgl. The Numbers: Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves (2023) - Financial Information; in: The Numbers. URL: [https://www.the-numbers.com/movie/Dungeons-and-Dragons-Honor-Among-Thieves-\(2023\)](https://www.the-numbers.com/movie/Dungeons-and-Dragons-Honor-Among-Thieves-(2023)) (28.11.2023).

²⁸⁸ Vgl. Wizards of the Coast: TTRPG Products & Accessories | Roleplaying Games | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com/products?category=tabletop-rpg> (28.11.2023).

²⁸⁹ Suchergebnisse zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Arbeit, zuletzt aktualisiert am 03.12.2023.

²⁹⁰ Vgl. Oath of the Occult - A Paladin Subclass - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dungeon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/371494/Oath-of-the-Occult--A-Paladin-Subclass?filters=45426_0_45536_0_0_0 (03.12.2023).

²⁹¹ Vgl. Priestess: Ancient World Divine Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dungeon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/192760/Priestess-Ancient-World-Divine-Class?filters=45397_0_0_0_0_0 (03.12.2023).

inspirierten Oracle Domain Cleric.²⁹² Sammlungen zu nordischen,²⁹³ griechischen²⁹⁴ oder japanischen²⁹⁵ Mythen, Kreaturen und Gottheiten ergänzen die Glaubenswelten des D&D-Kanon. Unter dem Stichwort „historic“ finden sich zudem Konzepte für muslimische *cleric domains*²⁹⁶ oder eine eigene Schamanen-Klasse, die von verschiedenen indigenen Kulturen Afrikas und Amerikas zehrt.²⁹⁷ Auch die politische Moderne wird mehr oder weniger ernsthaft verarbeitet, mit antifaschistischer²⁹⁸ oder retro-kommunistischer Ästhetik diverser Klassen²⁹⁹ für moderne und Science-Fiction-Settings. Grundsätzlich sind für alle Editionen von D&D ergänzende Materialien zu finden. Unter diesem Aspekt wird bereits deutlich, dass *homebrew*-Material wesentlich als Scharnier für die *heritage*-Praxis in D&D fungiert.³⁰⁰

5.1. There be Dragons in your wargame: Die Anfänge von D&D

1974 veröffentlichten Gary Gygax und Dave Arneson die erste Version von *D&D* mit dem Untertitel „Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable

²⁹² Vgl. Oracle Domain: A Mythic Cleric Subclass - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/320314/Oracle-Domain-A-Mythic-Cleric-Subclass?filters=45426_0_0_0_0 (03.12.2023).

²⁹³ Vgl. Norse Deities as Warlock Patrons for 5e - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/393547/Norse-Deities-as-Warlock-Patrons-for-5e?filters=45397_0_0_0_0 (04.12.2023).

²⁹⁴ Vgl. Hellenic Collection [BUNDLE] - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/409038/Hellenic-Collection-BUNDLE?filters=45397_0_0_0_0 (04.12.2023).

²⁹⁵ Vgl. Yokai - An Adventurer's Guide Part 2 - The Tengu - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/395977/Yokai--An-Adventurers-Guide-Part-2--The-Tengu?filters=45426_0_45536_0_0_45483 (03.12.2023).

²⁹⁶ Vgl. Domain of An Nasr - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/410724/Domain-of-An-Nasr?filters=45426_0_45536_0_0_45483 (03.12.2023).

²⁹⁷ Vgl. {OAP} Shaman Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/359339/OAP-Shaman-Class?filters=45397_0_0_0_0 (03.12.2023).

²⁹⁸ Vgl. The Gun Fighter - A 5E Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: <https://www.dmsguild.com/product/393011/The-Gun-Fighter--A-5E-Class> (03.12.2023).

²⁹⁹ Vgl. The Red Covers: 5e Class Compendium (Spelljammer/Scifantasy/Modern) - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: <https://www.dmsguild.com/product/407638/The-Red-Covers-5e-Class-Compendium-Spelljammer-Scifantasy-Modern> (03.12.2023).

³⁰⁰ Der Vollständigkeit halber muss angemerkt werden, dass *homebrew*-Werke natürlich keiner zentralen Kontrolle unterliegen, was die respektvolle Interpretation oder Adaption vor allem nicht-weißer Kulturen angeht. Die sorgsame Auswahl des Materials und die Verantwortung, despektierliches Spielmaterial zu beanstanden, liegt somit in der Verantwortung der Einzelnen.

with Paper and Pencil and Miniature Figures“.³⁰¹ Beide Autoren waren seit Jahren fester Teil der amerikanischen *wargaming*-Community; vor allem Gygax trug in den 1960er Jahren stark zur Institutionalisierung der Spieler*innengemeinde bei.³⁰² In der Tradition von neuzeitlich-napoleonischen Kriegsspielen wie *Tactics* (1954) oder *Risk* (1959), griff D&D erstmalig in einem mittelalterlichen Setting auch Fantasy-Elemente wie Magier und Drachen auf, inspiriert durch Gygax' Interesse an Fantasyliteratur wie *Herr der Ringe*. Statt nur Miniatur-Truppen zu kommandieren, konnten Spieler*innen im D&D-Setting aktiv in die Rolle eines Charakters schlüpfen, der die Abenteuer selbst erlebte. Seinem Ruf als erstes Rollenspiel überhaupt wird D&D insofern gerecht, als dass es das individualisierte Rollenspiel mit den Eigenschaften von *wargames* verband, auch wenn das Regelwerk selbst noch keinen Hinweis auf Rollenspiel oder Immersion enthielt.³⁰³ Jon Peterson fasst zusammen, wie D&D Qualitäten der Fantasy-Literatur aufgriff und erweiterte:

„The impact of *Dungeons & Dragons* on the fantasy genre, however, was felt less in these details than in its formal structure. *Dungeons & Dragons* conferred to the genre something that mere stories could *not* deliver: **a way for fans to involve themselves personally in fantastic adventures**. Where previously, the fantasy genre could only tantalize readers with the visitation theme, allowing them to experience second-hand what it would be like to enter a fantastic world, *Dungeons & Dragons* offered its players the ability to direct the action in that world, the responsibility for the triumph or shame of the hero and the freedom of agency to choose petty villainy over chivalry if so inclined, rather than merely watching over an author's shoulder as the protagonist's fate unfolds“.³⁰⁴

Das Genre der Kriegsspiele mit Miniatur-Truppen war nicht neu: Bereits seit Mitte der 1950er Jahre vertrieb die Avalon Hill Games Company unter Charles Swann Roberts den Titel *Tactics* (1954) und hatte bis in die 1970er Jahre ein umfassendes Portfolio an vergleichbaren Spielen auf den Markt gebracht.³⁰⁵ Basierend auf Kriegsspielen oder *wargames* des 19. Jahrhunderts³⁰⁶ implementierte *Tactics* erstmalig eine in Quadranten aufgeteilte Spielkarte sowie Würfel im Einsatz von Trup-

³⁰¹ Peterson: *Playing at the world*, S. 1.

³⁰² Ernest Gary Gyax, geboren 1938 in Illinois, war selbst Anhänger der Avalon-Spiele und anderer *wargames*. Er trat bereits als Mitglied des staatenübergreifenden Spielclubs United States Continental Army Command (USCAC) und späteren International Federation of Wargaming (IFW) in Erscheinung. Er koordinierte unter anderem die erste Lake Geneva Convention 1968 mit, die als GenCon bis heute jährlich stattfindet. Siehe auch: Ebd., Kap. 1.1.

³⁰³ Vgl. ebd., S. xiii.

³⁰⁴ Ebd., S. 201 Hervorhebung JS.

³⁰⁵ Vgl. ebd., S. 2f.

³⁰⁶ Vgl. ebd., Kap. 3.1. für eine detaillierte Übersicht der *wargames*-Traditionen vor D&D.

pen gegeneinander. Unter dem bezeichnenden Slogan „Want to re-write history?“³⁰⁷ erschloss Avalon Hill mit *Gettysburg* (1958) eine bewährte Zielgruppe: jene Jungen und junge Männer, für die Krieg einen wesentlichen Teil ihrer Weltwahrnehmung und Spielfantasie formte, ohne selbst Teil einer Armee gewesen zu sein.³⁰⁸ Avalon Hill reagierte auf dieses Interesse mit Formaten wie *Afrika Korps* (1964) oder *D-Day* (1961). Jon Peterson konstatiert, trotz des kommerziellen Erfolgs, der vor allem durch Sammlerkäufe aufrechterhalten wurde: „Wargaming, in the grand scheme of things, was a niche hobby“.³⁰⁹ Die Entwicklung einer übergreifenden Community von Kriegsspiel-Interessierten wurde erst durch Fanzines wie Avalon Hills *General* ermöglicht; die Rubrik Opponents Wanted erlaubte Spieler*innen, Partien Zug um Zug via Briefpost zu bestreiten.³¹⁰ Lokal entwickelten sich Spielclubs, deren Mitglieder sich schnell unverhohlen mit historischen Kriegsparteien identifizierten.³¹¹ Ein erstes vollständig konzeptuell mittelalterliches Vorbild bildete *The Siege of Bodenburg*,³¹² das 1968 auf der ersten Lake Geneva Convention einer größeren Öffentlichkeit vorgestellt wurde.³¹³ Autor Henry Bodenstein gestaltete *Bodenburg* derart, dass bisherige etablierte Regelwerke, die sich auf Nahkampf zwischen Truppen konzentriert hatten, nun durch die Simulation eines Besatzungskampfs ersetzt wurden. Die hierfür notwendigen proprietären Miniaturen und das Modell der *Bodenburg* mussten gesondert erworben werden.³¹⁴ Bisher als Addendum für Regelwerke anderer Epochen verhandelt,³¹⁵ entwickelte sich das Mittelalter nun als eigenständiger Spielkontext:

„All wargames have a *setting*, and it is from wargames that the concept of setting entered *Dungeons & Dragons* and its many descendants. In a wargame, the setting encompasses both the environment in which conflicts transpire and the nature of the participants in the conflict. Settings admit of varying degrees of abstraction or concreteness, but the presence of a setting is one of the necessary criteria that differentiates wargames from general games of strategy“.³¹⁶

³⁰⁷ Ebd., S. 16.

³⁰⁸ Vgl. ebd., S. 386f.

³⁰⁹ Ebd., S. 19.

³¹⁰ Vgl. ebd., S. 6.

³¹¹ Vgl. ebd., S. 7f.

³¹² Vgl. ebd., S. 20.

³¹³ Vgl. ebd., S. 22.

³¹⁴ Vgl. ebd.

³¹⁵ Vgl. ebd., S. 21f.

³¹⁶ Ebd., S. 111.

Mithilfe von Jeff Perren, einem Mitglied von Gygax' lokaler Spielgruppe und Miniaturen-Enthusiast,³¹⁷ gelang es Gygax, *Chainmail* (1971) als eigenes Spielsystem weiterzuentwickeln und dem *medieval wargaming* somit eine größere Grundlage zu verschaffen.³¹⁸

5.2. There be Devils in your Role-Play Game: Auswirkungen der Satanic Panic

In Reaktion auf die sozialen Umwälzungen der 1960er gewannen christlich Konservative in den Vereinigten Staaten in den 1970er Jahren auch in säkularen Gesellschaftsbereichen zunehmend an Einfluss.³¹⁹ Der Kampf gegen vermeintlichen moralischen Verfall sowie sich punktuell häufende Fälle von Kindesentführung und Mord schürten eine spezifische Angst vor satanistischen Gruppierungen, deren vulnerabelste Opfer Kinder und Jugendliche darstellten.³²⁰ Parallel entstand ein Markt neuer Medien wie Videospiele oder Arcade Gaming; das allgemeine Interesse an okkulten Elementen wie Ouija oder Tarot nahm zu³²¹ und drückte sich in einer Hochphase von Horrorfilmen und übernatürlichen Themen in bestehenden Medien aus. Sara Hughes beschreibt das Phänomen der *moral panics* als Form eines ideologischen Stellvertreterkonflikts, der nicht zuletzt von Bürgerrechtsbewegungen und Kaltem Krieg geprägt wurde:

„During the 1970s, neoconservatives, libertarians, economic conservatives, and religious conservatives, particularly evangelical Christians, began their cultural ascent. [...] Conservatives directed their anger at groups such as feminists, gay rights activists, black power advocates, and scientists, whom evangelical conservatives often identified with liberalism. [...] The evangelical animosity toward science, [...], contributed to media depictions of science as bizarre, meaningless, or magical, and scientists as sinister, erratic, maniacal, or inept. It also helped situate representations of white suburbia within a world of paranormal activity that often defied scientific explanation. Fictional movies and news reports on supernatural entities, including aliens, ghosts, and demonic serial killers, as well as occult practices like devil worship, portrayed them as some of the most dangerous threats to otherwise tranquil residential neighborhoods“.³²²

In einer umfassenden Analyse amerikanischer Medien während der Satanic Panic zeichnet sie nach, wie Motive von Kindern als Opfer übernatürlicher Kräfte alle

³¹⁷ Vgl. ebd., S. 26f.

³¹⁸ Vgl. ebd., S. 41f.

³¹⁹ Vgl. Byers, Andrew: The Satanic Panic and Dungeons & Dragons. A Twenty- Five-Year Retrospective; in: Crocco, Francesco/Byers, Andrew (Hgg.): The role-playing society: essays on the cultural influence of RPGs, Jefferson, North Carolina 2016, S. 22–45, S. 25.

³²⁰ Vgl. ebd.

³²¹ Vgl. Hughes, Sarah A.: American tabloid media and the satanic panic, 1970-2000; Cham 2021 (Palgrave historical studies in witchcraft and magic), S. 201.

³²² Ebd., S. 3f.

Formen konsumierbarer Medien durchziehen.³²³ Vor allem unter fundamentalistischen christlichen Gruppen bildete sich in Reaktion auf instabile gesellschaftliche und politische Umstände eine wachsende Angst heraus, Jugendliche und Kinder an okkulte Einflüsse zu verlieren, wie man sie nicht zuletzt in D&D bestätigt sah.³²⁴ Furcht vor Kindesentführung und ritualisiertem Missbrauch schuf unter anderem das Phänomen der Milk Carton Kids,³²⁵ mit dem in den 1980er Jahren Fotos vermisster Kinder und Jugendlicher auf schätzungsweise 4 Milliarden Milchkartons landesweit zirkulierten.³²⁶ Dass sowohl die Wirksamkeit dieser Methode am Ende statistisch unbedeutend blieb³²⁷ und Berichte von Expert*innen und Opfern vermeintlicher satanistischer Ritualgewalt mehrfach öffentlichkeitswirksam widerlegt wurden, tat dem Aufschwung der *moral panic* keinen Abbruch.³²⁸ 1980 beging der 17-jährige Student James Dallas Egbert, angeblich in Folge des Spiels Suizid;³²⁹ sein Tod brachte D&D in das Visier besorgter Eltern. Der Suizid des 16-jährigen Irving Pulling zwei Jahre später³³⁰ veranlasste seine Mutter, Patricia Pulling, zur Gründung der Organisation Bothered about Dungeons and Dragons (BADD).³³¹ Pulling und weitere Eltern sahen in D&D Ausdruck satanistischer Einflüsse und führten in den folgenden Jahren einen medienwirksamen Krieg gegen TSR und das Gespenst des satanistischen rituellen Missbrauchs.³³²

Die Satanic Panic erwies sich als der erste weitreichende Einfluss gesellschaftlicher Bewegungen auf die Gestaltung von und Kommunikation über das Grundregelwerk von D&D. In keiner nachfolgenden gesellschaftlichen Debatte um Moralität und Medien wurde das Spiel zum derart prominenten Gegenstand. Jon Peterson betont, dass die Relevanz von Hobby-Magazinen oder *fanzines* für die Entwicklung der *wargaming*- und RPG-Community nicht überschätzt werden

³²³ Vgl. ebd., S. 190f.

³²⁴ Vgl. Byers: „Satanic Panic“, S. 24.

³²⁵ Vgl. Renfro, Paul M.: Milk Carton Kids; in: Berghel, Susan Eckelmann/Fieldston, Sara/Renfro, Paul M. (Hgg.): Growing up America: youth and politics since 1945, Athens 2019, S. 244–262, S. 248f.

³²⁶ Vgl. ebd., S. 244.

³²⁷ Vgl. ebd.

³²⁸ Vgl. Byers: „Satanic Panic“, S. 27.

³²⁹ Vgl. ebd., S. 28.

³³⁰ Vgl. Hughes: *American tabloid media*, S. 201.

³³¹ Vgl. Byers: „Satanic Panic“, S. 28.

³³² Vgl. ebd., S. 28f.

kann.³³³ Vor allem die Frühphase der Satanic Panic-Reaktionen auf D&D wurde nicht unwesentlich in Magazinen wie TSRs Hausorgan *Dragon* verhandelt,³³⁴ das früh zu den einflussreichsten der Branche gehörte.³³⁵

Anstoß nahmen die Kritiken wesentlich an den *devils* and *demons*, die im Spielsystem – „as well as a wide variety of non-Christian deities“³³⁶ – als mögliche Feindtypen aufgeführt wurden.³³⁷ Im Regelwerk selbst wird der Teufel nicht namentlich genannt und auch in *Dragon* taucht er nur selten auf: „Satan is seldomly mentioned (...) and never in official TSR publications“.³³⁸ In der Hierarchie der Hölle, so argumentierte Game Designer Ed Greenwood, sei kein Raum für einen stärkeren Charakter als Asmodeus, Lord of the Nine Hells. Während man nicht verhindern konnte, dass Spieler*innen das im *Dragon* bereitgestellte Material frei interpretierten, hütete TSR sich vor expliziten Referenzen „touching on real-world religious beliefs“³³⁹. Dies galt jedoch keineswegs für „host of other demons, some from Jewish and Christian traditions and some entirely made up, as well as a wide variety of deities from folklore and mythology from around the world“.³⁴⁰ So verzichtete man nach jahrelanger Debatte seitens TSR zumindest vorübergehend³⁴¹ in der zweiten Edition auf *devils* and *demons* im Regelwerk:

„Under Hasbro, the third, fourth, and fifth editions of *D&D* have been published, with the most recent published in 2014. The last three editions of *D&D* do contain in-game references to demons and devils, using those terms, though this does not seem to have provoked a large-scale public outcry as it did in the 1980s“.³⁴²

³³³ Petersons Arbeit basiert wesentlich auf der Auswertung des enormen und schnellebigen Korpus an Magazinen, die ab den 1950er Jahren in den USA zunächst zu Werbezwecken von Spielfirmen selbst produziert wurden; innerhalb weniger Jahre veröffentlichten Verlage, Spielclubs und einzelne Interessierte ihre eigenen Titel und machten das Magazin zum stärksten Medium der Branche; siehe hierzu *Playing at the world*, S. 634–641.

³³⁴ Vgl. Byers: „Satanic Panic“, S. 32–37.

³³⁵ Vgl. Peterson: *Playing at the world*, S. 589.

³³⁶ Byers: „Satanic Panic“, S. 32.

³³⁷ Vgl. ebd.

³³⁸ Ebd., S. 33.

³³⁹ Ebd., S. 34.

³⁴⁰ Ebd., S. 32f.

³⁴¹ Vgl. ebd., S. 36f.

³⁴² Ebd., S. 39.

5.3. There be new Dragon riders: Eigentümerwechsel des Franchise

Wie schon bei *Chainmail*, dessen erster Entwurf von Jeff Perren stammte, entwickelte Gygax D&D basierend auf losen Regeln, die Dave Arneson für sein Spielsetting *Blackmoor* festgehalten hatte,³⁴³ um die Details der Schöpfungshöhe und des geistigen Eigentums sollte es später noch zu Spannungen zwischen Gygax und Arneson kommen. Gemeinsam mit seinem Kindheitsfreund Donald Kaye gründete Gygax 1973 TSR, um D&D und andere Spiele selbst zu vertreiben.³⁴⁴ Das nach mehreren Testspielrunden durch Gygax' private Spielgruppe angepasste Regelwerk³⁴⁵ wurde im Frühjahr 1974 veröffentlicht. In seiner spezifischen Mischung aus mittelalterlichem Strategie-Kriegsspiel und Fantasy-Rollenspiel stellte D&D eine neue Form des Genres dar:

„This ambitious taxonomic undertaking grew ever more elaborate as *Dungeons & Dragons* developed past 1974, incorporating diverse historical mythoi and the products of many authors' imaginations; its overall classification of the fantasy universe is one of the most lasting products of the game. The core elements of the *Dungeons & Dragons* setting, including creatures, magic items, spells, currency and classes, influenced a host of subsequent games and fictions“.³⁴⁶

Die erste Auflage von D&D – „three slim booklets [...] in a woodgrain-patterned cardboard box“³⁴⁷ – stellte TSR zunächst vor mehr wirtschaftliche Probleme als Erfolge. Die Produktionskosten des Sets überstiegen den kalkulierten und zu Beginn real erwirtschafteten Profit deutlich.³⁴⁸ Für seine Zielgruppe war das Spiel zu Beginn auf vielen Ebenen noch gewöhnungsbedürftig:

„Dungeons & Dragons was a tough sell in the wargaming community of the time: it lacked the board familiar from board wargames, and relied only indirectly on miniatures, instead using paper-and-pencil dungeon maps that had little direct precedent. It furthermore incorporated unusual polyhedral dice into many aspects of play, which were not included in the box and effectively raised the price of the product. With rulebooks that not only struggled to explain unfamiliar system concepts but also brimmed with fantastic elements some historical gamers rejected as childish—never mind a burdensome requirement for a neutral referee to invest hours into preparatory work on dungeon design—D&D seemed destined for total obscurity“.³⁴⁹

³⁴³ Vgl. Peterson: *Playing at the world*, S. 72f.

³⁴⁴ Vgl. ebd., S. 77.

³⁴⁵ Vgl. ebd., S. 73–75.

³⁴⁶ Ebd., S. 83.

³⁴⁷ Ebd., S. 1.

³⁴⁸ Vgl. Peterson, Jon: *Game wizards: the epic battle for Dungeons & Dragons*; Cambridge, Massachusetts 2021 (Game histories), S. 37.

³⁴⁹ Ebd., S. 37f.

Erst im Spätsommer 1974, nachdem D&D auf der GenCon die Aufmerksamkeit der Besucher*innen gewonnen hatte, war, begannen die Verkaufszahlen zu steigen.³⁵⁰ Das 1977 veröffentlichte *Basic Set*, bestehend aus den Basismaterialien, zwei Zusatzpublikationen und einem Würfelsatz,³⁵¹ deckte diesen Bedarf, auch wenn TSR bereits seit 1975 schwarze Zahlen schrieb. Nach einer Unterlassungsklage durch Tolkien Enterprises mussten bestehende Referenzen zu Hobbits, Ents und Balrogs zudem von TSR aus dem Regelwerk gestrichen werden.³⁵² 1978 folgte mit AD&D die von Gyax ohne Arneson weiterentwickelte Version des Regelwerks, die das erste PHB und den Prototyp des DMG etablierte.³⁵³ Aus kommerzieller Sicht stellten die späten 1970er und frühen 1980er Jahre die Hochphase des Unternehmens dar: „[...] 1976 war Avalon Hill mit 2 bis 3 Millionen Dollar Jahresumsatz noch der unbestrittene Marktführer, 1980 hat die Firma aus Lake Geneva [TSR] den Konkurrenten bereits überrundet. [...] Das TSR-Hausorgan, die Zeitschrift „Dragon“, hat eine Monatsauflage von 10.000 Exemplaren“. ³⁵⁴

Die zweite Edition des PHB beschrieb sich als „derivative work based on the original [...] by Gary Gyax“. ³⁵⁵ Im Vorwort betonte Autor David Cook, dass es sich bei AD&D Edition 2 um ein fast zwei Jahrzehnte umfassendes Gemeinschaftswerk von Community und Autor*innen handele:

„Even with the editors, this is not our work alone. None of this would ever have come into being without interested and involved players. The people who really decided what needed to be done for the AD&D 2nd Edition game are the players who mailed in questions, everyone who wrote an article for DRAGON® Magazine, and everyone who button-holed me (or other designers) at conventions. These were the people who decided what needed to be done, what needed fixing, what was unclear, and what they just didn't like. I didn't sit in a vacuum and make these decisions [...] and your input is the most valuable asset we have going“. ³⁵⁶

1995 folgte eine hauptsächlich kosmetisch überarbeitete Version mit professionellen Illustrationen und mehr Seiten durch verändertes Layout. Mit ihr reagierte der Verlag auch auf das seit 1989 angewachsene Universum von Zusatzmaterial: „Since the 2nd Edition was released, the AD&D game has grown in ways we never

³⁵⁰ Vgl. ebd., S. 43f.

³⁵¹ Vgl. ebd., S. 97.

³⁵² Vgl. ebd., S. 98f.

³⁵³ Vgl. ebd., S. 99.

³⁵⁴ Hillenbrand, Tom/Lischka, Konrad (Hgg.): *Drachenväter: die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt*; Münster 2014 (Edition Octopus), S. 106.

³⁵⁵ Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 2.

³⁵⁶ Ebd., S. 3; Vorwort Cook 1989.

anticipated“.³⁵⁷ Aus dem Vorwort ließen sich die Umstände von TSR nicht erahnen: Die Firma, die 1982 noch Rekordumsätze gemacht hatte, hatte wenige Jahre später zunehmend Schulden angehäuft. Bis 1985 hatte TSR eine maximale Spanne von 1,8 Millionen Dollar jährlichem Gewinn 1982³⁵⁸ bis zu einer Verlustsumme von 3,8 Millionen Dollar 1985 durchlaufen.³⁵⁹ Der Profit, den Gygax in Hollywood beispielsweise durch Lizenzierungen wie Marvels D&D-Cartoon ermöglichte hatte,³⁶⁰ konnte die Verluste nicht ausgleichen, die unter anderem durch unzureichendes Management³⁶¹ und gerichtliche Urheberrechtsdispute zwischen Gygax und Arneson³⁶² entstanden waren. Eine Aufteilung der Firma in mehrere Abteilungen zur Diversifizierung des Portfolios³⁶³ erwies sich langfristig als Fehler: Während TSR unter hohem finanziellem Aufwand in Kalifornien den Entertainment-Bereich unterhielt,³⁶⁴ sahen sich die restlichen Abteilungen zunehmend mit Personalkürzungen konfrontiert.³⁶⁵ Parallel brach ab 1981 die landesweite Wirtschaft durch eine Rezession ein, die sich für mindesten zwei weitere Jahre auf den Spielmarkt auswirken würde: „[...] now video games claimed a serious part of the entertainment market. So, 1981 really had marked a ceiling for tabletop adventure games“.³⁶⁶ Auch wenn TSR durch die 1980er Jahre hindurch Objekt der Kritik von Vertretern der Satanic Panic blieb,³⁶⁷ hatte die moralische Debatte keine nachweislichen Auswirkungen auf die Verkaufszahlen: „The effects of the Satanic panic on sales of D&D are inconclusive. [...] the furor over D&D may have inadvertently generated additional sales as rebellious teenagers sought to acquire the game materials forbidden to them“.³⁶⁸

Die Edition 2 von AD&D erschien erstmalig 1989, nach Übernahme von TSR durch Lorraine Williams, die Gygax noch 1985 auf das sinkende Schiff geholt

³⁵⁷ Ebd.; Vorwort Winter 1995.

³⁵⁸ Vgl. Peterson: *Game wizards*, S. 188.

³⁵⁹ Vgl. ebd., S. 233.

³⁶⁰ Vgl. ebd., S. 269.

³⁶¹ Vgl. ebd., S. 215ff.

³⁶² Vgl. ebd., S. 163f.

³⁶³ Vgl. ebd., S. 270.

³⁶⁴ Vgl. ebd., S. 311.

³⁶⁵ Vgl. ebd., S. 281f.

³⁶⁶ Ebd., S. 243.

³⁶⁷ Vgl. ebd., S. 289.

³⁶⁸ Byers: „Satanic Panic“, S. 39.

hatte.³⁶⁹ Williams kannte Gyga durch seine Aktivitäten in Hollywood;³⁷⁰ von ihr erhoffte man sich zunächst eine beträchtlichen Finanzspritze.³⁷¹ Auch ihre Erfahrung im Markenmanagement der *Buck Rogers*-Comics werden für Gyga von Interesse gewesen sein.³⁷² Wenig später verkaufte Gyga seine Anteile der Firma an Williams und verließ TSR,³⁷³ wenn auch nicht vollends freiwillig; dem „ambush“³⁷⁴ seines Vorstands im Herbst 1985 ging eine Geschichte interner Konflikte voraus:

„[...] the board approved the motion to appoint Lorraine Williams president and CEO, overriding Gyga's strenuous objections. [...] It could not have been hard to persuade the board, who had tired of Gyga's posturing over his rights and compensation, that this was the prudent path. So, on October 22 [1985], Gary Gyga walked into an ambush. Ignorant of Williams's newfound stake in TSR, he could only watch in amazement as the board stripped him of his job and appointed Williams his successor. [...] In only ninety minutes, Gyga, utterly baffled, watched control of TSR transfer to an outsider, a non-gamer, someone who had no connection to D&D.“³⁷⁵

Williams' beträchtliches finanzielles Investment und Leitung retteten das Unternehmen einerseits für weitere zehn Jahre vor dem Ruin;³⁷⁶ diverse Fehlkalkulationen hinsichtlich der Marktinteressen³⁷⁷ destabilisierten TSR jedoch derart, dass Ende der 90er Jahre nur ein Verkauf an die Konkurrenten-Firma WotC blieb.³⁷⁸ WotC vertrieb unter anderem die erfolgreichen Sammelkartenspiele *Pokémon TCG* und *Magic: the Gathering*. 1999 übernahm der Spielzeughersteller Hasbro den Verlag.³⁷⁹

5.4. There be Dragons for Everyone: Die Zäsur des Open Gaming

Die wachsende Verfügbarkeit von Breitband-Internet für den Privatgebrauch ermöglichte es Spieler*innen weltweit, sich zu vernetzen und Spielmaterial digital zu erstellen und zu teilen. Um die Jahrtausendwende entwickelte sich ebenfalls ein neuer Markt an digitalen Spielen und MMORPG, am bekanntesten unter ihnen *World of Warcraft* mit seinen zahlreichen Ergänzungsmodulen. Eine Hochphase

³⁶⁹ Vgl. Peterson: *Game wizards*, S. 219f.

³⁷⁰ Vgl. ebd., S. 307.

³⁷¹ Vgl. ebd., S. 308.

³⁷² Vgl. ebd.

³⁷³ Vgl. ebd., S. 334.

³⁷⁴ Ebd., S. 322.

³⁷⁵ Ebd.

³⁷⁶ Vgl. ebd., S. 237.

³⁷⁷ Vgl. Byers: „Satanic Panic“, S. 39.

³⁷⁸ Vgl. Peterson: *Game wizards*, S. 331.

³⁷⁹ Vgl. Hillenbrand/Lischka (hg. von): *Drachenväter*, S. 126.

des Fantasy-Genres, angetrieben durch die Veröffentlichung der Herr der Ringe-Trilogie unter Regie von Peter Jackson zwischen 2001 und 2003, spiegelte sich in der Beliebtheit solcher, teilweise in Echtzeit stattfindenden, RPG wider.

Im Nachhall der Übernahme von TSR durch WotC schlug man für die Entwicklung der dritten Edition von D&D neue Pfade ein. Spieldesigner Ryan Dancey entwickelte, inspiriert von Open-Source-Software wie Linux, das Konzept einer freien Lizenz für Edition 3 von D&D. Das parallel entwickelte d20-Spielsystem, benannt nach dem zwanzigseitigen Würfel, der den Dreh- und Angelpunkt bildete, entstand als Grundlage für die neue Edition. Das Angebot eines kostenlosen Basis-Sets und eine Auswahl käuflicher Module sollten den kommerziellen Erfolg des neuen D&D sicherstellen.³⁸⁰ Die Open-Gaming-Lizenz (OGL) trat 2000 in der Fassung v.1.0a in Kraft. Im gleichen Zug stellte WotC D&D auf das d20-Spielsystem um, das ebenfalls durch die OGL abgedeckt wurde. RPG-Anbieter wie Chaosium (u.a. *Call of Cthulu*) oder White Wolf (u.a. *Vampire: the Masquerade*) sprangen in Folge ebenfalls auf den d20-Zug auf.³⁸¹ Diese strukturelle Veränderung proprietärer Systeme durch WotC stellte eine Zäsur dar, die ausschlaggebend für die Monopolstellung von D&D ist, die es bis heute innehat.³⁸² Doch die „Schwemme“³⁸³ von Produkten in Folge der Öffnung eines bisher proprietären Systems zeigte auch Schattenseiten:

„[...] Für die Fans ist die neue Vielfalt verlockend und verwirrend zugleich. Unter TSR hatte es ein Elfenhandbuch gegeben – dank Wizards gibt es nun ein halbes Dutzend, und eines ist schlechter als das andere. Die D20-Schwemme verärgert die Fans und auch viele Besitzer von Rollenspielläden, die auf großen Mengen unverkäuflicher Bücher sitzen blieben. [...] Das D20-Logo, das lernen die Fans rasch, sagt nichts über die Qualität eines Produktes aus“.³⁸⁴

Nur wenige Monate nach Gyax' Tod im März 2008 erschien mit Edition 4 die Iteration des Regelwerks, die bis heute einen Ruf als Stiefkind des Franchise innehat.

³⁸⁰ Vgl. ebd., S. 127f.

³⁸¹ Vgl. ebd., S. 128.

³⁸² Bemerkenswert ist der Schritt zu Öffnung auch vor dem Hintergrund, dass Gyax und TSR einige Jahre mit Dave Arneson im Rechtsstreit um dessen Urheberrecht und Tantiemen an AD&D standen; Konflikte bezüglich der Schöpfungshöhe bei Spielsystemen wurde so frühzeitig untergraben, auch wenn dies vermutlich keine Intention von WotC darstellte.

³⁸³ Hillenbrand/Lischka (hg. von): *Drachenväter*, S. 129.

³⁸⁴ Ebd.

Reviews bewerten die Änderungen im Regelwerk in erster Linie als nicht vergleichbar zum beliebten Regelwerk 3.5;³⁸⁵ es weise eine vereinfachte Spielmechanik und ein ungewohntes Spielgefühl auf, das mehr denn je die Mechaniken von MMORPG emuliere.³⁸⁶ Zur gleichen Zeit erinnerte die Unterteilung der Spielklassen in vorbestimmte Funktionsgruppen stark an die zweite Edition.³⁸⁷ Tom Hillenbrand konstatiert, dass es sich bei der vierten Edition in erster Linie um den Versuch von WotC handelte, die finanzielle und kreative Kontrolle über D&D und das synonym gewordene d20-System zurückzuerlangen.³⁸⁸ 2009 veröffentlichte WotCs ehemaliger Vertragspartner Paizo sein auf D&D 3.5 basierendes und mit seinen Materialien kompatibles System *Pathfinder*,³⁸⁹ das sich bis heute neben D&D auf dem TTRPG-Markt kommerziell behaupten kann.³⁹⁰ Paizo vertrieb ursprünglich unter Vertrag mit WotC von 2002 bis 2007 deren Magazine *Dungeon* und *Dragon*, die aus dem Korpus von TSR übernommen worden waren, bevor beide Hefte 2007 eingestellt wurden.³⁹¹ *Pathfinder* griff damit jene verwaisten Materialien für 3.5 von WotC auf, die mit Edition 4 nicht rückwärtskompatibel waren.³⁹² Der knapp zehn Jahre zuvor wegweisende Vorstoß in der OGL schien nun hinter den kommerziellen Interessen Hasbros zurückzuweichen. Edition 4 begegnete in Folge auf dem

³⁸⁵ Vgl. Baichtal, John: GeekDad Review: D&D 4th Edition (part 1 of 3); in: *Wired* vom 19.08.2008. URL: <https://www.wired.com/2008/07/geekdad-revie-1-6/> (19.11.2023).

³⁸⁶ Vgl. Gailloro, Coleman: Why D&D 4e Has A Complicated Reputation; in: *ScreenRant*. URL: <https://screenrant.com/dungeons-dragons-4th-edition-different-combat-balance-changes/> (19.11.2023).

³⁸⁷ Vgl. Cook/Winter: *PHB 2e*, S. 34.

³⁸⁸ Vgl. Hillenbrand/Lischka (hg. von): *Drachenväter*, S. 129.

³⁸⁹ Vgl. Wertz, Vic: The Edition Wars Are Over!; in: *Paizo Blog* vom 12.08.2009. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748d5o5lagl?The-Edition-Wars-Are-Over> (01.12.2023).

³⁹⁰ Vgl. Bjørkelo, Kristian: I Am... Bothered About D&D; in: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 13 (2022), H. 1, S. 111–121, S. 112. DOI: <https://doi.org/10.7557/23.6981>.

³⁹¹ Vgl. Wizards of the Coast: Paizo Publishing to Cease Publication of DRAGON and DUNGEON. Magazines to continue through September 2007; in: *Dungeons & Dragons | News*. URL: <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/news/20070419a> (25.11.2023) zitiert nach; Internet Archive: Paizo Publishing to Cease Publication of DRAGON and DUNGEON. Magazines to continue through September 2007; in: *Wayback Machine*. URL: <https://web.archive.org/web/20070429003554/http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/news/20070419a> (25.11.2023).

³⁹² Vgl. Hillenbrand/Lischka (hg. von): *Drachenväter*, S. 130.

TTRPG-Markt einem entsprechend skeptischen Publikum. Dem kommerziellen Erfolg tat dies keinen Abbruch,³⁹³ sicher nicht zuletzt durch die Integration von Miniaturen in das Regelwerk³⁹⁴ und einer damit einhergehenden Wiederbelebung des Markts.

Mit Ankündigung der Pläne für eine fünfte Edition, beworben als *D&D Next*, bot WotC erstmalig die Möglichkeit, die Community als Testspieler*innen mit einzubeziehen,³⁹⁵ eine Praxis, die *Paizo* bereits für die erste Edition von *Pathfinder* genutzt hatte.³⁹⁶ Actual Play-Formate wie *Critical Role* (2015-) und *Dimension20* (2018-) produzierten zahlreiche Kampagnen mit dem Material der fünften Edition, die vor allem über YouTube neue Zielgruppen erreichten.³⁹⁷ Begünstigt durch die Covid19-Pandemie hat Hasbro seinen Umsatz im Segment Wizards of the Coast & Digital Gaming seit 2019 nahezu verdoppelt.³⁹⁸ Das nicht zuletzt hierdurch bestärkte kommerzielle Monopol von D&D ist nicht ohne Kritik. So führt Kristjan Bjørkelo an, dass auch unter Berücksichtigung der weitreichenden Geschichte des Spiels³⁹⁹ ein Marktmonopol vorhanden ist, das droht, Spielsysteme von unabhängigen Firmen in den Hintergrund zu drängen, die nicht mit dem d20-System arbeiten oder zu Edition 5 kompatibles Material veröffentlichen.⁴⁰⁰ Wenn gleich die Analyse neben dem Mahnen zu Diversität in der Spieleforschung noch ohne konkrete Handlungsvorschläge auskommt, ist die Relevanz von Hasbros finanziellen Interessen nicht von der Hand zu weisen.⁴⁰¹ Zeitgleich zeigt sich an der

³⁹³ Hasbro verzeichnete 2008 einen Profit von ca. 300 Millionen Dollar ohne Aufschlüsselung nach Marken-Segmenten, siehe auch: Hasbro Reports Full-Year Results and Eighth Consecutive Year of E.P.S. Growth | Hasbro, Inc. URL: <https://hasbro.gcs-web.com/news-releases/news-release-details/hasbro-reports-full-year-results-and-eighth-consecutive-year-eps> (28.11.2023).

³⁹⁴ Vgl. Shea, Michael: *Dungeons and Dragons 4th Edition Review*; in: Sky Flourish. URL: https://slyflourish.com/dungeons_and_dragons_4th_edition_review.html (19.11.2023).

³⁹⁵ Vgl. Ewalt, David M.: *After A Year Playtesting A New Dungeons & Dragons, What's Next?*; in: Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2013/05/24/after-a-year-playtesting-a-new-dungeons-dragons-whats-next/> (28.11.2023).

³⁹⁶ Vgl. Paizo: *Paizo Publishing® Announces the Pathfinder RPG™ Pathfinder™ to continue under the 3.5 rules.*; in: *Paizo Blog* vom 18.03.2007. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo5la1f?Paizo-Publishing-Announces-the-Pathfinder-RPGTM> (19.11.2023).

³⁹⁷ Vgl. Bloom, David: *Critical Role Pushed To New Path For Its Pandemic Programming*; in: Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2020/05/04/critical-role-online-video-programming-coronavirus/> (19.11.2023); Bloom nennt 887.000 Abonnenten; zum Zeitpunkt dieser Arbeit beläuft sich die Zahl auf ca. 2 Millionen.

³⁹⁸ Vgl. Tighe: „Hasbro“.

³⁹⁹ Vgl. Bjørkelo: „I Am... Bothered About D&D“, S. 113.

⁴⁰⁰ Vgl. ebd., S. 116.

⁴⁰¹ Vgl. ebd., S. 116f.

Debatte um eine Revision der OGL, dass dieses Monopol fragil ist. Der Ende 2022 von WotC in Teilen veröffentlichte Entwurf einer OGL 1.1 beinhaltete deutliche Einschränkungen zur non-kommerziellen Nutzung des Systems:

„Under the OGL 1.1, every new work created under the license would need to be registered with WotC. Companies with licensed products generating \$750,000 or more would now be expected to pay royalties. The OGL 1.0 appeared to be entirely revoked and superseded by the OGL 1.1, meaning that products created prior to the introduction of the new license would nevertheless be liable for violating the terms of the OGL 1.1“.⁴⁰²

In Folge des Entwurfs kündigten unabhängige Verlage wie Paizo⁴⁰³ und Kobold-Press,⁴⁰⁴ deren Produktreihen das Gros kompatibler Materialien stellen,⁴⁰⁵ Pläne zur Entwicklung eigener Open-Gaming-Systeme an. DDB verzeichnete einen Einbruch in seinen Abonnement-Kunden und generellen Nutzerzahlen, sodass WotC über das Portal im Januar 2023 ein Statement veröffentlichte, in dem die geplanten Änderungen zurückgezogen wurden.⁴⁰⁶ Diese Dynamik ist, wie an den Reaktionen auf Edition 4 deutlich geworden ist, nicht ohne Präzedenz.

5.5. There be Digital Dragons: Actual Play und *digital tabletops*

Bis zu Veröffentlichung der Edition 5 2014 boten sich WotC zahlreiche Gelegenheiten, aus den Reaktionen auf die beiden Vorgänger-Werke Schlüsse zu ziehen, die richtungsweisend für den Umgang mit Community-Bedürfnissen waren.

Einen wesentlichen Teil davon stellte die wachsende Kritik am Verlag dar, die in früheren Regelwerken etablierten rassistischen Konzeptionierungen von Spiel-Spezies und die daraus folgenden Spielmechaniken aufrechtzuerhalten.⁴⁰⁷

⁴⁰² Higgs, Madeleine: Dungeons & Dragons & Intellectual Property: How a Licensing Dispute Almost Landed a Critical Hit Against Role-Playing Game Fans; in: *Cardozo AELJ Arts & Entertainment Law Journal* vom 21.02.2023. URL: <https://larc.cardozo.yu.edu/aelj-blog/342/>.

⁴⁰³ Vgl. Paizo: Paizo Announces System-Neutral Open RPG License; in: *Paizo Blog* vom 12.01.2023. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748d9o6si7v> (16.11.2023).

⁴⁰⁴ Vgl. Kobold Press: Raising Our Flag; in: Kobold Press. URL: <https://koboldpress.com/raising-our-flag/> (16.11.2023).

⁴⁰⁵ Vgl. Northup, Travis: Wizards of the Coast OGL Change Draws Ire From Creators and Fans, Kobold Press Developing New Ruleset; in: IGN. URL: <https://www.ign.com/articles/wizards-of-the-coasts-new-dungeons-dragons-license-ogl-controversy> (16.11.2023).

⁴⁰⁶ Vgl. Brink, Kyle: OGL 1.0a & Creative Commons; in: OGL 1.0a & Creative Commons. URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/1439-ogl-1-0a-creative-commons> (28.11.2023).

⁴⁰⁷ Vgl. D’Anastasio, Cecilia: D&D Must Grapple With the Racism in Fantasy; in: *Wired* vom 24.01.2021. URL: <https://www.wired.com/story/dandd-must-grapple-with-the-racism-in-fantasy/> (18.11.2023).

Dies bezogen sich vor allem auf die Darstellungen von Orks und Dunkelelfen.⁴⁰⁸ Auf dem Höhepunkt der Black-Lives-Matter-Proteste im Juni 2020 veröffentlichte WotC ein Statement, in dem es sich für die Zukunft eine vollends diskriminierungsfreie Überarbeitung der Materialien zur Aufgabe macht: „Despite our conscious efforts to the contrary, we have allowed some of those old descriptions to reappear in the game. We recognize that to live our values, we have to do an even better job in handling these issues. If we make mistakes, our priority is to make things right“.⁴⁰⁹ Inwieweit rassistische Darstellungen tatsächlich mit einer entsprechenden Wahrnehmung und Mentalität von Spieler*innen einhergehen, ist nicht eindeutig;⁴¹⁰ die Frage, ob es hierfür ausführlicher empirischer Bestätigung der Kritik durch People of Colour bedarf, ist eine andere.

2022 kündigte der Verlag die Überarbeitung des Regelwerks unter dem Namen *One D&D* an. Sie zielt auf eine Grundrevision des Regelwerks ab, die es mehr als Basis für Adaptionen verfestigen soll, denn als eigenständiges Regelwerk; es sei vollständig rückwärtskompatibel mit allen Materialien der Edition 5.⁴¹¹ Ebenfalls geplant sei eine konzeptuelle Einbindung von DDB und seinen digitalen Werkzeugen; bisher wurden für die *Unearthed Arcana*-Module sieben Playtest-Runden

⁴⁰⁸ Dies bezieht sich sowohl auf die optische Beschreibung der Spezies, die in deterministischer Manier verschiedenen indigenen Völkern und Schwarzen Menschen ähneln, als auch auf spieltechnische Eigenschaften. So gelten Orks grundlegend als weniger intelligent, grobschlächtig und unzivilisiert; sie folgen Gruumsh Einauge, einer Gottheit für Eroberung, Gewalt und Krieg. Dunkelelfen gelten als „gefallene Elfen“, die mit schwarzer Haut und weißem Haar gestraft von den Göttern in den Untergrund vertrieben wurden, wo sie primär der Spinnengöttin Lolth dienen. Beide sind als Teil der *neutral evil*-Spezies. Weitere Beispiele umfassen die Beschreibung der Vistani, einem fiktiven Volk mit Nähe zu rassistischen Stereotypen von Sinti*zze und Rom*nja, oder die Lovecraft’schen *kuo-toa*, einer Art Fischvolk und weiteren rassistischen Interpretation indigener Bevölkerungen vor allem aus dem ozeanischen Raum. Siehe hierzu auch: Goldfond, Joshua: The Deep Ones and The Kuo-Toa: Lovecraft’s Racial Politics in Dungeons & Dragons; in: *Analog Game Studies* Special Issue: The Fiend Folio (2021). URL: <https://analoggamestudies.org/2021/10/the-deep-ones-and-the-kuo-toa-lovecrafts-racial-politics-in-dungeons-dragons/>.

⁴⁰⁹ Wizards of the Coast: Commitment to Diversity | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd> (19.11.2023).

⁴¹⁰ Vgl. Ferguson, Christopher J.: Are orcs racist? Dungeons and Dragons, ethnocentrism, anxiety, and the depiction of “evil” monsters; in: *Curr Psychol* 42 (2023), H. 15, S. 12400–12408, S. 12405f. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02551-4>.

⁴¹¹ Vgl. Wizards of the Coast: One D&D FAQ; in: D&D Beyond. URL: <https://dndbeyond-sport.wizards.com/hc/en-us/articles/8609273323156-One-D-D-FAQ> (25.11.2023).

durchgeführt.⁴¹² Die Playtest-Materialien zeichnen sich unter anderem durch Anpassungen in den Spiel-Spezies aus:

„Character creation in One D&D largely formalises changes from Tasha’s Cauldron of Everything, the D&D 5E sourcebook that introduced ‘floating’ ability score increases – meaning that an orc, elf or gnome receives bonuses to any ability score instead of being locked into certain choices. This side-steps some of the ickier assumptions around some races – orcs as hefty brutes with high strength, tieflings as devious charlatans oozing charisma – and opens up far more mechanical variety and choice for playable characters. These bonuses are now tied to a character’s background instead, making it more of a cultural consideration“.⁴¹³

Mit D&D One reagierte WotC vor allem auf die wachsende Beliebtheit digitaler Plattformen, deren Wachstum durch die Covid 19-Pandemie beschleunigt wurde.

Emily Friedman illustriert die Mechanik der sich hierdurch verändernden *role-play literacy* am Beispiel des Actual-Play-Formats *Critical Role* (CR). Beim Actual Play werden TTRPG-Spielrunden in Echtzeit aufgenommen oder übertragen und später dem Publikum zur Verfügung gestellt, meist als Video und Podcast mit variablem Ausmaß der Nachbearbeitung. Actual Play erstreckt sich über mehr als das Geschehen des TTRPG an sich; im Fall von CR umfasst es zum einen eine Vielzahl weiterer offizieller und inoffizieller Medien (Bücher, Musik, Comics, Nicht-RPG-Formate mit demselben Cast etc.).⁴¹⁴ Zum anderen, und noch relevanter, konsumieren Fans das soziale Gefüge zwischen den Spieler*innen mit:⁴¹⁵

„An out-of-character comment can launch a thousand fan theories. This is particularly true of Critical Role for two reasons: the friendships and bonds between the players, and their proximity around a table in the same room, both of which lead to interactions with one another in nonverbal and tactile ways: looks exchanged, hugs, and the like, observed by the audience“.⁴¹⁶

Dieser „parasocial frame“⁴¹⁷ ist Teil des multimedialen Konstrukts des „extradiegetic level“⁴¹⁸, und seine Inhalte fließen in den kuratierten Wissenstand um das

⁴¹² Vgl. D&D Beyond: Unearthed Arcana Playtest; in: Unearthed Arcana Playtest. URL: <http://www.dndbeyond.com/sources/ua/1314-unearthed-arcana-playtest> (25.11.2023).

⁴¹³ St Leger, Henry: One D&D changes vs 5E: What’s new in the next Dungeons & Dragons edition?; in: Dicebreaker. URL: <https://www.dicebreaker.com/games/one-dandd/how-to/one-dnd-changes> (25.11.2023).

⁴¹⁴ Vgl. Friedman, Emily: „Is It Thursday Yet?“ Narrative Time in a Live-Streamed Tabletop RPG; in: Grouling, Jennifer/Hedge, Stephanie (Hgg.): Roleplaying games in the digital age: essays on trans-media storytelling, tabletop RPGs and fandom, Jefferson, North Carolina 2021 (Studies in gaming), S. 187–204, S. 197f.

⁴¹⁵ Vgl. ebd., S. 192–194.

⁴¹⁶ Ebd., S. 192.

⁴¹⁷ Ebd., S. 193.

⁴¹⁸ Ebd., S. 191.

Spiel und sein Universum mit ein: „The moment was discussed during the Campaign Roundup show thereafter, cementing its importance within the game’s “canon”“.⁴¹⁹ Friedman konstatiert weiterhin exemplarisch am Publikum von CR, dass Fans von Actual-Play-Formaten auch angesichts mehrerer hundert Stunden Material ein geringes Interesse an einer Reduktion des Inhalts zum schnelleren Konsum haben, beispielsweise durch Zusammenfassungen.⁴²⁰ Sie interagieren deutlich mehr mit den transmedialen Erzählweisen des Actual-Play-Formats in seinem vollen Umfang.⁴²¹ William White fasst diese Änderungen im kommunikativen Gefüge von Spiel und Konsum bei Actual-Play-Formaten als eine Schwerpunktverlagerung vom Allgemeinen ins Spezifische zusammen:

„The TRPGs function of enhancing shared imagination shifts toward a legitimization of such activity in a broader social context, while the retrieval of pretend play ascribed to TRPGs transforms into a focus on performance, a much more self-aware and self-conscious practice. Interestingly, the obsolescence of the wargame in favor of the TRPG parallels the obsolescence of the game designer in favor of the GM; both represent a shift toward particularity: this particular character rather than bodies of troops, in the case of wargames; this particular gaming group rather than a more general gaming public, in the case of game designers. Conversely, the shift in problematic reversal—the medium taken to its extreme—moves in the opposite direction. The reversal of TRPGs into dysfunctional power fantasy represents a problem of individual imagination; the reversal of Actual Play programming into an object of consumption is part of the challenge of convergence culture“.⁴²²

Actual-Play-Formate und *digital tabletops* werden für interessierte neue Spieler*innen in Zukunft den primären Weg in das Medium ermöglichen. Damit kommt die namentliche Abgrenzung des TTRPG zu anderen Rollenspielen im Genre⁴²³ wieder zum Ausgangspunkt zurück: Das TTRPG mag rückwärtskompatibel sein, denn es ist immer noch mit Stift und Papier zu spielen. Das dtRPG wird jedoch zum Standard, auf den sich der Markt bereits seit einigen Jahren einstellt.

⁴¹⁹ Ebd., S. 193.

⁴²⁰ Vgl. ebd., S. 199.

⁴²¹ Vgl. ebd., S. 202f.

⁴²² White, William J.: Actual Play and the Laws of Media; in: *Analog Game Studies VI* (23.12.20219), H. 2019 Role-Playing Game Summit. URL: <https://analog-gamestudies.org/2019/12/actual-play-and-the-laws-of-media/>.

⁴²³ Vgl. Byers, Andrew/Crocco, Francesco (Hgg.): *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*; Jefferson, North Carolina 2016, S. 8f.

6. Fazit und Ausblick

Die Ausgangsfrage dieser Arbeit zielte auf die Beziehung zwischen historisierten Inhalten in TTRPG am Beispiel von D&D und dem Verständnis von *heritage* ab, wie es in TTRPG praktiziert werden kann. Die kurze Antwort lautet: Historisierte TTRPG sind eine Form des *heritage*. Die lange Antwort muss ergänzen: Der Begriff des *heritage role-play* ist ein hilfreiches Werkzeug, um den Zusammenhang von individuellen Rollenspiel-Erfahrungen und historischer Selbstverortung deutlich zu machen. Vor allem digital gespielte TTRPG sind eine noch zu beobachtende Form des *heritage role-play*, das in neuem Ausmaß Rollenspiel und Geschichtsbilder zusammenzieht. Im Fall von D&D wirken die Struktur des Grundregelwerks und ein wachsender Markt digitaler Angebote im Kontext seiner Monopolstellung besonders nachzusammen.

An D&D wird bereits in seiner Entstehung deutlich, was nach Mochocki als *implicit (history) fandoms* beschrieben wurde: Gygas' Interesse an Geschichte und Fantasyliteratur einerseits, und sein Hobby in neuzeitlichen, napoleonisch inspirierten *wargames* andererseits bildeten die Grundlage für den Ausdruck fantastischen Mittelalters, den D&D darstellt. Die Beliebtheit des Spiels lag nicht primär in seiner Neuheit; wie ausgeführt, hatten gerade eingefleischte *wargaming*-Fans zu Beginn Probleme, sich das auf neue Spielsystem einzulassen. Zeitgleich bildeten Fantasy- und Science-Fiction-Fans mit hoher Kaufkraft eine lukrative Zielgruppe, die neue Formen, ihre Hobbies auszuleben, begeistert aufnahm. Der fortlaufende Erfolg von D&D ist wesentlich der OGL durch WotC in den 1990er Jahren zu verdanken. Die Basis einer offenen Lizenz führte, vielleicht unfreiwillig, dazu, dass das Spiel so viele Aspekte gewinnen konnte, wie Personen es spielen wollten. So entstand eine Gemeinde von Hobbyist*innen, die dieser speziellen Form von Geschichte und Fantasy nachgehen und sie ausbauen wollten, wo sich das Grundregelwerk noch nicht hin erstreckte. Weiterhin sicherte das Open- Gaming-System langfristig den spezifischen *heritage*-Aspekt; bis heute ist jeder Versuch seitens WotC und Hasbro, das Spiel wieder stärker zu kommerzialisieren, erfolgreich am Widerstand der Community gescheitert. Auch die Praxis von WotC, die Spieler*in-

nengemeinde durch Testspielrunden und Reaktion auf Feedback stärker einzubeziehen – deren Ergebnisse das Grundregelwerk mit jeder Edition flexibler werden ließen, - kann den demokratischen Aspekt nicht aufwiegen. D&D ist sicherlich nicht das einzige Beispiel für historisiertes Rollenspiel oder für *heritage* durch Rollenspiel, aber es ist der größte Name unter den bekannten TTRPG. Es ist kommerziell am erfolgreichsten, aber auch am stärksten abhängig von seiner motivierten Spieler*innenbasis. Es beschreitet weiterhin in den letzten Jahren zunehmend einen Zwischenweg von digitalen und analogen Spielen. So bleibt D&D einerseits noch komplett analog spielbar; es ist aber zukünftig nicht mehr grundlegend so konzipiert und wird sicher noch unter anderen Gesichtspunkten der Spieleforschung untersucht werden.

Es stellt sich also nur bedingt die Frage, welche Rolle Gary Gygax' ursprüngliche Vision des Spiels und die darin enthaltenen historischen Inspirationen spielen; ihre historische Korrektheit ist zweitrangig. Interessant ist viel mehr, wie sich das Spielsystem und somit seine Funktion in der *heritage*-Praxis unter den Rahmenbedingungen über die Jahrzehnte verändert – darunter fallen unter anderem die wachsende Distanz zum Urheber, das Konzept der OGL, die Einflüsse gesellschaftlicher Diskurse und nicht zuletzt die Debatten innerhalb der Community selbst. Letzte kann das Spielsystem direkt, beispielsweise als Testspieler*innen, und indirekt, durch Kaufkraft und gegebenenfalls Hinwendung zu anderen Systemen, beeinflussen und seinen Zweck formen.

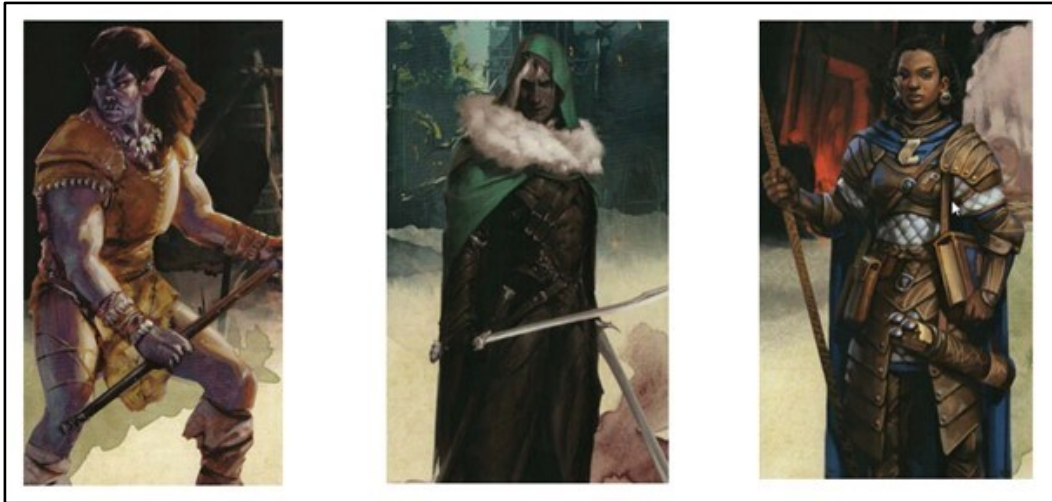


Abbildung 14: In der fünften Edition sind für die Spielspezies Halb-Ork, Elf und Mensch jeweils drei Beispiele zu sehen, die normative Bilder überschreiben. Wie in Kapitel 5 ausgeführt, sind die Darstellungen von Orks und Dunkelelfen (*drow*) immer wieder Kritik ausgesetzt gewesen. Hier illustrieren nun zum einen ein weiblicher Halb-Ork und ein Dunkelelf stellvertretend die Spezies. Menschen werden hier von einer Schwarzen Frau repräsentiert. (PHB 5e, jeweils S.40, S. 21, S. 29).

D&D bietet durch seine Struktur und seinen Materialkatalog reichhaltige Angebote für eine diverse Spieler*innenbasis und somit Spielraum für eine *heritage*-Praxis, die die Neuinterpretation bestehender Historiographie ermutigt. Unter diesem Aspekt bringen Spieler*innen neue Sichtweisen zu hegemonialer Geschichtsschreibung ein; die Spielwelt von D&D wird konstant durch Blickwinkel hinsichtlich *gender*, *race*, *class*, *able-bodiedness* erweitert. Das wird auch offensichtlich durch den massiven Markt an *homebrew*-Material, der all diese Realitäten abbildet. Der den Kriegsspielen fast konzeptuell inhärente Geschichtsrevisionismus verliert somit im Gesamtgefüge der Community an Bedeutung. Revisionistische *heritage*-Praktiken werden dadurch nicht aufgelöst; sie bewegen sich aber in einem größeren Pool diverser Narrative und stoßen eher auf Konfrontation. Diese Entwicklung zeigt sich auch an der veränderten Gestaltung der Regelwerke, textuell wie visuell. Sie werden einerseits mit jeder Edition einfacher, wenn es um die Spielmechanik geht und somit niederschwelliger und individualisierbarer. Sie entwickeln sich andererseits in Richtung einer neuen Komplexität der Möglichkeiten, die Spieler*innen nun haben, ihre persönliche Identifikation mit ihren Charakteren und Kampagnen auszuleben und somit den *heritage*-Korridor zu erweitern.



Abbildung 15: *homebrew*-Material wie dieser *combat wheelchair* für Edition 5 illustriert in doppeltem Sinne, welche Leerstellen durch eigenes Werk von Spieler*innen gefüllt werden. Durch die Integration von Mobilitätshilfen drückt sich nicht zuletzt aus, dass auch Menschen mit Behinderungen Teil von Geschichte, und somit auch Teil ihrer Interpretation sind; sie bringen sich selbst in die spezifische Geschichtsdarstellung ein und machen sich damit zu einem Teil der Historiographie. (Illustration C. Pozas via Twitter)

Was heißt *heritage* also konkret beim Spielen von D&D? Die Entwicklung ist beispielhaft anhand der Spielklassen *cleric* und *paladin* nachgezeichnet worden. In der Verfolgung des spezifischen roten Fadens historischer Vorbilder zeigt sich einerseits, dass die ästhetische Wahrnehmung und Authentizität der Mittelalter-Motive im Spielmaterial nicht grundlegend „falsch“, vulgo nicht quellenkonform, sind. Andererseits zeigt sich ebenso schnell, dass es sich bei den historischen Vorbildern tatsächlich nur um genau das handelt; in der Umsetzung und Weiterentwicklung des Spiels verlieren diese analysierten Aspekte schnell ihre historische Genauigkeit und werden zu Symbolträgern. Im Sinne des Mediävalismus ausgedrückt: Die Marginalia entfernen sich vom Text, ohne den sie jedoch nicht existieren können. *Clerics* mögen inzwischen ohne Rüstung und *paladins* ohne göttliches Reittier auskommen, doch nach wie vor sind sie Symbole für Heilung und Gemeinschaft, Treue und Gerechtigkeit.

So lassen sich zahlreiche Berührungspunkte zwischen Spieler*innen und ihrer *heritage*-Praxis durch die Wahl und Ausgestaltung der Klasse aufzeigen. Welchen Glauben praktiziert der fiktive *cleric* oder *paladin*? Nehmen Spieler*innen Bezug auf einen fiktiven Pantheon, einen realen oder auf ihre eigenen religiösen Überzeugungen? Welche Rückschlüsse lassen sich aus dieser Wahl der Spieler*innen ziehen? Verkleiden sich Spieler*innen als ihr Charakter? Welche Entscheidungen treffen sie hierbei? Ein *cleric* aus dem europäischen Kulturraum assoziiert höchstwahrscheinlich Trauer mit der Farbe Schwarz, in den meisten asiatischen Kulturen ist allerdings Weiß die Farbe der Trauer. Verwendet der*die Spielerin Schmuck oder Make-Up? Tragen sie Tuniken, Röcke, Korsetts oder Umhänge? In der Spielmechanik verwenden *clerics* ein *holy symbol*; ob sich Spieler*innen hier für ein Kreuz, einen Stern, Thors Hammer oder das Symbol einer fiktiven Gottheit der Spielwelt entscheiden, ist Teil ihrer Selbstverortung. Welche Rituale pflegt ein *paladin* in ihrem*seinem Glauben? Wie heilt er? Beschwört er engelsgleiche Kräfte, um Wunden magisch zu schließen oder vertraut er auf Mittel der Natur? Das Reittier des Paladins kann inzwischen viele Formen annehmen; genau genommen hält nichts davon ab, zum Beispiel den Rollstuhl eines als solche Waffe einzusetzen. Weigert sich der Charakter des *cleric* oder *paladin*, gewisse Spielmechaniken zu verwenden, weil sie dem Glauben des Charakters widersprechen würden? Man denke hier an den Zauber *life transference*, der einen Bluttransfer zwischen zwei Personen erfordert. Wie geht ein*e Zeug*in Jehovas mit diesem Aspekt um? Werden gefallene *party*-Mitglieder begraben oder verbrannt? Gibt es eine Totenwache? Würde ein buddhistischer *cleric* den Zauber *revivify* verwenden, um ein *party*-Mitglied wiederzubeleben, wenn sein Glauben den Tod als Chance zu Besserung der Seele sieht? Welche Sprache verwendet ein *cleric*, wenn überhaupt? Kommt sie aus einer religiösen Familie oder aus einem Tempel? Ist er Teil einer Minderheit oder muss seinen Glauben verbergen? Die Ausführungsmöglichkeiten sind vielfältig und schwer quantitativ zu erfassen. Sie sind so individuell wie die Person, die D&D spielt.

Heritage roleplay bedient somit mindestens zweier Ebenen. Erstens, die der individuellen *heritage*-Praxis, die sich aus den Schnittmengen zwischen Hobby

und Interpretation heraus manifestiert, und die von völlig unbewusst zur stark reflektiert reicht. Zweitens, die der kollektiven *heritage*-Praxis, bei der eine Summe individueller *heritage*-Erfahrungen Einfluss auf ein größeres Element des Spiels nimmt. Sie manifestiert sich als bewusst wahrgenommen entweder im *homebrew*, das von allen genutzt wird, die eine Beziehung zum Material haben, oder als Einfluss auf eine revidierte Edition des Regelwerks, die ein kollektives Bedürfnis nach einer bestimmten Mechanik sichtbar macht. Im Falle der PHB-Editionen ist vor allem klar geworden, dass diese Bedürfnisse oft eine Vereinfachung oder Abschaffung bestimmter Aspekte sind, sodass der Kanon – die Historiographie – des Spiels, die gelebte Realität seiner Partizipierenden – ihrer Autor*innen – abbilden kann.

Abschließend bleibt die Überlegung, welche Aspekte des *heritage role-play* künftige Forschung in den Blick nehmen kann. Es gibt zahlreiche medienwissenschaftliche Untersuchungen von TTRPG hinsichtlich ihrer Erzählform und ihres interaktiven Potentials, aber bisher keine dezidierte Untersuchung der PHB-Editionen unter dem Blickwinkel des Mediävalismus. *Heritage* und Mittelalterforschung scheinen bisher ebenfalls noch zurückhaltend, wenn es um die inhärente Historizität von TTRPG geht und weniger um die Bedeutung des Fantasy-Genres in der Aneignung des Mittelalterlichen.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Änderungen in den <i>alignment charts</i> von der ersten Edition bis zur fünften. Die Bezeichnungen <i>diabolic</i> und <i>demoniac</i> wurden nach der ersten Edition nicht wieder aufgegriffen. (PHB 1e, S.119; Florence Thistoll CC BY-SA 4.0)	20
Abbildung 2: Illustration aus der ersten Edition mit dem Titel „A Paladin in Hell“. (PHB 1e, S.24)	21
Abbildung 3: Ein siebenteiliges Würfel-Set zum Spielen von D&D. (User Turn2539 CC BY-SA 4.0)	23
Abbildung 4: Illustration verschiedener <i>clerics</i> aus der ersten Edition. (PHB 1e, S.43)	28
Abbildung 5: Darstellung von <i>clerics</i> bei einem Wiederbelebungs-Ritual. (PHB 1e, S.12)	28
Abbildung 6: Illustration des <i>cleric</i> in der dritten Edition. Die Symbole auf Rüstung und Stoff stellen den Sonnengott Pelor dar. Die Waffe ist sichtbar stumpf gehalten. (PHB 3.5e, S.31)	29
Abbildung 7: Illustration des <i>paladin</i> in der dritten Edition. Das Tattoo auf dem linken Arm zeigt eine Hand mit Blitz und könnte auf Zeus verweisen. (PHB 3.5e, S. 43)	29
Abbildung 8: Illustration eines <i>cleric</i> in der vierten Edition. Die Zwergin trägt das Symbol Moradin Allhammers auf dem Schild, dem größten Gott der Zwerge im Kanon. Hier ist ebenfalls noch gut zusehen, dass es sich um eine stumpfe Waffe handelt. (PHB 4e, S.70)	31
Abbildung 9: Illustration eines <i>dragonborn paladin</i> in der vierten Edition. Die Gestaltung der Rüstung gibt keinen eindeutigen Hinweis, welcher Gottheit dieser <i>dragonborn</i> möglicherweise folgt. (PHB 4e, S. 101)	31
Abbildung 10: Illustration eines <i>paladin</i> in der fünften Edition. Auf dem Schild ist das Symbol Torms zu sehen, einer Gottheit für Stärke und Schutz. Die Auswahl eines Orks als <i>paladin</i> macht weiterhin deutlich, wie flexibel Klasse und Spezies nun kombiniert werden können. (PHB 5e, S.82)	33

Abbildung 11: Illustration eines *cleric* aus der fünften Edition; ein weiteres Beispiel für einen *dwarf paladin* Moradins, dieses Mal mit dem Hammersymbol der Gottheit. Der Ring dient hier als *holy symbol*, dem arkanen Fokus. _____ 33

Abbildung 12: Darstellung des *cleric* in der zweiten Edition. Die Illustration ahmt im Detail Darstellungen von Kreuzrittern nach, mit rotem Symbol auf weißen Schild; lediglich auf eine Konnotation mit bestehenden Religionen wurde verzichtet. (PHB 2e, S.48) _____ 39

Abbildung 13: Darstellung des *paladin* in der zweiten Edition. Ähnlich wie beim *cleric* der gleichen Edition ist der *paladin* optisch sehr nahe an historischen Vorlagen, in diesem Fall an Rüstungen aus dem 12. Jahrhundert. (PHB 2e, S.39)39

Abbildung 14: In der fünften Edition sind für die Spielspezies Halb-Ork, Elf und Mensch jeweils drei Beispiele zu sehen, die normative Bilder überschreiben. Wie in Kapitel 5 ausgeführt, sind die Darstellungen von Orks und Dunkelelfen (*drow*) immer wieder Kritik ausgesetzt gewesen. Hier illustrieren nun zum einen ein weiblicher Halb-Ork und ein Dunkelelf stellvertretend die Spezies. Menschen werden hier von einer Schwarzen Frau repräsentiert. (PHB 5e, jeweils S.40, S. 21, S. 29). _____ 67

Abbildung 15: *homebrew*-Material wie dieser *combat wheelchair* für Edition 5 illustriert in doppeltem Sinne, welche Leerstellen durch eigenes Werk von Spieler*innen gefüllt werden. Durch die Integration von Mobilitätshilfen drückt sich nicht zuletzt aus, dass auch Menschen mit Behinderungen Teil von Geschichte, und somit auch Teil ihrer Interpretation sind; sie bringen sich selbst in die spezifische Geschichtsdarstellung ein und machen sich damit zu einem Teil der Historiographie. (Illustration C. Pozas via Twitter) _____ 68

Bildquellen

- Cook, David/Winter, Steve: Advanced Dungeons&Dragons 2nd Edition Player's Handbook; 2nd edition, Renton 1995.
- Cook, Monty/Tweet, Jonathan/Williams, Skip: Dungeons&Dragons Player's Handbook Core Rulebook I v.3.5; Renton 2003.
- Gygax, Gary: Advanced dungeons & dragons, players handbook: special reference work: a compiled volume of information for players of Advanced dungeons & dragons, including, character races, classes, and level abilities; spell tables and descriptions; equipment costs; weapons data; and information on adventuring; Lake Geneva 1978.
- Heinsoo, Rob/Collins, Andy/Wyatt, James: Dungeons&Dragons Player's Handbook 4th Edition - Arcane, Divine, and Martial Heroes; Renton 2008.
- Pozas, Claudio: #CombatWheelchair #dnd, Twitter (2020), URL: <<https://twitter.com/claudiopozas/status/1293241891123855363>>, (zuletzt abgerufen am 29.11.2023). Der Künstler hat die Verwendung der Illustrationen in dieser Thesis gestattet.
- Thistoll, Florence: DND Alignment Chart, Wikimedia Commons (2023), URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:DND_Alignment_Chart.png> (zuletzt abgerufen am 20.11.2023).
- Wikimedia-User Turn25838: Dungeons & Dragons Dice, Wikimedia Commons (2022), URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dungeons_%26_Dragons_Dice.jpg>, (zuletzt abgerufen am 20.11.2023).
- Wyatt, James/Schwalb, Robert J./Cordell, Bruce R.: Dungeons&Dragons - Player's Handbook 5th Edition Next; Renton 2014.

Quellenverzeichnis

- Cook, David/Winter, Steve: Advanced Dungeons&Dragons 2nd Edition Player's Handbook; 2nd edition, Renton 1995.
- Cook, Monty/Tweet, Jonathan/Williams, Skip: Dungeons&Dragons Player's Handbook Core Rulebook I v.3.5; Renton 2003.
- Gygax, Gary: Advanced dungeons & dragons, dungeon masters guide: special reference work: a compiled volume of information primarily used by Advanced dungeons & dragons game referees, including combat tables, monster lists and encounters, treasure and magic tables and descriptions, random dungeon generation, random wilderness terrain generation, suggestions on gamemastering, and more; Rev. ed, Lake Geneva 1979.
- : Advanced dungeons & dragons, players handbook: special reference work: a compiled volume of information for players of Advanced dungeons & dragons, including, character races, classes, and level abilities; spell tables and descriptions; equipment costs; weapons data; and information on adventuring; Lake Geneva 1978.
- Wyatt, James/Schwalb, Robert J./Cordell, Bruce R.: Dungeons&Dragons - Player's Handbook 5th Edition Next; Renton 2014.

Literaturverzeichnis

- Baichtal, John: GeekDad Review: D&D 4th Edition (part 1 of 3); in: *Wired* vom 19.08.2008. URL: <https://www.wired.com/2008/07/geekdad-revie-1-6/> (19.11.2023).
- Bjørkelo, Kristian: I Am... Bothered About D&D; in: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 13 (2022), H. 1, S. 111–121. DOI: <https://doi.org/10.7557/23.6981>.
- Bloom, David: Critical Role Pushed To New Path For Its Pandemic Programming; in: *Forbes*. URL: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2020/05/04/critical-role-online-video-programming-coronavirus/> (19.11.2023).
- Brink, Kyle: OGL 1.0a & Creative Commons; in: OGL 1.0a & Creative Commons. URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/1439-ogl-1-0a-creative-commons> (28.11.2023).
- Byers, Andrew: The Satanic Panic and Dungeons & Dragons. A Twenty- Five-Year Retrospective; in: Crocco, Francesco/Byers, Andrew (Hgg.): *The role-playing society: essays on the cultural influence of RPGs*, Jefferson, North Carolina 2016, S. 22–45.
- Byers, Andrew/Crocco, Francesco: *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*; Jefferson, North Carolina 2016.
- Cogburn, Jon: Beyond Chaotic Good and Lawful Evil?; in: o. Hg.: *Dungeons and dragons and philosophy: raiding the Temple of wisdom*, Chicago LaSalle 2012 (Popular culture and philosophy, Volume 70), S. 29–47.

- Coote, Lesley: A Short Essay about Neomedievalism; in: Fugelso, Karl (Hg.): Defining Neomedievalism(s), Band XIX, o. O. ¹2010 (Studies in Medievalism), S. 25–33. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.003> (28.08.2023).
- Crandall, Rob/Taliaferro, Charles: To My Other Self: Reflection and Existentialism in Dungeons & Dragons; in: Robichaud, Christopher (Hg.): Dungeons & Dragons and Philosophy, Chichester, UK 2014, S. 72–81. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118921166.ch5> (17.10.2023).
- D’Anastasio, Cecilia: D&D Must Grapple With the Racism in Fantasy; in: *Wired* vom 24.01.2021. URL: <https://www.wired.com/story/dandd-must-grapple-with-the-racism-in-fantasy/> (18.11.2023).
- D&D Beyond: D&D Beyond Joins Wizards of the Coast!; in: D&D Beyond Joins Wizards of the Coast! URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/1221-d-d-beyond-joins-wizards-of-the-coast> (16.11.2023).
- : Unearthed Arcana Playtest; in: Unearthed Arcana Playtest. URL: <http://www.dndbeyond.com/sources/ua/1314-unearthed-arcana-play-test> (25.11.2023).
- De Groot, Jerome: Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture; Second edition, London; New York 2016.
- De la Torre, Ignacio: The Templars’ banking activities and their potential connections to the Order’s demise; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Ruscalleda (Hgg.): The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order, New York ¹2021, S. 179–187.
- Domain of An Nasr - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dungeon Master’s Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/410724/Domain-of-An-Nasr?filters=45426_0_45536_0_0_45483 (03.12.2023).
- Eberl, I.: Pfalzgraf; in: o. Hg.: Lexikon des Mittelalters 6: Lukasbilder bis Plantagenêt, 10 Bdd., Bd. 6, Stuttgart 1999 (Lexikon des Mittelalters), S. col 2012–2013.
- Eder, Manfred: Hospitaliter/Hospitaliterinnen; in: Betz, Hans Dieter (Hg.): Religion in Geschichte und Gegenwart: [RGG 4]; Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft, Ungek. Studienausg., 4., völlig neu bearb. Aufl, Tübingen 2008 (UTB 8401). URL: https://referenceworks.brillonline.com/entries/religion-in-geschichte-und-gegenwart/hospitaliterhospitaliterinnen-SIM_10101?s.num=0&s.f.s2_parent=s.f.book.religion-in-geschichte-und-gegenwart&s.q=hospitaliter.
- Ewalt, David M.: After A Year Playtesting A New Dungeons & Dragons, What’s Next?; in: Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/davide-ewalt/2013/05/24/after-a-year-playtesting-a-new-dungeons-dragons-whats-next/> (28.11.2023).
- Falke, Anna Klara/Boch, Lukas/Krause, Toni Janosch: „Mehr als nur Zeitvertreib!“; in: *Boardgame Historian* vom 14.10.2021. URL: <https://bghistorian.hypotheses.org/1815> (26.11.2023).
- Ferguson, Christopher J.: Are orcs racist? Dungeons and Dragons, ethnocentrism, anxiety, and the depiction of “evil” monsters; in: *Curr Psychol* 42 (2023), H. 15, S. 12400–12408. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02551-4>.
- Fischer-Lichte, Erika: Die Wiederholung als Ereignis: Reenactment als Aneignung von Geschichte; in: Roselt, Jens/Otto, Ulf (Hgg.): Theater, Bd. 45, Bielefeld,

- Germany ¹2012, S. 13–52. DOI: <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839419762.13> (10.11.2023).
- Friedman, Emily: „Is It Thursday Yet?“ Narrative Time in a Live-Streamed Tabletop RPG; in: Grouling, Jennifer/Hedge, Stephanie (Hgg.): *Roleplaying games in the digital age: essays on transmedia storytelling, tabletop RPGs and fandom*, Jefferson, North Carolina 2021 (Studies in gaming), S. 187–204.
- : Who Owns Dungeons & Dragons?; in: Los Angeles Review of Books. URL: <https://lareviewofbooks.org/article/who-owns-dungeons-dragons/> (19.11.2023).
- Gailloreto, Coleman: Why D&D 4e Has A Complicated Reputation; in: ScreenRant. URL: <https://screenrant.com/dungeons-dragons-4th-edition-different-combat-balance-changes/> (19.11.2023).
- Goldfond, Joshua: The Deep Ones and The Kuo-Toa: Lovecraft’s Racial Politics in Dungeons & Dragons; in: *Analog Game Studies* Special Issue: The Fiend Folio (2021). URL: <https://analoggamestudies.org/2021/10/the-deep-ones-and-the-kuo-toa-lovecrafts-racial-politics-in-dungeons-dragons/>.
- Györffy, G.: Palatin, I. Ungarn; in: o. Hg.: *Lexikon des Mittelalters 6: Lukasbilder bis Plantagenêt*, 10 Bdd., Bd. 6, Stuttgart 1999 (Lexikon des Mittelalters), S. cols 1633-1634.
- Hartmann, Wilfried: Karl der Große; 2. Aufl, Stuttgart 2015 (Kohlhammer-Urban-Taschenbücher Geschichte, Politikwissenschaft 643).
- Hasbro: Hasbro Reports Full-Year Results and Eighth Consecutive Year of E.P.S. Growth | Hasbro, Inc. URL: <https://hasbro.gcs-web.com/news-releases/news-release-details/hasbro-reports-full-year-results-and-eighth-consecutive-year-eps> (28.11.2023).
- Hedge, Stephanie: Dungeons and Digital Affordances and Dragons. „Extremely Online“TRPGs; in: Grouling, Jennifer/Hedge, Stephanie (Hgg.): *Roleplaying games in the digital age: essays on transmedia storytelling, tabletop RPGs and fandom*, Jefferson, North Carolina 2021 (Studies in gaming), S. 58–73.
- Heinsoo, Rob/Collins, Andy/Wyatt, James: *Dungeons&Dragons Player’s Handbook 4th Edition - Arcane, Divine, and Martial Heroes*; Renton 2008.
- Hellenic Collection [BUNDLE] - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: *Dunegon Master’s Guild*. URL: https://www.dmsguild.com/product/409038/Hellenic-Collection-BUNDLE?filters=45397_0_0_0_0_0 (04.12.2023).
- Higgs, Madeleine: Dungeons & Dragons & Intellectual Property: How a Licensing Dispute Almost Landed a Critical Hit Against Role-Playing Game Fans; in: *Cardozo AELJ Arts & Entertainment Law Journal* vom 21.02.2023. URL: <https://larc.cardozo.yu.edu/aelj-blog/342/>.
- Hillenbrand, Tom/Lischka, Konrad: *Drachenväter: die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt der virtuellen Welt*; Münster 2014 (Edition Octopus).
- Hochbruck, Wolfgang: *Geschichtstheater Formen der »Living History«*. Eine Typologie; Bielefeld 2014.
- Hughes, Sarah A.: *American tabloid media and the satanic panic, 1970-2000*; Cham 2021 (Palgrave historical studies in witchcraft and magic).
- Huss, Nicolas: Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism; in: *Mittelalter Digital* (2021), S. 66-81 Seiten. DOI: <https://doi.org/10.17879/MITTELALTERDIGI-2020-3286>.

- Internet Archive: Paizo Publishing to Cease Publication of DRAGON and DUNGEON. Magazines to continue through September 2007; in: Wayback Machine. URL: <https://web.archive.org/web/20070429003554/http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/news/20070419a> (25.11.2023).
- : The d20 System Concept: Frequently Asked Questions; in: Wayback Machine. URL: <https://web.archive.org/web/20040307090553/http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/srdfaq/20040123a>.
- Kaufman, Amy S.: Medieval Unmoored; in: Fugelso, Karl (Hg.): Defining Neomedievalism(s), Band XIX, o. O. ¹2010 (Studies in Medievalism), S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.001> (28.08.2023).
- Knefelkamp, Ulrich: Das Mittelalter: Geschichte im Überblick; 4. durchgesehene Auflage, Paderborn 2022 (utb, 2105\$dGeschichte).
- Kobold Press: Raising Our Flag; in: Kobold Press. URL: <https://koboldpress.com/raising-our-flag/> (16.11.2023).
- Miltzer, Klaus: Die Geschichte des Deutschen Ordens; 2.Aufl, Stuttgart 2012 (Kohlhammer Urban Taschenbücher 713).
- : The Templar Trial and the Teutonic Order; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Ruscalleda (Hgg.): The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order, New York ¹2021, S. 251–262.
- Mochocki, Michał: Role-play as a heritage practice: historical larp, tabletop RPG and reenactment; London New York 2021.
- Mulligan, Brennan Lee: Giving yourself Permission to Feel (with Marisha Ray). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BTIG9oydjGQ>.
- Nicholson, Helen J.: The Knights Templar; o. O. ¹2021. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781641891691> (17.10.2023).
- Norse Deities as Warlock Patrons for 5e - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/393547/Norse-Deities-as-Warlock-Patrons-for-5e?filters=45397_0_0_0_0_0 (04.12.2023).
- Northup, Travis: Wizards of the Coast OGL Change Draws Ire From Creators and Fans, Kobold Press Developing New Ruleset; in: IGN. URL: <https://www.ign.com/articles/wizards-of-the-coasts-new-dungeons-dragons-license-ogl-controversy> (16.11.2023).
- o. A.: How Medieval is D&D?; in: *Scroll for Initiative* vom 08.02.2021. URL: <https://scrollforinitiative.com/2021/02/08/how-medieval-is-dd/> (03.03.2023).
- {OAP} Shaman Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/359339/OAP-Shaman-Class?filters=45397_0_0_0_0_0 (03.12.2023).
- Oath of the Occult - A Paladin Subclass - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/371494/Oath-of-the-Occult--A-Paladin-Subclass?filters=45426_0_45536_0_0_0 (03.12.2023).
- Open Gaming Foundation: Open Game License Text; in: Open Game License v1.0a. URL: <https://opengamingfoundation.org/ogl.html>.

- Oracle Domain: A Mythic Cleric Subclass - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/320314/Oracle-Domain-A-Mythic-Cleric-Subclass?filters=45426_0_0_0_0_0_0 (03.12.2023).
- Otto, Ulf: Re: Enactment: Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit; in: Roselt, Jens/Otto, Ulf (Hgg.): Theater, Bd. 45, Bielefeld, Germany ¹2012, S. 229–254. DOI: <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839419762.229> (10.11.2023).
- Paizo: Paizo Announces System-Neutral Open RPG License; in: *Paizo Blog* vom 12.01.2023. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo6si7v> (16.11.2023).
- : Paizo Publishing® Announces the Pathfinder RPG™ Pathfinder™ to continue under the 3.5 rules.; in: *Paizo Blog* vom 18.03.2007. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo5la1f?Paizo-Publishing-Announces-the-Pathfinder-RPGTM> (19.11.2023).
- Paravicini, Werner: I. Enzyklopädischer Überblick; in: o. Hg.: Die ritterlich-höfische Kultur des Mittelalters, o. O. 2011, S. 3–56. DOI: <https://doi.org/10.1524/9783486853520.3> (18.11.2023).
- Peterson, Jon: Game wizards: the epic battle for Dungeons & Dragons; Cambridge, Massachusetts 2021 (Game histories).
- : Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games; San Diego, CA 2012.
- Priestess: Ancient World Divine Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dmsguild.com/product/192760/Priestess-Ancient-World-Divine-Class?filters=45397_0_0_0_0_0_0 (03.12.2023).
- Renfro, Paul M.: Milk Carton Kids; in: Berghel, Susan Eckelmann/Fieldston, Sara/Renfro, Paul M. (Hgg.): Growing up America: youth and politics since 1945, Athens 2019, S. 244–262.
- Risden, E.L.: Sandworms, Bodices, and Undergrounds: The Transformative Mélange of Neomedievalism; in: Fugelso, Karl (Hg.): Defining Neomedievalism(s), Band XIX, o. O. ¹2010 (Studies in Medievalism), S. 58–67. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781846158292.006> (28.08.2023).
- Sarnowsky, Jürgen: Malteser-/Johanniterorden; in: Betz, Hans Dieter (Hg.): Religion in Geschichte und Gegenwart: [RGG 4]; Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft, Ungek. Studienausg., 4., völlig neu bearb. Aufl, Tübingen 2008 (UTB 8401). URL: https://referenceworks.brillonline.com/entries/religion-in-geschichte-und-gegenwart/malteser-johanniterorden-COM_13477?s.num=24&s.rows=20&s.f.s2_parent=s.f.book.religion-in-geschichte-und-gegenwart&s.start=20&s.q=hospital.
- Schloon, Jutta Saima: 1. Einleitung; in: Schloon, Jutta Saima: Modernes Mittelalter, o. O. 2019, S. 1–28. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110619782-002> (26.11.2023).
- Schuler, P.J.: Hofpfalzgraf; in: o. Hg.: Lexikon des Mittelalters 5: Hiera-Mittel bis Lukanien, 10 Bdd., Bd. 5, München 1991 (Lexikon des Mittelalters), S. cols 76-77.

- Shea, Michael: Dungeons and Dragons 4th Edition Review; in: Sky Flourish. URL: https://slyflourish.com/dungeons_and_dragons_4th_edition_review.html (19.11.2023).
- : Why Run Combat in the Theater of the Mind?; in: D&D Beyond. URL: <http://www.dndbeyond.com/posts/325-why-run-combat-in-the-theater-of-the-mind> (25.11.2023).
- St Leger, Henry: One D&D changes vs 5E: What's new in the next Dungeons & Dragons edition?; in: Dicebreaker. URL: <https://www.dicebreaker.com/games/one-dandd/how-to/one-dnd-changes> (25.11.2023).
- Sturtevant, Paul B.: Medievalisms of the Mind: Undergraduate Perceptions of the “Medieval” and the “Middle Ages”; in: Fugelso, Karl (Hg.): Ecomedievalism, Band XXVI, o. O. ¹2017 (Studies in Medievalism), S. 213–236. URL: <https://www.cambridge.org/core/books/studies-in-medievalism-xxvi/medievalisms-of-the-mind-undergraduate-perceptions-of-the-medieval-and-the-middle-ages/6E66161E786A9978AA831417F5EEF99F>.
- The Gun Fighter - A 5E Class - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: <https://www.dmsguild.com/product/393011/The-Gun-Fighter--A-5E-Class> (03.12.2023).
- The Numbers: Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves (2023) - Financial Information; in: The Numbers. URL: [https://www.the-numbers.com/movie/Dungeons-and-Dragons-Honor-Among-Thieves-\(2023\)](https://www.the-numbers.com/movie/Dungeons-and-Dragons-Honor-Among-Thieves-(2023)) (28.11.2023).
- The Red Covers: 5e Class Compendium (Spelljammer/Scifantasy/Modern) - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: <https://www.dmsguild.com/product/407638/The-Red-Covers-5e-Class-Compendium-Spelljammer-Scifantasy-Modern> (03.12.2023).
- Tighe, David: Hasbro: global revenue by segment worldwide 2022; in: Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/1303705/hasbro-revenue-by-operating-segment-worldwide/> (28.11.2023).
- Toomaspoeg, Kristjan: From Legend to Reality. Recent historiography on the Templar Order; in: Burgtorf, Jochen/Lotan, Shlomo/Mallorquí-Rusalleda (Hgg.): The Templars: The Rise, Fall, and Legacy of a Military Religious Order, New York ¹2021, S. 299–325.
- Wertz, Vic: The Edition Wars Are Over!; in: *Paizo Blog* vom 12.08.2009. URL: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo5lagl?The-Edition-Wars-Are-Over> (01.12.2023).
- White, William J.: Actual Play and the Laws of Media; in: *Analog Game Studies* VI (23.12.20219), H. 2019 Role-Playing Game Summit. URL: <https://analog-gamestudies.org/2019/12/actual-play-and-the-laws-of-media/>.
- Wizards of the Coast: Commitment to Diversity | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com//news/diversity-and-dnd> (19.11.2023).
- : One D&D FAQ; in: D&D Beyond. URL: <https://dndbeyond-support.wizards.com/hc/en-us/articles/8609273323156-One-D-D-FAQ> (25.11.2023).
- : Other Digital Titles – D&D; in: D&D Digital Games Support. URL: <https://dnd-support.wizards.com/hc/en-us/sections/360007484971-Other-Digital-Titles> (25.11.2023).

- : Paizo Publishing to Cease Publication of DRAGON and DUNGEON. Magazines to continue through September 2007; in: Dungeons & Dragons | News. URL: <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/news/20070419a> (25.11.2023).
 - : Systems Reference Document | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com//resources/systems-reference-document> (11.11.2023).
 - : The d20 System Concept: Frequently Asked Questions. URL: <http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/srdfaq/20040123a>.
 - : TTRPG Products & Accessories | Roleplaying Games | Dungeons & Dragons; in: D&D Official | Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.wizards.com//products?category=tabletop-rpg> (28.11.2023).
- Workman, Leslie J.: Editorial; in: *Studies in Medievalism* III (1987), H. I, S. 1.
- Yokai - An Adventurer's Guide Part 2 - The Tengu - Dungeon Masters Guild | Dungeon Masters Guild; in: Dunegon Master's Guild. URL: https://www.dms-guild.com/product/395977/Yokai--An-Adventurers-Guide-Part-2--The-Tengu?filters=45426_0_45536_0_0_45483 (03.12.2023).

Anhang

Beispiel-Charakterbögen

Tabellarische Übersicht der Klassen im Vergleich

Pax MANAGE
Tiefling Cleric 5
Level 5

SHORT REST **LONG REST**

STR 9 DEX 13 CON 13 INT 15 WIS 15 CHA 12
-1 +1 +1 +2 +2 +1

PROFICIENCY +3 BONUS WALKING 30 ft. SPEED INSPIRATION

HEAL CURRENT 33 / 33 MAX TEMP --
DAMAGE HIT POINTS

SAVING THROWS
STR -1 INT +2
DEX +1 WIS +5
CON +1 CHA +4

15 PASSIVE WIS (PERCEPTION)
12 PASSIVE INT (INVESTIGATION)
12 PASSIVE WIS (INSIGHT)
Darkvision 60 ft.

ARMOR
Heavy Armor, Light Armor, Medium Armor, Shields

WEAPONS
Simple Weapons

PROF MOD SKILL BONUS
DEX Acrobatics +1
WIS Animal Handling +2
INT Arcana +2
STR Athletics +2
CHA Deception +1
INT History +2
WIS Insight +2
CHA Intimidation +1
INT Investigation +2
WIS Medicine +5
INT Nature +2
WIS Perception +5
CHA Performance +1
CHA Persuasion +4
INT Religion +2

INITIATIVE +1

DEFENSES
Fire

CONDITIONS
Add Active Conditions

ACTIONS SPELLS INVENTORY FEATURES & TRAITS DESCRIPTION NOTES EXTRAS

ALL ATTACK ACTION BONUS ACTION REACTION OTHER LIMITED USE

ACTIONS • Attacks per Action: 1

ATTACK	RANGE	HIT / DC	DAMAGE	NOTES
Dagger Melee Weapon	20 (60)	+4	1d4+1	Simple, Finesse, Light, Thrown, Range (20/60)
Shortsword Melee Weapon	5 ft. Reach	+1	1d6+1	Martial, Finesse, Light
Staff of Thunder and Lightning Melee Weapon	5 ft. Reach	+2	1d6+1 1d8+1	Simple, Versatile
Inflict Wounds 1st Level • Cleric	Touch	+5	3d10	V/S
Unarmed Strike Melee Attack	5 ft. Reach	+2	0	

ACTIONS in Combat
Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object

Beispiel eines Charakterbogens aus D&D Beyond, für einen cleric der Unterklasse *life domain* in Edition 5. Der Charakter hat fünf Spiellevel. Der höchste Wert der Eigenschaften wird gemäß der Klassenanforderungen für *wisdom* vergeben.

Falkas MANAGE
Half-Elf Paladin 5
Level 5

SHORT REST **LONG REST**

STR 13 DEX 11 CON 11 INT 10 WIS 11 CHA 14
+1 +0 +0 +0 +0 +2

PROFICIENCY +3 BONUS WALKING 30 ft. SPEED INSPIRATION

HEAL CURRENT 34 / 34 MAX TEMP --
DAMAGE HIT POINTS

SAVING THROWS
STR +1 INT +0
DEX +0 WIS +3
CON +0 CHA +5

10 PASSIVE WIS (PERCEPTION)
13 PASSIVE INT (INVESTIGATION)
10 PASSIVE WIS (INSIGHT)
Darkvision 60 ft.

ARMOR
Heavy Armor, Light Armor, Medium Armor, Shields

WEAPONS
Martial Weapons, Simple Weapons

PROF MOD SKILL BONUS
DEX Acrobatics +0
WIS Animal Handling +0
INT Arcana +0
STR Athletics +1
CHA Deception +2
INT History +3
WIS Insight +0
CHA Intimidation +2
INT Investigation +3
WIS Medicine +3
INT Nature +0
WIS Perception +0
CHA Performance +2
CHA Persuasion +5
INT Religion +2

INITIATIVE +0

DEFENSES
Disease, Magical Sleep

CONDITIONS
Add Active Conditions

ACTIONS SPELLS INVENTORY FEATURES & TRAITS DESCRIPTION NOTES EXTRAS

ALL ATTACK ACTION BONUS ACTION REACTION OTHER LIMITED USE

ACTIONS • Attacks per Action: 2

ATTACK	RANGE	HIT / DC	DAMAGE	NOTES
Acheron Blade, Longsword Melee Weapon	5 ft. Reach	+4	1d8+1 1d10+1	Martial, Versatile
Dagger Melee Weapon	20 (60)	+4	1d4+1	Simple, Finesse, Light, Thrown, Range (20/60)
Shortbow Ranged Weapon	80 (320)	+3	1d6	Simple, Ammunition, Range, Two-Handed, Range (80/320)
Unarmed Strike Melee Attack	5 ft. Reach	+4	2	

ACTIONS in Combat
Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object

Channel Divinity

Beispiel eines Charakterbogens aus D&D Beyond, für einen paladin mit der Unterklasse *oath of devotion* in Edition 5. Der Charakter hat fünf Spiellevel. Der höchste Wert der Eigenschaften wird gemäß der Klassenanforderungen für *strength* vergeben

Edition	1st (1978)	2nd (1995)	3rd (3.5., 2003)	4th (2008)	5th (2014)
Class	Cleric	Priest sub-	Cleric	Cleric	Cleric
Class type	main	class: Cleric	main	subclass: devoted subclass: battle	main
Stats	WIS, STR, CON	WIS, CON, CHAR	CON, INT, CHAR	STR, WIS, CHAR (battle cleric) WIS, STR, CHAR (devoted cleric)	WIS, STR, CON
Armor	"ability to wear armor" (p.20)	any	any		light armor me- dium armor shields
Weapons	„forbidden to use edged and/or pointed weapons which shed blood“ (20)	limited to “use only blunt, bludgeoning weapons” (p.48)	simple weapons	simple melee and simple ranged	simple weapons
Alignment	any except True Neutral	"any acceptable to their order" (p. 48)	"must be one step away from his deity's" on either axis (p.31); only neutral when deity is neutral	any; deity must match alignment anless neutral (specifics?)	any (unmentioned)
Species	"only humans will usually have clericism as their sole class" (p.20.)	any	any	any	any (unmentioned)
Comment			missionary note in PHB II "amon the savage human-oids, clerics are less com-mon" (p.30)		domain choice required
Pronouns	he or she, they (20)	he, his (48)	he, his (30)	they, their (62)	his or her (59)
Edition	1st	2nd War-	3rd Pala-	4th	5th
Class	Fighter	rrior	din main	Paladin	Paladin
Class type	subclass: Paladin	subclass: Paladin		subclass: avenging subclass: protecting	main
Stats	CHAR, STR, WIS	STR, CON, WIS	CHAR, STR, WIS	STR, CHA, WIS (avenging) CHA, STR, WIS (protecting)	STR, CHAR
Armor	any (Fighter)	any	any	any	any
Weapons	any (Fighter)	any	simple, martial	simple melee military melee simple ranged	simple, martial
Alignment	Lawful Good	Lawful Good	Lawful Good	any (depding on deity)	any (unmentioned)
Species	human	human	any	any	any (unmentioned)
Comments	holy steed, holy sword	fighters are allowedto be any race; paladins only humans	any race is allowed, but those with "human ambi-tion" are Paladins most often (p-43)		lvl fighting style required
	boni when using a holy sword	boni when using a holy sword boni for XP when STR and CHAR ≥ 16 rolls for henchmen			lvl 3 oath required
Pronouns	they, his or her (22) he, his (38)	(42)	her, herself they, he or	she (90) she, he (82)	