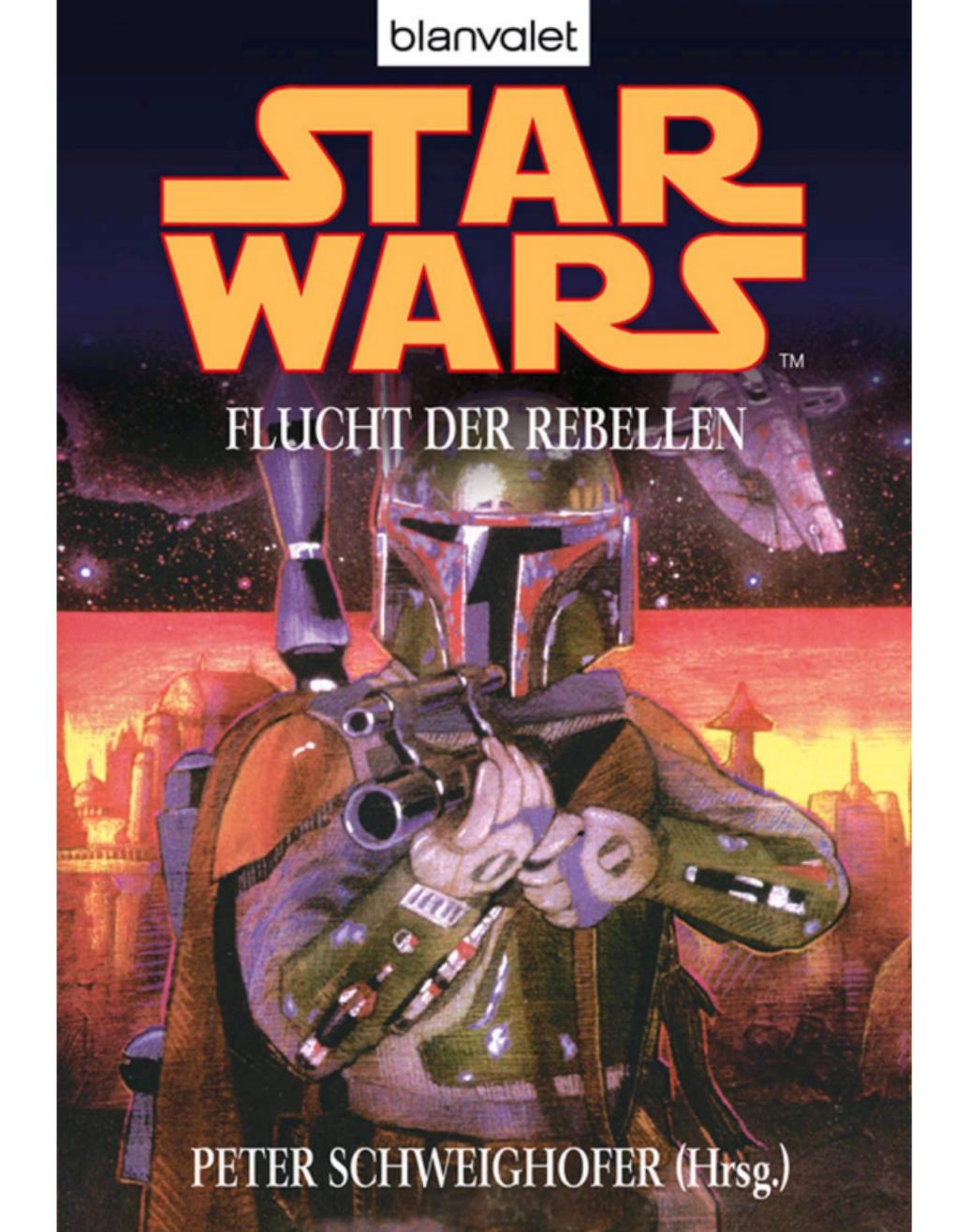


blanvalet

STAR WARS™

FLUCHT DER REBELLEN

The cover features a central illustration of Boba Fett in his iconic Mandalorian armor, holding a blaster. He is set against a background of a cityscape at sunset or sunrise, with a spaceship flying in the dark, star-filled sky above. The overall color palette is dominated by oranges, reds, and blues.

PETER SCHWEIGHOFER (Hrsg.)

Star-Wars-Kurzgeschichten hervor, die sich auf unerkundetes Terrain wagten. Und die Autoren hatten die einzigartige Gelegenheit, sich in der Welt ihres Lieblingsfilms zu bewegen und die *Star-Wars*-Galaxis zu erweitern.

Ich habe meine Kindheit damit verbracht, mit *Star-Wars*-Actionfiguren zu spielen, die Soundtrack-LPs anzuhören, Sammelkarten zu vervollständigen und Romane und Comics zu lesen. Dadurch hielt ich die Personen und Mythen der Filme in meiner Phantasie am Leben, zu einer Zeit, als nur wenige Haushalte mit Videorekordern ausgestattet waren. Die *Star-Wars*-Platten — die meinem Musikgeschmack sehr entgegenkamen — ließen in meinem Kopf Bilder aus den Filmen entstehen. Die Sammelkarten erweckten die Helden zu neuem Leben. Die Comics setzten die Handlung über das Ende der Filme hinaus

fort. Mithilfe der Spielfiguren konnte ich eigene Geschichten erfinden. Mein Interesse an *Star Wars* überlebte in der langen Zeit des Wartens auf *The Empire Strikes Back* und *Return of the Jedi*.

Doch während ich älter wurde, fand ich andere Freizeitbeschäftigungen. Darunter war auch ein seltsames neues Hobby, das sich »Rollenspiel« nannte. Mehrere Kinder in meiner Nachbarschaft hatten begonnen, sich mit einem Spiel namens *Dungeons & Dragons* zu beschäftigen. Ich habe ihnen einmal dabei zugesehen und fand es gar nicht so schwierig. Statt zu überlegen, wo ich ein solches Spiel kaufen konnte, entwickelte ich selbst ein phantastisches Rollenspiel für meine Freunde. Es war nicht besonders genial und auch nicht so komplex wie die gegenwärtigen Rollenspiele, aber es machte Spaß. Irgendwann kaufte ich mir *Dungeons & Dragons*, das erste von zahlreichen Rollenspielen, die nahezu

sämtliche Genres von Sciencefiction über Fantasy bis zu historischen Themen abdeckten. Damit hatte ich ein Ventil für meine Phantasie gefunden. Es machte mir großen Spaß, meine Freunde mit diesen Spielen zu unterhalten und meine eigenen Abenteuer zu entwickeln.

Die *Star-Wars*-Filme weckten mein Interesse an Sciencefiction und Fantasy, das mich bis in die Highschool begleitete. Jeden Dollar, den ich übrig hatte, investierte ich in Sciencefiction-Romane, die ich im nächsten Buchladen kaufte. Ich las Moorcocks *Elric-Serie*, Tolkiens *Der Herr der Ringe* und alles von Larry Niven. Diese Lektüre inspirierte mich, meine eigenen Figuren, Welten und Technologien zu erträumen, die ich schließlich in meinen eigenen — zugegebenermaßen nur mittelmäßigen — Sciencefiction-Stories verarbeitete.

Ich kombinierte meine zwei Hobbys, indem ich weitere simple Sciencefiction-Brettspiele

entwickelte, samt Landkarten, Regeln und Spielkarten. Meine Freunde und ich spielten sie oft, obwohl wir nicht daran glaubten, dass daraus eines Tages mehr werden könnte. Wie häufig passiert es, dass aus einem Vergnügen eine lukrative Karriere wird?

Als ich ans College kam, war ich fest entschlossen, meine schriftstellerischen Fähigkeiten zu verbessern und sie zu nutzen, um eigene Sciencefiction-Epen zu erzählen. Während meiner Jahre am Hamilton College blieb die Sciencefiction mein Hobby. Ich las viel und schrieb selbst — inzwischen mit etwas besseren Ergebnissen. Ich erweiterte meinen Erfahrungshorizont, indem ich für die College-Zeitung Artikel verfasste und das Layout machte. Meine Lehrer ermutigten mich, auch andere Bereiche zu erkunden, zum Beispiel Lyrik und historische Romane — die irgendwann zu einem neuen Hobby für mich wurden. Ich erprobte sogar meine

organisatorischen Fähigkeiten und koordinierte die Schriftstellergesellschaft des Hamilton College.

Dann stieß ich während der Sommerferien auf einen Schatz, der in den Sciencefiction-Regalen des Buchhändlers meiner Heimatstadt verborgen war: das *Star Wars Roleplaying Game*. Die Verbindung meiner zwei liebsten Hobbys — Star Wars und Rollenspiele. Ich kaufte das Buch auf der Stelle.

In den nächsten Jahren erkundeten meine Freunde und ich gelegentlich das *Star-Wars*-Rollenspieluniversum. Wir erdachten eigene legendäre Figuren wie den Gesetzlosen Dirk Harness und den geheimnisvollen Kopfgeldjäger Beylyssa. In unserer Phantasie besuchten wir fremde Planeten, entkamen tückischen Fallen des Imperiums und lieferten uns wilde Schießereien mit Sturmtruppen. Während einiger Nächte zwischen den Semestern erwachte *Star Wars* in den Köpfen