

## Buchbesprechung

Diese Buchbesprechung handelt von einem Buch, was man gewöhnlich nicht auf der Liste von besprochenen Büchern im Rollenspiel vermuten würde. Es gehört weder der Gattung Fantasy- oder Science Fiction-Literatur an, noch ist es ein Regelwerk, noch ist es ein Buch über das Rollenspiel. Ja, es ist noch nicht einmal eine Neuerscheinung und hat auf den ersten Blick nichts mit Rollenspiel zu tun. Es handelt sich um *Das Buch der Schrift* von *Carl Faulmann* und stammt aus dem Jahre 1880. Besprochen wird allerdings eine Neuauflage des Eichbornverlages aus diesem Jahrzehnt. Auch wenn all das eigentlich dagegen zu sprechen scheint, ein solches Buch hier zu besprechen, gibt es einen Grund, es doch zu tun. Ich glaube, daß das Preis/Leistungsverhältnis gut ist, wobei Leistung im Sinne von „für das Rollenspiel nutzbar“ gemeint ist.

Das Buch ist eine Zusammenstellung aller bekannten Schriften des Globus um das Ende des letzten Jahrhunderts. Für Vollständigkeitsfanatiker reicht das sicher nicht aus, schließlich hat sich in der Zeit etwas getan. Insbesondere fehlen Kunstschriften, wie die des J. R. R. Tolkiens, die aber berechtigterweise bei einer solchen Zusammenstellung sowieso fehlen sollten. Für diese Schrift ist aber *Der Herr der Ringe* die maßgebliche Quelle und wer dieses Buch nicht hat, dem ist eh' nicht zu helfen. Außerdem fehlt aber auch die im allgemeinen bekanntere Schrift des Graphikers Sütterlin. Dafür sind aber Schriften enthalten, von denen man sich wahrscheinlich nicht hätte träumen lassen, daß sie existieren: wie etwa die der Tschiroki und der Kri. (Dies nach alter und vermutlich neuer Rechtschreibregelung. Für die mittelalterlichen unter uns sind das die Cherokee und Cree Indianer.) Alles in allem sind weit über 200 Schriften versammelt, wobei natürliche einige Abarten und Weiterentwicklungen von anderen sind. Hinzu kommen noch einige Schriftabarten des lateinischen, die vor allem im Zusammenhang mit dem Buchdruck zu sehen sind. Die Schriften reichen vom Altägyptischen und Akkadischen bis zu „modernen“ Abarten des Lateinischen.

Ich kann das Buch Spielleitern empfehlen, die vorhaben, ihre Spieler mit Literatur zu konfrontieren. Dies kann in unterschiedlichen Bereichen vorkommen. Das können verwirrende Schriftstücke bei Horrorabenteuern 'a la *Call of Cthulu* sein, die aus den hintersten Winkeln der Welt stammen oder uralt sind. Das können Daten für einen Archologen sein, die auf ein Abenteuer für *Indiana Jones* hinweisen. Das können aktuelle Dokumente (Lieferscheine, Rechnungen, etc.) aus anderen Teilen der Welt sein, mit denen sich Händler herumschlagen müssen; auch in einem Fantasymilieu. Altersbestimmungen, Übersetzungen (echt selbstverständlich nur mit Einschränkungen) sind ebenfalls möglich, wenn man das Buch den Spielern zur Verfügung stellt. Man bedenke, daß dieses Buch um die Jahrhundertwende schon existiert und hervorragend in eine (deutschsprachige) Bibliothek für Abenteuer in dieser Epoche paßt. Man kann sich auch durch das Buch selbst inspirieren lassen. Der Text ist inhaltsreich und teilweise harter Stoff, aber dafür ist er kurz, da der meiste Platz den Schriften selbst gewidmet ist. Wenn man bedenkt, daß dieses Buch auch außerhalb des Rollenspiels interessant ist und sich als spezielles Nachschlagewerk eignet, kann man das Buch demjenigen nur empfehlen, der bereit ist, für sein Rollenspiel und dieses Thema ca. 40 DM auch auf scheinbaren Abwegen zu investieren.

Das Buch der Schriften  
Carl Faulmann  
Eichborn Verlag/Frankfurt am Main  
ISBN 3-8216-1699-6