



Andreas Michels

111 Gründe, Rollenspiel zu lieben

Eine Hommage an Würfel,
Schwert und Raumanzug



SCHWARZKOPF & SCHWARZKOPF

Andreas Michels

111 Gründe, ROLLENSPIEL zu lieben

Eine Hommage an Würfel,
Schwert und Raumanzug



SCHWARZKOPF & SCHWARZKOPF

Inhalt

Vorwort: SL-Ansprache! 7

1. Kapitel: Grundlegendes 9

Weil praktisch jeder ein Rollenspieler ist \ Weil echte Helden es schwer haben \ Weil gute Geschichten toll sind \ Weil man so schön träumen kann \ Weil unsere Happy Ends klasse sind

2. Kapitel: Pen & Paper-Rollenspiel 19

Weil es schnell erklärt, aber mitunter schwer zu finden ist \ Weil es so viele Punkte und Charakterblätter gibt \ Weil Würfel das Salz in der Suppe sind! \ Weil man für Pen & Paper nicht viel braucht \ Weil man nicht genug Quellenbücher haben kann \ Weil Spielleiter Schwerarbeit für ihre Spieler leisten \ Weil einen die Mitspieler in den Wahnsinn treiben \ Weil die Snackindustrie ohne uns pleitegehen würde \ Weil Fantasy total in ist \ Weil mit »D & D« und »Das Schwarze Auge« alles begann \ Weil die Endzeit naht \ Weil Shadowrun ein genialer Genremix ist \ Weil jeder mal ein Raumschiff fliegen will \ Weil Zombies immer komisch kucken \ Weil die Welt der Dunkelheit überall ist \ Weil man auf einmal Soundtracks sammelt \ Weil es tolle Romane davon gibt

3. Kapitel: Tabletop 61

Weil Schach langweilig ist und Risiko zu kleine Armeen hat \ Weil es Gaming Stores gibt \ Weil man pure Sammelleidenschaft auslebt \ Weil hier Bastler voll auf ihre Kosten kommen \ Weil man echt gut bemalen lernt \ Weil man herrlich debattieren kann. \ Weil Warhammer der Klassenprimus ist \ Weil da noch einiges mehr ist! \ Weil Savage Worlds als der Tausendsassa daherkommt \ Weil Battletech echt Heavy Metal ist! \ Weil auf einmal auch Erwachsene ein Spielzimmer wollen

4. Kapitel: Liverollenspiel 89

Weil live alles besser ist! \ Weil NSC für einen alles geben \ Weil Spielleiter toll sind \ Weil Spieler das Herz des Liverollenspiels sind! \ Weil es echt eine Menge LARPer gibt! \ Weil es ein Hobby ohne Altersbeschränkung ist: Weil LARP für alle etwas ist! \ Weil der Kampf echt ist, es aber feste Regeln gibt \ Weil man sich herrlich prügeln kann \ Weil Dragonsys episch ist \ Weil ... DKWDDK \ Weil man so ultimativ böse sein kann \ Weil alles ganz klein anfing \ Weil man auf einmal zum Handwerker wird \ Weil es auch im LARP Genres gibt \ Weil LARPs so verschieden sind wie die Teilnehmer \ Weil man überall einen Con veranstalten kann \ Weil es Ambiente gibt \ Weil Zelten im Januar toll ist \ Weil Spaziergänger manchmal Tolles erleben \ Weil Kochen im LARP eine Herausforderung ist \ Weil Autos beladen einen zum Tetris-Meister macht \ Weil sich für LARP auch Männer schminken \ Weil man eine Schlacht erlebt haben muss \ Weil es inzwischen Rollenspielvereine gibt \ Weil Conplanung eine Kunst für sich ist \ Weil die Wohnung NOCH ein Zimmer mehr braucht \ Weil man mit LARP ganz neue Selbsterkenntnisse bekommt

5. Kapitel: Was es im Rollenspiel alles so gibt 155

Weil Elfen doofe Ohren haben \ Weil Zwerge echt harte Brocken sind \ Weil Drow die miesen kleinen Brüder der Elfen sind \ Weil Orks!!! \ Weil jeder einen Hobbit haben sollte \ Weil es noch viel mehr Rassen gibt \ Weil Rüstungen total in sind \ Weil Pompfenbauen eine Kunst für sich ist! \ Weil Bogenschießen schon immer cool war \ Weil Nerfguns nicht nur für Kinder sind \ Weil Dungeons wie Ü-Eier sind

6. Kapitel: Klassen über Klassen 179

Weil Gandalf ein Anfänger ist \ Weil ohne Krieger nix geht \ Weil Priester ständig alles besser wissen \ Weil Druiden irgendwie alles können \ Weil Schamanen mit den Geistern sprechen \ Weil Bücherwürmer auch eine Daseinsberechtigung haben \ Weil Handwerker unabkömmlich sind \ Weil Heiler Freund und Feind zugleich darstellen \ Weil Alchemisten immer etwas explodieren lassen \ Weil Barden so manchen Tavernenabend aufbessern \ Weil Waldläufer wild durch Wälder laufen \ Weil Meuchler und Schurken ein Schmerz im Hintern sind \ Weil Paladine das Drama lieben \ Weil Duddel wichtig sind! \ Weil es auch bei Rollenspielern Stereotypen gibt

7. Kapitel: Rollenspiele auf PC und Konsolen 219

Weil es Rollenspiele hier auch seit 30 Jahren gibt \ Weil die Ultima-Spiele ein Lebenswerk sind \ Weil Witcher die coolsten Monsterjäger sind \ Weil es Agent Jensen richtig krachen lässt \ Weil Meridian59 Pionierarbeit geleistet hat \ Weil Ultima Online ein ganzes Genre prägte \ Weil WoW auch nach über zehn Jahren Vollgas gibt \ Weil man bei The Secret World Geheimagent wird \ Weil MMOs keinen Monatsbeitrag mehr kosten müssen \ Weil man auch per Chat Rollenspiel betreiben kann \ Weil in Rollenspielforen aus jedem ein Autor wird

8. Kapitel: Und Rollenspiel ist nicht nur für Rollenspieler! . 245

Weil es Rollenspiel auch in der Schule gibt \ Weil ein Museumsbesuch nicht langweilig sein muss \ Weil Rollenspiel im Berufsleben angekommen ist \ Weil Impro-Theater immer für einen Lacher gut ist \ Weil Stadtführungen so einen besonderen Touch bekommen \ Weil es Krimidinner zum Mitmachen gibt \ Weil Gesellschaft zum Spielen verleitet \ Weil auch Reenactment Rollenspiel ist ... gewissermaßen \ Weil auf Mittelaltermärkten die Post abgeht \ Weil es etliche Filme zum Thema Rollenspiel gibt \ Weil in Cosplay ein Haufen Arbeit steckt \ Weil es Rollenspielmessen gibt \ Weil Rollenspiel unsere Kreativität fördert

Nachwort und Danksagung 274

Anhang 275

Glossar 278

Vorwort

SL-Ansprache!

Manchmal sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht. Sinngemäß ging mir jenes allseits bekannte Sprichwort durch den Kopf, als ich letztlich den Vertrag für dieses Buch unterzeichnete. Denn warum auch immer, mir wäre es nie selbst in den Sinn gekommen, über das Hobby zu schreiben, das ich quasi schon ein Leben lang betreibe. Hier bedurfte es eines freundlichen, aber nachdrücklichen Schubses meines Agenten in die richtige Richtung, um mich letztlich dieses eigentlich so naheliegenden Projekts anzunehmen.

Und so sind sie hier nun: 111 Gründe, Rollenspiel zu lieben! Tatsächlich ist es mir beim Sammeln des Stoffs reichlich schwergefallen, die verfügbare Auswahl an Begründungen auf eine solche zunächst einmal gar nicht so gering erscheinende Anzahl herunterzubrechen, wie versierte Leser sicherlich bemerken werden. Denn betrachtet man das Thema Rollenspiel in allen Facetten, wird schnell klar, wie unwahrscheinlich vielschichtig es inzwischen geworden ist.

Mit diesem Buch möchte ich zunächst einmal rollenspielinteressierten Anfängern einen Überblick über die Materie bieten, ohne dabei allzu bierernst daherzukommen oder den Leser gleich mit Informationen zu überrollen. Für jene Lesergruppe ist zudem das hinzugefügte Glossar gedacht, denn nicht jeder erwähnte Fachbegriff ist selbsterklärend.

Doch auch Veteranen des Hobbys werden sich hin und wieder beim wissenden Schmunzeln ertappen, während sie die einzelnen Kapitel lesen. Man muss schließlich nur eher kurz in unsere faszinierende Welt hineingeschnuppert haben, um genug vergleichbare Erlebnisse aufweisen zu können.

Denn Rollenspieler sind ein ganz besonderer Menschenschlag, wie ich immer wieder feststelle. Es gehören nämlich eine gewisse unverklemmte Geisteshaltung und eine gehörige Portion Selbstironie einfach dazu, wenn man in einige Bereiche dieser fesselnden Welt der Fantasie abtauchen möchte. Und damit sind absurde Ereignisse, die einem auch Jahre später noch die Lachtränen in die Augen treiben, quasi vorprogrammiert.

Nun aber genug der vielen Worte: TIME-IN!

Andreas Michels

1. KAPITEL

Grundlegendes



Weil praktisch jeder ein Rollenspieler ist

Den Begriff »Rollenspiel« hat man bestimmt schon einmal gehört. Aber was genau verbirgt sich nun hinter jenem, mitunter mit etwas Naserümpfen betrachtetem Zeitvertreib? Und warum gibt es Vorbehalte?

Eigentlich muss man zur Antwort auf den ersten Teil der Frage nur die beiden Worte entsprechend umstellen, aus denen der Begriff »Rollenspiel« geprägt wird: Man spielt eine Rolle! Jetzt könnte man argumentieren, dass man dergleichen Dinge am Theater ja auch tut, was durchaus korrekt ist. Doch ganz allgemein gesagt ist der größte Unterschied die Tatsache, dass es bei uns eben kein feststehendes Textbuch gibt, nach dem man sich richten kann. Außerdem ist einem Großteil der Teilnehmer im Vorfeld die geplante Handlung rein gar nicht bekannt.

Es geht vielmehr darum, gedanklich in die Haut einer anderen Person zu schlüpfen, ohne genau zu wissen, was dann passieren wird. Meist ist lediglich das Konstrukt eines Charakters vorhanden, den man, egal wie, darstellen möchte. Oftmals besteht dieses Grundgerüst nur aus den festgelegten Charaktereigenschaften, also ob das Alter Ego beispielsweise mutig ist oder eher zu verschlagener Intriganz neigt. Dazu kommt noch eine grobe Vorgeschichte, also was der Charakter bisher erlebt hat.

Der Reiz hierbei ist die Tatsache, dass man von sich selbst genau weiß, wie man in einer unerwarteten Situation reagieren würde. Aber was tut derjenige, dessen Rolle man angenommen hat? Ein entsprechendes Verhalten an den Tag zu legen, ist dann auch die wirkliche Herausforderung des Rollenspiels.

Klingt jetzt alles sehr hochgestochen, doch tatsächlich wird es kaum einen Leser dieses Buches geben, der als Kind nicht Cowboy und Indianer, Ritter und Prinzessin, Räuber und Gendarm oder

Ähnliches gespielt hat. Später, als Erwachsener, schaut man den Kleinen dann nur noch wohlwollend bei ihren Spielen zu und greift höchstens ein, falls das Nachspielen der Geschichte von Jesu Passion aus dem Kindergottesdienst etwas aus den Fugen gerät. Aber letztlich hat sich jeder bereits mit dem Thema beschäftigt, wenn höchstwahrscheinlich auch, ohne den zugehörigen Fachbegriff zu kennen.

Gleichzeitig ist der Vergleich mit Kinderspielen einer der Gründe, warum Rollenspiel gerne oftmals etwas herablassend betrachtet wird: Es ginge dabei ja nur um kindisches Herumgealbere, das eines Erwachsenen unwürdig ist ...

Wer jedoch einmal auf einer Faschingsveranstaltung ein Männerballett in Aktion, beziehungsweise die eine oder andere politische Ansprache erlebt hat, weiß, dass wir nicht alleine sind mit unserer Herumalberei.

Der zweite Grund für das oben erwähnte Naserümpfen ist die Verknüpfung des Wortes »Rollenspiel« mit allerlei Aktivitäten, die primär im Schlafzimmer ausgelebt werden. Und tatsächlich finden sich, wenn man in Onlineshops wie Amazon nach dem Begriff sucht, eher früher als später diverse Utensilien, um diesem speziellen Freizeitvertreib nachzugehen. Krankenschwesternkittel, sexy Polizistinnenuniformen, Reitgerten sowie hinreichend bekannte Spielzeuge aus dem BDSM-Bereich kommen einem da sofort in den Sinn, wenn man mental entsprechend filtert.

Ja, tatsächlich ist das ebenfalls eine Form von Rollenspielen, die aber definitiv Privatsache ist. Und ganz nebenbei gesagt: So sehr um eine Nischenbeschäftigung kann es sich hierbei nicht handeln, wenn man sich die Omnipräsenz diversester Artikel im Netz vor Augen hält! Schon deshalb gilt wie überall im Leben auch hier der Lehrsatz meines alten Ausbilders: »Geschmackssache!«, sprach der Affe und fraß die Kernseife!

Weil echte Helden es schwer haben

Wenn es nach dem guten Herrn Sigmund Freud geht, sind sämtliche Männer in ihren Träumen Helden. Ich gehe noch weiter und behaupte, dass es bei Frauen nur wenig anders ist!

Hand aufs Herz: Haben Sie schon einmal ein Buch gelesen, in dem der Protagonist etwas furchtbar Dummes getan hat und Sie ihn am liebsten für seine Idiotie angeschrien hätten? Gleiches gilt für einen beliebigen Film oder jede alternative Form einer erzählten Geschichte. Und haben Sie dann im Anschluss nicht auch überlegt, was man anstatt des jeweiligen Charakters besser machen könnte?

Im Rollenspiel hat man nun die Gelegenheit, selbst die Kontrolle über das Geschehen zu übernehmen und um anschließend höchstwahrscheinlich haargenau die gleiche Art von Fehlern wie der eben noch geschmähte Hauptcharakter einer Geschichte zu machen. Denn tatsächlich erlebt man hier erst einmal, was es wirklich bedeuten kann, unter Druck eine Entscheidung großer Tragweite treffen zu müssen. Sicher, was im Spiel passiert, hat normalerweise keine realen Konsequenzen, dennoch wird einem beispielsweise der fiktive Tod einer ganzen Dorfbevölkerung während eines Abenteuers durchaus zu denken geben.

Fiese Spielleiter stellen zudem ihre Spieler gelegentlich vor Gewissenskonflikte, wie sie in Büchern häufig vorkommen. Und auf einmal ist eine Entscheidung gar nicht mehr so klar und offensichtlich, wie sie es beim Lesen im bequemen Sessel noch gewesen ist. Wenn wir wieder auf das zuvor erwähnte Dorf zurückkommen, könnten die Helden hier vor der Zwickmühle stehen, entweder eine Herberge in der Nähe oder die Siedlung selbst gegen eine heranahende Horde Orks zu verteidigen. Da wird schnell abgewogen: Hinter der Palisade kauern Hunderte Bürger, in der Taverne dagegen vielleicht nur zwei Dutzend. Die strahlenden Helden werden

also ohne Weiteres zur Tat schreiten und kaum allzu lange überlegen.

Was aber, wenn in jener Gaststätte ein wichtiger Priester oder gar der Thronfolger des Reiches inkognito abgestiegen ist? Plötzlich gilt es nicht nur zwischen der Anzahl der Leben, sondern auch über die späteren Konsequenzen des eigenen Handelns nachzudenken. Diese Situation alleine bietet eine Unzahl weiterer Variablen, welche das Für und Wider alles andere als leicht gestalten.

Zudem kann eine völlige Fehleinschätzung oder pure Hybris sehr schnell die dargestellte Heldenfigur gar nicht mehr so strahlend aussehen lassen. Es gibt in dieser Hinsicht inzwischen diverse Sammlungen berühmter letzter Worte von Charakteren. Sätze wie »Sind doch nur Orks!« bzw. »Hey, ich bin ein Großmeister der Diebesgilde, die bemerken mich nie!« sind in hier Dauerbrenner.

3. GRUND

Weil gute Geschichten toll sind

Von klein auf wachsen wir mit allerlei Erzählungen auf. Gebannt lauschen wir schon als Kinder dem, was uns unsere Eltern abends am Bett mit auf den Weg ins Land der Träume geben. Später finden sich neue Geschichten in Büchern, die in den Köpfen der Leser Gestalt annehmen. Autoren wie Bernhard Hennen, Markus Heitz, Terry Pratchett oder Wolfgang und Heike Holbein entführen uns in ihre Abenteuer und lassen uns erst wieder los, wenn die letzte Seite der Erzählung zu Ende gelesen ist.

Der gleiche Effekt existiert genauso in abgeschwächter Version in etlichen Filmen. Hier schreiben uns die Bilder zwar vor, wie die Welt, in die wir entführt werden, auszusehen hat, aber dennoch verlässt man das Kino mitunter recht aufgewühlt, wenn einen die Story gar so mitgenommen hat.

Es ist somit nur naheliegend, dass Menschen irgendwann selbst beginnen, sich entsprechende Geschichten auszudenken und gedanklich bunt auszugestalten. Anschließend möchte man natürlich das Ergebnis mit anderen teilen, und hier kommen die ersten Probleme auf: Wie stellt man das am besten an? In einer Zeit, die immer schnelllebiger wird, wer setzt sich da schon einfach noch hin und hört zu, wie es früher zu Kindertagen der Fall war? Ein Buch zu schreiben ist eine andere Option, und viele versuchen es damit auch, nur um festzustellen, dass es echt harte Arbeit ist und selten zum gewünschten Ziel führt.

Rollenspiel dagegen ist der ideale Weg, um seiner Fantasie Flügel zu verleihen. Nicht nur, dass man als Spielleiter auf einmal Zuhörer für die eigenen Geschichten findet, nein, zusammen spinnt man den begonnenen Faden immer weiter. Die Plot-Idee für einen Spielabend kann schon sehr gut sein, doch durch die Spieler gewinnt sie meist noch mehr hinzu und bekommt eine erzählerische Dichte, die man alleine nicht im Ansatz fertiggebracht hätte.

Zusammen bringt man eine Geschichte zum Vorschein, die auch den größten Autoren dieser Welt gerecht werden könnte. Und das Tolle daran ist: Sie gehört in erster Instanz nur denjenigen, die dafür an einem Spieltisch oder auf einem Zeltplatz zusammengekommen sind. Aber umso schöner ist es noch, wenn man Jahre später Fremde die Erlebnisse eines Bekannten wiedergeben hört und man sich selbst denkt: Oha, da war ich doch auch dabei ...!

4. GRUND

Weil man so schön träumen kann

Man kennt das ja: Die Woche war, um es vorsichtig auszudrücken, sehr bescheiden. Ärger mit Kollegen, den Vorgesetzten, und auch sonst will irgendwie nichts so richtig rund laufen. Wenn man dann

zu Hause noch die neu mit der Post eingetrudelten Rechnungen durchsieht oder die Nachrichten anschaltet, kommt man irgendwann aus dem Kopfschütteln kaum mehr heraus.

Alles in allem: Manchmal geht einem das Leben gehörig auf den Zeiger, ohne dass man daran kurzfristig etwas ändern kann. Natürlich könnte man jetzt einfach den leidigen Kram hinschmeißen und neu anfangen. Vielleicht als Mandarinenbauer in Kalifornien. Oder als Meerschaumpfeifenschnitzer in Island.

Klüger ist es allerdings, sich kurzerhand eine kleine Auszeit zu nehmen. (Schon, da es auf besagter Insel keinen Sepiolith, besser bekannt als Meerschaumstein, gibt!)

Rollenspiel bietet für eine kurzzeitige Flucht aus dem Alltag die perfekte Möglichkeit: Indem wir unserer Fantasie Flügel verleihen und Träume wahr werden lassen, kehren wir den Alltagsorgen für eine Weile den Rücken und können neue Kraft schöpfen.

Ein guter Rollenspielabend, genauso wie ein schönes LARP, ist etwas, von dem man lange zehren kann. Mitunter fällt es schon ziemlich schwer, nach dem Ende des Spiels wieder in die wirkliche Welt zurückzukehren. Besonders, wenn solche Dinge wie der klingelnde Wecker am Montagmorgen, die Steuererklärung oder ein Zahnarztbesuch demnächst auf der To-do-Liste stehen.

Manche Liverollenspieler kennen vielleicht den Ausdruck »Con-Kater«: Die Con war klasse, ein komplettes Wochenende voller Action liegt hinter einem, in dem man sich mal nicht mit den Sorgen des Alltags herumschlagen musste. Stattdessen gab es eine Welt zu retten, Intrigen bei Hofe zu spinnen, oder endlich die Queste abzuschließen, die dem gespielten Charakter das lang ersehnte magische Schwert brachte.

Und jetzt sitzt man im Auto, hat an die 400 Kilometer Heimweg vor sich und versucht, nicht an den am nächsten Tag wieder auf einen einhagelnden Alltag zu denken.

Im Radio läuft die *Two Steps from Hell*-CD bereits zum dritten Mal und wird wahrscheinlich am Ende erneut auf Replay geschaltet.

Man ist ein bisschen melancholisch, weil jetzt alles vorbei ist, und erlebt die schönsten Szenen des Wochenendes gedanklich immer wieder. Selbst wenn man nicht alleine im Auto sitzt, herrscht für einen Großteil der Fahrt Schweigen, da jeder mit seinem eigenen Epos beschäftigt ist und keiner diese andächtige Stille unterbrechen möchte.

Gut, sieht man von lebenswichtigen Kommentaren, wie dem Hinweis auf die nahende McDonald's-Filiale bei der kommenden Abfahrt ab. Warum der obligatorische Mäcces-Besuch nach einer Con so wichtig ist? Ganz einfach, für etliche Liverollenspieler stellt er so eine Art Ritual dar, um in der wirklichen Welt wieder gänzlich anzukommen.

Aber auch in den kommenden Tagen bieten die Erlebnisse noch viel Substanz, um erneut träumen zu können. Besonders, falls man monotoner Arbeit nachgeht, gibt es kaum etwas Besseres, als in Erinnerungen an die vergangenen Abenteuer zu schwelgen und alles neu zu erleben.

Auch wenn das Phänomen Con-Kater natürlich primär im Live-rollenspiel auftritt, bleiben Anhänger anderer Bereiche dieses Hobbys nicht von derlei Träumereien verschont. Ein Pen & Paper-Spielabend kann einem genau die gleiche mentale Munition für eine harte Arbeitswoche liefern!

Egal, woher das Traumfutter kommt: Alsbald ertappt man sich dann dabei, schon für das nächste anstehende Event zu planen. Wofür gibt man die ergatterten Charakterpunkte aus, wie hält man eine noch flammendere Rede vor Anbeginn der Schlacht, oder wie verbessert man seine Gestik bei der Zauberdarstellung. Fragen über Fragen und so wenig Zeit, darüber nachzudenken, wie man bald feststellt.

Weil unsere Happy Ends klasse sind

Geht es nach Hollywood, kriegt der Held zum Schluss des Films seine Angebetete, die ihm die letzten 120 Minuten vorher das Leben noch zur Hölle machte. Die Welt ist gerettet, die Sonne scheint wieder, und alle sind glücklich und zufrieden. Sämtliche Probleme sind ins rechte Lot gerückt, und es herrscht so sehr süßer happy-eitel Sonnenschein, dass man schon vom Zuschauen Karies bekommt.

Im Rollenspiel ist das zunächst einmal nur wenig anders. Auch hier geht es darum, am Ende den Bösewicht besiegt zu haben und die Beute alsbald in Trixi, die hübsche Schankmaid im Nachbardorf, investieren zu können. (Alternativ in eine bessere Rüstung und vielleicht eine neue Schutzrunne). Helden mit etwas hehreren Zielen helfen möglicherweise eher der Königin, deren Reich sie eben verteidigt haben, es wieder aufzubauen, wer weiß.

So oder so lehnen sich die Spieler nach einem Spielabend zurück und sind glücklich und zufrieden. Was jedoch bei uns hinzukommt: In Rollenspielerkreisen wird ein Happy End unter Umständen doch etwas anders definiert. Denn es geht darum, zusammen Spaß zu haben, und erst in zweiter Instanz zählt hier die eigene Story.

Was ich damit sagen will? Oftmals gehen Rollenspielabende nicht unbedingt so aus, wie man sich ein Hollywood Happy End vorstellt. Wenn die Charaktere, gesteuert von ihren Spielern, gelinde gesagt Mist bauen oder schlichtweg Würfelpech haben, kann es schon einmal passieren, dass der Bösewicht nach verübter Missetat entkommt und die Helden das Nachsehen haben.

Tatsächlich sind es mitunter die bitteren Erlebnisse, die einem Rollenspieler am ehesten in Erinnerung bleiben. Vor einigen Jahren starben beispielsweise während einer von mir geleiteteten Pen & Paper-Session in bester *Game of Thrones*-Manier eine ganze Reihe von bei den Spielern sehr beliebten NSC (Nichtspielercharakte-

re) bei einem heftigen Endgefecht. Unterlegt von tragender Musik wurde die Szene so dramatisch, dass allen Anwesenden, mir eingeschlossen, das Wasser in die Augen stieg.

Dieser Abend ist mehr als ein Jahrzehnt her, und immer noch erinnere ich mich sehr gut daran. Die Kampagne, für die der Tod der NSC der Auftakt war, lief dann im Anschluss etliche Jahre und begründete sich vor allem auf jenen dramatischen Ereignissen.

Genauso kommen ähnlich ergreifende Momente mit schöner Regelmäßigkeit im Liverollenspiel vor, wenn die Spielercharaktere vor den herannahenden Orkhorden die Waffen strecken, fliehen und die Siedlung im Stich lassen müssen, die sie eigentlich verteidigen wollten.

Es existiert hierzu eine ganz einfache Faustregel im Rollenspiel: Jeder gewinnt! Im Verlauf der Geschichte im Spiel selbst gibt es natürlich einen Sieger in der möglicherweise vorhandenen Schlacht, doch zählt nach dem Time-out nur das gemeinsame Spielerlebnis.

Und was viele vergessen, wenn sie wegen des Unheils schmolzen, das ihren Charakteren widerfahren ist: Es besteht immer die Möglichkeit, zurückzukehren und Rache zu üben, die dann zumeist nur umso süßer schmeckt!

2. KAPITEL

Pen & Paper- Rollenspiel



Weil es schnell erklärt, aber mitunter schwer zu finden ist

Pen & Paper-Rollenspiel war die erste Form dieses Hobbys, die langsam ins Bewusstsein der Öffentlichkeit rückte. Hierbei handelt es sich um ein Erzählspiel, in dem die vollständige Handlung im Endeffekt rein in den Köpfen der Teilnehmer geschieht.

Der sogenannte Spielleiter oder *Meister* ersinnt dabei den jeweiligen Plot und leitet einen bzw. mehrere Spieler hindurch, indem er die aktuelle Szenerie beschreibt und alle Personen darstellt, auf den die Spielercharaktere treffen.

Die Spielteilnehmer wiederum schildern dem Spielleiter, was ihre dargestellten Charaktere in der von ihm entworfenen Welt tun und wie sie auf die sich entwickelnde Geschichte einwirken. Während man Handlungen auch von extern beschreiben kann, also im Sinne von »Alrik lauscht zunächst einmal an der Tür, bevor er vorsichtig klopft und überprüft, ob sie verriegelt ist!«, werden Unterhaltungen immer in direkter Rede geführt. Hier stellt der Spielleiter dann den Gegenpart der von den Spielern dargestellten Charaktere dar. Hierbei ist es egal, ob sie gerade einen Straßenräuber bedrohen oder mit Engelszungen auf einen Drachen einreden, der sie zum Abendessen als Hauptgang auserkoren hat.

Natürlich geht es zumeist, unabhängig vom gewählten Setting, um epische Abenteuer, die von den Helden bestritten werden (müssen).

Was jetzt salopp auf einer Seite erklärt wurde, gibt aber in der Realität genug Stoff für ein eigenes Buch, denn die tatsächliche Ausführung der ganzen Sache beinhaltet etliche Fallstricke: Vor allem die Gruppenchemie sollte von vorneherein stimmen, um überhaupt eine Chance zu haben, zusammen auf einen grünen Zweig zu kommen. Denn Leute, die sich schon außerhalb des Spiels nicht

sonderlich gut leiden können, werden höchstwahrscheinlich im Spielgeschehen selbst nur wenig Produktives zustande bringen.

Allen sollte ferner klar sein, was für eine Art von Rollenspiel sie betreiben wollen: Ist eine tiefgründige Kampagne gewünscht, bei der wirklich das Charakterspiel im Vordergrund steht, oder soll es eher eine schlichte *Hack & Slay*-Runde werden, in der statt Argumenten primär Körperteile fliegen? Bei Letzterem beschränken sich die erzählten Details der Spielsituation zumeist nur auf die gerade angreifenden Feinde, womit die Runde sehr nahe am Tabletop-Bereich liegt.

Beides hat seine Vor- und Nachteile, keine Frage. Zwar kann man mit jedem Spielsystem theoretisch den Kampagnenstil spielen, wie man ihn gerne haben möchte, jedoch gibt es einfach einige Settings, in denen gewisse Dinge eher bedingt funktionieren. Man denke beispielsweise an höfische Intrigen in einem apokalyptischen Endzeit-Umfeld.

Meist kennen die Teilnehmer an einer solchen Runde einander vorher schon, sodass die Konsensfindung nicht allzu lange dauert. Sollte sich jedoch spontan etwas unter bis dato fremden Spielern ergeben (beispielsweise auf einer Spielemesse), wird oftmals zunächst einmal ein sogenannter One-Shot ins Auge gefasst. Also eine einzelne Spielsitzung, bei der eine abgeschlossene Geschichte geleitet wird, und damit war es das. Sollte die Gruppe gut funktionieren sowie ein grundlegendes Spaßlevel vorhanden sein, kann gerne auch eine vollständige Kampagne daraus werden. Ansonsten aber schüttelt man sich anschließend etwas gläsern lächelnd die Hände und sucht eilig das Weite.

Das ist jedoch glücklicherweise die Ausnahme. Die meisten Spielgruppen, die zusammenkommen, halten weitaus länger als nur einen Spielabend und bestehen teilweise für Jahre bzw. sogar Jahrzehnte.