

Abenteuer mit Papier, Stift und ganz viel Fantasie



Rund um das Spielbrett entsteht bei den Rollenspielen eine eigene Welt.

Foto: Irmine Skelnik

Gelsenkirchen. Die „Pen & Paper“-Spiele nehmen die Spieler mit auf eine Fantasyreise. MC-Reporter Christian Mattern war bei einem Spieleabend dabei.

Die als „Pen & Paper“ bekannten Gesellschaftsspiele verbinden die Kreativität des Improvisationstheaters mit der Spannung eines Romans und dem Spaß eines Würfelspiels. MC-Reporter Christian Mattern war beim Besuch eines Spieleabends plötzlich mittendrin im Abenteuer.

Hoch ragen die Stämme des alten Waldes auf, ein Halbdutzend gespannter Gesichter blickt zu zeitlosen Wipfeln empor. Endlich fügen sich alle Teile des Rätsels zusammen. Der Pfad ihrer Bestimmung liegt offen und klar vor unseren Helden. Hier, im Herzen des Waldlandreiches, wird es sich öffnen: das Tor zur vergessenen Stadt.

Spieler werden zu Zauberern, Rittern oder Hexen

Szenen wie diese entstammen nicht nur der alleinigen Feder eines Schriftstellers. Sie werden lebendig durch das Zusammenspiel ganzer Gruppen von Rollenspielern. Jeden Samstag kommt eine Gruppe von „Pen & Paper“-Fans hier zusammen, in einer ganz gewöhnlichen Duisburger Wohnung, um ihre Fantasie zu vereinen und gemeinsam ein Stück Erzählmagie zu beschwören.

Es sind Malermeister, Elektriker, Erzieherinnen, Informatiker oder Schüler. Sie vereint ihre Leidenschaft zu träumen. Sie tun sich zusammen, um für einige Stunden unsichtbare Masken und Mäntel anzulegen und jemand völlig anderer zu sein.

Der Abend beginnt wie ein gewöhnliches Beisammensein von Freunden: Gläser klirren in Händen, Chipstüten knistern auf dem Wohnzimmertisch, man lacht und scherzt und diskutiert über den Verlauf der vergangenen Woche. Dann, wenn alle eingetroffen sind, lässt Thorsten sanfte Musik erklingen. Es ist das Zeichen, dass das Abenteuer beginnt. Die Gespräche entlang der Couchreihe verstummen und die Spieler schlüpfen in ihrer Fantasie in ihre Rollen.

Hermann strafft sich und aus seiner Miene spricht plötzlich Uther de La Draco, der mutige Krieger in blitzender Rüstung, Held vieler Schlachten und furchtloser Anführer der Gefährten. An seine Seite tritt Asim ibn Rashid, ein frommer und ehrenhafter Wüstenreiter. Sein Turban liegt verwegen auf dem Haupt, das gerade noch David gehörte. Dahinter Kiara, schön und geheimnisvoll, eine Hexe mit Macht über Getier und Natur, Heilerin und Alter Ego von Simone. Und letztlich Florian, der kindlich-geniale Zauberer, ganz in blau, den Stab der Magie in Händen, den Hut auf dem Kopf, beladen mit den Büchern des Wissens. Christian hebt seine Stimme zu kindlichem Sopran.

Theater mit Herz und Einsatz

Es ist ein Theater ohne Kostüm oder festes Skript, doch mit viel Herz und Einsatz, ungezählter Überraschung und einer gemeinsamen, ganz privaten Geschichte, die niemals zu enden braucht.

Thorsten, nun der Erzähler und Chronist des Stückes, beginnt mit seiner Beschreibung der Szene, in der sich die Charaktere (sprich die fiktiven Rollen) seiner Freunde gerade befinden. Seine Worte verschmelzen mit der Musik und entführen die andächtig Lauschenden wie so oft in das Reich ihrer Fantasie.

Seine Erzählung versetzt sie auf den Pfad jenseits des Tores der verlorenen Stadt, einem mythischen Ort, den die Gruppe über viele Spielsitzungen und ihre Charaktere seit Jahren des Rätsels und Suchens zu erreichen versucht haben. Doch beide Seiten wissen, dass ihre letzte Prüfung noch vor ihnen liegt: Sie müssen den in der Stadt lauernden Dämon bezwingen und ihre Heimat vor der Zerstörung zu bewahren.

Entscheidung liegt bei den Würfeln

Szenenwechsel: Ein paar Wochen und Spielsitzungen später. Unsere Helden haben den langen Pfad zur vergessenen Stadt beschritten, ihre Wunder erforscht, so manches Rätsel und Hindernis überwunden. Nun stehen sie dem Dämon gegenüber.

Schwert schlägt auf Schwert. Asim und Uther mitten im Getümmel, in tödlichem Zweikampf mit schwarzen Rittern. Florians Gesicht ist vor Konzentration verzerrt. Er hält die Flammen des Dämons mit seiner Magie in Schach, den weißglühenden Stab dem Feind entgegen gestreckt. Kiara hat furchtbare Flüche auf den Lippen.

Beschreibung und Gegenbeschreibung von Angriff, Verteidigung, Zurufen und Zaubersprüchen wogen zwischen den Spielern und dem Erzähler hin und her und zeichnen die Bilder des Geschehens vor das geistige Auge. Die Würfel entscheiden über Erfolg und Misserfolg. Wird Asim von seinem Gegner niedergestreckt? Gelingt es Kiara, den feindlichen Zauber zu bannen, bevor er ihre Gefährten verschlingt? Mit jedem Wurf steigt die Spannung im Raum.

Letztlich triumphieren unsere Helden um Haaresbreite. Der Feind ist geschlagen, das Reich gerettet und seinen Rettern wird Ruhm und Ehre zuteil. Nur unsere Spieler wissen, dass auf ihre Helden bereits das nächste Abenteuer wartet.

Das Grundprinzip der Rollenspiele

„Pen & Paper“-Rollenspiele gibt es in vielerlei Form vor dem Hintergrund verschiedener Genres. Das Grundprinzip bleibt jedoch gleich: Eine Gruppe von Spielern schlüpft in die Rollen der Protagonisten einer Geschichte, die von einem speziellen Mitspieler, dem Spielleiter oder Erzähler, moderiert wird. Während die Spieler mit ihren Beschreibungen alle Handlungen ihres Charakters kontrollieren, formt der Spielleiter mit seinen die Spielszenarie und das Geschehen um diese herum und kontrolliert alle NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere). Das bedeutet aber nicht, dass er der Gegner seiner Spielpartner ist. Er soll unparteiischer Schiedsrichter sein und so viel Spannung wie möglich erzeugen, so dass alle durch den Reichtum der Spielerfahrung gewinnen. Es handelt sich also um ein kooperatives Spiel.

Würfel werden eingesetzt wann immer nicht klar ist, ob einem Protagonisten (oder auch einem NSC) etwas gelingt. Der Zufall des Würfelwurfes entscheidet über Erfolg oder Misserfolg. Das bringt die Spannung an den Spieltisch. Der Faktor Zufall wird jedoch durch bestimmte Regeln des Spiels eingeschränkt, die besagen wie hoch die Chance ist, dass einem Charakter etwas Versuchtes gelingt. Ein Charakter, der einen Dieb mit flinken Fingern darstellt, hat eine höhere Wahrscheinlichkeit bei dem dazugehörigen Würfelwurf erfolgreich zu sein als ein grobmotorischer Krieger. Dafür hat Letzterer eine größere Chance, jemanden mit einem Schwerthieb zu treffen.

Die Fähigkeiten unterschiedlicher Charaktere werden in Form von Zahlen auf einem so genannten „Charakterbogen“ festgehalten.

MC-Reporter Christian Mattern, KS2b, Weiterbildungskolleg Emscher-Lippe, Ge



Online Veröffentlichung am 25.7.2016

www.waz.de/mediacampus/id12304746.html

Weiterbildungskollegs Emscher-Lippe – www.wbk-el.de

