



Freizeit-Helden: Rollenspiel-  
Damon Arne (vorne) will im  
wirklichen Leben einmal  
Grundschullehrer werden

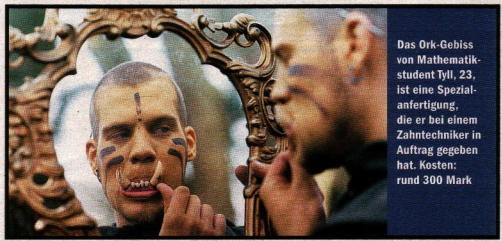


In der guten Stube wird auch mit kleinen Figuren gespielt

# URLAUB IN DER FANTASIE

Die einen rennen in mittelalterlicher Kostümierung durch den Wald, die anderen gehen am Wohnzimmertisch auf Abenteuerreise. Jetzt freut sich die Szene der **ROLLENSPIELER** auf den Film zu ihrem wichtigsten Game „Dungeons & Dragons“

FOTO: JANA BEYERSHAGEN, HANS WOLFF



Das Ork-Gebiss von Mathematikstudent Tyll, 23, ist eine Spezialanfertigung, die er bei einem Zahntechniker in Auftrag gegeben hat. Kosten: rund 300 Mark

FOTO: ANNE KAPPEL

Von **ANKE KAPEL**

Eine Elfe bin ich. Für eine Nacht. Jage auf meinem Pferd durch düstere Wälder, krieche in klamme Stollen und kämpfe mit meinem Schwert furchterliche Bestien nieder. Herrlich sind meine Haare, kohlschwarz und meterlang. Wer mir in die jadefunkelnden Augen schaut, um den ist es geschehen. Schön bin ich, klug und kräftig. Nur eines habe ich nicht: Charisma. „Schweig lieber“, rät mir der große Meister, „sobald du den Mund aufmachst, ist es mit der Ausstrahlung vorbei.“

Ein aufgeräumtes Wohnzimmer in Ahrensburg, einer Kleinstadt nordöstlich von Hamburg, und darin fünf junge Leute – ein Computerfachmann, ein Schüler, ein angehende Großhandelskaufmann, ein Student und eine Industriekauffrau, die sich von Zeit zu Zeit treffen, um eine Nacht lang in die Fabelwelt eines Fantasy-Rollenspiels einzutauchen. Und diesmal nehmen sie mich mit.

Ich muss mich nicht verkleiden, um zur Elfe zu werden, mir keine Farben ins Gesicht malen, keine spitzen Elfen-Ohren ankleben. Es genügen ein Stift, Papier und ein paar Würfel, um sich zu verwandeln: in einen Magier, einen Troll, einen Waldläufer und in das seltsame Wesen, das neben mir auf der Couch sitzt. Eben hieß sie noch Katja, jetzt ist sie Raven, die zu jeder Zeit ihre äußere Gestalt ändern kann – vom Menschen zum Drachen, zum Zwerger zum Menschen.

Nicht einfach, sich das vorzustellen. Aber darum geht es beim Fantasy-Rollenspiel: Alles passiert in unseren Köpfen. Wir brauchen kein Spielbrett, keine Figuren, nur unsere Gedanken. Gemeinsam erleben wir ein Abenteuer und müssen eine Aufgabe lösen. Mal ist es die Suche nach einem magischen Kelch, mit dem sich der Angriff todringender Dämonen abwehren lässt, mal muss ein Königreich von der Herrschaft grässlicher Katzenmonster befreit und mal auch nur ein Schatz gefunden werden. Ein Spielleiter,

der „Meister“, gibt die Grundzüge der Geschichte vor, die wir dann weiterspinnen. Er ist gleichzeitig Märchenerzähler und Schiedsrichter, und er muss vor allem improvisieren können. Immer wieder greift er in das Spiel ein, hetzt Ungeheuer auf uns, treibt uns in Wälder, in denen wir uns verirren, aber gibt auch kleine Winke, die uns weiterhelfen.

**WILL EIN SPIELLEITER** sich nicht selbst eine Geschichte ausdenken, kann er sich Anregungen aus Büchern holen, in denen Abenteuer beschrieben werden, aber auch das Szenario, in dem sich die Spieler bewegen, die so genannten Hintergründe. Sie erinnern meistens an die Welt des Fantasy-Klassikers „Herr der Ringe“ und sind bevölkert von Menschen, Drachen, Elfen, Magiern und Zwergen. „Dungeons & Dragons“ („Verliese und Drachen“) heißt das älteste Fantasy-Rollenspiel, die Vorlage des gleichnamigen Films, der jetzt in den Kinos startet (siehe auch Seite 255). Die beliebteste deutsche Spielwelt ist „Das schwarze Auge“. Wir machen uns an diesem Freitagabend nach „Palladium“ auf, wo wir das rätselhafte Verschwinden von Bergleuten aufklären sollen. Zuerst aber muss meine Elfen-Rolle festgelegt werden. Der „Meister“ entwirft mit mir ein Persönlichkeitsprofil. Ich kann bestimmen, welches Wesen ich sein möchte – Elfe –, wie ich heiße – Nomid –, aussehe und welchem Stand ich gehöre. Eigenschaften wie Intelligenz, Gesundheit, Schönheit, Geschick, Stärke und eben Charisma →

## HINTERGRUND

### Fabelhafte Welten

Der amerikanische Hippie Gary Gygax erfand 1974 mit „Dungeons & Dragons“ – „Verliese und Drachen“ – das erste Fantasy-Rollenspiel. Inzwischen gibt es Hunderte von Spielwelten samt Regelwerken und Quellenbüchern. Björn Meyer, Redakteur beim Verlag Amigo Spiel + Freizeit, dem deutschen „Dungeons & Dragons“-Herausgeber, schätzt die Rollenspieler in Deutschland auf eine halbe Million. Es gibt Spiele zu „Star Wars“ und zum „Herrn der Ringe“, eins zu „Harry Potter“ ist in Planung. Gespielt wird am Tisch mit Charakterbögen und Würfeln. „Table-Tops“ simulieren Schlachten mit Zinn- oder Plastikfiguren. Beim „Live Action Role Playing Game“ (LARP) leben die Spieler ihre Fanta-

sien in voller Kostümierung aus.

Auch im Internet gibt es Rollenspiele, Puristen wie Björn Meyer vermissen dabei aber den Gemeinschaftsaspekt. Live-Rollenspiele werden immer wieder mit Okkultismus in Verbindung gebracht. Viele Pädagogen und Psychologen glauben dagegen, dass Fantasy-Rollenspiele Kreativität, Ausdrucksfähigkeit und soziale Kompetenz fördern. Spieler tauschen sich in Fan-Magazinen und Internetforen aus, Spezialläden bieten alles vom Würfel bis zum Kettenhemd. Mit dem Film „Dungeons & Dragons“ sind die Rollenspiele nun im Kino gelandet.



„Dungeons & Dragons“ im Film mit Jeremy Irons (Mitte) als Magier

#### SPEZIALGESCHÄFTE:

**DAS DRACHENEI:**  
Lübecker Straße 127,  
22087 Hamburg;  
**DER ANDERE SPIELELDEN,**  
Prenzlauer Allee 196, 10405 Berlin;  
**GAMES IN,**  
Karlstraße 43, 80333 München



**FANTASY-ROLLENSPIELE IM INTERNET**  
[www.der-sucher.de](http://www.der-sucher.de) (Suchmaschine für Rollenspiele und Fantasy)  
[www.larp-welt.de](http://www.larp-welt.de) (Alles über Live-Rollenspiele)  
[www.dungeonsanddragons-derfilm.de](http://www.dungeonsanddragons-derfilm.de)

muss ich auswürfeln. Die Würfe werden in einer Liste abgeglichen. Diese Listen finden sich in Regelwerken, in denen die Fähigkeiten und Eigenschaften der verschiedenen Charaktere beschrieben werden, ausgeschmückt mit Fantasy-Comic-Bildern von muskulösen Kriegern und Amazonen in Panzer-Bikinis.

Als Fähigkeiten suche ich mir Schlossknacken, Klettern und Stimmenimitieren aus. Dann kriege ich noch ein Schwert und ein Lederwams, Proviant für drei Tage, Schlafsack, Wasserschlauch und 400 Goldstücke. Ich schreibe alles auf meinen Charakterbogen, denn wenn ich etwa mitten im Abenteuer vergesse, mir neue Nahrung zu beschaffen, kann ich verhungern und bin raus aus dem Spiel. Inzwischen ist es nach elf Uhr, und das Abenteuer hat noch nicht mal richtig angefangen.

**MEINE GEFÄHRTEN** für eine Nacht treffen sich nur alle paar Wochen. Andere spielen regelmäßig an jedem Wochenende in einer festen Gruppe, manchmal entwickeln

sie ein Abenteuer über Monate oder sogar Jahre immer weiter. Diese Dauer-Fantasy-Spieler sind zum großen Teil männlich und jung, oft Schüler oder Studenten. Natürlich gibt es auch einen Verein für Rollenspieler: Die Role Playing Games Association (RPGA) hat weltweit über 20 000 Mitglieder. Unter anderem organisiert die RPGA Treffen, so genannte Cons, wie etwa Mitte März in Mainz, wo in zwei Seminarräumen der Universität 40 Teilnehmer an sechs Tischen gleichzeitig „Dungeons & Dragons“ spielten. Einige Spieler halfen der Fantasie mit Zinnfiguren, Plastikburgen und Miniaturwäldern etwas nach.

Schnickschnack, den wir nicht brauchen. Ich habe meinen ersten Schwertkampf hinter mir. Leider habe ich zu niedrig gewürfelt: macht zwei Treffer und dezimiert meine Lebenserwartung um mehrere Punkte. Es ist halb drei.

Würfel, Papier, Zinnfiguren – Vincent, einem 23-jährigen Biologiestudenten aus Hamburg, ist das viel zu abstrakt. Er will ei-

ne Fantasy-Welt zum Anfassen. In voller Kostümierung durch den Wald rennen, mit Orks kämpfen und abends beim Met zusammensitzen. „Larp – Live Action Role Playing Game“ nennt sich Vincents Hobby. Im April beginnt die Hochsaison. Auf alten Burgen oder in abgelegenen Waldstücken treffen sich bis zu hundert Spieler. Auch hier gibt es Spielleiter, auch hier wird improvisiert. „Für mich ist das eine Art interaktives Theater ohne Publikum“, sagt Vincent. „Wenn es geht, steige ich für die Zeit des Cons nicht aus meiner Rolle aus. Das ist so, als wäre man mitten drin in einem Fantasy-Film. Einfach Klasse.“

**DIE NEUE FANTASY-WELLE**, die dem Kino-start der „Herr der Ringe“-Filme jetzt vorausrollt, spült auch den Rollenspielen neue Fans zu. Authentische Ausstattung für Larps ist teuer. Eine komplette Ritterrüstung kann 5000 Mark kosten. Vincent hat sich mit anderen Spielern zusammengetan, gemeinsam haben sie sich einen Fundus aus Kostümen, Waffen, Rüstungen und an-



## Kostenlos Bargeld abheben – jetzt an 7.600 Geldautomaten

Ab sofort bieten die Cash Group-Banken und deren Tochtergesellschaften ihren Kunden noch mehr Service: Denn mit dem Beitritt der Postbank hat sich die Zahl der Cash Group-Geldautomaten um 2.200 auf bundesweit 7.600 erhöht. Damit ist der Weg zum kostenlosen Bargeld abheben – einfach mit ec- oder Kundenkarte und dazugehöriger Geheimzahl – noch kürzer geworden. Achten Sie also auf das Zeichen, mit dem die Banken der Cash Group gemeinsam ein klares Service-Signal für Sie setzen.



Bei Fantasy-Rollenspieler-Treffen, den so genannten Cons, wird wie hier an der Uni in Mainz ein ganzes Wochenende durchgespielt

FOTO: ANDY HELLER

derem Zubehör zusammengekauft. Stolz ist Tyll, 23 und Mathematikstudent, auf ein Ork-Gebiss mit daumendicken Eckzähnen, das er sich von einem Zahntechniker für knappe 300 Mark hat anfertigen lassen. Die Hauer hindern beim Sprechen, macht nichts: Ein Ork redet nicht, ein Ork haut zu. Die Waffen der Larp-Spieler sind zwar aus nachgiebigem Latex, ihr Charakter kann aber durchaus im Kampf sterben. „Ich kenne Leute, die sind jahrelang in einer Rolle von Con zu Con gezogen, und als sie getötet wurden, haben sie stundenlang geheult“, erzählt Vincent.

Die Larp-Fans sind für Stuben-Spieler kindische Typen, die immer noch Cowboy und Indianer spielen. Tatsächlich ähneln sich nur die Szenarien: Als diebische Elfe bin ich gerade dabei, einem Ork, den ich mit einem Schwerthieb niedergestreckt habe, die Barschaft aus der Tasche zu ziehen. „Von weitem hört ihr grässliche Schreie“, sagt unser Spielleiter plötzlich. Wir scheinen kurz davor, das Rätsel der verschwundenen Bergleute zu lösen.

Die Kämpfe haben mich erschöpft. Es ist inzwischen fünf Uhr morgens. Magier Michael, unser Gastgeber, geht in die Küche und versucht, einen Kaffee zu zaubern. Drinnen im Wohnzimmer hat Raven, die Gestaltwandlerin, hoch genug gewürfelt, um die letzte verschlossene Tür der Mine zu öffnen. Doch wir sind zu spät gekommen, erzählt uns der Meister. Eine dämonische Druidenfrau hat den Bergarbeitern die Herzen aus dem Leib gerissen und daraus ein Gebräu gekocht, das ihr unglaubliche Macht verleiht. Sie ist fort. „Was wollt ihr nun tun?“ „Hinterher, bevor das verdammte Weib noch mehr arme Seelen vernichtet“, grollt der Troll. Aber bitte nicht mehr heute! Wir entschließen uns, das Abenteuer an einem anderen Abend fortzusetzen. Und vielleicht bin ich wieder dabei, als Elfe. Für eine Nacht. 

# WILLKOMMEN IN DER FinnComfort-KLASSE



- Superbequem-Bett für gesundes Gehen und Stehen
- Reflexzonen-Bett mit Massageeffekt
- Anatomische Paßform
- Handgenäht und hochwertig verarbeitet
- Ausschließlich in Deutschland gefertigt



## Der Schuh zum Wohlfühlen.

Fordern Sie unseren aktuellen Katalog per Fax,  
Postkarte oder e-mail an.

Waldi Schuhfabrik GmbH • Postfach 1653 • D-97433 Haßfurt/Main  
Telefax 0 95 21 / 13 23  
<http://www.finncomfort.de> • e-mail: [FinnComfort@t-online.de](mailto:FinnComfort@t-online.de)