

2002-11-19  
Andreas Ingerl

## Fantasie Rollenspiele

Das Literaturgenre des Fantasy oder Science Fiction ist noch nicht recht jung und erst durch J.R.R. Tolkiens Jahrhundertroman ‚Der Herr der Ringe‘ wurde es populär. Der Zulauf zu Mittelaltermärkten und das Interesse an dieser dunklen Epoche Mitteleuropas ist grösser als jemals zuvor.

Doch innerhalb dieser Fantasy-Bewegung gibt es eine besondere, spezielle Form der Umsetzung dieses Trends. Seit den 70er Jahren hat sich zuerst in Amerika eine Fantasy-Rollenspiel-Bewegung entwickelt. Gruppen von Spielern schlüpfen in die Rollen mittelalterlicher Heroen, Magiern oder gläubiger Priester. Ein Meister leitet diese Geschichte. Doch dieses Spiel manifestiert sich nicht in Sichtbarem. Es entsteht in den Köpfen der Spieler. Die Interaktion zwischen dem Meister und den Charakteren entwickelt die Geschichte. Kaum etwas ist vorbestimmt. Alles entsteht aus den Reaktionen der Spieler. Ein interaktiver Roman ohne bekanntes Ende. Das Spiel endet nie. Ausser mit dem Tod des Charakters. Das Spiel hat keinen Sieger, nur die Faszination immer wieder in diese Welt einzutauchen und mit seinen Kameraden Abenteuer zu bestehen. Charaktere werden mächtiger, erhalten neue Fähigkeiten, retten ganze Welten oder werden mit einem einzigen Handstreich dahingerafft.

Dieses Spiel besitzt viele unterschiedliche Systeme. Zum Teil Regelwerke die mehrere 1000 Seiten umfassen, Landkarten, Beschreibungen von Städten, Ländern, und Regionen. Eine Welt die mit jedem Spieler mit jeder Gruppe die in ihr spielt weiter wächst. Eine Welt voller Magie, Gutem und Bösem, Götter und Dieben, Elfen Zwergen und Menschen.

Die Protagonisten sind oft Studenten mit einem zum Teil unglaublichen historischen Wissen. Ihre Charaktere ein altes Ego oder ihre Vision eines Helden oder Antihelden. Die Färbungen der Spieler und Spiele sind nahezu unfassbar.

Das ganz gipfelt in einer noch neueren Bewegung, dem Live-Rollenspiel. Hier wird mit aufwendigen Kostümen, Schaukampfschwertern aus Latex und Softbällen als Zaubersprüche, dieses Spiel ins Reale übertragen. Die Vision wird Realität in einem bizarren Szenario von Fantasie und Surrealität.