

Das Abenteuer spielt sich im Kopf ab

Freizeit Pen-&-Paper-Rollenspiele sind auch in der Region angesagt - In Dreisbach trifft sich ein regelmäßiger Stammtisch



Stift, Papier, Würfel und viel Fantasie - mehr braucht es nicht, um epische Abenteuer zu erleben. Foto: Larissa Schütz

Einmal im Monat versuche ich, die Welt zu retten. Nicht alleine, sondern gemeinsam mit meinen mutigen Mitstreitern. Unser Stützpunkt ist die Taverne „Zum Grünen Drachen“ in Dreisbach. Hier, an den urigen, dunklen Holztischen, stürzt sich immer am letzten Donnerstag eines Monats die Heldentruppe ins Abenteuer. Das Abenteuer findet allerdings nur in unseren Köpfen statt. Alles, was meine mutige Heldin mit den Weltretterambitionen ausmacht, liegt mit Bleistift notiert auf einem Bogen Papier vor mir. Ich bin Mitglied des Rollenspielstammtisches im „Grünen Drachen“.

Gemeinsam mit meinen Mitstreitern fröne ich dem spannenden Hobby Pen-&-Paper-Rollenspiele.

Momentan befindet sich unsere Heldentruppe in einer geheimnisvollen Pyramide mitten in der Wüste und sucht dort nach einem sagenumwobenen Schwert. Hier versucht die von mir gespielte Heldin, eine Spitzrübin namens Naila, Fallen zu entdecken und zu entschärfen. Spielleiter ist Burkhard Thamm aus Montabaur. Der Spielleiter ist der Regisseur beim Pen-&-Paper-Rollenspiel. Er kontrolliert das Spielgeschehen und übernimmt die Rolle der NSCs, der Charaktere, die nicht von den Spielern verkörpert werden, aber meist entscheidend für den Verlauf des Abenteuers sind. Sie haben oft wichtige Informationen oder Aufgaben für die Spieler. Der Spielleiter kennt die Geschichte des Abenteuers, den Weg, den die Helden einschlagen müssen, um letztendlich erfolgreich zu sein. Er ist Moderator und Geschichtenerzähler, schafft Atmosphäre, leitet die Spieler an.

Burkhard Thamm ist ein neues Mitglied unseres Stammtisches. Er hat angebeten, uns Deutschlands ältestes Rollenspielsystem „Midgard“ näher zu bringen und ein Abenteuer zu

leiten. Der 53-Jährige hat das Hobby Pen-&-Paper-Rollenspiel vor 38 Jahren für sich entdeckt. Angefangen hat er mit „Dungeons & Dragons“ und „Das Schwarze Auge“. Bereits als Junge hat sich der studierte Soziologe für fantastische Welten und Science-Fiction interessiert. Durch seinen älteren Bruder ist er zum Rollenspiel (kurz RPG) gekommen. Der Freundeskreis hat mitgezogen, und Burkhard Thamm leitete seine ersten Abenteuer. Irgendwann während seines Studiums in Aachen entdeckte er das System „Midgard“ für sich und spielte regelmäßig alle 14 Tage. Während seiner anschließenden Ausbildung zum Datenverarbeitungskaufmann sogar bis zu fünf Mal in einer Woche. Nach einem Umzug in den Süden Deutschlands legte Burkhard Thamm eine erzwungene Pause vom Rollenspiel ein. Seitdem er in Montabaur wohnt, spielt er wieder regelmäßig. Unter anderem auch in Dreisbach. Neben dem Pen-&-Paper ist er leidenschaftlicher Bridge-Spieler. Am Rollenspiel gefällt Thamm,

dass die Welten meist einfach sind. Es gibt Gut und Böse, die Helden halten zusammen, die Charaktere entwickeln sich immer weiter.

Zurück in der Pyramide ist meiner Heldin Naila der Waldläufer Kazim Ibn Fachud zur Hilfe geeilt. Der wird gespielt von Markus Quirnbach aus Ailertchen. Seit 2015 ist er Mitglied beim Rollenspielstammtisch in Dreisbach. Der 31-Jährige ist über digitale RPGs

am Computer ans Pen-&-Paper-Rollenspiel gekommen. Auf YouTube hat er sich Videos darüber angesehen, wollte gerne selbst spielen. Seine Frau entdeckte auf Facebook einen Post zum Stammtisch im „Grünen Drachen“. Markus Quirnbach zögerte nicht lange und besuchte das Treffen. Seitdem ist er dabei. Am liebsten spielt er kämpferische Charaktere wie Krieger, denn auch in der Realität interes-

siert er sich für mittelalterliche Waffen. Einige seiner Freunde konnte er für Pen-&-Paper bereits begeistern. Andere können mit dieser Art des Spielens gar nichts anfangen oder haben Schwierigkeiten, sich die Vorgehensweise vorzustellen. Die Erfahrung hat auch Burkhard Thamm schon gemacht: „Manche Leute finden es absurd, dass ich soich ein Hobby habe. „Du bist doch so rational“, werfen sie dann ein.“

Für mich ist es besonders spannend, meine Fantasie anzukurbeln, einmal im Monat ein paar Stunden eine Pause von der Realität zu machen – auch als rationaler Mensch. Aber am meisten schätze ich den kooperativen Aspekt beim Pen-&-Paper-Rollenspiel. Als Heldengruppe spielt man zusammen, findet gemeinsam Lösungen für Probleme. Man spricht miteinander, tauscht sich aus. In Zeiten, in denen der Gebrauch von Smartphones die analoge Kommunikation oftmals erschwert, ist das

wirklich eine angenehme Erfahrung.

Nachdem Naila und Kazim Ibn Fachud erfolgreich eine Falle entschärfen haben, stößt auch Krachmed zu den beiden. Günther Lietz spielt den Krieger im aktuellen Abenteuer. Gemeinsam mit einem Freund hat er den Rollenspielstammtisch im „Grünen Drachen“ ins Leben gerufen. „Eine Taverne mit Ambiente lädt natürlich ein, mit der Idee eines Rollenspielstammtisches zu spielen. Im „Grünen Drachen“ wurde die Idee mit Begeisterung aufgenommen, und seitdem treffen wir uns dort einmal im Monat. Neben ein wenig Plauderei findet immer auch eine Spielrunde statt. Es ist außerdem ein offener Stammtisch. Besucher und Spieler sind also gerne gesehen und herzlich willkommen“, erklärt er. Günther

Lietz hat Pen-&-Paper Mitte der 80er-Jahre für sich entdeckt. Aber er spielt und leitet nicht nur, er schreibt auch selbst Abenteuer, Settings und Spielhilfen, denn: „In meiner Anfangszeit standen mir wenig Abenteuer zur Verfügung, also musste ich mir selbst Geschichten zum Spielen ausdenken. Diese Kreativität ist ein weiterer Aspekt am Hobby Rollenspiel, der mich unheimlich reizt und zum Schreiben von Abenteuern verleitet.“ Gemeinsam mit anderen begeisterten Rollenspielern hat er jüngst das Setting „Das schwarze All“ kreiert, ein humorvoller Science-Fiction-Hintergrund mit Fantasyanteilen das das Rollenspielregelwerk „Savage Worlds“ nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne gibt es. „Das schwarze All“ sogar in gedruckter Form.

Auch unsere Helden schlagen sich recht erfolgreich in der Pyramide. Gemeinsam besiegen sie angriffslustige Mumien und sind dem Schwert ein Stück näher gekommen. Nach dem spannenden Kampf müssen sich Naila, Kazim und Krachmed aber erst einmal erholen. Bis zum nächsten Rollenspielstammtisch, bei dem wir wieder versuchen werden, die Welt zu retten. Larissa Schütz



Markus Quirnbach, Günther Lietz, Burkhard Thamm und Esther Ewering (von links) in der Taverne „Zum Grünen Drachen“ in Dreisbach.

Was ist Pen-&-Paper-Rollenspiel überhaupt?

Hintergrund Die ersten Regelwerke sind in den 70er-Jahren erschienen - Spieler verkörpern ihren Charakter

Am einfachsten lässt sich das Genre Pen-&-Paper-Rollenspiel wohl als Mischung aus Brettspiel und Erzählspiel mit viel Improvisation beschreiben. Das eigentliche Abenteuer findet in den Köpfen der Spieler statt. Benötigt werden im simpelsten Fall lediglich ein Stift (Pen) und Papier (Paper). Dazu können noch spezielle Würfel.

Mittlerweile gibt es viele verschiedene Spielsysteme und unzählige Welten, Situationen sowie Schauplätze, genannt Settings. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt – ob man einen kämpferischen Zweig in einer Fantasywelt oder doch lieber einen intellektuellen Ermittler im viktorianischen London

spielen möchte. Als Mutter aller Pen-&-Paper-Rollenspiele gilt das 1974 erschienene „Dungeons & Dragons“ (kurz „D & D“). In Deutschland ist besonders das 1984 erstmals herausgebrachte Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ populär. Es gibt Systeme, die eher kämpferisch sind, andere, bei denen der Schwerpunkt auf dem Erzählischen liegt, und wieder andere, die eine Mischung aus beiden sind. Die sogenannte Charaktererschaffung steht am Anfang des Abenteuers. Der Spieler entscheidet sich für einen Charakter, den er verkörpern möchte. Je nach System gibt es unzählige Möglichkeiten, Rassen und Berufe. Die Helden haben Werte für Grundeigenschaften, wie beispielsweise Stärke, Konstitution oder Intelligenz, für be-

stimmte Fähigkeiten sowie Vor- und Nachteile. Auch die Waffenfertigkeiten oder Lebenspunkte werden festgelegt. Magische Charaktere wie Hexer oder Druiden zum Beispiel können Zauber lernen. All diese Werte stehen auf einem Charakterbogen, den der Spieler stets vor sich hegen hat. Dieser fungiert auch als Inventar, auf dem Ausrüstungsgegenstände und besondere Gegenstände, wie magische Artefakte, die sich im Besitz des Helden befinden, vermerkt werden. Ein Spieler sollte seinen Charakter entsprechend dessen Rasse, Beruf, Fähigkeiten und Fertigkeiten verkörpern. Werden Entscheidungen im Spiel getroffen, geschieht dies aus der Perspektive des Helden und mit dessen Hintergrundwissen. Das Abenteuer be-

ginnt meist, indem der Spielleiter in Form eines NSCs den Spielern eine Aufgabe stellt. Die Helden machen sich auf, um die fiktive Welt zu erkunden und sich den Gefahren zu stellen, Rätsel zu lösen.

Kommt es zum Kampf, schlüpft der Spielleiter in die Rolle der Gegner. Die Spieler entscheiden ihren Fertigkeiten und Waffen entsprechend, wie sie reagieren. Die Würfel dienen als Zufallselement. Auch andere Dinge, die der Held versucht zu tun, werden meist durch Würfelproben entschieden. Möchte er beispielsweise eine Mauer erklimmen, lässt der Spielleiter den Spieler eine Probe auf Geschicklichkeit oder Klettern werfen. Je höher die jeweiligen Werte sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Held Erfolg hat. Larissa Schütz

