

GAMES

SERIE: ROLLENSPIELE (1/3)

Improvisationstheater mit Würfeln

Joël Adami

Rollenspiele sind längst nicht mehr nur die obskure Freizeitbeschäftigung einiger Nerds. Seit einigen Jahren begeistern sie on- und offline ein Massenpublikum, das mehr Diversität fordert. Grund genug für die woxx, der Mischung aus Brettspiel und Improvisationstheater eine Artikelreihe zu widmen.

Ein paar junge Männer sitzen zwischen Pizzaschachteln und Papierstapeln in einem Keller, hantieren mit Plastikfiguren und merkwürdigen Würfeln – das ist immer noch ein gängiges Bild, wenn man von Rollenspielen spricht. Mittlerweile ist das Hobby im Mainstream angekommen und wesentlich diverser geworden. Aber warum setzen sich Menschen mehrere Stunden zusammen, um in die Rolle von Elfen und Magier*innen zu schlüpfen?

Rollenspiele werden auf Englisch auch tabletop role-playing-games (TTRPGs) oder pen-and-paper role-playing-games genannt. Sie werden, wie diese Namen es sagen, an Tischen und mit Papier und Stift gespielt. Hinzu kommen oft Würfel in verschiedensten Formen, Karten oder gar selbst bemalte Miniaturen. Welche Utensilien benötigt werden, hängt vom ausgewählten Spiel und den Präferenzen der Mitspieler*innen ab. Wichtig ist vor allem die Bereitschaft, gemeinsam eine Geschichte zu entwickeln und zu spielen. Wichtiger als das starre Befolgen von Regeln ist es, die eigene Fantasie und Improvisationsgabe auszuleben.

Im Gegensatz zu Brettspielen gibt es kein vorgegebenes Ziel, außerdem wird stets kollaborativ gespielt. Die Spieler*innen haben viel mehr Entscheidungsspielraum: Statt einiger weniger möglicher Aktionen wie etwa bei Monopoly, ist die Grenze in einem

Rollenspiel meist allein der Einfallsreichtum der Mitspieler*innen.

Klassischerweise werden Rollenspiele in einer Gruppe gespielt, deren Zusammensetzung relativ fest ist. Während die meisten Spieler*innen einen einzigen Charakter verkörpern, leitet eine Person das Spiel. Die oder der Dungeon oder Game Master (DM/GM) bereitet das jeweilige Abenteuer vor, übernimmt die Rollen von Gegner*innen und anderen Charakteren und achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden.

Regeln und Einfallsreichtum

Die sind je nach Spielsystem sehr ausführlich, können aber auch – vor allem in moderneren Rollenspielen – sehr kurz gefasst sein. Sie beschreiben nicht nur, was Charaktere und Gegenspieler*innen tun können, sondern geben meistens auch die Spielwelt vor, in der sich ausgetobt werden kann. Einige Systeme geben die Bedingungen für so gut wie jeden möglichen Spezialfall vor – etwa, wie schwierig es ist, eine Wand zu erklimmen. Andere Spiele abstrahieren die Fähigkeiten der Charaktere mehr und es liegt an der Spielleitung zu entscheiden, ob das Erklimmen der glatten Felswand eher unter die Rubrik „Akrobatik“ oder „Geschicklichkeit“ fällt. Die einzelnen Charaktere sind nicht mit allen Fähigkeiten gleich gut ausgestattet. Die Spieler*innen legen dies am Anfang des Spiels mithilfe eines speziellen Charakterbogens fest.

Wie gut eine Aktion – im Kampf, beim Klettern, aber auch in sozialer Interaktion – gelingt, wird oft von den Würfeln mitentschieden. Je nach System kommen dabei nicht nur die gewohnten sechseitigen Würfel, sondern auch solche mit vier, zehn, zwölf oder zwanzig Seiten zum Ein-

satz. Andere Spiele benutzen Spiel- oder Tarotkarten, um den Zufall in das Geschehen miteinzubringen.

„Ich war zwar immer schon sozial, aber es ist etwas Besonderes, wenn man sich mit anderen zusammen auf eine Geschichte einlassen und sie gemeinsam erschaffen kann, während man spielt“, sagt Ben Bauler: „Dadurch wird man auch flexibler und lernt, vor allem als DM, nicht immer nur auf den eigenen Kopf zu hören, sondern sich auch mal auf eine Alternative einzulassen.“ Der Luxemburger spielt seit Jahren Rollenspiele und ist eine von mehreren Personen, die wir zum Thema befragt haben.

Das bekannteste Rollenspiel ist auch das älteste: Dungeons and Dragons (DnD), das wie sein deutschsprachiges Pendant Das Schwarze Auge in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Das Cyberpunk-Rollenspiel Shadowrun dürfte eins der bekanntesten Sci-Fi-RPGs sein. Viele Medien-Franchises wie Star Trek oder James Bond haben über die Jahre ihre eigenen Rollenspiele entwickelt und veröffentlicht, mit unterschiedlichem Erfolg. Auch das Horror-Genre wurde mit Vampires: Masquerade und dem an die Geschichten von H.P. Lovecraft angelehnten Call of Cthulhu bedient. Es gibt aber auch Systeme, die ohne Hintergrundstory auskommen: Sie bieten ein Grundgerüst, das der Fantasie keinerlei Grenzen mehr setzt.

Gemeinsam Geschichten spinnen

Warum haben Menschen überhaupt begonnen, sich zu mehreren an einen Tisch zu setzen und mit der Hilfe von ein paar Figuren und Würfeln eine Geschichte zu erzählen? Wann die Geschichte der Rollenspiele genau beginnt, ist schwer zu sagen, immer-

hin gehört Spielen in der einen oder anderen Form zu jeder menschlichen Zivilisation. Bereits aus der chinesischen Han-Dynastie (200 vor Christus) gibt es Berichte von Spielen, in denen Spieler*innen in die Rolle von Menschen aus früheren Zeiten schlüpften. Auch die Commedia dell'arte des 16. Jahrhunderts, bei der die Trennung zwischen Schauspieler*innen und Publikum aufgelöst wurde, könnte man als Vorläuferin der Rollenspiele sehen. Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts kamen „Parlour games“ in Mode. Auch hier schlüpften die Spieler*innen in Rollen, zum Beispiel in jene der Geschworenen einer Gerichtsverhandlung wie bei „Jury Box“.

Von Wargames zu Rollenspielen

Unmittelbare Vorläufer der heutigen Rollenspiele sind jedoch die sogenannten „War Games“, bei denen mit Modellen, Würfeln und komplizierten Regelwerken historische Schlachten simuliert werden. Die Napoleonischen Kriege, der US-amerikanische Unabhängigkeitskrieg, aber auch mittelalterliche Schlachten waren hoch im Kurs. Nachdem 1966 J.R.R. Tolkiens Fantasy-Epos Herr der Ringe in den USA publiziert und zum Kassenschlager wurde, kam bei vielen Fans dieser Spiele der Wunsch auf, die Schlachten von Mittelalter zu simulieren.

Unter ihnen: Gary Gygax und Dave Arneson, die zunächst das Fantasy-Wargame Chainmail und später die erste Version von DnD entwickelten. Der Name ihrer Firma, Tactical Studies Rules, deutet noch auf die Wargame-Vergangenheit hin. 1974 veröffentlichten sie die erste Version von DnD und legten damit den Grundstein für moderne Rollenspiele. Es sollte allerdings noch einige Jahre dauern, bis

Bleistift, Papier, Würfel und etwas Fantasie – mehr braucht es nicht, um mit dem Rollenspielen zu beginnen. Die woxx geht dem Phänomen in den nächsten Wochen auf den Grund.



FOTO: PXFUEL.COM

DnD und Rollenspielen allgemein der Durchbruch gelang – die 1980er-Jahre gelten gemeinhin als ihr goldenes Zeitalter: Viele neue Systeme wurden veröffentlicht, neue Spieler*innen gewonnen und aus einem kleinen Hobby wurde eine Millionenindustrie.

In den 1990er-Jahren flaute die Begeisterung ab, denn Rollenspiele mussten mit Computerspielen – die oft gemäß ähnlicher Mechanismen funktionierten – und Sammelkartenspielen konkurrieren. In der letzten Dekade kam es allerdings zu einer – vielleicht etwas überraschenden – Renaissance der Rollenspiele. Einerseits zogen Fantasy, Science-Fiction und Superheld*innen endgültig in den Mainstream ein, andererseits bot die Verbreitung des Internets und sozialer Medien eine einfache Vernetzungsplattform für Fans.

Kiki, eine nichtbinäre Person, spielt seit Mitte der 2000er-Jahre Rollenspiele und übernimmt dabei meist die Rolle der Spielleitung. „Die fünfte Edition von DnD zusammen mit der cleveren Lizenzierung der Regelwerks hat ziemlich viel verändert“ meint Kiki: „Vorher waren Rollenspiele ein ziemliches Nischenhobby, heutzutage spielt es jede*r, oder weiß wenigstens, was es ist. Das hat viel mehr Leute in das Hobby gebracht. Allgemein hat das Internet die Schwelle gesenkt, um sich zusammenzufinden, das finde ich gut.“

Mit Podcasts zur Popularität

Zur heutigen Popularität von Rollenspielen haben sicher auch Podcasts und Streams beigetragen. Es gibt unzählige „Actual Play“-Podcasts und Youtube-Kanäle, die Aufnahmen von Rollenspiel-Sessions zeigen. In Serien wie Stranger Things, Big Bang Theory oder Community werden die

Protagonist*innen bei ihren DnD-Abenteuern gezeigt, teilweise sogar als Hauptthema einer Episode. Die Webserie „Critical Role“, die vom Synchronsprecher Matthew Mercer geschaffen wurde, begann 2012 damit, ihre DnD-Runden zu zeigen und ist heute selbst ein großes Unterhaltungsunternehmen mit eigenen Comicbüchern. Auch die Abenteuer, die im hauseigenen Podcast gespielt wurden, lassen sich als Quellenbücher kaufen und somit zuhause nachspielen.

Der Boom, den Rollenspiele erfuhren, wurde durch die Veröffentlichung der 5. Edition von DnD nur noch größer: Das Franchise war mittlerweile von Wizards of the Coast, einem Subunternehmen des Spieleherstellers Hasbro, gekauft worden. Durch geschicktes Marketing gelang es, DnD als Hobby für alle zu vermarkten. Sondereditionen des Starter-Sets, das sich an Anfänger*innen richtet und bei denen Abenteuer von Serien wie Stranger Things oder Rick and Morty nachgespielt werden können, haben sicherlich ihr Übriges dazu getan. Durch die Existenz von speziellen Online-Plattformen und Videokonferenzen ist es außerdem leichter geworden, über das Netz miteinander zu spielen.

Waren die Grenzen zwischen Rollenspielautor*innen und Fans von Beginn an fließend, so ist die Zahl der Veröffentlichungen in den letzten Jah-

ren stark gewachsen. Auf Plattformen wie DriveThruRPG.com finden sich tausende Publikationen von Indie-Autor*innen: Von Zusatzmaterialien zu großen Spielen wie DnD bis hin zu eigenen Spielen. Das hat eine enorme Vielfalt hervorgebracht: Von jenen Spielen, die möglichst getreu das Feeling von „old school“-Spielen, also den ersten DnD-Versionen, zu simulieren versuchen bis hin zu solchen, die mit einer einzigen Seite Regelwerk auskommen.

Romantik statt Säbelrasseln

„In den 1980er-Jahren, als Kind, ging es bei DnD darum, mit gezückten Waffen coole, mysteriöse Orte zu erkunden und dabei unweigerlich in Kämpfe verwickelt zu werden“, erinnert sich Jon, der von klein auf rollenspielt. Call of Cthulhu und Shadowrun folgten seiner Meinung nach dem selben Muster. „Ich habe das Gefühl, heute sind sowohl Spiel als auch Spieler*innen der Meinung, dass man auch andere Szenarien ausspielen kann“, fasst er die jüngere Entwicklung zusammen: „Solche, in denen es um Romanzen, Handel, Politik und vieles andere geht, ohne dass man gleich zum Schwert oder zur Laserpistole greifen muss.“

Rollenspielsysteme, die den Fokus mehr auf gemeinsames Erzählen als auf ellenlange Tabellen mit Zahlen

und unzählige Würfelwürfe legen, haben sicherlich auch dazu beigetragen, dass manchen der Einstieg in das Hobby leichter fällt – trotzdem bleibt das vergleichsweise komplexe DnD der Platzhirsch auf dem Terrain. Seitdem haben sich vor allem mehr Möglichkeiten aufgetan, in eine fremde Haut zu schlüpfen.

Die Spieler*innen haben beim Rollenspiel die Möglichkeit, eine Figur zu verkörpern, die sie im Alltag nicht sein können. Das kann eine klassische Machtfantasie wie eine mächtige Kriegerin oder ein weiser Magier sein, aber auch ein*e queere Vampir-Teenager*in. Gerade durch die Möglichkeit, eine andere Identität anzunehmen, bieten Rollenspiele für marginalisierte Menschen viele Gelegenheiten. Doch wie sieht es um die Inklusion und Repräsentation von Menschen außerhalb der Mehrheitsgesellschaft in Rollenspielen aus? Dieser Frage gehen wir im zweiten Teil unserer Rollenspiel-Serie nach.