

Rollenspiel

Es begann an einem Samstagnachmittag im Herbst. Der Rollenspielclub hatte ins Bürgerhaus eingeladen zu einer Spielerunde, und ich war gespannt.

Am Rande des Raumes waren Tische aufgebaut, gefüllt mit Knabbereien, Süßigkeiten, Wasserflaschen und Thermoskannen mit Kaffee.

Die etwa 30 Gäste bedienten sich und waren guter Laune. Bald ging es ab ins Reich der Fantasie...

Überall waren junge Menschen zwischen 20 und 30 Jahren. Der Vorsitzende des Clubs begrüßte jeden einzeln und wies ihm/ihr einen Platz an einem der vier Spieletische zu.

Die Spieleleiter waren 50+ und mit der Spieleanleitung vertraut. Das Gerüst stellte eine Geschichte aus dem Fantasybereich dar, Figuren, ihre Eigenschaften und ihre Ausrüstung. Zudem gab es Würfel mit drei bis acht Seiten und verschiedene Wertigkeiten.

Als sich die Gruppen an den einzelnen Tischen gebildet hatten, versuchten sich die Spieler als Team zu finden.

Zunächst wurde uns die Geschichte vorgelesen: eine Gruppe von Forschern, die zu einem Klassentreffen in ein entlegenes Landhaus reisen. Dann gab es Greife und Gnome, Feen und Geister und jeder konnte sich eine Figur aussuchen mit Aussehen und Namen. Da hatten 20-jährige plötzlich eine Figur mit weißen Haaren und verschiedene Waffen oder Eigenschaften. Darunter waren Fähigkeiten wie Magie, Telepathie, sich in eine Maus verwandeln zu können und ähnliches.

Zunächst ging es darum, sich als Gruppe zusammenzufinden. Es gab Rollenspiele und Sven, einer der Professoren, raunte Ronja zu, ob er ihr den Koffer ins Landhaus tragen dürfe. Natürlich durfte er und sie genoss es sichtlich. Andere erzählten lebhaft von ihren gemeinsamen Erlebnissen in der Schule und ihre Freude, sich wiederzusehen. Dabei spielten sie alte Leute, die mit leuchtenden Augen über ihre Schulstreiche erzählten, woran sich andere plötzlich erinnerten.

Dann feierten sie mit einem exquisiten Abendessen, aber nicht ohne vorher die Küche und die Speisekammer inspiziert zu haben. Noch etwas Sekt oder Selters. Fragten sie sich im Rollenspiel und wer verträgt wieviel?

Der Spieleleiter sagte, dass einer der Professoren verschwunden sei und jetzt kam Schwung in das Rollenspiel. Sie hatten einen Spieleplan auf dem Tisch liegen, auf dem das Landhaus und die umliegende Landschaft eingezeichnet war. Wo suchen?, ging jetzt die Frage um, wer geht wohin?, wer schließt sich mit wem zusammen zum Suchen? Was nimmt jeder mit?

Jetzt ging es plötzlich um Leben und Tod. Denn überall lauerten Gefahren.

Aus dem Spiel gekickt zu werden, durch Tod natürlich, das machte keinen Spaß, und der Spieleleiter versuchte das Geschehen zu steuern, dass möglichst viele Spieler im Rollenspiel verblieben.

Da griff ein Greif an und hob zwei Forscher in die Höhe und ließ sie wieder fallen. Jetzt war der Arzt der Gruppe gefordert und eine Fee, die wieder lebendig machen konnte. Aber nicht unbegrenzt, es kam auf den richtigen Wurf an.

Die beiden Forscher hatten überlebt, aber wo war der verschwundene Professor? Im Landhaus spukte es und im umliegenden Land gab es Greife und Gnome. Es konnte überall gefährlich werden.

Der Spieleleiter übernahm eine unbekannte Figur, die sich in der Küche versteckte und jeden in Rollenspielmanier mit nieselnder Stimme fragte, ob er oder sie Schokolade hätte. Konnten sie diesem Wesen vertrauen und wenn ja, wie Schokolade beschaffen? Immerhin wies er sie auf den Brunnen hin, der ihnen weiterhelfen konnte.

Eine andere Gruppe mühte sich mit dem Brunnen ab, der ein Geheimnis barg und wohl ein unterirdischer Zugang zu einem Versteck war. Mit welcher Ausrüstung sollten sie tauchen, denn sie brauchten nicht nur ein Seil, sondern auch Fett, um die kalten Temperaturen auszuhalten. Sie bastelten ein Seil aus ihrer Ausrüstung und holten Fett aus der Speisekammer. Es konnte gelingen.

Einer schaffte es zu tauchen und kam in einer Höhle heraus. Dort wurden menschliche Gehirne in Nährstofflösungen gehalten. Es gab auch noch andere Gänge in der Höhle. Jetzt brauchte er Fähigkeiten der Wahrheitsfindung und anatomische Kenntnisse. Und tatsächlich, der Wurf mit den Würfeln reichte aus und er konnte festmachen, dass dies das Gehirn des verschwundenen Professors war. Damit war klar, dass die Einladung zum Klassentreffen eine Falle war, um ihr Wissen zu plündern, indem sie

getötet werden sollten.

Nun galt es, die Verbrecher auszuschalten und dem Treiben ein Ende zu setzen. Wieder ging es um Leben und Tod. Es kam zu Zweikämpfen, in denen Beweglichkeit und Geschicklichkeit gefragt waren. Die Figuren zogen auf vorteilhafte Plätze auf dem Spielplan und hatten sich vorher mit Waffen versorgt. Da gab es von Messern über Pistolen bis zu Flammenwerfern einiges in dem Landhaus im Waffendepot und jeder versuchte, die aufgeschreckten Verbrecher zu treffen. Nach einigen toten Spielern und Wiederbelebungsversuchen gelang es, die Verbrecher unschädlich zu machen.

Das Spiel war zu Ende.

© **Karin Shaffer**

Diese PDF wurde erstellt durch das [Schreiber Netzwerk](#)