WTF

(Offizieller Newsletter des Wolkenturm e.V.)

WOLKENTURM FANFARE

Inhalt

Das Wort Vorab	S. 2
Ein Blick zurück	S. 3
Jessis magische Kristallkugel	S. 4
Hey! Was ist eigentlich bei euch gerade so los?	S. 5
Erfahrungsbericht: Heldenzeit	S. 10
Erfahrungsbericht: Äventyr	S. 11
Aus den Spielrunden	S. 12
Das Rollenspiel im Wandel der Jahrtausende	S. 15

Leserbriefe

Auch eure Stimme soll hier Gehör finden.

Verkündet's selbst mit einem Leserbrief in der nächsten Ausgabe der Wolkenturm Fanfare!

Das Wort Vorab

„Was!? Die Fanfare ist jetzt eine waschechte Zeitschrift?“ Gebt es zu: Genau dieser Gedanke ist euch gerade in den Sinn gekommen, als ihr die neueste Ausgabe unserer geliebten Vereins-Journaille in den Händen hieltet. Und es stimmt: Wir haben uns mal wieder neu erfunden, sind gewachsen, besser geworden und haben Lebewohl gesagt zu dem veralteten Stil einer Tageszeitung. „Aber warum?“, fragt ihr? Die Antwort ist ganz einfach: Weil uns danach war und natürlich damit wir euch noch mehr berichten können. Und Cheese and Crackers ist dabei eine Menge zusammengekommen.

Zuallererst: Ist euch der Sieger unseres Kunstwettbewerbes auf dem Titelblatt aufgefallen? Nein? Dann könnt ihr hier rechts noch einem unser wundervolles neues **W**olken**t**urm-**F**anfaren(WTF)-logo betrachten für das wir Katha und ihrem talentierten Umgang mit KI-basierten Medien zu danken haben.

Herzlichen Glückwunsch an dieser Stelle!

Dann könnt ihr euch gleich wie immer darauf freuen, dass Nico für euch die Vergangenheit unter die Lupe nimmt und Jessi zur Betrachtung der Zukunft einen Blick in ihre Kugel schmeißt. Auch unsere rasende Reporterin Katha Kolumna hat ihre Spürnase wieder in eure Spielrunden gesteckt und euch gefragt: „Hey! Was ist eigentlich bei euch gerade so los?“ Unser Berichterstatter Mario hält in dieser besonderen Ausgabe gleich zwei Erfahrungsberichte für euch parat, in denen er euch von der letzten Heldenzeit und von seinen Erfahrungen mit der Kinderrollenspielrunde im System Äventyr berichtet. Wer von euch gerne den Geschichten der sieben Gezeichneten – bzw. der Leute, die einmal zu ihnen werden – folgt, kommt in dieser Ausgabe selbstverständlich auch nicht zu kurz.

Leider müssen wir in dieser Ausgabe auf Laura und Euphezio verzichten, aber seid euch gewiss, dass die beiden in der nächsten Ausgabe wiederkehren werden. Und für jene unter euch, die dieser Verlust zu hart trifft, hält Christian, der uns als freier Journalist zur Seite steht, etwas ganz Besonderes bereit. In seinem Leitartikel „Das Rollenspiel im Wandel der Jahrtausende“ berichtet unser neuestes Redaktionsmitglied ausführlich über die Geschichte des Rollenspiels.

Wir wünschen euch viel Freude beim Lesen

- Eure Redaktion

Ein Blick zurück

„Und die Gewinner:innen sind…!“ so hat für unseren Verein das Quartal gestartet. Denn am 1. Februar fand in den ehrwürdigen Hallen des Bezirksamts in der Fröbelstraße die Verleihung der Goldenen Würfel 2024 statt. Bei einem in Zusammenarbeit zusammengestellten Buffet wurden von den heldenhaftesten Taten des letzten Jahres berichtet und die Spieler:innen und Spielleiter:innen für ihre besonderen Leistungen geehrt. Ich möchte an dieser Stelle gerne vor allen Gewinner:innen den Hut für ihr sagenhaftes Rollenspiel ziehen. Herzlichen Glückwunsch an Björn, Edgar, Kim, Nils, Patrick, Robert, Sebastian und Stephan. Der Vollständigkeit halber muss ich mich hier auch selbst erwähnen. Unangenehm.

Die Liebeleien des Valentinstages zogen sich im Wolkenturm bis in den 15.Februar hinein, denn an diesem Samstag fand die erste Heldenzeit 2025 unter dem Motto Liebe und Romantik statt. Hierzu liefert euch Mario später noch einen genaueren Bericht.

Besonderes ist aus dem kleinen Rat zu berichten, denn die Ratsmitglieder haben sich im Februar das erste Mal wieder in Person getroffen, um ihre Herangehensweise an zu lösende Aufgaben zu überarbeiten. Hierbei wurde ein Jahresplan für zukünftige Vorhaben erstellt und festgehalten, dass der Rat von nun an wieder vor Ort zusammenkommen wird und die Onlinetreffen über Discord nur noch im Notfall stattfinden. Seitdem hat sich der Rat noch zweimal in äußerst produktiven Sitzungen getroffen. Huzzah!

Auch die Meisterrunde ist nicht untätig gewesen, da sie wie immer im zweiwöchentlichen Rhythmus getagt hat, um sich gegenseitig zu unterstützen und um kommende Heldenzeiten zu planen. Zum Glück hat Bodo die Termine der Meisterrunde so meisterlich im Blick und erinnert geduldigst an die Treffen.

Eine der Bemühungen aus kleinem Rat und Meisterrunde hat dabei schon Früchte getragen: Der Verein konnte seit Februar schon zwei neue Spielleiter:innen generieren und die Gerüchteküche spricht von weiteren, die bereits in den Startlöchern stehen. Angeblich werden sie im Einzelsetting von erfahrenen Meister:innen gecoacht. Welch Luxus!

Mit einem der neuen Spielleiter ist sogar eine neue Abenteuerschreibwerkstatt entstanden, denn Katha und Robert haben für letzteren gemeinsam ein Debüt-Abenteuer im Cthulhu-Now-Universum geschrieben. In der nächsten Ausgabe könnt ihr euch schon auf ein Interview mit den beiden zum ersten Meistern und dem gemeinsamen Schreiben von Abenteuern freuen.

- nn

Jessis magische Kristallkugel

Kennt ihr das, wenn ihr manchmal rastlos seid und einfach keine Ruhe findet? Ich versuche schon seit Ewigkeiten einzuschlafen und komme nicht in den Schlaf. Vielleicht sollte ich mal in die Kugel schauen, so etwas kann ja wahnsinnig beruhigend sein.

Am 10.05.2025 ist die Heldenzeit im Zeichen des Muttertages. Also denke daran, deiner Mama auch mal Danke zu sagen, das machen wir meist nur selten.

Denkt auch an die Brettspiel-Heldenzeit am 05.07.2025 und an die Halloween-Heldenzeit am 01.11.2025.

Und was ich voller Stolz verkünden darf: Der Rat hat jetzt grundsätzlich Zeiträume festgelegt, wann die Heldenzeiten jedes Jahr stattfinden. Und nicht nur die: Auch andere Termine wurden in einen Zeitraum gepackt. Vielleicht hilft es ja, dass wir uns öfter mal über den Weg laufen?

Damit du sie dir besser merkst, sage ich sie dir jetzt ganz deutlich:

Neujahrsfest	–	letztes Januarwochenende
1. Heldenzeit	–	dritter Samstag im Februar
2. Heldenzeit	–	letzter Samstag im Mai
3. Heldenzeit	–	zweiter Samstag im August
Sommerfest	–	zweites Septemberwochenende
4. Heldenzeit	–	erster Samstag
Kuchenbasar	–	erster Advent

Also schreibt euch das als feste Termine in den Kalender und ab jetzt gibt es keine Ausreden mehr, dass die Termine zu spontan sind.

Und eins kann ich euch noch voraussagen: Im Sommer wird es, höchstwahrscheinlich im Juli oder August, noch eine Sache geben. Jedoch darf ich Euch leider noch nicht mehr verraten. So, jetzt konnte ich mir endlich alle Neuigkeiten von der Seele reden, damit kann ich auch in Ruhe schlafen gehen.

Bis zum nächsten Mal, Eure Jessi.

- jn

Hey!

Was ist eigentlich bei euch gerade so los?

Die Sieben Gezeichneten

Meister:in: **Björn**

Spieler:innen: **Anke, Christian, Katha, Nico, Nils, Patrick, Thoni**

Die Sieben Gezeichneten sind in ihr nächstes großes Abenteuer gestartet. Durch ein zeitmagisches Ritual wurden sie 400 Jahre in die Vergangenheit katapultiert und haben nun die einmalige Gelegenheit, die Borbarad Krise zu beenden bevor sie beginnt. Satinav sei mit Euch.

Die lieben Helden

Meister:in: **Katha**

Spieler:innen: **Bodo, Luisa, Nico, Patrick, Shroomie**

Die lieben HeldInnen wurden von Visionen aus den Tulamidenlanden gen Norden gelockt. Zwischen Perricum und Rommilys sind sie nicht nur einem-Sterbenden, sondern auch einem Reisenden in die Arme gelaufen: Darpatin - ein Halbelf, ein Maraskaner ein Graumagier, ein neuer Reisegefährte. Voll dunkler Vorahnung (aufgrund eines -Briefes, den der Sterbende bei sich trug) reisten die GefährtInnen gen Wiesengrund. Nicht nur änderte sich das Wetter unnatürlichst, auch die Stimmung der Menschen und schließlich der HeldInnen selbst litt mehr und mehr unter offensichtlich namenlosen Einflüsterungen. Nur mit Unterstützung der Götter (quittiert von mehrfachem Augenrollen des Elfen) konnte ein wiedererwachter Schrecken gebannt, ein Neu-Geweihter des Namenlosen zur Strecke gebracht, ein Dorf und Umland von schweigenden Zweifeln befreit, ein Hesindetempel gereinigt und verlorengegangene Erinnerungen gerettet werden. Rondra selbst schien durch Khalida zu wirken, als der finale Schlag ihres Khunchomers einen uralten Monolithen zersplitterte. Doch verantwortungsvolle HeldInnen bringen ihre Geschichten zu Ende: Also auf nach Gareth – die Hesindekirche muss informiert und den seelisch Zerrütteten in Wiesengrund eine professionelle Unterstützung an die Seite gestellt werden. Vielleicht kann die-Schlangenhexe, die sich gerade am Tisch der HeldInnen in der bornländischen Taverne im Arenaviertel versteckt hat, bei beidem helfen? Denn die eigentliche Aufgabe der HeldInnen scheint noch nicht gefunden zu sein In den Visionen und/oder Prophezeiungen tauchte ein Wald auf, ein weißer Hirsch und Gänse? Mögen die Götter mit ihnen sein auf dem Weg in die nächste Geschichte (Kampagne!).

Balladen von der Schwertküste

Meister:in: **Larian Studios (Ehrenmodus/3. Versuch)**

Spieler:innen: **Robert, Roxy, Björn, Nils**

Die vier Barden, jetzt unter dem Namen Calamaris bekannt, reisten weiter in ein verfluchtes Land. Sie befreiten dieses nicht nur von der dunklen Kraft, sondern kamen einer großen Verschwörung auf die Spur, die die ganze Schwertküste betrifft. – Nach anstrengenden Kämpfen kamen sie endlich in Baldurs Tor an. Die ersten Auftritte wurden abgehalten, ein Zirkus besucht und Mordfälle aufgedeckt. Die Kräfte von Gottheiten wie Baal und Bane erschüttern die Stadt und versuchten, die Calamaris zu boykottieren. Kevin brach seine Liaison mit einem Teufel ab. Vival trat in seiner Rolle als König bei einer Krönung auf und brachte die Calamaris in eine gefährliche Situation, als er Einspruch erhob. Dank Amydinas Panthergestalt konnte die Gruppe gerettet werden. Sie durften teilhaben an den erotischen Gelüsten von Wolfgang und besuchten einen Zauberladen. Hier machten sie Bekanntschaft mit dessen Besitzer, der sich als dreist, egozentrisch und gemein herausstellte. Gemeinsam mit einer Assimar sorgten die Calamaris dafür, dass dieser Magier niemandem mehr ein Leid zufügen kann. Voll bepackt mit neuen magischen Artefakten wanderten sie in ihr gemietetes Zimmer in der Taverne Elfengesang.

Bereit für neue Abenteuer!

Die Tavernas

Meister:in: **Nils**

Spieler:innen: **Björn, Jessi, Laura, Mario, Nico, Robert und Shroomie**

In Kvirasim traten die Tavernas als Gesandte der Auelfen auf. Sie wollten die Fürsprache der Waldelfen erlangen, damit die Auelfen wieder in die Salamandersteine ziehen dürfen – dem Ort, an dem die Elfen einst Aventurien aus der Lichtwelt betraten. Nach schweren politischen Gesprächen willigten die Elfen ein, Gesandte zu schicken. Während dieser Dispute lernten sie Vincent kennen, einen Verkäufer von allerlei seltsamen Sachen. Schnurstracks wurde dieser in die Expedition aufgenommen. Am Ufer des Lorsol schenkte ihnen ein weiser Legendensänger der Elfen eine Windharfe. Es wurde über die Melodie gesprochen, welche den Tavernas den Weg wies und dass es sich um ein Seelenlied handeln würde. – Doch von wem? – Er warnte sie vor den Schatten, die der dhaza (Namenlose) befehligte und die noch immer versuchen, das Licht der Elfen zu erlangen. Der Weg führte weiter in tiefe und dichte Wälder voll von Silberbuchen. Hier lauerte ein Baumdrache auf die Helden, den sie geschickt austricksten. An einem großen Baum entdeckten sie nachts mehrere Baumdrachennester in dessen Ästen. Flink und verborgen angelten sich Vincent und Hunajok ein silbernes Amulett aus einem der Nester. – Diese Gefahr haben die Tavernas erfolgreich gemeistert, doch was lauert noch in den Wäldern, die noch kein Mensch betreten hat?

Die Jugendgruppe

Meister:in: **Nils und Patrick**

Spieler:innen: **Elli, Eddi, Emil, Hauke, Johny, Kai und Patrick**

Die Heldengruppe reiste weiter in den Norden von Albernia. In einem Lager von Gesetzlosen, unter der Führung von Finn, einem jungen Mann, der bei Feen aufgewachsen ist, lehnten sie deren Anfrage ab, einen Gefangenentransport zu überfallen. - Oskar, ein junger Mann aus Finns Gruppe, führte die Helden in das Dörfchen Seshwick. Hier fanden sie Unterschlupf in einem Traviatempel. Immer noch gesucht in der Grafschaft kamen Wachen, um den Tempel zu durchsuchen. Die alte Traviageweihte lehnte dies ab und schützte die Gruppe. Schnell war der Entschluss gefasst, den Wagen umzubauen und mit neuen Farben zu bemalen. Nächster Halt: Honingen. In der Perainestadt suchten sie nach einer Möglichkeit, um Elsa, ihre Schwester und das Baby Albion Junior unterzubringen – doch trennen wollten sie sich noch nicht von ihnen. Es wurde beschlossen, in Winhall einen Platz an der Kriegerakademie für Elsa zu beschaffen. Während des Aufenthalts in einer Taverne lernten sie eine alte Adlige aus dem Horasreich kennen, deren Geleitschutz üblen Durchfall hatte und nicht mehr weiterreisen konnte. Die Helden boten sich an, dies zu übernehmen. Ziel ist Ambelmund, eine Grafschaft nahe am Farindelwald. Dort soll eine Hochzeit stattfinden und ein Turnier. Natürlich wurde die Gruppe während der weiteren Reise von Räubern überfallen. Mit Geschick, Kampfkraft und einigen Tricks schlugen sie die Verbrecher in die Flucht und ernteten das Wohlwollen der Adligen.Nächster Halt: Ambelmund!

Seattle erleben und überleben

Meister:in: **Robert**

Spieler:innen: **Tim, Arvid, Basti, Johi, Bodo**

Die JapanoCons wollen weiter bekämpft werden, denn es ist nach wie vor nicht genug Platz in Seattle. Das Team hat mal wieder Zuwachs bekommen, sodass sich einige Mitglieder des Teams vom stressigen Runneralltag erholen können. Bei der doch recht schnellen Extraktion des Anwalts Herrn Blau half schon der „Jüngling“ Veil, ein noch minderjähriger Hacker jamaikanischen Ursprungs. Beflügelt von jede Menge Energydrinks hackte er Kameras und Fahrstühle, um den Weg zum Anwalt frei zu machen, sodass es „nur noch“ die Aufruhrbekämpfungs-Ausrüstung unseres Orks des Vertrauen Honeybadger brauchte, um ihn rauszuholen. Auch der Ingenieur Amadou war Dank guter Voraufklärung recht schnell abgefertigt. Auf das richtige Schiff gewartet, kurz mit Waffen und Worten gedroht, Schmiergelder bezahlt, ein klein wenig Magie um den halben Hafen lahm zu legen und schon hatte man ihn nebst seiner Erfindung im Wagen. Um sich seinen Studien zu widmen, ist nun der von Veil liebevoll „Opa Saint“ genannte Magier des Teams für kurze Zeit unabkömmlich. Um den nächsten Auftrag – einen Einbruch – besser zu meistern, wurde kurzerhand ein Spezialist fürs Knacken gut gesicherter Gegenstände engagiert: Dr. Oppenheimer, der Runner mit mehr akademischen Titeln als Finger. Das Objekt der Begierde: die Schuhe eines Künstlers aus seiner „Zombiephase“. Als Studenten getarnt ist das Team hochoffiziell in das Museum eingedrungen und hat das Paar Sneaker unter viel Aufwand und Heimtücke gegen eine Fälschung ausgetauscht. Und nun? Nun geht es in den Orkuntergrund um nach einem vermissten Arzt zu schauen…

Theaterritter

Meister:in: **Tim**

Spieler:innen: **Arvid, Basti, Bodo, Robert, Jessi**

Eine Winterreise in die Rote Sichel, wie schwer kann das schon sein? Verdammt schwer wie sich herausstellt. Aber leichter geht es mit Schneeschuhen! Den Göttern sei Dank gibt es Schneeschuhe! Unter der kompetenten Führung des Jägers Jaslaw geht es durch diese weiße Berglandschaft; bergauf, bergab aber meistens bergauf. Einige der Hindernisse sind so beschwerlich, dass die beiden Hexen der Gruppe, Malanja und Pedder, sich gezwungen fühlen sich zu offenbaren, da sie einige Hindernisse ohne Fluggerät nicht überwinden können. Es hat aber auch etwas Gutes: frisch offenbart, dass man fliegen kann, öffnet es die Möglichkeit dies zum Kundschaften zu nutzen – wenn doch nicht alles so Ton in Ton weiß wäre! Nach diversen Strapazen und Hinterhalten von Rotpelzen traf man Trolle. Trolle? Ja, Trolle leben in der Roten Sichel und mit einem Fässchen Honig in der Hand sind sie sogar sehr liebenswert auch wenn die Held:innen erfahren mussten, dass einer ihres Stammes vermisst wurde. Also tun unsere Held:innen was alle Held:innen tun würden: auch nach diesem Troll suchen für die Information, wo die gesuchten Goblins stecken. Was tut man nicht alles für die Völkerverständigung! Weitere Hinterhalte von Goblins und diverse natürliche Hindernisse später standen sie dann vor einer Höhle. In ihr lag der gesuchte Troll, tot und entkleidet. Über den satuarischen Luftweg wurden die Trolle informiert, die ihren Gefährten abholten und die Lage der Goblinhöhle verrieten. An der Goblinhöhle angekommen, wollten die Held:innen zunächst verhandeln, was aber an der Bedingung „lasst euch erst gefangen nehmen“ scheiterte. Die Verhandlung wurde also mit dem Schwert voran eingeleitet. Viele beklagenswerte Rotpelze fanden an dem Tag den Weg in ihr Totenreich – irgendwas mit einer Suhle, wie es heißt. Nach einem kurzen Gefecht mit der Schamanin, diesmal mit Worten, bekamen die Held:innen die gesuchten Goblins überstellt und konnten zurück gen Festum aufbrechen.

Die Bündnisgefährten

Meister:in**: Nico**

Spieler:innen**: Maurice, Robert, Roxy, Johi, Marvin, Olli H., Katha**

Die mutigen Bündnisgefährten sind weiterhin auf der Spur der uralten Runensteine der Thorwaler. Die Sage um Jurga und ihren Bruder Hasgar, die ersten Thorwaler in Aventurien, spricht von Trollen und Trollfrauen, bei denen Hasgar auf Antworten hoffte. Die gleiche Hoffnung treibt die Gruppe an: Antworten, die sie endlich an ihr Ziel führen – nicht weniger, als den Thorwalern ihre Zukunft zu offenbaren. Bis ins Gjalskerland haben sie es geschafft und sorgen damit nicht nur für eine neue Karte für einen Avestempel (sollten sie jemals wieder einen finden), sondern auch für kulturelle Bildung unter den fast noch primitiv lebenden Gjalskern: Denn Tulamiden, Südaventurier, Zahori, Thorwaler und Mittelreicher – dazu noch Zaubertänzer, Geweihte, Kriegerinnen und Hexen – das alles kennen sie noch nicht. Vielleicht bereut der Anführer des Dorfes Nijellin bald schon, dass er die Held:innen eingeladen hat, Fürsprecher – pandir – im Ort zu finden: Die erste große Feier, die die Gruppe ausrichtet, hat zumindest auch in Richtung Sonnenaufgang noch nicht ganz ihr Ende gefunden. Denn eins kann die Gruppe um die Bündnisgefährten den Gjalskern beibringen: Eine gemeinsame Sprache braucht es nicht, um gemeinsam richtig viel Spaß zu haben, laut zu sein, zu tanzen, die Stimmung magisch zu beeinflussen, Freund:innen zu finden. Mögen die Tage voll freundlicher Begegnungen und die Nächte voll rauschender Feste sein, bis Gon Partach bren

Yarrodh, oberster Yalding, den Gefährt:innen den heiligen Ort der Trollfrauen zeigt und sie damit ihrem Schicksal ein Stück näherbringt. Möge Aves mit ihnen sein (ist er)!

Vampire

Erzähler:in: **David**

Spieler:innen: **Martin, Bodo, Stephan und Crille**

Und plötzlich steht der Klüngel des Prinzen auf einem schneebedeckten Feld mitten im Sonnenlicht versteckt unter Planen und Mänteln. Doch wo ist dieses Feld? Man weiß es nicht, denn die Handys haben keinen Empfang. Wie sind sie dort hingekommen? Nun sie sind durch ein Portal gesprungen um den einfallenden Heers Russlands beim Sturm auf Prag zu entkommen. Der Angriff hatte sie überrascht als sie den zuletzt erwähnten Bericht über die Organisation beim Prager Prinzen abgegeben haben. Also erstmal Schatten suchen, sich eingraben und auf die Nacht warten. In der Nacht wird sondiert – wo sind wir? Wie sich wenige Tage später herausstellen wird die falsche Frage. Im nächsten Dorf angekommen offenbart sich die korrekte Frage: Wann sind wir? Denn das Dorf schien im Mittelalter hängen geblieben. Die Sprache hier ist niemandem der Vampire bekannt, aber vage Latein? Nein eher ein ganz altes Russisch? Mit Händen und Füßen bekommen sie die Direktion zur nächsten Stadt: Praha! Praha? Das ist der alte Name Prags! Machen wir es kurz: Das Portal war nicht eines um den Ort zu wechseln sondern die Zeit und der Magier, der es geöffnet hat, ist über alle Berge. Also muss sich das Klüngel des Prinzen von Berlin (kann man es überhaupt noch so nennen? Berlin existiert noch gar nicht!) mit der neuen Situation arrangieren. Wir befinden uns nun irgendwie um das Jahr 900 herum und die Gruppe muss die Jahrhunderte überleben um wieder in die eigene Zeit zurückzukehren. Doch will man das? Oder macht man das Beste daraus? Viele philosophische Überlegungen werden in den nächsten Monaten ausgetauscht. Man gründet ein Handelshaus was die Jahre überdauern soll, man befreundet sich auf kainitischem Wege mit dem Herrscherhaus, man lernt die Sprachen und baut sich einfach etwas Neues auf. Doch irgendwann fällt es auf, wenn eine kleine Gemeinschaft bereits drei Generationen der Herrscherfamilie überlebt hat. Und so ziehen die Kainiten weiter. Nächstes Ziel: London. Der Handel wird weiter ausgebaut, ein Gestüt gegründet und der König lernt wieder einen Kainiten kennen. Und mehr und mehr fühlt sich das ehemalige Klüngel angekommen. Man ist nun selber Prinz, denn man kann es einfach bestimmten. Man erlebt die Geschichte hautnah, denn was hat man sonst als Unsterblicher zu tun. Man lernt und gewinnt an Macht. Und man erfährt am eigenen Leib den Aufstieg des Christentums. Auch wenn die Erinnerung an das Jahr 2023 langsam fern wirkt so weiß man doch eines: Pfarrer haben keine Macht über Kainiten, sie sind Menschen wie jeder andere. Doch die Gläubigen jetzt? Sie haben Macht! Sie strahlen regelrecht im Auge eines Vampirs. Und so finden wir uns mittlerweile in Konstantinopel wieder und „Prinz von London und seine Gefährten“ intrigieren gegen Kreuzritter am Bosporus.

Von Knirpsen und Riesen

Meister:in: **Katha, Mario, Nico - immer abwechselnd**

Spieler:innen: **Elli, Fionn, Katha, Mario, Nico**

Das ist schon eine echte Held:innen-Gruppe: Prinzessin Goldi, Ritter Rotkehlchen, der Zwerg Greifgold, der hünengroße Minotaurus Helmuuuht und die winzigkleine Fee Liriwen Moosglanz.

Gemeinsam haben sie schon einen Stein wach-genasenpopelt, einen ganzen Schwarm Fledermäuse von durchwurmten Äpfeln verscheucht, einen Schlüssel und dann einen Kobold-(oder Goblin-?)Häuptling aus einem Brunnen geangelt und einem Drachen einen Gefallen abgerungen. Ihre letzte große Heldentat war nichts Geringeres, als dem Regenbogen seine Farben zurückzugeben. Dafür mussten sie einem Huhn seine Eier aus einer dunklen Höhle zurückholen und einem Wassergeist Fragen zu Vertrauen beantworten. Einer Bienenkönigin mussten sie eine ganze Blumenwiese malen und einem Moosgeist ein gemütliches Bett aus Gräsern, Zweigen und Blättern bereiten. Für jede Heldentat gab es eine Farbe zurück. Und am Ende des Regenbogens gab es dann sogar einen Schatz - eine Kugel voller Regenbogen-Gefühle. Und endlich Helmuuuhts verloren gegangenen Schatzbrief als Belohnung: Was da wohl drinsteht? Welchen Schatz es wohl zu bergen gilt? Klar ist: Mit Freund:innen schafft man alles!

Erfahrungsbericht Heldenzeit:

(Die mit der Liebe)

Ganz im Zeichen der Liebe anlässlich des vorangegangenen Valentinstages stand die erste Heldenzeit im Jahr 2025. Aufgrund vieler Krankmeldungen verzeichneten wir gerade mal 8 Teilnehmende in der Basis des Wolkenturm-Vereins in der Eberswalder Straße. Darunter eine Teilnehmerin aus der Jugendgruppe.

Da wir uns mehr oder weniger schon kannten, verzichteten wir auf die traditionelle Icebreakerrunde und drei Meister stellten gleich ihre Oneshot-Abenteuer vor. Es wurde eine FSK18-Geschichte aus der aventurischen Welt angeboten, ein Katzenabenteuer, ebenfalls aus Aventurien und ein nordisches, mystisches Märchenabenteuer aus der Welt der Vaesen. Niemand traute sich geheime Enthüllungen im Erotikabenteuer zu erleben, stattdessen teilten sich alle auf die beiden letztgenannten Vaesen- und Katzengeschichten auf. Der Austragungsort musste daher nicht aufgeteilt werden, alle wurden in der Wolkenturmzentrale untergebracht. Für unser leibliches Wohl wurde gesorgt. Vielen Dank nochmal an Jessi, die ein hervorragendes Buffet produzierte. Lecker!

Ich startete mein Katzenabenteuer als Gadhra vom Schwertturm. Ich spielte einen Kater, der wie ein Pirat aussieht, auf einem Transportwagen Richtung Großstadt. Mit zwei weiteren Katzen bewachten wir die transportierten Waren. Der Wagen hielt auf eine uns unbekannte Stadt zu. Ein zärtlicher Rosenduft begrüßte uns, als der Wagen vor den verschlossenen Toren von Rosenheim hielt. Ein Kater namens Rosario sprang auf den Wagen auf und wollte einfach die Waren untersuchen. Wir stellten ihm dann Fragen, wie z.B. warum es hier nach Rosen riecht, was es für Festlichkeiten gibt, wie wir weiter machen sollen. Und er erklärte uns, dass das Valentinsfest in Rosenheim jedes Jahr gefeiert würde. Für weitere Informationen sollten wir doch gerne heute Abend zum Fest im Restaurant erscheinen.

Die Tore zur Stadt wurden geöffnet und wir setzten uns wieder auf den Wagen, um noch weiter mitgenommen zu werden. Zwischendurch sprangen wir drei ab und wollten etwas an den Festlichkeiten teilnehmen, da bemerkten wir, dass sich alle Menschen und alle Katzen in den Armen und Pfoten lagen, als wären sie unsterblich ineinander verliebt. Sie knutschten und knuddelten, küssten und schmusten und gaben sich voll und ganz einander hin. Wir waren natürlich sofort misstrauisch und taten von nun an alles, um herauszufinden, was zum Henker vor sich geht. Schnell erkannten wir, dass das an von dem Rosensaft verarbeiteten Gift lag.

Wir führten Gespräche, widerstanden der Versuchung sich zu betrinken, brachen in ein Alchemielabor ein, fraßen uns durch eine riesige Torte, störten eine Parade und nahmen es mit Amor höchstpersönlich auf. Zum Fest der Liebe wollte er nämlich alle in den Liebestaumel schicken, sodass sie für immer in dem Zustand bleiben.

Es war ganz entzückend mal eine Katze zu spielen. Wir konnten uns so richtig austoben und Katzen mit Charakterzügen sein. Der Spielleiter Björn ließ uns freien Lauf und wir haben trotzdem das Abenteuer geschafft. Dankeschön! Auch dickes Danke an meine Mitspielerinnen, die mir halfen, eine magische Zeit als Katze zu verbringen. Ich freue mich jetzt schon auf das nächste Mal!

Erfahrungsbericht: Kinderrollenspiel

Äventyr oder: Von Knirpsen und Riesen

Bei der Oskarverleihung am 01.02.2025 sprach mich Katha, Mutter eines Dreijährigen, an und fragte mich, ob ich mir vorstellen könne, gemeinsam mit den Kindern das Kinderrollenspiel Äventyr auszuprobieren. Dabei handelt es sich um ein durch Crowdfunding gefördertes Rollenspiel von Ulisses, das zwar erfolgreich produziert, dann aber anscheinend nicht erfolgreich weiter verkauft wurde. Also schlug sie im letzten Sale zu und bestellte alle Bücher und Sets zum unschlagbaren Preis.

Wir trafen uns dann eines Nachmittags, um unsere Charaktere zu erstellen. Die Gruppe wurde von zwei erwachsenen und zwei jungen Held:innen gegründet. Eine mutige Prinzessin, ein intuitiver Ritter, ein gemütlicher Minotaur und ein goldgieriger Zwerg. In der darauffolgenden Sitzung trafen wir uns schon nach der Mittagspause, ließen die Kinder erst einmal warm miteinander werden, während wir Erwachsenen quatschten und Kaffee tranken. Dann ging es los, unser erstes Abenteuer, geführt von Katha als Spielleiterin.

Wir wurden sanft in die Welt von Masona eingeführt. Es gibt eine Stoffkarte, auf der wir sehen können, wo wir uns befinden. Dank Sounduntermalung können wir hören, wo wir sind. Ob am Strand mit Meeresrauschen, oder im Wald mit Tiergeräuschen oder mit plätscherndem Fluss. Ich konnte genau sehen, wie sich nach und nach auch meine Tochter dieser Fantasywelt öffnete und selber Ideen einbrachte, was als nächstes zu tun wäre. Wir sprachen mit einem großen Stein, den wir erstmal durch Nasenpopeln aufwecken mussten, tanzten und sangen mit einem Eichhörnchen, überredeten einen Waldschrat, riesige Blätter zu spenden, damit wir einen reißenden Fluss überqueren konnten. Und das machten wir tatsächlich: wir bekamen von der Spielleiterin echte Materialien zum Anfassen und z.B. auf den Boden legen und Drübersteigen. Der Lohn war eine Schatztruhe, die tatsächlich im Hof im Schnee versteckt war! Die Kinder

mussten sich bewegen und Hinweise finden. Dafür wird immer wieder die Wohnung benutzt. Im Klavier, im Bad, in der Küche sind Hufspuren versteckt, die uns zum Aufenthaltsort eines vermissten Freundes führen, vom Bücherregal flattern Fledermäuse umher, die mit kleinen Bällen „vertrieben“ werden müssen, im Schlafzimmer befindet sich ein Brunnen, aus dem ein Goblin (kein Kobold!) befreit und ein Schlüssel geangelt werden musste. Die viele Interaktivität benötigt natürlich einiges an Vorbereitung. Jede Session war bis jetzt ca. eine Stunde lang. Das war gerade genug, um die Kinder bei der Stange zu halten. Wir merken aber schon, dass dann langsam die Konzentration nachlässt.

Zweimal endeten wir mit einem Cliffhanger, mal sehen, wie es beim nächsten Mal weitergeht. Wir treffen uns alle 2-4 Wochen, spielen, quatschen, spielen, essen noch zu Abend und dann ist wieder ein schöner Nachmittag vorbei. Ich freue mich mit meiner Tochter die Erinnerung daran wachzuhalten und versuche ab und zu mit ihr über die Erlebnisse zu sprechen. Danke Äventyr! Danke Katha und Familie!

Aus den Spielrunden

Es folgt der fünfte Teil der Niederschrift der

Sieben Gezeichneten

25. Ingerimm 1015 BF – notiert von Flink, einem hübschen halbelfischen Gaukler/Alleskönner

Es ist immer noch der dritte Reisetag (25.Ingerimm); wir haben die Klamm hinter uns gelassen und erkennen im frühen Abendlicht eine Ortschaft, die nur Braunenklamm sein kann. Während des Weges hierher haben uns die Träume sehr beschäftigt und was wir tun können, wenn einer von uns heimgesucht wird. Doch nun liegt erstmal eine neue Stadt vor uns: eine steile Hängebrücke endet in einem Torhaus mit einem hübschen Wappen von drei Buchen(wie sich später herausstellt gehört dies zum Räuberbaron). Die Häuser des Ortes sind verschachtelt, die Felswände hoch gebaut und zeugen von hohem Alter und einiger Handwerkskunst. Die Torwächter empfehlen uns die Gasthäuser Kupferkrug und Herzogruh und wir freuen uns wahrlich auf einen ruhigen Abend, doch es sollte alles ganz anders kommen.

Es gibt Lärm, sobald wir auf der Hauptstraße sind, lautes Gebrüll, dem wir neugierig nachgehen. Der Lärm stellt sich als zwergischer Müller in Not heraus, etwas blockiert sein Mühlrad und die ganze Mühlvorrichtung droht zu zerbrechen. Natürlich helfen wir; während meine Gefährten mit langen Stangen das Wasserrad halten, soll ich hinunterklettern und die Blockade lösen. Ich muss tauchen, um an die untere Seite des Rades zu kommen, es ist sehr schwierig sich im Wasser zu orientieren und dem Strom standzuhalten. Aus dem Dunkel des Mühlrades raus packt mich plötzlich eine Hand und würgt mich, ich gucke in ein zornverzerrtes Gesicht voller Hass während mir die Luft ausgeht. Um loszukommen, schlage ich dem Ding mit letzter Kraft meine Brechstange auf den Kopf. Es lässt mich tatsächlich los und ich treibe ohne Halt ab. Der Strom ist so stark, dass ich nie lange genug über Wasser bin, um ordentlich Luft zu holen oder mich gar Richtung Ufer zu orientieren. Erinnerungen an Grangor werden wach, so kommt Efferd mich

doch noch holen, oder dieser ominöse Flussvater. Ich hoffe ja auf diese kleinen Händchen aus Wasser, die mich auch in Grangor noch einmal über die Wasseroberfläche gehoben haben. Hände kommen dann tatsächlich, aber es sind nur zwei und warm und menschlich noch dazu. Es ist Leyla, die mich über Wasser hält, damit ich wieder atmen kann, und gemeinsam schaffen wir es ans Ufer. In warmen Decken und nach einem Schnaps kann ich auch erzählen, was passiert ist. Ich verspüre in dem Moment weder Schmerz noch Erschöpfung und erinnere mich auch wieder, dass das Ding irgendwie eine Metallstange im Kopf hatte, es hätte eigentlich gar nicht mehr leben dürfen. Der Müller glaubt mir nicht ganz, aber immerhin ist sein Mühlrad wieder frei, dieses monströse Ding muss also auch abgetrieben sein. Gandor findet sogar einen treibenden Körper im Wasser, aber meine Gefährten bekommen ihn nicht rausgefischt. Wir wissen also nicht, wer oder was mein Untoter war.

Danach endlich gibt es Essen und Bier im Herzogshof, wo wohl auch Brins Sohn geboren wurde.

Linai hat sich schon mit den Einwohnern angefreundet und wir sollen irgendeinen Bruder auf unserem weiteren Weg grüßen; und dann kommen Schmerz und Erschöpfung mit voller Wucht zurück und ich muss schlafen gehen.

Und wache mitten in der Nacht wieder auf, weil dunkle Gestalten durch unser Zimmer schleichen. Diese entpuppen sich dankbarerweise als Gandor und Sarotan auf der Suche nach Albtraumauslösern, denn diese Nacht wurde Gandor heimgesucht. Er berichtet mir auf dem Flur von dem Traum, damit wir Leyla nicht wecken, und dann beschließen die beiden, die restliche Nacht bei Mutter Linai zu wachen, damit niemand von uns alleine ist und sich vielleicht selbst verletzt, bevor die anderen helfen können. Linai erzählt am nächsten Morgen von demselben Traum wie Gandor: ein blutroter Turm, der Fall durch mehrere Ebenen oder Dimensionen (rot-grau-grün). Das Gefühl von etwas durch diese Welten verfolgt zu werden. Gandor fühlte sich davon an Rohal und Borbarad erinnert, und fragt sich und uns durch welche Augen er wohl geblickt hat.

War das eine Vision? Vielleicht ja auch eine Prophezeiung, denn als wir am nächsten Morgen den Ort durch das Osttor verlassen, bekommen wir von einem anderen Träumer in bester Uriens-Manier folgendes mit auf den Weg: „Der Himmel wird rot werden, ihr müsst aufpassen, es verschmilzt alles zu einer Ebene und dann wird es kommen!“

Etwa eine Meile hinter der Stadt sehen wir einen versteckten Trampelpfad mit Steinen als Wegmarkierung, entscheiden uns aber das nicht zu verfolgen und auf der Reichsstraße Richtung Balten zu bleiben. Langsam beginnen die Sichellande, das Gebiet wird waldiger, als der Räuberbaron beschließt, sich uns vorzustellen, indem er uns mit sechs Mann die Straße verstellt um „Wegzoll“ zu ergaunern. Baron Terkol von Buchenbruch bekommt von Linai 5 Dukaten und den Morgenproviant aus Braunenklamm, bevor die Situation eskaliert und wir können weiter ziehen; vorbei an Steinbrüchen mit Zwangsarbeitern geht’s weiter auf der neuen Reichsstraße...

- an

Ihr habt Lust auf cooles Merchandise von eurem Lieblingsverein?

Dann besucht uns auf unserem

Wolkenturm-Spreadshop

Hier findet ihr eine große Auswahl an Klamotten, Accessoires
und noch vielem mehr mit verschiedenen Wolkenturm-Designs
Du hast auch die Möglichkeit dir dein eigenes Design zu
erstellen oder dir dein Merchandise nach Belieben zu personalisieren.
Bist du interessiert, dann begib dich einfach auf
wolkenturm-ev.myspreadshop.de
oder scanne einfach diesen QR-Code

SCAN ME

Alle Artikel werden Non-Profit angeboten

Wir suchen Verstärkung!

Die Meisterrunde sucht neue

Meister*innen

Du interessierst dich dafür, Geschichten mit Worten zum Leben zu erwecken, eine Vielzahl von Personen und Kreaturen darzustellen und unfassbare Welten mit deinen Beschreibungen zu erschaffen?

Du möchtest gerne eine Gruppe von Leuten verzaubern und mit spannenden Abenteuern fordern?

Dann melde dich bei der Meisterrunde und lass dich zur

Spielleiter*in im Rollenspielsystem deiner Wahl ausbilden.

Das Rollenspiel im Wandel der Jahrtausende

Inhalt:

I. Einleitung

II. Rollenspiel als Teil ritueller, religiöser, sozialer, pädagogischer Praktiken

III. Wargames als Grundstein des bis heute bekanntesten modernen P&P RPG

IV. "Das Schwarze Auge" und sein Schöpfer

V. Inspirationsquellen und direkte Parallelen

VI. Wie hat DSA andere Rollenspiele und Medien beeinflusst?

VII. Kiesows persönliche Sicht auf DSA

VIII. Publikationen von Ulrich Kiesow

IX. Rollenspiel im Hier und Jetzt

X. Wo sind eigentlich die Frauen geblieben?

XI. RPGs und LGBTQIA+

I. Einleitung

Nach Jahren der Freude am Rollenspiel, der Spannung und des Eskapismus ist es Zeit für mich, den Anfängen all dessen einen Besuch abzustatten. Ich lade Euch daher in diesem Artikel auf eine Zeitreise ein, welche uns die Geschichte des Rollenspiels im Allgemeinen und im Speziellen von "Das Schwarze Auge" und dessen Schöpfer näher bringen soll. Bei der Recherche und den ersten Entwürfen ist mir allerdings irgendwann ein Zitat von Bilbo Beutlin eingefallen. Einen der drei Gründe dafür werde ich Euch später vorstellen, so ungefähr nach der Hälfte des Weges im Abschnitt V, einen gleich im II. Abschnitt und der dritte ist der Umfang dieser Reise, die sich aber meines Erachtens auf jeden Fall lohnt.

Bilbo Beutlin: "Es ist eine gefährliche Sache, Frodo, aus seiner Tür hinauszugehen. Du betrittst die Straße und wenn du nicht auf deine Füße aufpasst, kann man nicht wissen, wohin sie dich tragen."

Den Mut, diese Reise trotzdem anzutreten, müssen wir uns allerdings nicht bei Rondra erbeten, da sie nicht nach Mordor führt, aber schnell noch eine Feder an den Schuh und dank der Liturgie "Nimmermüde Wanderschaft" eines gewissen Gottes namens Aves, geht es auf erkenntnisreiche Wanderschaft. Diese fängt nachweislich viel früher an, als man denken würde, und hält unerwartete Protagonist:innen und geschichtliche Zusammenhänge ungeahnten Ausmaßes bereit, bis sie schließlich in dem mündet, was wir alle kennen und lieben. Also, auf geht`s.....

II. - Das Rollenspiel als Teil ritueller, religiöser, sozialer oder pädagogischer Praktiken

Zunächst hat sich mir die Frage gestellt, wann und in welchem Kontext sich Menschen das erste Mal inspiriert sahen, die Perspektive zu wechseln und in fremde Rollen zu schlüpfen. Wie versprochen hat das sehr tief reichende Wurzeln, so dass wir bei prähistorischen Ritualen der steinzeitlichen Kulturen vor ca. 10.000 Jahren mit der Reise beginnen. Und so waren es Neandertaler:innen, welche bei rituellen Tänzen die Rolle von Tieren oder Göttern übernahmen, um Jagdglück oder Fruchtbarkeit zu beschwören. Vielleicht aber auch der Homo floresiensis (Hobbit-Mensch genannt auf Grund seiner Körpergröße und Statur) auf der Insel Flores im heutigen Indonesien, um nur zwei der vier heute bekannten Menschenarten zu erwähnen. Allerdings gibt es schon 17.000 v.Chr. Höhlenmalereien wie in Lascaux (Frankreich), die Menschen mit Tiermasken zeigen, was auf eine Form der rituellen Identitätsübernahme hinweisen könnte.

Wir springen einige Jahrtausende nach vorn und landen im antiken Griechenland und Rom (ca. 500 v.Chr. - 500 n.Chr.). Dort wurden festgelegte Rollen, die von Schauspieler:innen übernommen wurden, eingeführt (Bsp. griechisches Theater: Tragödien von Aischylos oder Sophokles). Die Römer übernahmen diese Tradition und entwickelten sie in Schauspiel- und Gladiatorenspielen weiter. Das bedeutendste Fest im antiken Rom waren die Saturnalien, welches zu Ehren des Gottes Saturn gefeiert wurde. Sie fanden jeweils am 17. Dezember statt, später bis zum 23. Dezember jedes Jahres verlängert und waren eine Zeit der Ausgelassenheit, sozialer Umkehr und allgemeinen Feierlichkeiten mit Musik, Tanz und Späßen. Das Fest begann mit einem öffentlichen Opfer zu seinen Ehren im Tempel des Gottes Saturn auf dem Forum Romanum, danach folgte ein öffentliches Festmahl, an dem sich Bürger:innen, Sklav:innen und Fremde beteiligten. Würfel- und Glücksspiele, die ansonsten für einige Gesellschaftsschichten verboten waren, durften offen gespielt werden. Ein zentrales Element der Saturnalien war die vorübergehende Auflösung sozialer Hierarchien. Sklaven durften frei sprechen, ihre Herr:innen necken und wurden oft sogar von ihnen bedient. In manchen Haushalten wurden symbolische "Saturnalkönige" oder "Prinzen" aus der Dienerschaft gewählt, die dann für einen Tag das Sagen hatten. Damit schufen sie eine Art des sozialen Rollenspiels und Ausgleich, das möglicherweise die goldene Zeit unter der Herrschaft Saturns widerspiegelte, in der alle Menschen gleich gewesen sein sollen. Allerdings hatten Männer deutlich mehr Freiheiten, insbesondere bezogen auf das öffentliche Verhalten und die sexuellen Freizügigkeiten. Frauen durften an dem Fest durchaus teilnehmen, waren aber je nach sozialem Stand und den jeweiligen Familiennormen eher oder deutlich eingeschränkter. Spieler:innen der Sandbox-Kampagne "Die Herren von Chorhop" mit Katharina als Meisterin dürfte einiges davon bekannt vorkommen.

Unsere nächste Station auf dieser Reise ist das Mittelalter. Ab dem 10. Jahrhundert gibt es erste Berichte über Mysterienspiele und religiöse Inszenierungen, welche Szenen aus der Bibel, insbesondere des Alten Testaments, der Passion Christi oder dem Leben von Heiligen darstellten (10. - 12. Jhd.). Zunächst in Kirchen inszeniert, verlagerten sich die Aufführungen später auf Marktplätze oder eigens dafür errichtete Bühnenanlagen. Anfangs nur auf Latein, wurden sie später auch in Volkssprachen aufgeführt, so dass zunehmend Laien bestimmte Figuren darstellten (13. - 15. Jhd.).

Die szenische Gestaltung war mit Bühnenbild, Kostümen und Spezialeffekten, um Wunder oder göttliche Interventionen darzustellen, sehr aufwendig. In Städten wurden die ersten Karnevalsumzüge mit Masken und Rollenwechseln populär.

Frühneuzeitliche und moderne Rollenspiele gab es im 16.-18. Jhd. in Form des "Commedia dellàrte"-Theaters. Eine Art des noch heute bestehenden Improvisationstheaters, in denen Schauspieler:innen in feste Rollen, wie den Harlekin oder Pantalone schlüpften. Erstmals gab es vorgefertigte "Charakterklassen", ein Prinzip, das später in Rollenspielen auftauchte.

Wer sich mit der Satzung des Wolkenturm e.V. und dessen Zielen ein wenig auseinandergesetzt hat, den wird der folgende Abschnitt unserer Reise interessieren. Wer noch nicht dazu gekommen ist, erhält hier einen kleinen Blick durchs Schlüsselloch, der Lust auf mehr machen könnte. Die in den 1910er Jahren entwickelten Psychodramatischen Rollenspiele, wie z.B. von Jacob L. Moreno, wurden als Teil der Psychotherapie bekannt und angewandt. Das Psychodrama basiert auf der Idee, dass Menschen durch spontanes Handeln und Nachspielen von realen oder imaginären Szenen tiefere Einsichten in ihr Verhalten, ihre Emotionen und ihre sozialen Beziehungen gewinnen können. Moreno glaubte, dass jeder Mensch ein angeborenes kreatives Potenzial besitzt, das durch Improvisation und Rollenspiel freigesetzt werden kann. Wichtige Prinzipien sind Spontanität und Kreativität und man verfolgte den Ansatz, dass Menschen am besten durch direkte Erfahrung lernen. Dabei wurden die Probleme nicht nur besprochen, sondern auch szenisch dargestellt und die pure Reflexion durch Handeln ergänzt. Das Psychodrama ist eine Gruppenmethode, die durch soziale Interaktion die Beziehungen innerhalb einer Gruppe nutzt. Psychodramatische Rollenspiele sind eine zentrale Technik der Methode. Dabei übernimmt der/die Protagonist:in eine Rolle, um bestimmte Erlebnisse oder Konflikte nachzuspielen. Kernrollen im Psychodrama sind der/die Protagonist:in - die Hauptperson, die ein persönliches Thema bearbeitet und der/die Regisseur:in (Leiter:in/Therapeut:in), der/die durch das Rollenspiel führt und bei der Szenenstruktur hilft. Dazu kommen Hilfs-Ichs, welche andere Gruppenmitglieder, die wichtige Personen oder Aspekte des/r Protagonist:in verkörpern, und das Publikum, bestehend aus den übrigen Gruppenmitgliedern, die als unterstützende Zeug:innen fungieren. Zu verschiedenen Techniken, Vor- aber auch Nachteilen gäbe es noch einiges mehr, aber dies soll für diese Reise genug Einblick sein und Interessierte können sich gerne an mich wenden, um mehr darüber zu erfahren. Nur so viel noch:

Psychodramatische Rollenspiele nach Moreno sind eine wirkungsvolle Methode zur Selbstreflexion und Persönlichkeitsentwicklung. Sie ermöglichen es Menschen, emotionale Konflikte auf einer tiefen, handlungsorientierten Ebene zu bearbeiten und neue Perspektiven zu gewinnen.

Der nun vor uns liegende Teil der Strecke, steht mit dem Vorläufer des ersten P&P RPG in Verbindung. Ihr kennt es alle, also Ohren gespitzt und aufgepasst!

III. - Wargames als Grundstein des bis heute bekanntesten modernen P&P RPG

Wir gehen weiter in das späte 18. Jahrhundert. Europa ist im Krieg und Napoleon Bonaparte ist seit 1792 sehr erfolgreich dabei, eine neue Ordnung zu Gunsten Frankreichs durchzusetzen. Wie es dieser Art von Männern oft nachgesagt wird, hatte er also große Ziele, um reziprok zur eigenen Körpergröße in die Geschichtsbücher einzugehen. Für die Vorbereitung und Durchführung seiner Feldzüge nutzte er militärische Kartenspiele und Planspiele. In der französischen Armee gab es neben Manöverübungen auch "Kriegsspiel-ähnliche Szenarien und Simulationen" zur Ausbildung seiner Offiziere und Soldaten. Dabei legte er Wert auf praxisorientierte und dynamische Strategien innerhalb eines freien und intuitiven Rahmens, denn Napoleon ist als ein Meister der Improvisation und des praktischen Feldkommandos bis heute bekannt.

Auf seinem 3. Napoleonischen Kriege auch 4. Koalitionskrieg (Frankreich/Rheinischer Bund gegen Preußen/Russland) genannt, kam er in Preußen an. Das war im Jahr 1806-1807 und ich kann mir gut vorstellen, dass es den Preußen nicht entgangen war, wie Napoleon seine Strategien entwickelte. Außerdem wissen wir alle seit Game of Thrones, dass es schon seit ewigen Ewigkeiten, also als es noch Drachen gab, riesige Tische mit Landkarten und Figuren gab, welche Heeresstärken und Bewegungen simulierten. Napoleon wütete noch bis 1815 und beeinflusste mit seiner Art der Kriegsführung spätere strategische Kriegsspiele erheblich.

1812 entwarf ein preußischer Artillerieoffizier namens Georg Leopold von Reiswitz ein Kriegsspiel, welches dann recht preußisch einen wissenschaftlicheren Ansatz hatte und ein stark reglementiertes System mit Würfeln und festen Regeln bildete. Es wurde als "Instruktion zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegsspiels" veröffentlicht. Sein Sohn Georg Heinrich Rudolf von Reiswitz überarbeitete 1824 das Regelwerk und veröffentlichte eine neue, präzisere Version, die offiziell von der preußischen Armee übernommen wurde. Als Spielfeld dienten detaillierte topographische Karten, denn das Gelände spielte eine entscheidende Rolle für Strategie und Bewegung. Die Spielmechanik betreffend, befehligten Offiziere Einheiten und führten realistische Manöver aus, um ihr strategisches Denken zu fördern, ohne Truppen im Feld führen zu müssen. Ein Schiedsrichter bewertete die Befehle und bestimmte die Ereignisse von Kämpfen. Würfel wurden genutzt, um Kampfergebnisse der Wahrscheinlichkeit nach zu simulieren. Es wurde ein offizielles Ausbildungsinstrument der preußischen Armee und trug zur militärischen Überlegenheit Preußens im 19. Jahrhundert bei. Später übernahmen es andere Ländern und entwickelten es weiter (z.B. Österreich, Frankreich, und später USA). Zur damaligen Zeit war es revolutionär und hat das Konzept des strategischen Spiels maßgeblich geprägt. Es gilt als Vorläufer heutiger Kriegsspiele, Strategiespiele und sogar moderner Computerspiele.

Jetzt aber mal nicht so schnell, sonst entgeht uns noch der Übergang in den zivilen Bereich, welcher Anfang des 20. Jahrhunderts durch o.g. und andere taktische Miniaturspiele, wie das 1913 erschienene "Little Wars" von H.G. Wells, gelang. Einige für uns bisher wahrscheinlich schmerzhaft unterrepräsentierte Aspekte in diesem III. Abschnitt der Reise kamen erst in den 1960er Jahren hinzu. Es entstanden storybasierte Kriegsspiele, welche Fantasy- und Science-Fiction-Elemente integrierten, etwa durch Dave Arnesons "Braunstein". Ebenso entstanden in den 60ern historische Reenactments und Tabletop-Spiele. Trotzdem sind wir immer noch nicht bei der Art Rollenspiel, wie wir es kennen und lieben. Dem, was uns nicht nur in die Welt des Krieges eintauchen lässt: Die Charaktere! Diese wurden das erste Mal 1974 durch einen Vorläufer des Schwarzen Auges ermöglicht. Gary Gygax und wiederum Dave Arneson entwickelten aus Miniaturen-Wargames wie "Chainmail" für TSR (Tactical Studies Rules) das erste kommerzielle Rollenspiel. Spieler konnten das erste Mal eigene Charaktere mit individuellen Fähigkeiten erschaffen. Ein Spielleiter (Dungeon Master) führte durch Abenteuer in einer Fantasywelt und statt reiner Kämpfe gab es Interaktionen, Quests und Entscheidungsfreiheit. Es legte die Grundlagen für moderne Rollenspiele mit Klassen, Würfelsystemen und Charakterentwicklung. Na, wovon hier die Rede ist, haben die meisten von Euch wahrscheinlich schon erraten. Tada: Dungeons und Dragons, die Mutter aller Rollenspiele nach Art des P&P RPGs erblickte das Licht der Welt. Seine rasche Popularität führte zu vielen Nachfolgern und Varianten. Der Anteil weiblicher Spielerinnen war in den ersten Jahren und Jahrzehnten verschwindend gering.

Die Verbreitung und Entwicklung in den 1980ern & 1990ern

- 1977: TSR veröffentlicht "Advanced Dungeons & Dragons"
- andere Systeme entstehen, darunter:
- "Traveller" (1977) – erstes Science-Fiction-RPG.
- "Call of Cthulhu" (1981) – Horror-RPG basierend auf H.P. Lovecrafts Werken.
- "Das Schwarze Auge" (1984) – erstes großes deutsches P&P-Rollenspiel.
- "Shadowrun" (1989) – Mischung aus Cyberpunk und Fantasy.
- "World of Darkness" (1991) – u. a. mit "Vampire: The Masquerade".

Moderne Entwicklung ab den 2000ern

- Digitalisierung führte zu Online-RPGs und Tools wie Roll20 oder Foundry VTT.
- D&D 5. Edition (2014) machte das Hobby einsteigerfreundlicher und populärer.
- "Critical Role" & Twitch-Streams führten zu einem großen Rollenspiel-Boom.
- zahlreiche Indie-RPGs wie "Powered by the Apocalypse" (2010) und "Blades in the Dark" (2017) entstanden.

Sooooo, dies soll als geschichtlicher Hintergrund nun auch erst mal genug sein. Wer bisher durchgehalten hat, dem sei gedankt und der bzw. die wird jetzt endlich mit dem belohnt, was uns neben anderen tollen Spielen am Tisch oder Computer so viele schöne Abende beschert hat. Wer jetzt schon Blasen an den Füßen hat, der möge sich bei einer kleinen Rast in die Hände der Terboniten oder Peraine-Geweihten begeben. Zur Stärkung sollte auch für Travias Gaben genügend Zeit sein, bevor wir die Reise fortsetzen.

IV. - "Das Schwarze Auge" und sein Schöpfer

Frisch und munter geht es im Jahr 1983 weiter, denn DSA soll nun den Hauptschwerpunkt bilden. Unerlässlich also,. über den Menschen zu reden, dem wir das zu verdanken haben und wenn man es genau nimmt, auch einer sich immer wieder treffenden Gemeinschaft von Leuten, die am 8.05.2017 einen Verein gründeten, der "Wolkenturm e.V." genannt wird.

Kurzbiografie: Ulrich Kiesow

U.K. wurde am 03.06.1949 in Blumenkamp (heute Stadtteil von Wesel) geboren. Über seine Kindheit ist wenig veröffentlicht, aber es war wohl die eines Nachkriegsgeborenen. Er arbeitete zunächst als Kunsterzieher, bevor er in den späten 70ern als Übersetzer von Science-Fiction- und Fantasy-Werken tätig war. Ab den 80ern war er Spieleautor, Redakteur, Schriftsteller und Übersetzer. Anfang der 80er Jahre arbeitete er für den Verlag Droemer-Knaur als Redakteur und Übersetzer. 1983 wurde er von Schmidt Spiele beauftragt ein eigenes deutsches Rollenspiel als Antwort auf den Erfolg von D&D zu entwickeln. Zu dieser Zeit hatte D&D schon eine Fangemeinde in den USA, in Europa waren Rollenspiele noch eher unbekannt. Sein konkreter Auftrag lautete, ein zugängliches, erzählerisches Fantasy-Rollenspiel zu entwickeln. Im Gegensatz zu D&D setzte er stärker auf Charakterspiel und erzählerische Tiefe, statt auf Powergaming. Ein Jahr später (1984) erschien die erste Edition von "Das Schwarze Auge", eine Box mit einfachen Regeln, die sich bewusst von den komplexeren Mechaniken D&Ds abhob.

Eine Welt, die nicht nur Schauplatz für Heldenabenteuer war, sondern auch geprägt war von realistischen Gesellschaften, politischen Intrigen und moralischen Grauzonen. Er verstand das Rollenspiel also nicht nur als mechanisches Würfelspiel, sondern als eine Bühne für lebendige Geschichten. Dabei war sein größtes Anliegen, dass sich Spieler:innen nicht nur als Figuren auf einem Spielbrett fühlten, sondern als Teil einer atmenden Welt. Er war nicht nur Chefredakteur von DSA und schrieb zahlreiche Romane, sondern auch Regelwerke und Abenteuerbände. Nach dem Rückzug von Schmidt-Spiele aus dem Rollenspielmarkt gründete er 1989 gemeinsam mit Werner Fuchs und Hans Joachim Alpers den Verlag Fantasy-Productions (FanPro) und übernahm die Lizenz, um die Weiterentwicklung von DSA fortzuführen. Er übernahm die Chefredaktion und war Verlagsleiter. An der Einführung der 3. Edition (1993), die Aventurien noch stärker ausbaute, war er maßgeblich beteiligt.

Ebenso übersetzte und adaptierte er andere Rollenspiele, wie "Traveller". Als einer der ersten deutschen Rollenspielautoren trug er wesentlich zur Popularität des Genres im deutschsprachigen Raum bei. Am 30.01.1997 verstarb er an den Spätfolgen eines Herzinfarktes, den er 1995 erlitten hatte. Trotz zwischenzeitlicher Genesung und Teilnahme an Rollenspieltreffen im Herbst 1996 sollte diese nicht von Dauer sein. Seinen letzten Roman, "Das zerbrochene Rad" stellte er zwei Tage vor seinem Tod in Wassenberg fertig. Andere führten seine Arbeit fort und ehrten ihn mit versteckten Anspielungen auf seinen Namen im Spiel. So gibt es den Ort Ulrichstein in Thorwal oder den Geoden Kiesow, da Zwerge seine Lieblingscharaktere waren.

V. - Inspirationsquellen und direkte Parallelen

Aventurien

Ulrich Kiesows persönliche Vorlieben in Literatur und Fantasy haben, wie Ihr sicher alle schon hier und da mitbekommen habt, großen Einfluss auf die Ausgestaltung der Welt. Als Gemeinschaftswerk sind aber natürlich auch seine Mitstreiter und deren Vorlieben mit eingeflossen. So sind besonders die klassischen Fantasy-Rassen (Elfen, Zwerge, Orks) und die detaillierte Weltgestaltung auf J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe" zurück zu führen. Das Werk bildet sozusagen die Grundinspiration. Aventurien ist jedoch bodenständiger und weniger episch als Mittelerde und beinhaltet mehr alltägliche, mittelalterlich inspirierte Elemente. Außerdem hat Aventurien Regionen, die an die pulpartige (Pulp-Fantasy), archaische Welt von "Conan der Barbar" von Robert E. Howard erinnern. Das bezieht sich z.B. auf das kriegerische Thorwal, ähnlich den nordischen Völkern Howards. Parallelen gibt es hier aber auch zur nordischen Mythologie und den Wikingern. Kiesow war zudem ein Fan von Alexandre Dumas "Die drei Musketiere" und schrieb gerade für‘s Horasreich (inspiriert vom barocken Frankreich/Italien) einige Fecht-, sowie Mantel- und Degen-Abenteuer. Ebenso las er Karl May, was sich in der Beschreibung fremder Kulturen mit starken ethnographischem Fokus und Charakteren wie Derwische, Steppenkrieger und Stammeskulturen wie von May beschriebenen Beduinen oder Apachen wiederfindet. Ob er damals schon ahnte, was wir heute über den Schriftsteller wissen? Selbiger war entgegen eigener Aussagen nie vor Ort und hatte nie auch nur einen nordamerikanischen Ureinwohner auch nur von weitem gesehen. May erfand seine Romane stets selbst oder durch Berichte, die ihm durch tatsächlich vor Ort gewesenen Erkundler:innen zugetragen wurden. Die Städte Havena oder Al`Anfa erinnern an die düsteren, von Intrigen geprägten Städte in Fritz Leibers Romanen aus dem "Lankhmar"-Zyklus.

Noch düsterere Elemente, wie im "Schrecken des Namenlosen Gottes" oder der "Borbarad-Krise" erinnern stark an H.P. Lovecrafts Werk "Kosmischer Horror". Direkte historische und mythologische Einflüsse, wie oben erwähnt die Wikinger oder dem frz. / ital. inspirierten Horasreich, finden sich im Mittelreich, welches dem Heiligen Römischen Reich ähnelt. Aranien und die Tulamidenlande haben Einflüsse aus orientalischen Märchen aus 1001 Nacht.

Abenteuer

DSA-Abenteuer sind von realen literarischen, historischen oder mythologischen Werken inspiriert.

Hier sind einige bekannte Beispiele:

1. Phileasson-Saga (Odyssee von Homer) Starker Bezug zur epischen Reise eines Helden mit Prüfungen, fremden Kulturen und mythischen Wesen in maritimer Umgebung.

2. Die Sieben Gezeichneten-Kampagne (Apokalypse und christliche Mythologie) Die Borbarad-Kampagne hat Ähnlichkeiten mit der biblischen Offenbarung des Johannes, insbesondere mit den sieben Zeichen, die als Prophezeiungen für das Ende der Welt gelten. Das Motiv des gefallenen Erzmagiers Borbarad erinnert an Luzifer oder den Antichristen.

3. Das Jahr des Greifen (Der Dreißigjährige Krieg) Starke Anleihen an die historischen Belagerungen europäischer Städte und den Dreißigjährigen Krieg. Das Söldnerleben, politische Intrigen und das Kriegsgeschehen stehen im Mittelpunkt.

4. Die Verschwörung von Gareth (Historische Intrigen und Shakespeare) Politische Intrigen in Gareth erinnern an historische Machtkämpfe und an Stücke wie Macbeth oder Hamlet. Elemente von Hochverrat und höfischer Korruption spielen eine zentrale Rolle.

5. Der Ungleiche Bund (Die Drei Musketiere von Alexandre Dumas) Fokus auf eine kleine Heldengruppe, die in Mantel-und-Degen-Manier gegen Verschwörungen kämpft. Abenteuer mit Duellen, Spionage und politischen Machenschaften.

6. Der Wolf von Winhall (Werwolf-Mythen und Gothic Horror à la Dracula) Starke Ähnlichkeit zu klassischen Werwolf- und Vampirgeschichten. Atmosphärisch vergleichbar mit Werken von Bram Stoker oder Der Name der Rose.

7. Im Schatten Simyalas (Feenmythen und Artus-Sage) Die Feenreiche und die verborgenen magischen Orte erinnern an keltische Mythologie. Parallelen zu Avalon und der Suche nach einer verlorenen Welt.

8. Khôm-Kampagne (Lawrence von Arabien und die Wüstenkriege) Inspiriert von historischen Konflikten in der arabischen Welt. Nomadenvölker und politische Unabhängigkeitsbestrebungen stehen im Mittelpunkt.

9. Himmelsfeuer (Dantes Inferno und göttliche Prüfungen) Die Reise in die Niederhöllen und Begegnungen mit dämonischen Mächten erinnern an die Göttliche Komödie von Dante.

VI. - Wie hat DSA andere Rollenspiele und Medien beeinflusst?

DSA prägte vor allem den deutschsprachigen Rollenspielmarkt. Viele spätere RPGs orientierten sich an der detaillierten Spielwelt Aventuriens und seinen tiefgründigen Charakteren. Darunter "Splittermond" oder "Myranor", welche von früheren DSA-Autor:innen mitentwickelt wurden. Computerspiele wie "Die Nordland-Trilogie" setzten das Regelwerk digital um und als 3D- Rollenspiel stellte "Drakensang" DSA einem neuen Publikum vor. Modernere Computerspiele wie "Blackguards", "Demonicon" und "Book of Heroes" sind die neueren Erscheinungen. Es gibt noch viele mehr, die vom Storytelling, Regelwerk, Fertigkeitensystem oder der Weltgestaltung beeinflusst wurden und die Literaturliste ist zu lang, um sie hier einzuarbeiten. Nur im Filmgenre warten wir noch auf Umsetzungen, obwohl man sich "Herr der Ringe", "Die Nibelungen" oder "Der Herr der Diebe" als thematisch verwandte natürlich anschauen kann.

An dieser Stelle möchte ich mich schon mal für Eure Aufmerksamkeit und die von Euch geschenkte Zeit bedanken und verabschieden. Ich hoffe, dass Ihr beim Lesen Spaß hattet, vielleicht wie ich bei der Recherche über den hier gespannten Bogen gestaunt und auch ein wenig Inspiration mitgenommen habt. Der folgende Abschnitt gebührt dem Kern der Sache. Vielleicht so nicht ausgesprochen, aber doch an vielen Abenden mit Euch spürbar.

VII. - Kiesows persönliche Sicht auf DSA

Kiesow war nicht nur der Schöpfer von DSA , sondern auch ein leidenschaftlicher Geschichtenerzähler, der seine Vision einer lebendigen, bodenständigen Fantasywelt mit der Community teilte. Er sah "Das Schwarze Auge" als sein Lebenswerk an und steckte viel persönliche Energie in die Welt Aventuriens. Er wollte eine Welt für Spieler:innen schaffen, die nicht nur epische Heldenreisen, sondern auch alltägliche Abenteuer, Intrigen und Charakterentwicklung ermöglicht. In Interviews und Vorworten betonte er oft seine Abneigung gegen stereotype Schwarz-Weiß-Fantasy und schuf Aventurien mit vielen moralischen Grautönen, somit realistischer als etwa Tolkiens Mittelerde. Spieler sollten die Geschichten selbst miterleben und gestalten. Ein gutes Beispiel für seine Erzählweise ist sein Roman "Das zerbrochene Rad".

Zitat:

"Es gibt keine strahlenden Helden und finstere Schurken. Jeder hat seine eigene Wahrheit,

und macht die Geschichte erst interessant."

Er war somit ein erzählerischer Visionär, der immer wieder in persönlichen Gesprächen und 1996, ein Jahr vor seinem Tod, im Vorwort zur "Phileasson-Saga" sinngemäß betonte, dass Aventurien immer weiter wachsen würde - unabhängig von seinem eigenen Schicksal. Zu seinem Gedenken wurde 1998 das "Ulrich-Kiesow-Stipendium" ins Leben gerufen, um Nachwuchsautoren im Bereich Fantasy zu fördern.

DSA ist heute das meistverkaufte P&P RPG Deutschlands mit über 100.000 Spieler:innen.

Dankeschön Ulrich Kiesow

VIII. - Publikationen von Ulrich Kiesow

Regelwerke & Spielmaterial für DSA

- 1984: Das Schwarze Auge (1. Edition) – Entwickelte das Grundregelwerk
- 1985–1997: Unzählige Abenteuer und Quellenbände, darunter:
- "Die sieben magischen Kelche" (1985) – Eines der ersten DSA-Abenteuer
- "Die Verschwörung von Gareth" (1989) – Intrigen-Abenteuer um das Mittelreich
- "Das Land des schwarzen Auges" (1989) – Erster großer Aventurien-Quellenband
- "Havena – Versunkene Geheimnisse" (1990) – Detaillierte Stadtbeschreibung.
- "Phileasson-Saga" (1990–1991) – Legendäre Kampagne, die noch heute gespielt wird
- "Borbarads Rückkehr" (1994–1997) – Großes Metaplot-Event, das Aventurien veränderte

Romane

- 1986: "Das Greifenopfer" – Der erste DSA-Roman
- 1990: "Der Scharlatan" – Eine der beliebtesten aventurischen Erzählungen
- 1996: "Das zerbrochene Rad" – Sein wichtigster Roman, der Aventurien grundlegend prägte

Redaktionelle & verlegerische Tätigkeiten

- Chefredakteur und Mitherausgeber von "Aventurischer Bote", dem offiziellen DSA-Magazin
- Verantwortlich für den Ausbau von DSA-Romanen als eigenes Literaturgenre

IX. Rollenspiel im Hier und Jetzt

Pen-&-Paper-Rollenspiele (P&P RPGs) haben eine lange und vielfältige Geschichte, die sich über mehrere Jahrzehnte erstreckt. Das Genre begann mit "Dungeons & Dragons" (D&D) in den1970ern. Seitdem hat sich das Hobby stark weiterentwickelt und umfasst eine Vielzahl von Systemen und Stilen, von erzählerischen Indie-Spielen bis hin zu komplexen, regelintensiven Systemen wie "Shadowrun" oder "GURPS". P&P-Rollenspiele haben sich über die Jahre weiterentwickelt und sind nicht mehr nur ein Freizeitvergnügen, sondern auch ein Forschungs- und Bildungsinstrument. Sie werden in Schulen, Unternehmen und psychologischen Anwendungen genutzt, um Teamarbeit, Kreativität und Empathie zu fördern. Die Szene trifft sich auf Conventions und ist Teil von immer größer werdenden Spielemessen, wie der Gamescom.

An dieser Stelle muss ich mich doch nochmal zurück melden. Leider ist es mir gelungen, einen ganzen Artikel zu schreiben und namentlich nur eine einzige Frau zu erwähnen. Das hat zwar eher mit lange vorherrschenden gesellschaftlichen Konstrukten zu tun aber wie wir alle wissen, sind wir heute ein gutes Stück weiter gekommen, das gesamte Potential der Menschheit zu heben und in die Gestaltung der realen, wie fiktiven Welt mit einzubringen. So ist auch noch gar nichts über die Diversität der Menschen gesagt worden, die diese Welt samt Spieler:innen ausmacht. Das muss nachgeholt werden. Bitteschön.

X. Frauen in der P&P-Rollenspielszene

Während das Hobby lange Zeit von männlichen Entwicklern und Autoren dominiert wurde, haben sich auch zahlreiche Frauen darin engagiert, sowohl als Autorinnen als auch als Designerinnen und Spielerinnen. Ein großes Thema in der Szene ist die Unterrepräsentation und stereotype Darstellung von Frauen in klassischen Rollenspielpublikationen. Viele Spiele wurden kritisiert, weil sie weibliche Charaktere auf passive oder klischeehafte Rollen reduzierten. Dies trifft auf einige RPGs mehr, auf andere weniger zu. So war es z.B. bei DSA eher weniger der Fall, als bei klassischen Powergamingspielen. Aber auch bei DSA ist man erst im Laufe der Zeit darauf gekommen, diese nach und nach als gleichberechtigt für ALLE* weiterzuentwickeln.

In den letzten Jahrzehnten haben sich zunächst wenige aber im Verlauf der Zeit immer mehr Frauen in der Rollenspielentwicklung einen Namen gemacht. Ein Beispiel ist Shannon Appelcline, die als Rollenspielhistorikerin und Autorin von Designers & Dragons die Geschichte des Hobbys dokumentiert hat. Auch Jessica Price, die in der Rollenspielindustrie als Entwicklerin gearbeitet hat, und Monte Cooks Mitautorin Shanna Germain (Numenera) sind bekannte Persönlichkeiten in der Szene. Folgend sind nur einige genannt, die P&P-RPGs mitgestaltet, entwickelt oder darüber publiziert haben.

Spieldesignerinnen, Entwicklerinnen & Autorinnen

Jennell Jaquays ist eine der frühesten Designerinnen im Rollenspielbereich. Sie ist bekannt für ihre Arbeiten an Dungeons & Dragons-Abenteuern wie "Dark Tower" und "The Caverns of Thracia". Sie trug zur Rollenspielszene auch durch ihre Illustrationen und Spieldesigns bei. Emily Care Boss, die Entwicklerin von "Breaking the Ice" und anderen Rollenspielen, richtete ihren Fokus stark auf zwischenmenschliche Beziehungen und Charakterentwicklung aus. Shanna Germain ist die Hauptdesignerin von Numenera und Mitgründerin von Monte Cook Games. Sie ist aktiv in der modernen Rollenspielentwicklung. Kira Magrann entwickelte mehrere Indie-RPGs mit feministischen und queeren Themen, darunter "A Cozy Den" und "Resist & Remember". Robin D. Laws z.B., eine Größe der Szene, stand oft im Zentrum des Interesses, hatte aber in seiner Arbeit viele Mitarbeiterinnen, wie Emily Care Boss – Designerin, die Narrative und mechanische Innovationen im P&P-RPG-Bereich vorangetrieben haben. Marie Brennan ist Rollenspielautorin und Fantasy-Schriftstellerin, die an RPG-Erweiterungen und Hintergrundmaterial mitarbeitet.

Theoretikerin

Wer sich näher mit den wissenschaftlichen Aspekten des RPGs auseinandersetzen will, ist bei der Wissenschaftlerin Jessica Hammer goldrichtig. Ihr akademischer Hintergrund ist die Informatik, kognitive Wissenschaft und interaktive Kommunikation. Sie beschäftigt sich mit den psychologischen Aspekten des Rollenspiels und erforscht, wie Rollenspiele zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

Verlegerinnen

Margaret Weis ist Mitautorin der "Dragonlance-Reihe" und Gründerin von Margaret Weis Productions, die Rollenspiele wie "Serenity RPG" und "Marvel Heroic Roleplaying" veröffentlichte. Die erste weibliche Angestellte bei "Wizards of the Coast" heißt Lisa Stevens, welche sich maßgeblich an der Entwicklung von "Magic: The Gathering" und "Dungeons & Dragons" - 3rd Edition beteiligt. Sie war später CEO von Paizo Publishing (Verlag von Pathfinder). Diese Frauen haben entscheidend zur Entwicklung des Pen-&-Paper-Rollenspiels beigetragen – sei es durch Spieldesign, theoretische Arbeiten, Community-Arbeit oder Publikationen.

XI. RPGs und LGBTQIA+

Die LGBTQIA+-Community spielt eine zunehmend bedeutende Rolle in der Welt der Pen-and-Paper-Rollenspiele (P&P RPGs), sowohl als Spielerinnen als auch als Entwickler:innen und Autor:innen. Avery Alder – Entwicklerin von "Monsterhearts", einem queeren und narrativen Rollenspiel über Teenager-Monster, sowie "Dream Askew", einem postapokalyptischen Spiel mit geteilten Spielleiter:innen-Rollen. Kat Tobin ist Geschäftsführerin von Pelgrane Press und setzt sich für inklusive Rollenspielsettings und innovative Designs ein. Hier sind einige wichtige Aspekte des queeren Einflusses:

1. Repräsentation und Identitätsfindung

Queere Entwickler:innen und Design: Zahlreiche queere Entwickler:innen tragen dazu bei, die Rollenspielszene inklusiver zu gestalten. Sie entwickeln neue Spielsysteme oder verbessern bestehende, um sicherzustellen, dass sie eine breite Palette von Identitäten und Erlebnissen widerspiegeln. Sie arbeiten daran, Stereotypen zu vermeiden und innovative, queere Narrative in die Spielewelt zu integrieren. Rollenspiele können daher einen sicheren Raum für queere Menschen bieten, um verschiedene Identitäten auszuprobieren. Charaktere können frei von gesellschaftlichen Zwängen erschaffen werden, was besonders für trans und nicht-binäre Spieler:innen wertvoll sein kann. Queere Menschen können Rollenspiele nutzen, um ihre Genderidentität oder sexuelle Orientierung zu erforschen, bevor sie sich in der realen Welt outen oder einfach einen selbstverständlicheren Umgang mit sich und der Welt entwickeln.

2. Vielfalt in Rollenspielsystemen

Einige P&P-RPGs thematisieren explizit queere Geschichten, wie "Monsterhearts", ein Spiel über Teenager-Monster mit LGBTQ-Themen. In "Our Traveling Home" kommen die Spieler:innen, queer oder nicht, in ein besonderes Setting, denn die dort gefundene Familie ist sehr divers und stellt somit eine Integrations- und Interaktionsmöglichkeit dar, die in der realen Welt sehr häufig nicht gegeben ist. Abschließend möchte ich noch "Lichcraft" erwähnen, das sehr humorvoll und damit zugänglich trans Themen verarbeitet. Wem dieser Abschnitt Lust auf mehr gemacht hat, dem lege ich das Buch "Roll Inclusive" ans Herz. In diesem werden Themen wie Diversität und wie Repräsentation von queeren Themen in P&P-RPGs verbessert werden kann, ausführlich beleuchtet. Zu Kritik an stereotypen Darstellungen wird man hier auch fündig.

3. Community-Entwicklung und Sicherheit

Viele Rollenspielgruppen betonen Inklusion und setzen auf sogenannte "Safety Tools", um zu gewährleisten, dass sich alle am Tisch wohl, sicher und respektiert fühlen. Diese beinhalten klare Kommunikationsrichtlinien und Triggerwarnungen, um ein sicheres und respektvolles Spielumfeld zu bieten. Die Themen Vielfalt und Inklusion werden immer mehr in den Vordergrund gerückt, und queere Perspektiven fließen zunehmend in Rollenspielsysteme ein. Dies hat viele positive Auswirkungen. Zusammengefasst spielt die LGBTQIA+ - Community eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Rollenspielen, da sie nicht nur die Repräsentation von queeren Themen vorantreibt, sondern auch sicherstellt, dass diese Spiele inklusiv und einladend für alle Spieler:innen sind. Online-Plattformen und Conventions bieten zunehmend LGBTQA+-freundliche Spielrunden an.

- cb

<u>Zum Schluss noch ein paar Favoriten im Rennen um das neue Fanfaren Logo</u>

W T F

WTF

WTF

WTF

WTF

WTF

Impressum:

Chefredaktion:

Nico Neubert - nn

Redakteur:innen:

Christian Bartz - cb

Jessica Nagelschmidt - jn

Katharina Groß - kg

Laura Guidera - lg

Mario Dammann - md

Gastautor:in:

Anke Nörenberg - an

Lektorat:

Katharina Groß

Euer Verein

Wolkenturm e.V.

Eberswalder Straße 33

10437 Berlin

info@wolkenturm-berlin.de

Vereinsregister: Amtsgericht Charlottenburg VR 36384 B

Findet uns auf