

J.R.R. Tolkiens "The Lord of the Rings"
Die Umsetzung phantastischer Literatur im Fantasy-
Rollenspiel

Schriftliche Hausarbeit im Rahmen der Ersten Staatsprüfung für das Lehramt für
die Sekundarstufe II mit Zusatzprüfung für die Sekundarstufe I, dem Staatlichen
Prüfungsamt für Erste Staatsprüfungen für Lehrämter an Schulen in Dortmund
vorgelegt

Bauer, Ulrich

Siegen, den 31.05.2000

Gutachter: Prof. Dr. Christian W. Thomsen

Universität-GH Siegen, Fachbereich Sprach- und Literaturwissenschaften

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Abkürzungen	2
1 Einleitung	3
1.1 Zum Forschungsstand	4
1.2 Anlage und Methodik dieser Arbeit.....	7
2 Beschreibender Teil: Phantastische Literatur	9
2.1 Die klassischen Konzepte zur Phantastik.....	9
2.2 The Lord of the Rings und die klassischen Theorien	13
2.3 Tolkiens Aufsatz "On Fairy-Stories".....	15
2.4 The Lord of the Rings und Tolkiens Phantastikkonzept	21
2.5 Phantastische Literatur und Sekundärwelten	30
2.6 Zusammenfassung	35
3 Beschreibender Teil: Das Fantasy-Rollenspiel	37
3.1 Ablauf einer typischen Spielsituation.....	37
3.2 Definitionen des Fantasy-Rollenspiels	41
3.2.1 Definitionen in den Regelwerken	41
3.2.2 Definitionen in der Sekundärliteratur.....	41
3.2.3 Arbeitsdefinition	44
3.3 Bemerkungen zum Rollenspiel	45
3.4 Die Funktionen der Spielregeln	47
3.5 Die Aufgaben des Spielleiters	51
3.6 Kurze Geschichte der Fantasy-Rollenspiele	55
3.7 Der Einfluß Tolkiens	59
3.8 Varianten des klassischen Fantasy-Rollenspiels	63
3.9 Zum negativen Image der Fantasy-Rollenspiele	67
4 Vergleich: The Lord of the Rings und Fantasy-Rollenspiel	73
4.1 Bereich 'Setting'	73
4.1.1 Sekundärwelten als Spielwelten	74
4.1.2 Das Wesen der Magie	76
4.2 Bereich 'Charaktere'	83
4.2.1 Typisierung und Individualität	84
4.2.2 Charakterentwicklung und Heldentum	90
4.3 Bereich 'Erzählperspektive'	96
4.3.1 Storytelling und Interaktion	98
4.3.2 Schicksal, Vorsehung und Zufall.....	101
4.4 Bereich 'Plot'	103
4.4.1 Gut und Böse – Das Weltbild der Fantasy	103
4.4.2 Handlungsstruktur in Spiel und Literatur	108
5 Auswertender Teil	113
5.1 Fantasy-Rollenspiel als Literatur	113
5.2 Fantasy als Bestandteil der Kultur	114
6 Zusammenfassung.....	117
Literaturverzeichnis	119
a) Primärliteratur.....	119
b) Rollenspielregelwerke, Begleitliteratur	119
c) Sekundärliteratur	119
d) Allgemeine Nachschlagewerke	124
Erklärung:.....	125

Abkürzungen

AD&D	<u>Advanced Dungeons & Dragons</u> ; Rollenspielsystem von TSR
CCG	Collectible Card Game; auch Trading Card Game, Sammelkartenspiel
D&D	<u>Dungeons & Dragons</u> ; Rollenspielsystem von TSR (siehe Literaturverzeichnis)
DSA	<u>Das Schwarze Auge</u> ; Rollenspielsystem von Schmidt-Spiele
GM	Gamemaster bzw. Game-Master, Bezeichnung für den Spielleiter in diversen Systemen, z.B. <u>MERP</u>
GURPS	<u>Generic Universal Role-Playing System</u> ; Universales Rollenspielsystem von Steve Jackson Games
Hob	<u>The Hobbit</u> (siehe Literaturverzeichnis)
ICE	Iron Crown Enterprises; von 1982-1999 Lizenzinhaber für Spiele, die auf Tolkiens Werken basieren
LoR	<u>The Lord of the Rings</u> (siehe Literaturverzeichnis)
MERP	<u>Middle-earth Role Playing</u> ; Rollenspielsystem von ICE (siehe Literaturverzeichnis)
METW	<u>Middle-earth – The Wizards</u> ; Sammelkartenspiel von ICE
Mor	<u>Moria</u> ; <u>MERP</u> -Abenteuerband (siehe Literaturverzeichnis)
NPC	Non-Player Character; vom Spielleiter gespielter Charakter
Pal	<u>Palantír Quest</u> ; <u>MERP</u> -Abenteuerband (siehe Literaturverzeichnis)
PC	Player Character; von einem Spieler gespielter Charakter
RPG	Role-Playing Game; Rollenspiel
Sil	<u>The Silmarillion</u> (siehe Literaturverzeichnis)
TSR	Tactical Studies and Rules; veröffentlichten mit <u>D&D</u> das erste richtige Fantasy-Rollenspiel überhaupt
UT	<u>Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth</u> (siehe Literaturverzeichnis)

1 Einleitung

*Believe rather that it is so ordered that we, who sit here, and none others, must now find counsel for the peril of the world.
Now, therefore, things shall be openly spoken that have been hidden from all but a few until this day.* Elrond ¹

Wie schon Petzold feststellte, fällt es schwer, eine Arbeit über Tolkien zu beginnen, ohne auf seine immense Popularität hinzuweisen.² Seine Werke erfreuen sich nach wie vor wachsender Beliebtheit und sind mittlerweile in nicht weniger als vierunddreißig Sprachen übersetzt worden.³ Zur Zeit wartet die Welt der Tolkien-Begeisterten gespannt auf das Erscheinen der dreiteiligen Kinofassung von The Lord of the Rings, die gerade in Neuseeland fertiggestellt wird. Von dieser Verfilmung erhofft man sich, daß sie dem Original eher gerecht wird als der gleichnamige Zeichentrickfilm aus den siebziger Jahren, der von vielen Fans und Kritikern als ziemliche Enttäuschung angesehen wird.

Die Popularität Tolkiens zeigt sich aber auch auf anderen Feldern. Dazu gehört zum Beispiel die Musik, insbesondere die verschiedenen Spielarten des Heavy Metal. Es gibt Bands mit solch vertrauten Namen wie Mordor, Elbereth, Morgoth oder Cirith Ungol.⁴ Das einleitende Gedicht aus The Lord of the Rings über die Ringe der Macht wurde von Crown of Thorns und von Morgana Lefay vertont, während Blind Guardian auf ihrem Album "Nightfall in Middle-Earth" Geschichten und Themen aus The Silmarillion verarbeiten.⁵ Es scheint ein Interesse an Tolkien und an Fantasy überhaupt zu bestehen, das über die reine Literatur hinausgeht.

Ein weiteres Feld, das auf den ersten Blick nur wenig mit Literatur zu tun hat, ist das der Fantasy-Rollenspiele. Diese Spiele entstanden Anfang der siebziger Jahre unter dem Einfluß Tolkiens und des allgemeinen Fantasy-Booms. Sie bieten

¹ LoR S.259

² PETZOLD (1980) S.9

³ HAMMOND/ANDERSON S.389-410

⁴ Mordor: "Dark is the Future" EP, Shivadasharna Records 1994. Elbereth: "Reminiscences from the Past" EP, Drowned Productions 1992. Morgoth: "The Eternal Fall" CD, Century Media 1990. Cirith Ungol: "Frost and Fire" CD, Re-Release, Metal Blade 1999.

⁵ Crown of Thorns: "The Lord of the Rings" auf der CD "The Burning", Black Sun Records 1995. Morgana Lefay: "The Lord of the Rings" auf der CD "The Secret Doctrine", Black Mark Production 1993. Blind Guardian: "Nightfall in Middle-Earth" CD, Virgin 1998.

ihren Teilnehmern die Möglichkeit, für kurze Zeit die ihnen vertraute Welt zu verlassen und als Magier, Zwerg oder Hobbit phantastische Abenteuer in einer imaginären Welt zu erleben. Alles, was man dazu braucht, sind einige Mitspieler, Papier und Bleistift, ein paar Würfel und ein bißchen Phantasie.

Man könnte nun die berechtigte Frage stellen, warum sich die Literaturwissenschaft überhaupt mit Fantasy-Rollenspielen beschäftigen soll. Ich hoffe, daß sich diese Frage spätestens am Ende dieser Arbeit erübrigt. An dieser Stelle möchte ich nur drei Gründe angeben, die mir offensichtlich erscheinen:

1. Die Umsetzung von Literatur in andere Medien ist ein nicht zu vernachlässigender Teil der Literaturwissenschaft, so z.B. in der Filmanalyse. Daher ist auch das Fantasy-Rollenspiel als Medium interessant.
2. Nach einer Umfrage unter Rollenspielern lesen 40,4% der Befragten sehr viel Fantasy-Literatur, 30,3% tun dies immerhin mäßig oft.¹ Offenbar befriedigen Rollenspiele das gleiche Bedürfnis nach Fantasy wie die Literatur, wenn auch auf andere Weise.
3. Im Fantasy-Rollenspiel geht es um mehr als um Spielen und Würfeln. Es geht vor allem um das Erzählen einer Geschichte. Insofern besitzt das Rollenspiel selbst Qualitäten einer literarischen Form.

Ziel dieser Arbeit ist es vor allem, das Fantasy-Rollenspiel zu präsentieren und Beziehungen zwischen Spiel und Literatur aufzuzeigen. Dies kann wegen der Breite des Feldes nur auf exemplarische Weise geschehen.²

1.1 Zum Forschungsstand

Bereits im Jahr 1973 bemerkte Stanislaw Lem:

Eine Theorie des Phantastischen, die die echte Münze von der gefälschten unterscheiden könnte, wäre heute von großem kulturellem Nutzen.³

¹ KATHE

² In dieser Arbeit werden des öfteren *der* Spieler, *der* Leser, *der* Spielleiter usw. erwähnt. Selbstverständlich gibt es auch Spielerinnen, Leserinnen usw., die in jedem Fall mit einbezogen sind. Ich benutze generell nur die männliche Form, um eine bessere Lesbarkeit zu gewährleisten und um Platz zu sparen.

³ LEM S.117

Lem wählte in dieser Formulierung bewußt den Konjunktiv. Er bringt damit zum Ausdruck, daß zu diesem Zeitpunkt eine solche umfassende Theorie des Phantastischen nicht existierte. Heute, ein gutes Vierteljahrhundert später, hat sich an diesem Mangel nichts geändert. Das Feld der theoretischen Publikationen ist genauso unübersichtlich und weitläufig wie das der phantastischen Primärliteratur. Es gibt aber weder so etwas wie eine "beste" Theorie, noch hat sich eine einheitliche Richtung in der Diskussion herauskristallisiert.

Dabei muß auch berücksichtigt werden, daß die Phantastik mittlerweile ein übergreifendes kulturelles Phänomen ist, das sich nicht mehr allein auf die Literatur beschränkt, sondern auch Bereiche wie Film, Malerei, Architektur und nicht zuletzt das Rollenspiel umfaßt. Es ist schwierig, all diese Varianten in eine stimmige Definition zu integrieren.

Trotz aller neueren Definitionsversuche werden drei Autoren, die sich wie Lem Anfang der siebziger Jahre zur Phantastik äußerten, immer wieder in die Diskussion einbezogen.¹ Dies sind Louis Vax, Roger Caillois und Tzvetan Todorov. So unterschiedlich ihre Positionen auch sind, haben sie als Klassiker auf ihrem Gebiet offensichtlich nicht an Bedeutung verloren und sind auch heute noch aktuell.

Tolkiens Aufsatz "On Fairy-Stories"² stellt ein interessantes Bindeglied zwischen der Phantastikdiskussion und seinem eigenen literarischen Schaffen dar. Obwohl seine überaus aufschlußreichen Ansichten bezüglich Fantasy mittlerweile über sechzig Jahre alt sind, werden sie auch in aktuellen Untersuchungen zur Phantastik und zu seinem Werk herangezogen.³

Das wohl wichtigste Ereignis der letzten Jahre für die Tolkien-Forschung war die Veröffentlichung von The Peoples of Middle-earth⁴ in 1996. Dabei handelt es sich um den zwölften und letzten Band von Tolkiens The History of Middle-earth. Diese von Tolkiens Sohn Christopher herausgegebene Serie umfaßt eine

¹ z.B. in CORNWELL S.11-41, ARMITT S.30-36, ZONDERGELD/WIEDENSTRIED S.12ff

² In TOLKIEN S.109-161

³ z.B. FLIEGER, MANLOVE (1999) S.63

⁴ Tolkien, Christopher (Hrsg.): The Peoples of Middle-earth. London, Boston: HarperCollins, Houghton Mifflin, 1996.

umfangreiche Sammlung von unveröffentlichten Schriften, Manuskripten und Rohentwürfen. Sie wird vielfach als Hintergrund für The Lord of the Rings und The Silmarillion angesehen sowie als Quelle, durch die sich der Entstehungsprozeß dieser Werke nachvollziehen läßt. Erst seitdem die Serie komplett vorliegt, scheint festzustehen, daß sie auch unabhängig davon ihren eigenen literarischen Wert besitzt.¹

Im Gegensatz zur phantastischen Literatur ist das Fantasy-Rollenspiel von der Wissenschaft recht stiefmütterlich behandelt worden. Einen ersten Meilenstein setzte Fine mit seiner Arbeit aus dem Jahr 1983.² Basierend auf eigenen empirischen Forschungen analysiert er die Spiele von einem soziologischen Standpunkt aus, weshalb eher die Teilnehmer als die Spiele selbst im Mittelpunkt stehen. Im deutschsprachigen Raum hat sich die Diplomarbeit von Kathe³ als wegweisend erwiesen, die neben sozialpädagogischen Perspektiven eine Untersuchung der grundlegenden Strukturen und Mechanismen dieser Spiele bietet.

Eine weitere Wissenschaft, die sich dem Thema Fantasy-Rollenspiele ausgiebig gewidmet hat, ist die Psychologie. Die zahlreichen Publikationen sind vor allem als Reaktion auf die Medienberichte zu diesem Thema zu sehen, die für das verbreitete negative Image der Rollenspielszene verantwortlich sind.⁴

Innerhalb der Anglistik wurden die Fantasy-Rollenspiele bereits sprachwissenschaftlich betrachtet, und zwar im Rahmen der Dissertation von Nagel.⁵ Von der Literaturwissenschaft ist ihre Existenz aber bislang nur am Rande zur Kenntnis genommen worden. Metzner sieht sie als Bestandteil des allgemeinen kulturellen Fantasy-Trends und deutet einige Beziehungen zur Literatur an.⁶ Daß Fantasy-Rollenspiele teilweise Themen und Inhalte aus literarischen Vorlagen verarbeiten, wird auch von Kappeller erwähnt.⁷ Wie sich

¹ BRATMAN S.69. Weitere aktuelle Aufsätze über The History of Middle-earth finden sich in FLIEGER/HOSTETTER.

² FINE

³ KATHE

⁴ vgl. Kap. 3.9

⁵ NAGEL

⁶ METZNER S.74f

⁷ KAPPELLER S.230

diese Umsetzung der Literatur genau gestaltet, ist meines Wissens bislang noch nicht untersucht worden.

1.2 Anlage und Methodik dieser Arbeit

Die phantastische Literatur und das Fantasy-Rollenspiel sind zwei verwandte Felder innerhalb der Phantastik. Beide Felder sind äußerst breit und unüberschaubar, so daß eine Schwerpunktsetzung unumgänglich ist. Was die phantastische Literatur betrifft, beschränkt sich diese Arbeit ausschließlich auf Tolkiens Roman The Lord of the Rings. Diese Wahl hängt zugegebenerweise stark mit meinen persönlichen Vorlieben zusammen. Sie macht aber durchaus Sinn, da Tolkiens Werke allgemein als Musterbeispiele für Fantasy-Literatur angesehen werden.¹

Dementsprechend liegt es ebenfalls nahe, sich auf ein einziges Fantasy-Rollenspiel zu konzentrieren. Es sollte möglichst unmittelbar auf The Lord of the Rings basieren, damit die Umsetzung der literarischen Vorlage untersucht werden kann. Diese Voraussetzung wird von dem System Middle-earth Role Playing (Abkürzung MERP), das unter Lizenz von Tolkien Enterprises hergestellt wurde, auf vortreffliche Weise erfüllt.

Um einen theoretischen Hintergrund bereitzustellen, wird in Kapitel 2 der Versuch einer Standortbestimmung zur Phantastik unternommen. Dazu werden zunächst die klassischen Theorien von Vax, Caillois und Todorov umrissen und zu Tolkiens eigener Position in Beziehung gesetzt, die er in seinem Essay "On Fairy-Stories" vertritt. Wie sich zeigen wird, ist für die Einordnung von The Lord of the Rings in die Phantastik die dem Werk zugrunde liegende Sekundärwelt von besonderer Relevanz.

Bei MERP handelt es sich um ein Fantasy-Rollenspiel im klassischen Sinne. In Kapitel 3 wird ausführlich erörtert, wie ein solches Spiel typischerweise abläuft, welches seine besonderen Merkmale sind und wodurch es sich von anderen Formen des Rollenspiels unterscheidet. Da die Fantasy-Rollenspiele in der

¹ v.a. BROCKHHAUS Stichwort 'Fantasy' Bd.7 S.102, PETZOLD (1996) S.9 etc.

Literaturwissenschaft noch weitgehend unbekannt sind, wird eine Zusammenfassung ihrer Entstehungsgeschichte gegeben, und es werden auch die Gründe genannt, weswegen diese Spiele teilweise mit Ablehnung und negativer Kritik bedacht werden.

Kapitel 4 widmet sich der eigentlichen Umsetzung von The Lord of the Rings im Fantasy-Rollenspiel. Die Untersuchung findet auf vier Ebenen statt, die als grundlegende und wichtige Bereiche der Textanalyse bekannt sind. Dabei handelt es sich um Setting, Charaktere, Erzählperspektive und Plot.¹ Da diese Kategorien häufig im Vergleich verschiedener Genres wie Roman, Drama und Film eingesetzt werden,² ist diese Vorgehensweise auch für den Vergleich zwischen phantastischer Literatur und dem Fantasy-Rollenspiel naheliegend.

Abschließend werden in Kapitel 5 die gewonnenen Erkenntnisse ausgewertet. Es soll erörtert werden, inwiefern man dem Fantasy-Rollenspiel den Status einer Literaturform zuweisen kann und welche Bedeutung der gesamte Bereich Fantasy für die allgemeine Kultur hat.

¹ vgl. KLARER S.39-50

² KLARER S.30

2 Beschreibender Teil: Phantastische Literatur

*In my thoughts and in my dreams
They're always in my mind
These songs of hobbits, dwarves and men
And elves
Come close your eyes
You can see them, too* Blind Guardian ¹

Wenn man sich mit theoretischen Werken zum Thema 'Phantastische Literatur' beschäftigt, stellt man recht schnell fest, daß es keinen allgemeingültigen Konsens darüber gibt, was mit dieser Bezeichnung eigentlich gemeint ist. Zwei Gründe sind es vor allem, die eine einheitliche Definition sehr schwierig machen:

1. Es gibt eine Vielzahl von Begriffen, die zwar etymologisch verwandt sind, aber doch in unterschiedlichen Zusammenhängen und Bedeutungen verwendet werden (Phantastik, phantastisch, Phantasie, Fantasy).
2. Eine Abgrenzung von benachbarten bzw. verwandten Genres (Science Fiction, Märchen, Horror) wird dadurch erschwert, daß die Grenzen alles andere als scharf sind und daß es Überschneidungen gibt.

Im Folgenden sollen einige Ansätze zur Begriffsklärung vorgestellt und an The Lord of the Rings verifiziert werden.

2.1 Die klassischen Konzepte zur Phantastik

Eine der ersten Annäherungen an die Phantastik stammt von Vax. Es ist für die Schwierigkeit eines solchen Vorhabens bezeichnend, daß er nicht den Versuch macht, das Phantastische zu definieren, sondern lediglich eine Abgrenzung zu verwandten Feldern unternimmt. Besonders wichtig ist das Verhältnis zu den Märchen, das Vax folgendermaßen charakterisiert:

Die phantastische Erzählung liebt es dagegen, uns Menschen, wie wir es sind, vor Augen zu führen, die sich in unserer Alltagswelt bewegen und auf einmal mit dem Unerklärlichen konfrontiert werden. Während das Märchenhafte eine Welt aufbaut, die sich außerhalb der Wirklichkeit befindet und in der das Unmögliche, der Skandal, also nicht existieren kann, findet das Phantastische gerade seinen Ursprung in den Konflikten zwischen dem Realen und dem Möglichen. ...[D]as Reale ist beruhigend, weil man in

¹ Blind Guardian: "The Bard's Song – In the Forest" auf der CD "Somewhere far Beyond", Virgin 1992.

ihm keinen Gespenstern begegnet, das Imaginäre ist es gleichfalls, weil es uns nicht bedrohen kann. Die phantastische Kunst läßt aber imaginäre Schrecken inmitten einer realen Welt entstehen.¹

Die Gegenwart des Übernatürlichen und die Plötzlichkeit dieses Einbruchs erzeugen Angst beim Leser, was im Falle des Märchens nicht gilt. Ein übernatürliches Ereignis in einem Märchen hat keine bedrohliche Wirkung, da es eben in einer Märchenwelt stattfindet, in der prinzipiell alles möglich ist und wo daher mit allem gerechnet werden muß. Ein unerklärliches Ereignis, das die Ordnung der uns bisher so vertraut scheinenden Welt ins Wanken bringt, ist weitaus beängstigender.

Neben der Präsenz des Übernatürlichen spielt offensichtlich die Einstellung des Lesers bezüglich der beschriebenen Ereignisse eine entscheidende Rolle. So formuliert Vax:

Der Leser phantastischer Literatur beteiligt sich nicht an Gedankenspielen, er spielt mit der Angst. Er betrachtet nicht von außen, er läßt sich verzaubern. Hier wird kein Universum dem unsrigen gegenüber errichtet; unsere eigene Welt verwandelt sich paradoxerweise, zerfällt und wird eine andere.²

Dieser Gedanke ist für Vax nur der wesentliche Faktor, der die Phantastik von der Utopie abgrenzt. Gerade das 'Spiel mit der Angst' wird auch von anderen Theoretikern aufgegriffen und als zentrales Merkmal der Phantastik genannt. Dabei kommt es laut Vax zusätzlich darauf an, mit welchen Mitteln diese Angst hervorgerufen wird. Eine gewöhnliche Horrorerzählung, die ohne übernatürliche Elemente auskommt, zählt demnach nicht zur Phantastik.³

Von einem ähnlichen Ansatzpunkt zur Definition des Phantastischen geht Caillois aus. Auch er spricht dem Märchen jegliche bedrohliche Wirkung ab, da es von vornherein in einer irrealen Welt angesiedelt ist, in der das Übernatürliche an der Tagesordnung ist.⁴ Bezüglich der Phantastik stellt er folgende These auf:

Im Phantastischen aber offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riß in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wird dort zu einer

¹ VAX S.12

² VAX S.24

³ VAX S.17

⁴ CAILLOIS S.46

verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt, und die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgültig und unverrückbar gehalten hat. Es ist das Unmögliche, das unerwartet in einer Welt auftaucht, aus der das Unmögliche per definitionem verbannt worden ist.¹

Das Phänomen des Übernatürlichen ist in diesem Sinne auf keinen Fall wunderbar. Statt dessen werden durch diesen Riß die Gesetze der bekannten und bisher als sicher empfundenen Wirklichkeit in bedrohlicher Weise aufgehoben. Der entscheidende Punkt ist hier genau wie bei Vax, daß beim Leser durch diesen Einbruch ein Gefühl von Angst angesichts dieser Bedrohung hervorgerufen wird.

Als Verschärfung erhebt Caillois die Forderung, daß die sorgfältig erzeugte Angst nicht einfach durch eine erlösende Erklärung aufgehoben werden darf. Die übernatürlichen Ereignisse dürfen weder falsch interpretierte Realität noch Produkte eines Traumes gewesen sein.² Auch eine bloße Manipulation der Wirklichkeit im Sinne von Riesenspinnen etc. wird von Caillois abgelehnt und ins Reich des Pseudophantastischen verwiesen.³

Die beiden Positionen von Vax und Caillois sind von ihren grundsätzlichen Aussagen her sehr ähnlich. Natürlich setzen beide Autoren im Verlauf ihrer Ausführungen unterschiedliche Akzente, die hier aber nicht im Detail wiedergegeben werden können. Zusammen betrachtet bilden sie einen Gegenpol zu der Theorie von Todorov, die im Folgenden vorgestellt werden soll.

Für Todorov sind es drei Faktoren, die das Phantastische ausmachen:⁴

1. Der Text muß beim Leser eine gewisse Unschlüssigkeit erzeugen, ob bestimmte Ereignisse auf natürliche oder übernatürliche Weise erklärt werden können. Dabei kommt es gerade auf diese Ungewißheit an. Falls eine eindeutige Erklärung gefunden werden kann, befindet man sich nicht länger in der Phantastik, sondern in einem benachbarten Genre, nämlich dem des Unheimlichen bzw. des Wunderbaren.⁵

¹ CAILLOIS S.46

² CAILLOIS S.53f

³ CAILLOIS S.54

⁴ vgl. TODOROV S.33. In der Übersetzung von Kersten et al. stehen die Begriffe 'Fantastik'/'fantastisch' für 'Phantastik'/'phantastisch'.

⁵ TODOROV S.26

2. Diese Unschlüssigkeit wird ebenfalls von einer Figur innerhalb der Handlung empfunden und dadurch vom Text thematisiert. Dieser Punkt ist nicht konstituierend für die Gattung, auch wenn er in den meisten Fällen auftaucht.¹
3. Der Leser darf die Ereignisse weder allegorisch noch poetisch interpretieren können.

Todorov nimmt selbst Stellung zu Caillois und kritisiert den hohen Stellenwert der Angst, der diesem Konzept zugrunde liegt. Einerseits hält er Caillois entgegen, man könne nicht ernsthaft annehmen, "daß die Gattung eines Werkes von der Nervenstärke seiner Leser abhängt"². Offenbar geht Todorov hier einen Schritt zu weit, denn mit dem gleichen Recht könnte man behaupten, daß die Unschlüssigkeit des Lesers ebenfalls kein gattungsbestimmendes Merkmal sein kann.³ Beide Theoretiker meinen hier eher einen impliziten Leser, und es sind bestimmte Textsignale, durch die Angst bzw. Unschlüssigkeit hervorgerufen werden. Andererseits weist Todorov zu Recht darauf hin, daß die Angst, die von den handelnden Personen einer Erzählung empfunden wird, zwar in vielen phantastischen Werken als Motiv auftaucht, jedoch nicht unbedingt notwendiger Bestandteil der Handlung sein muß.⁴

Die Ansätze von Vax und Caillois sowie der von Todorov finden in der Diskussion neben Zustimmung auch scharfe Kritik. Lem beispielsweise verteidigt Caillois und bringt zahlreiche Argumente gegen Todorov vor, dessen Definitionen anhand von Beispielen und geringfügigen Abänderungen ad absurdum geführt werden können.⁵ Den Grund dafür, daß Todorov den Kritikern eine leichte Angriffsfläche bietet, sieht Armitt darin, daß er zu den Strukturalisten gehört. Daher bleiben seine gesamten Ansichten automatisch den Limitationen des Strukturalismus unterworfen, auch wenn sie insgesamt äußerst wertvoll für die Literaturwissenschaft sind.⁶ Auch Jehmlich würdigt Todorovs Theorie, da sie hinreichend allgemein ausgelegt werden kann, um die verschiedenen Untergenres

¹ TODOROV S.33

² TODOROV S.35

³ LEM S.114

⁴ TODOROV S.35

⁵ LEM S.101f

⁶ ARMITT S.30

der Phantastik mit einzubeziehen, gleichzeitig aber eine Abgrenzung zur Science Fiction ermöglicht, was die Theorie von Caillois nicht leistet.¹

2.2 The Lord of the Rings und die klassischen Theorien

Der phantastische Gehalt von The Lord of the Rings läßt sich nicht allein mit Vax' imaginären Schrecken bzw. mit Caillois' Riß in der Wirklichkeit und der daraus resultierenden Angst beschreiben. Die erste Situation, in der sich das Übernatürliche in einem solchen Einbruch offenbart, ist Bilbos Geburtstagsfeier und insbesondere sein merkwürdiges Verschwinden. Während seiner Festrede kündigt er sein Weggehen an, und plötzlich geschieht folgendes:

He stepped down and vanished. There was a blinding flash of light, and the guests all blinked. When they opened their eyes Bilbo was nowhere to be seen. One hundred and forty-four flabbergasted hobbits sat back speechless.²

Hier ist zwar deutlich ein Bruch in der vertrauten Welt zu erkennen. Trotzdem erfüllt dieser Bruch den Leser nicht mit Angst. Bereits im Prolog hat der Leser erfahren, daß Bilbo sich im Besitz eines Ringes befindet, der ihn unsichtbar machen kann,³ und auch die Feuerwerkskunst des Zauberers Gandalf ist schon bekannt.⁴ Selbst die anwesende Geburtstagsgesellschaft empfindet keine übermäßige Angst, sondern eher Erstaunen und kollektive Verärgerung über diesen schlechten Scherz:

It was generally agreed that the joke was in very bad taste, and more food and drink were needed to cure the guests of shock and annoyance.⁵

Zwar gibt es in The Lord of the Rings viele Stellen, in denen beim Leser Angst hervorgerufen oder gar vom Text thematisiert wird. Man denke nur an die erste Begegnung Frodos und seiner Freunde mit den unheimlichen schwarzen Reitern, die nicht nur den Leser sondern auch Frodo selbst mit Schrecken erfüllt:

'I can't say why, but I felt certain he was looking or *smelling* for me; and also I felt certain that I did not want him to discover me. I've never seen or felt anything like it in the Shire before.'⁶

¹ JEHMLICH S.27

² LoR S.43

³ LoR S.23ff

⁴ LoR S.39

⁵ LoR S.43

⁶ LoR S.88

Entscheidend ist aber, daß es lediglich die Ordnung des *Shire* ist, die durch den Einbruch des Übernatürlichen zerstört wird, nicht die der Wirklichkeit. Der universale Zusammenhang und die Sicherheit der Gesetze in der realen Welt sind zu keinem Zeitpunkt gefährdet. Der Leser weiß, daß die Handlung nicht in seiner Welt stattfindet, sondern in einer völlig anderen Welt namens *Middle-earth*. Der Riß beschränkt sich also nur auf die Märchenwelt im Sinne von Vax innerhalb des Romans. Insofern dürfte man nach Vax und Caillois The Lord of the Rings nicht der Phantastik sondern eindeutig dem Märchen zuordnen.

Eine Anwendung von Todorovs Gedanken auf The Lord of the Rings zeigt, daß sich einige Ereignisse finden lassen, auf die seine Phantastikdefinition zutrifft. Ein Beispiel ist der Versuch der Neun Gefährten, das Nebelgebirge über den Paß am Caradhras zu überqueren.¹ Dabei werden sie von einem heftigen Schneesturm überrascht. Nach Auskunft von Aragorn ist dies für die Gegend und die Jahreszeit sehr ungewöhnlich. Der Leser muß sich hier die Frage stellen, ob dieser Schneesturm eine natürliche Ursache hat oder ob etwas Übernatürliches dahintersteckt (Punkt 1). Dieselbe Frage stellt sich dann auch Boromir, eine der Hauptfiguren der Handlung (Punkt 2):

'I wonder if this is a contrivance of the Enemy,' said Boromir. 'They say in my land that he can govern the storms in the Mountains of Shadow that stand upon the borders of Mordor. He has strange powers and many allies.'²

Trotz dieser Zweifel muß der Leser den Schneesturm als wahr hinnehmen. Es handelt sich nicht nur um eine Kälte, die im poetischen Sinne das Herz gefrieren läßt, und auch eine allegorische Deutung – beispielsweise als Sieg der Natur über den Menschen – scheint doch recht abwegig (Punkt 3).

Andererseits enthält The Lord of the Rings zu viele Elemente, die sich der Definition von Todorov entziehen. Wir als Leser akzeptieren die Existenz von Elben, Zauberern und magischen Ringen, ohne daß wir darüber im Zweifel sind, ob ihr Ursprung auf natürliche oder übernatürliche Weise erklärt werden soll. Es ist von Anfang an klar, daß die Handlung in *Middle-earth* stattfindet, wo wir das

¹ LoR S.305f

² LoR S.306

Übernatürliche einfach als gegeben hinnehmen können. Insofern entfällt die geforderte Unschlüssigkeit, und wir befinden uns im Genre des Wunderbaren.¹

Genaugenommen zieht Todorov die Grenzen nicht so scharf, wie es hier den Anschein hat. In einem späteren Kapitel spricht er von Gattungsüberschneidungen und benennt die Abstufungen "unvermischt Unheimliches, Fantastisch-Unheimliches, unvermischt Fantastisches, Fantastisch-Wunderbares und unvermischt Wunderbares"². Aber selbst in diesem differenzierten Schema muß The Lord of the Rings laut Cornwell in die Kategorie des unvermischt Wunderbaren eingeordnet werden.³

Weder bei Todorov noch bei Vax oder Caillois reichen also die beschriebenen Phantastikdefinitionen aus, um The Lord of the Rings widerspruchsfrei zu integrieren. Man sollte auch allein durch die Tatsache stutzig werden, daß keiner der drei Autoren die Werke Tolkiens als Beispiel nennt. Dies kann nun entweder bedeuten, daß die Definitionen unzureichend sind, oder daß es sich bei The Lord of the Rings überhaupt nicht um ein Werk der phantastischen Literatur handelt, sondern um ein Märchen. Eine dritte Erklärungsmöglichkeit basiert auf einem Hinweis von Petzold, wonach The Lord of the Rings in der Tat als Kunstmärchen klassifiziert werden kann, diese Gattung wird vor allem im angelsächsischen Sprachraum auch mit dem Begriff 'Fantasy-Literature' bezeichnet.⁴ Die drei klassischen Autoren wurden dagegen allesamt aus dem Französischen übersetzt. Wahrscheinlich ist es also erforderlich, zwischen Phantastik und Fantasy zu unterscheiden. Anstatt an dieser Stelle auf diesen Unterschied einzugehen, soll im Folgenden zunächst eine weitere Position zu Rate gezogen werden, nämlich die von Tolkien persönlich.

2.3 Tolkiens Aufsatz "On Fairy-Stories"

Mit seinem Aufsatz "On Fairy-Stories" leistet Tolkien einen Beitrag zur Phantastikdiskussion, der erstaunlich originell und eigenständig ist. Dabei scheint

¹ Diese Zuordnung von The Lord of the Rings sowie des gesamten Bereichs Fantasy zum Wunderbaren im Sinne von Todorov trifft auch Rottensteiner (ROTTENSTEINER S.9).

² TODOROV S.43

³ CORNWELL S.40

⁴ vgl. PETZOLD (1980) S.103

es auf den ersten Blick gar nicht um Phantastik zu gehen, sondern eben um Märchen, insbesondere um ihr Wesen und ihren Ursprung. Es wird jedoch schnell klar, daß Tolkien nicht Märchen für Kinder meint, sondern das Kunstmärchen als hohe literarische Kunstform. Seine Erkenntnisse sind für die phantastische Literatur wertvoll und müssen insbesondere als Hintergrund für The Lord of the Rings angesehen werden, da in ihnen Tolkiens Selbstverständnis als Autor des Phantastischen zum Ausdruck kommt.

Das Wesentliche an den Märchen ist für Tolkien nicht das, wovon sie handeln, wie z.B. Feen oder Elfen. Statt dessen geht es um den Ort, an dem die Handlung stattfindet. Diesen Ort, oder vielmehr dieses Reich, bezeichnet er als "*Faërie*, the realm or state in which fairies have their being"¹. Seiner Beschreibung nach muß uns dieses ominöse Land sehr bekannt vorkommen. Denn

Faërie contains many things besides elves and fays, and besides dwarfs, witches, trolls, giants, or dragons: it holds the seas, the sun, the moon, the sky; and the earth, and all things that are in it: tree and bird, water and stone, wine and bread, and ourselves, mortal men, when we are enchanted.²

Vertrautes und Unbekanntes existieren also nebeneinander und erfüllen uns mit Staunen, nicht mit Angst. Weiter führt Tolkien aus:

Most good 'fairy-stories' are about the *aventures* of men in the Perilous Realm or upon its shadowy marches.³

Dies ist genau die Umkehrung des Prozesses, der von Vax und Caillois geschildert wurde. Hier ist es nicht der Einbruch des Übernatürlichen in unsere Welt, der die uns vertrauten Gesetze außer Kraft setzt und uns mit Angst erfüllt. Es ist der Mensch selbst, der seine eigene Welt verläßt und in das Reich des Phantastischen eintritt, wobei diese Reise sowohl mit Gefahren als auch mit dem Reiz des Abenteuers verbunden ist.

Eine weitere Forderung, die Tolkien an das Märchen stellt, hängt mit der Präsentation des Inhalts zusammen. Dieser muß als wahr präsentiert werden und vom Leser als wahr verstanden werden.⁴ 'Wahr' bedeutet in diesem

¹ TOLKIEN S.113

² TOLKIEN S.113

³ TOLKIEN S.113

⁴ TOLKIEN S.117

Zusammenhang nicht unbedingt das gleiche wie 'wirklich'. Etwas, das es in unserer Welt nicht wirklich gibt, kann in einem Märchen als wahr angesehen werden, solange dessen Unwahrheit nicht durch irgendwelche Mittel aufgedeckt wird.

Um dies zu verdeutlichen, führt Tolkien zwei Beispiele an, die er aus unterschiedlichen Gründen nicht zu den Märchen zählt. Zum einen handelt es sich um die *Alice*-Geschichten von Lewis Carroll, zum anderen um sämtliche Tierfabeln.¹ In den *Alice*-Geschichten betritt die Protagonistin zwar eine Welt, die von phantastischen Wesen bevölkert wird. Diese Welt entpuppt sich aber bald als Produkt eines Traumes. Es handelt sich also lediglich um eine Illusion, und daher sind diese Welt und die darin erlebten Ereignisse eindeutig unwahr. In den Tierfabeln offenbart sich die Unwahrheit der Handlung auf andere Weise. Die Tatsache, daß die darin vorkommenden Tiere sprechen können und auch sonst recht menschliche Verhaltensweisen an den Tag legen, erklärt sich offensichtlich durch den Rahmen der Allegorie. In den Fabeln repräsentieren die Tiere Menschen und deren Charakterzüge, Schwächen und Beziehungen. Es geht also nicht wirklich um eine Welt, in der Tiere sprechen können, sondern um unsere Welt und uns selbst.

Auch wenn Tolkien von ganz anderen Voraussetzungen ausgeht, bestehen erstaunliche Parallelen zwischen seiner Forderung und den klassischen Definitionen. Carrolls *Alice*-Geschichten verletzen die Einschränkung von Caillois bezüglich der Auflösung als Produkt eines Traumes, stehen aber auch im Widerspruch zu Todorovs Idee der Unschlüssigkeit. Die Tatsache, daß die beschriebenen Ereignisse allesamt nicht mehr als Teile eines Traumes waren, stellt nämlich eine natürliche Erklärung im todorovschen Sinn dar. Die Tierfabeln fallen ebenfalls nicht unter Todorovs Definition, da sich die allegorische Interpretationsmöglichkeit nicht mit Punkt 3 vereinbaren läßt. Wie man anhand dieser Beispiele sieht, scheinen Tolkien und die klassischen Theoretiker von den gleichen Dingen zu sprechen, auch wenn einmal von (Kunst-) Märchen die Rede ist und das andere Mal von Phantastik.

¹ TOLKIEN S.117

Es ist nun die Frage, wie genau diese beschriebene Wahrheit des Unwirklichen erreicht werden kann. Was hier passiert, wird von Tolkien mit dem Begriff 'Sub-Creation' beschrieben.¹ Der Autor ist nicht nur Geschichtenerzähler, sondern Weltenschöpfer, d.h. die Geschichte spielt sich in einer vom Autor erschaffenen Sekundärwelt ab. Was in dieser Welt als (un-)wahr oder (un-)wirklich gilt, hängt nicht mehr von der Primärwelt ab, sondern von den Gesetzen, die der Autor in seiner Sekundärwelt als gültig ansieht:

...the story-maker proves a successful 'sub-creator'. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside.²

Für diese Beziehung zwischen Sekundärwelt und Leser reicht laut Tolkien der Zustand, den er 'willing suspension of disbelief'³ nennt, nicht aus. Anstatt beispielsweise zu sagen: "Ich weiß, daß es keine Drachen gibt, aber erzähl weiter", muß der Leser bereit sein, die Existenz dieser Drachen zumindest innerhalb der Sekundärwelt zu akzeptieren. Dieser sogenannte 'Secondary Belief', oder Sekundärglaube, kann allerdings nur aufrechterhalten werden, solange die 'inner consistence of reality'⁴ gewährleistet ist, d.h. die Ereignisse müssen in sich stimmig sein und dürfen nicht die Gesetze der Sekundärwelt verletzen.

Ein bekanntes Beispiel Tolkiens, durch das dieser Zusammenhang veranschaulicht wird, ist das der 'grünen Sonne'.⁵ Es ist ohne weiteres möglich, von einer grünen Sonne zu sprechen, und jeder, der die Sprache versteht und mit den benutzten Wörtern bestimmte Bedeutungen verbindet, kann sich eine solche Sonne vorstellen. Damit aber beim Leser Sekundärglaube entstehen kann, muß die grüne Sonne Bestandteil einer Welt sein, die in sich konsistent und für den Leser glaubhaft ist. Es kommt nicht darauf an, ob es in der Realität eine grüne Sonne gibt, sondern darauf, ob ihre Existenz innerhalb der Sekundärwelt angemessen

¹ vgl. TOLKIEN S.132. Der religiöse Unterton dieser Bezeichnung ist durchaus beabsichtigt. Der Mensch als 'Sub-Creator' ist nämlich laut Tolkien selbst Teil einer Schöpfung und Abbild Gottes als Schöpfer: "...we make in our measure and in our derivative mode, because we are made: and not only made, but made in the image and likeness of a Maker." (TOLKIEN S.145).

² TOLKIEN S.132

³ TOLKIEN S.132

⁴ TOLKIEN S.139

⁵ vgl. TOLKIEN S.140

integriert werden kann. Das Erschaffen einer solchen Welt ist für Tolkien eine Kunst und die höchste Form des Geschichtenerzählens.

Ausgehend von seinen Überlegungen bezüglich Sub-Creation und Sekundärglaube kommt Tolkien zu einer eigenen Definition von 'Fantasy'.¹ Zunächst einmal läßt sich 'Fantasy' mit 'Imagination' gleichsetzen. Damit ist unsere Vorstellungskraft gemeint, unsere Phantasie, durch die wir Dinge mit unserem inneren Auge sehen können, auch wenn sie gerade nicht gegenwärtig sind. Gleichzeitig versteht er unter 'fantastic' aber

...images of things that are not only 'not actually present', but which are indeed not to be found in our primary world at all, or are generally believed not to be found there.²

Unsere Vorstellungskraft kann Bilder erzeugen, die nichts oder nur wenig mit der wirklichen Welt zu tun haben. Wenn diese Bilder einen Ausdruck finden, durch den Sekundärglaube entsteht, so nennt Tolkien dies Kunst, eine Art Bindeglied zwischen der Vorstellung und der Sub-Creation als Endprodukt. Um diese beiden Aspekte der Imagination und der Unwirklichkeit zu vereinheitlichen, macht er aus der Not eine Tugend und faßt sie unter dem einen Begriff 'Fantasy' zusammen.

Bei dieser Definition von Fantasy muß man berücksichtigen, daß es sich laut Tolkien nicht um eine literarische Gattung handelt, sondern eher um ein gattungsgestaltendes Element, das auch in anderen Kunstformen wie z.B. der Malerei zum Ausdruck kommen kann.³ Dabei schränkt er aber sofort ein:

In human art Fantasy is a thing best left to words, to true literature. In painting, for instance, the visible presentation of the fantastic image is technically too easy; the hand tends to outrun the mind, even to overthrow it.⁴

Die Malerei ist demnach ungeeignet für Fantasy im tolkienschen Sinne. Ausschlaggebend dafür ist die visuelle Umsetzung der Bilder, die zuvor nur in der Vorstellung existierten. In einem gemalten Bild wird dem Betrachter eine einzige sichtbare Darstellung aufgezwungen, nämlich die des Künstlers, während sich

¹ vgl. TOLKIEN S.138f

² TOLKIEN S.139

³ TOLKIEN S.140

⁴ TOLKIEN S.140

jeder Hörer oder Leser einer Geschichte quasi sein eigenes Bild in seiner Phantasie machen kann.¹ Hier erhebt Holländer den Einwand, daß gerade in der Malerei die Bilder einer Interpretation durch den Betrachter bedürfen, die jeweils individuell unterschiedlich ausfallen wird, und daß umgekehrt in der Literatur Dinge explizit vorgegeben werden, die in der Malerei nur angedeutet werden können, wie "Handlungsabläufe, Situationen, Zeitmaße, Stimmungen und Talente der handelnden Personen, Motivationen"². Holländer kommt jedoch zu dem Schluß, daß Tolkiens Phantastikkonzept weitreichender ist als ursprünglich vorhersehbar, und daß es sich insbesondere auf die phantastische Malerei anwenden läßt, auch wenn hier die Schwerpunkte anders liegen als in der Literatur.³

Was die visuelle Umsetzung phantastischer Inhalte betrifft, gilt in Tolkiens Augen für das Drama ähnliches wie für die Malerei:

Fantasy, even of the simplest kind, hardly ever succeeds in Drama, when that is presented as it should be, visibly and audibly acted. Fantastic forms are not to be counterfeited. Men dressed up as talking animals may achieve buffoonery or mimicry, but they do not achieve Fantasy.⁴

Neben den Einschränkungen durch Kostümierung und Bühneneffekte gibt es noch zwei strukturelle Gründe, weshalb sich das Theater nicht mit Fantasy vereinbaren läßt. Zum einen werden imaginäre Personen durch die Schauspieler sichtbar und hörbar gemacht. Insofern handelt es sich beim Theater bereits um eine quasi-magische Sekundärwelt. Wenn hier noch zusätzlich eine Fantasy-Welt integriert werden soll, ist dies, so Tolkien, eine Welt zuviel.⁵ Der zweite Grund ist die Schwerpunktlegung auf menschliche Charaktere.⁶ Das Drama bietet nur wenig Raum für andere Dinge, z.B. für Bäume, die Tolkien so sehr am Herzen liegen.⁷ Für Tolkien ist das Drama insgesamt nur in seiner schriftlichen Form erträglich, nicht, wenn es aufgeführt wird. Die Fantasy ist am besten in der wahren, reinen Literatur aufgehoben. Ob das Fantasy-Rollenspiel, welches eine Art Mischform

¹ TOLKIEN S.159

² HOLLÄNDER S.57f

³ HOLLÄNDER S.58

⁴ TOLKIEN S.140

⁵ TOLKIEN S.141

⁶ TOLKIEN S.142

⁷ vgl. CARPENTER S.33

zwischen Erzählung und Drama ist, die hohen Ansprüche Tolkiens bezüglich Fantasy erfüllen kann, wird in dieser Arbeit noch erörtert.

Neben dem Erzeugen von Fantasy sind es vor allem drei weitere Funktionen, die für Tolkien den literarischen Wert des Märchens ausmachen. Diese bezeichnet er mit 'Recovery', 'Escape' und 'Consolation'.¹ Unter Recovery versteht er das Wiedererlangen einer klaren Sichtweise für bestimmte Dinge im Leben, "seeing things as we are (or were) meant to see them"². Eng damit verbunden ist der Gedanke des Eskapismus. Das Märchen bietet dem Leser die Möglichkeit, für kurze Zeit seine Welt zu verlassen und in seiner Phantasie eine andere Welt zu betreten und zu erforschen. Durch die Existenz einer Sekundärwelt wird die Realität nicht verändert, sondern dem Leser wird vielmehr eine Alternative angeboten.³ Dies ist der Grund, weshalb Tolkien den Eskapismus nicht verteufelt, wie es viele Kritiker tun, sondern ihm geradezu heroische Qualitäten zuschreibt.⁴ Das Reich des Wunderbaren hat ganz andere und vor allem schönere Dinge zu bieten als die moderne, technisierte Welt. Daher ist die Flucht aus der Realität eher mit der eines Ausbrechers aus dem Gefängnis zu vergleichen als mit der eines Deserteurs.⁵ Mit Consolation meint Tolkien schließlich die Erleichterung, die durch das "Happy Ending" einer Geschichte ausgelöst wird.⁶ Um dies zu präzisieren führt er den Begriff der 'Eucatastrophe' ein, die eine Wendung zum Guten herbeiführt, ohne daß die Geschichte wirklich zu Ende sein muß.⁷

2.4 The Lord of the Rings und Tolkiens Phantastikkonzept

Es ist wenig überraschend, daß sich viele Ansichten, die Tolkien in seinem Aufsatz "On Fairy-Stories" darlegt, in seinem Roman The Lord of the Rings in angewandter Form wiederfinden lassen. Dieser Zusammenhang dient dem Verständnis beider Texte und soll daher im Folgenden näher betrachtet werden.

¹ TOLKIEN S.138

² TOLKIEN S.146

³ RABKIN S.19

⁴ TOLKIEN S.148

⁵ TOLKIEN S.148

⁶ TOLKIEN S.153

⁷ TOLKIEN S.153

Ausgangspunkt für Tolkiens Ansatz ist, wie wir gesehen haben, das ominöse Märchenreich *Faërie*. In The Lord of the Rings präsentiert uns Tolkien seine Welt *Middle-earth*, die offensichtlich große Ähnlichkeit mit diesem Märchenland hat. Auch hier begegnen uns viele fremde, phantastische Dinge. Gleichzeitig gibt es aber genügend Ähnlichkeiten mit unserer bekannten Welt, so daß uns *Middle-earth* erstaunlich vertraut vorkommt.

Tolkien führt uns in seine Welt ein, indem er uns einige ihrer Bewohner vorstellt: die Hobbits.¹ Auf den ersten Blick müssen uns die Hobbits als ein sehr merkwürdiges Volk vorkommen. Grund dafür ist in erster Linie ihr äußeres Erscheinungsbild. Ihre Körpergröße beträgt lediglich zwischen zwei und vier Fuß, und ihre haarigen Füße besitzen lederähnliche Sohlen, die einen völligen Verzicht auf Schuhe ermöglichen. Fast noch befremdlicher als ihr Äußeres mutet ihre Lebensweise an. Statt in Häusern leben sie überwiegend in Erdhöhlen mit runden Türen und runden Fenstern. Sie führen ein einfaches, aber fröhliches ländliches Leben ohne viele Kontakte zu anderen Völkern, haben eine Abneigung gegen Technik, die komplizierter als ein Handwebstuhl oder ein Wasserrad ist, und ihre einzigen Gesetze sind die des Nördlichen Königreiches von Fornost, das schon vor über tausend Jahren untergegangen ist.

Andererseits sind es die Charaktereigenschaften der Hobbits und bestimmte Aspekte ihrer alltäglichen Lebensweise, die geradezu übertrieben menschlich anmuten und somit dazu beitragen, daß uns dieses Volk sehr vertraut und vor allem sympathisch vorkommt. Dazu gehören zum Beispiel ihre ausgeprägten Vorlieben für ausgiebige und zahlreiche Mahlzeiten, Feste und Feierlichkeiten sowie eine gut gefüllte Tabakspfeife. Eigenheiten wie das Weitergeben nutzloser Geschenke und der Eifer, mit dem Ahnenforschung betrieben wird, erscheinen uns ebenfalls eher wie eine Karikatur unserer eigenen Verschrobenheiten als wie etwas Fremdartiges.

Kocher beschreibt die Gesellschaft der Hobbits als eine Art institutionalisierte Erfüllung von Kindheitsbedürfnissen, wobei nicht allein die geringe Körpergröße an Kinder erinnert.² Es handelt sich um ein sorgenfreies Leben, das sich fast nur

¹ vgl. LoR S.13-28

² KOCHER S.104

um Geburtstagsfeiern, Essen und Trinken zu drehen scheint. Die Existenz einer Bedrohung von außen wird gerne verdrängt, und man überläßt es anderen, sich darum zu kümmern.¹

Der Prolog von The Lord of the Rings mit der Beschreibung der Hobbits und ihrer Lebensweise erfüllt mehrere Funktionen. Zunächst einmal dient er als Vorgeschichte und als Anknüpfung an die Ereignisse aus The Hobbit. Insbesondere der Ringfund durch den Hobbit Bilbo, durch den die Geschichte rund um den Ring erst ins Rollen gebracht wurde, wird erzählt. Für diejenigen Leser, die The Hobbit bereits kennen, handelt es sich also hauptsächlich um eine Art Wiederholung, während die anderen Leser mit wichtigen Informationen versorgt werden.

Darüber hinaus wird der Leser nicht auf einen Schlag sondern allmählich in die Welt *Middle-earth* eingeführt. *Middle-earth* ist eine große Welt mit einer langen Geschichte, aber Tolkien verzichtet darauf, uns zu früh mit allen Aspekten zu konfrontieren. Statt über das zweite Zeitalter oder über die Kriege der Elben erfahren wir nur etwas über diejenigen Ereignisse, die Auswirkungen auf das Leben der Hobbits hatten, wie den Untergang des Nördlichen Königreiches oder die Entdeckung des Pfeifenkrautes. Insofern schränkt Tolkien unser Wissen und unseren Blickwinkel auf die Ebene der Hobbits ein. Wir sehen praktisch von Anfang an die Welt mit ihren Augen. Erst im Laufe der Geschichte, in der Frodo und seine drei Begleiter ihr heimisches *Shire* verlassen und unterwegs immer mehr von *Middle-earth* und ihren Bewohnern kennenlernen, wächst auch unser Wissen über diese Welt.² Dabei können wir uns als Leser besser in ihr zurechtfinden, indem wir die Hobbitmaßstäbe als normal bzw. vertraut ansehen dürfen. Dies ist eine leichte Abänderung im Vergleich zu "On Fairy-Stories", da nicht die Menschen im Mittelpunkt stehen, sondern es gewissermaßen um "the adventures of *Hobbits* in the Perilous Realm" geht.

Im Verlauf dieser Abenteuer offenbart sich uns die Welt *Middle-earth* in ihrer Komplexität und Vielfalt. Besonders deutlich wird dies bei den verschiedenen

¹ LoR S.17

² Kocher bemerkt richtig, daß es nur sehr wenige Szenen gibt, in denen kein einziger Hobbit anwesend ist (KOCHER S.106).

Völkern, mit denen die Hobbits nach und nach in Kontakt kommen. Jedes Volk hat seine eigene Kultur, seine eigene Geschichte und oft sogar eine eigene Sprache. Auf der Seite der sogenannten freien Völker finden wir Elben, Zwerge, Ents und verschiedene Gruppen von Menschen. Auf der Seite des Bösen gibt es neben Ringgeistern, Orks und Trollen auch die Südlinge und die Variags, die ebenfalls der menschlichen Rasse angehören. Das Nebeneinander von Menschen und phantastischen Wesen, die wir teilweise aus Märchen kennen, paßt genau zu Tolkiens Beschreibung von *Faërie*. Dies gilt auch für die belebte und unbelebte Natur von *Middle-earth*. Viele Gattungen der Tier- und Pflanzenwelt sind uns aus unserer Welt bekannt, nicht hingegen die geflügelten Reittiere der Nazgûl, Huorns oder Mallornbäume. Waffen und Rüstungen werden nicht nur aus Stahl hergestellt, sondern auch aus *Mithril*, einem Metall, das selbst in *Middle-earth* eine Seltenheit ist. Überall erkennen wir das Nebeneinander von Vertrautem und Unvertrautem.

Auch in der Geographie erkennen wir diese Ambivalenz. Wenn wir einen Blick auf die Karten werfen, die zu dem Roman gehören, erkennen wir keine uns bekannten Gebirgsformationen, Küstenlinien oder Flüsse. Aber allein die Tatsache, daß es auch in *Middle-earth* Gebirge, Meeresküsten und Flüsse gibt, macht diese Welt der unsrigen recht ähnlich. Dazu tragen auch Faktoren wie Wetter und Klima bei. Das Spektrum erstreckt sich von der Eisbucht von Forochel im hohen Norden über milde, gemäßigte Gegenden, in denen der größte Teil der Handlung spielt, bis hin zu den trockenen, öden Gebieten von Mordor im Süden. Diese grobe Anordnung der Klimazonen ähnelt stark der unserer Erde, zumindest wenn man von der Perspektive Europas ausgeht. Interessant ist dabei, daß gerade die guten Völker, wie die Elben in Lórien, in Gegenden leben, wo ein recht angenehmes Klima herrscht.¹ Dagegen wirken Länder wie Mordor mit Bergen aus Schlacke und Dornengestrüpp als vorherrschender Vegetation genauso feindlich wie die böse Macht Saurons, durch die das Land so verändert wurde. Auch der Schneesturm am Caradhras, der in Kapitel 2.2 erwähnt wurde, ist ein Beispiel dafür, daß Tolkien das Natürliche benutzt, um das Übernatürliche hervorzuheben.²

¹ WYNN-FONSTAD S.182

² WYNN-FONSTAD S.182

Eine weitere Übereinstimmung mit unserer Welt finden wir in den Gestirnen. Am Himmel von *Middle-earth* gibt es nämlich keine 'grüne Sonne', sondern die gewöhnliche Sonne mit dem uns bekannten Mond. Über die Sterne erfahren wir nur wenig, aber der Große Wagen, der von den Hobbits 'The Sickle' genannt wird,¹ und die Tatsache, daß weit im Süden die Sterne fremd sind,² entsprechen durchaus unseren eigenen Erfahrungen.

Middle-earth ist zwar eine Sekundärwelt, die der Phantasie des Autors entsprungen ist. Trotzdem bestehen erstaunliche Parallelen zu der Primärwelt. Diese sind von Tolkien beabsichtigt, wie er selbst in einem Interview darlegt:

"Wenn Sie wirklich wissen wollen, worauf sich Mittelerde gründet, so sind es mein Erstaunen und meine Freude über die Erde, besonders die natürliche Erde."³

Dazu bemerkt Wynn-Fonstad:

Also nahm er unsere Welt mit all ihren Entwicklungen und durchsetzte sie mit gerade so vielen Veränderungen, um sie "märchenhaft" zu machen.⁴

Insgesamt kann man also feststellen, daß es sich bei *Middle-earth* um eine Art Schnittmenge unserer eigenen Welt und dem Märchenland *Faërie*, das von Tolkien in seinem Aufsatz beschrieben wird, handelt.

Die zweite Forderung Tolkiens, daß der Inhalt als wahr präsentiert werden muß, wird in The Lord of the Rings durch mehrere Kunstgriffe erfüllt. Bereits im Prolog wird dem Leser deutlich gemacht, daß es sich bei der folgenden Erzählung nicht um etwas Erfundenes handelt, sondern um die Wiedergabe der Ereignisse, die von Bilbo (und anderen Beitragenden) im 'Red Book of Westmarch' festgehalten wurden.⁵ Insofern ist der Erzähler weniger ein *Geschichtenschreiber* als ein *Geschichtsschreiber*, der historische Tatsachen sammelt, ordnet und schriftlich festhält. In diesem Zusammenhang müssen unbedingt die umfangreichen Anhänge genannt werden. Hier finden sich Aufzeichnungen über

¹ LoR S.191

² LoR S.265

³ Resnick, Henry: "Interview with Tolkien." In: Niekas 18 (1967). S.37-43. S.41. Zitiert in WYNN-FONSTAD S.XI

⁴ WYNN-FONSTAD S.XI

⁵ LoR S.9

die Entwicklung der einzelnen Völker, Abhandlungen über Sprachen und Schriftsysteme, detaillierte Familienstammbäume und teilweise bis aufs Datum genaue Chronologien des zweiten und dritten Zeitalters, die sich über insgesamt mehr als 6500 Jahre erstrecken. Diese Masse an Informationen über *Middle-earth* ist ein unverzichtbarer Bestandteil von The Lord of the Rings, da sie dem Werk den überaus realistischen Charakter eines Geschichtsbuches bzw. einer Dokumentation verleiht.

Diese realistische Darstellung wird noch verstärkt durch das Kartenmaterial, das in dem Werk enthalten ist. Es handelt sich um eine Übersicht über den nordwestlichen Teil von *Middle-earth*, eine Karte des *Shire* und einen detaillierten Ausschnitt, der Gondor und Mordor umfaßt. Alle Karten wurden von Tolkiens Sohn Christopher erstellt¹ und erfüllen mehrere Funktionen. Sie halfen Tolkien dabei, während des Schreibens die innere Konsistenz der Handlung aufrechtzuerhalten, da oft mehrere Handlungsstränge gleichzeitig ablaufen und mit Reisen über große Entfernungen verbunden sind.² Tolkien betont selbst:

"Wenn man eine komplizierte Geschichte erzählen will, muß man nach einer Karte arbeiten, andernfalls bekommt man die Karte nachher nie mehr zusammen."³

Die Karten sind gleichzeitig eine Stütze für den Leser, da er mit ihrer Hilfe diese Konsistenz der Handlung überprüfen und nachvollziehen kann. Tolkiens Streben nach Stimmigkeit geht teilweise so weit, daß er sich Gedanken über solch anscheinend nebensächliche Details wie Windrichtung und Mondphasen macht und in den Roman einfließen läßt.⁴ Ob man dies jetzt Perfektionismus oder Pedanterie nennt, ändert nichts an der Tatsache, daß all diese Faktoren dazu beitragen, den von Tolkien geforderten Secondary Belief beim Leser hervorzurufen.

¹ Die Initialen "C.J.R.T.", mit denen die Karten signiert sind, stehen dabei für Christopher John Reuel Tolkien (vgl. ANDERSON S.248).

² Als Beispiele seien hier die folgenden Szenen genannt: 1. Gandalf berichtet im Rat von Elrond, wie er nach seiner Gefangenschaft in Isengard Richtung Auenland geritten ist, während die Hobbits nicht weiter als bis zu den Barrow Downs gelangt sind (vgl. LoR S.280). 2. Nach dem Zerfall der Gemeinschaft werden Pippin und Merry von Orks verschleppt und kommen nach Fangorn zu den Ents. Die Verfolger Aragorn, Legolas und Gimli können den Vorsprung der Orks nicht aufholen und begegnen den Reitern von Rohan sowie dem wiederauferstandenen Gandalf. Gleichzeitig treffen Frodo und Sam auf Gollum und quälen sich durch den Emyr Muil und die Dead Marshes (vgl. LoR Buch 3 Kap. I-V, Buch 4 Kap. I-II).

³ CARPENTER S.223

⁴ CARPENTER S.223

Es gibt noch zwei weitere Punkte, die im Zusammenhang mit den Karten genannt werden müssen. Einerseits kommen die räumlichen Entfernungen und die genaue Lage der Handlungsschauplätze nicht nur durch die Landkarten zum Ausdruck, sondern sie werden auch in der Erzählung selbst thematisiert, was ein Unterschied zu herkömmlichen Märchen ist.¹ Im Märchen wird lediglich gesagt, daß sich etwas "hinter den sieben Bergen" befindet, ohne daß man genau weiß, wo diese relativ zum Märchenschloß liegen und ohne daß der Weg dorthin ein großes Hindernis darstellt. In The Lord of the Rings dagegen können die Reisen genau nachvollzogen werden, und neben der Bedrohung durch den Feind sind es oft allein die anscheinend unüberwindbaren Entfernungen, Hunger und Erschöpfung, durch die die Charaktere in Gefahr gebracht werden.

Andererseits sind die Karten wesentlich umfangreicher, als es für die Handlung nötig ist. Es gibt zahlreiche Orte und Gegenden, die zwar auf der Karte aufgeführt sind, im Buch selbst aber von keinem Charakter jemals besucht, ja sogar noch nicht einmal erwähnt werden.² Dazu gehören zum Beispiel die Stadt Lond Daer, der Wald von Eryn Vorn oder die Halbinsel Andrast. Auch erkennt man sofort, daß die Karten nur einen Teil von *Middle-earth* zeigen. Die Länder Rhûn und Harad erstrecken sich weiter, als es die Ausschnitte zeigen. Hierdurch wird deutlich, daß sich die Handlung zwar in hohem Maße nach den Gegebenheiten der literarischen Welt richtet, diese Welt aber auch ohne die Handlung auskommt, also nicht nur Hintergrund sondern ein eigenständiger Teil des Werkes ist.³ Beide Punkte betonen den hohen Stellenwert der Sub-Creation innerhalb Tolkiens Phantastikkonzeptes.

Man könnte nun die Frage stellen, ob sich das gegebene Kartenmaterial mit Tolkiens Ansichten über Fantasy vereinbaren läßt. Im Grunde genommen ist jede Landkarte eines phantastischen Landes eine visuelle Umsetzung von etwas, das bislang nur in der Vorstellung vorhanden war. Folglich steht die Präsentation einer solchen Karte im Widerspruch zu Tolkiens Forderung, daß sich der Leser sein eigenes Bild machen soll. Dem ist entgegenzuhalten, daß eine geographische Karte die Wirklichkeit auf einem wesentlich höheren Abstraktionsniveau

¹ ZGORZELSKI S.136

² ZGORZELSKI S.136

³ ZGORZELSKI S.136

wiedergibt als ein gemaltes Bild. So ist auf den Karten von *Middle-earth* zwar z.B. der Wald Fangorn eingezeichnet. Dadurch erhält der Leser aber lediglich grobe Informationen, nämlich über Lage und Größe des Waldes. Wie genau es dort aussieht, welchen Pflanzen und Tieren man dort begegnet und welche Atmosphäre und Stimmung er verbreitet, ist keineswegs vorgegeben. All dies muß sich der Leser selbst in seiner Vorstellung ausmalen, wobei er sich nur nach den Worten, die der Text vorgibt, zu richten hat.¹ Das Kartenmaterial ist insofern keine Konkurrenz für die Phantasie, sondern nur eine Hilfe für den Gesamtüberblick.

Es gibt im Text selbst nur ganz wenige Stellen, an denen der Fluß der geschriebenen Worte durch Abbildungen unterbrochen wird. Dabei handelt es sich um die Flammenschrift auf dem Einen Ring, die Tore von Moria und die Inschrift auf Balins Grab.² Im Fall der beiden Inschriften sind es eigentlich nur Worte in anderen Schriftsystemen, daher müssen sie nicht als Abbildungen gezählt werden. Auch die Tore von Moria sind mit Schriftzeichen der Elben versehen. Das Bild zeigt aber zusätzlich die beiden Bäume, die Krone, Hammer und Amboß sowie mehrere Sterne. Eine genaue Beschreibung der Tore ist durch den Text gegeben,³ daher ist die Abbildung für den Leser nicht unbedingt notwendig, um sich die Tore vorstellen zu können. Darüber hinaus hatte Tolkien ursprünglich geplant, ein Faksimile des Buches von Mazarbul zu integrieren, wofür er selbst in mühevoller Arbeit eine Vorlage mit angesengten Rändern und blutähnlichen Flecken anfertigte.⁴ Weshalb Tolkien so beharrlich darauf bestand, diese Abbildungen in dem Roman abzudrucken, läßt sich im Zusammenhang mit seinen eigenen Ansichten über Fantasy nicht ganz nachvollziehen.

Die drei Funktionen Recovery, Escape und Consolation werden in The Lord of the Rings auf unterschiedliche Weise realisiert. Das Wesentliche an dem Wiedererlangen einer klaren Sichtweise besteht laut Crabbe darin, die Dinge mit anderen Augen zu betrachten, nämlich so, wie wir sie beim ersten Mal gesehen

¹ vgl. LoR Buch 3 Kap.IV

² LoR S.63, 323, 337

³ LoR S.322

⁴ vgl. LoR S.339f. Der Abdruck erwies sich allerdings als zu kostspielig und wurde daher fallengelassen (CARPENTER S.248).

haben.¹ Dies erreicht Tolkien "by putting the familiar in an unfamiliar light"², also durch das Nebeneinander von Vertrautem und Unvertrautem, wie oben bereits herausgestellt wurde.

Was den Aspekt 'Escape' betrifft, so werden durch die Präsentation einer Gegenwelt bestimmte Unzulänglichkeiten der Realität erst ins Blickfeld gerückt.³ Dazu gehört z.B. die Bedrohung durch die Ausbreitung von Technik und Industrie, die in The Lord of the Rings hauptsächlich durch Saruman und sein Wirken in Isengard und dem *Shire* thematisiert wird. Trotzdem betont Tolkien im Vorwort, daß es ihm lediglich darum geht, eine unterhaltsame, spannende und bewegende Geschichte zu erzählen und daß er jegliche zeitkritische oder allegorische Deutung ablehnt.⁴

Schließlich gibt es in The Lord of the Rings kein Happy-End im herkömmlichen Sinne. Zwar ist es gelungen, den Ring zu zerstören, Sauron zu besiegen und das *Shire* von der Herrschaft Sarumans zu befreien. Die Spuren, die Verwundungen und Anstrengungen hinterlassen haben, lasten aber zu schwer auf Frodo, als daß er glücklich bis ans Ende seiner Tage in *Middle-earth* leben könnte. Daher muß er am Ende seine Heimat endgültig verlassen, und er segelt mit den Elben nach Westen über das Meer. Damit ist die eigentliche Geschichte zu Ende, aber in den Anhängen sind auch noch spätere Ereignisse aufgeführt. Das Ende des Ringkrieges und der Fortzug der Elben sind daher als Eucatastrophe zu sehen. Das Geschehen wendet sich zum Guten, aber das Zeitalter der Menschen beginnt erst.

Insgesamt betrachtet erfüllt The Lord of the Rings sämtliche Kriterien, die in "On Fairy-Stories" beschrieben werden. Einen besonderen Stellenwert hat hier die zugrunde liegende Welt *Middle-earth*. Sie entspricht einer Sekundärwelt innerhalb Tolkiens Sub-Creation, ist aber gleichzeitig komplex genug, um sich von einer herkömmlichen Märchenwelt im Sinne von *Faërie* abzuheben.

¹ CRABBE S.155

² CRABBE S.155

³ PETZOLD (1980) S.114

⁴ LoR S.10

Interessanterweise ist es aber genau diese Sekundärwelt als Ort der Handlung, die eine Zuordnung von The Lord of the Rings zur Phantastik nach den klassischen Positionen verhindert. Das Übernatürliche ist, wenn es in einer völlig anderen Welt stattfindet, nicht bedrohlich (Vax, Caillois), und es kann gerade durch die Andersartigkeit dieser Welt erklärt werden, weshalb die Unschlüssigkeit über seinen Ursprung (Todorov) entfällt. Im Folgenden müssen demnach die Besonderheiten einer solchen Welt und ihr Stellenwert innerhalb der Phantastik berücksichtigt werden.

2.5 Phantastische Literatur und Sekundärwelten

Eine grundlegende Abgrenzung unternimmt Solms, der die phantastische Literatur als Gegenpol zur realistischen Literatur sieht.¹ Zwar ist jede Art von Literatur naturgemäß fiktional, d.h. erfunden und somit unreal. Der Unterschied liegt jedoch darin, daß die realistische Literatur in der uns vertrauten Welt angesiedelt ist und die beschriebenen Ereignisse sich tatsächlich hätten ereignen können.² Im Gegensatz dazu unterwirft sich die phantastische Literatur nicht den Einschränkungen der Realität, sondern erlaubt auch nach unseren Maßstäben unmögliche Ereignisse, die mit den Gesetzen unserer Welt nicht konform gehen.³

Diese Sichtweise ist natürlich noch recht vereinfacht. Jehmlich erhebt zum Beispiel den Einwand, daß das bloße Vorhandensein irrealer Motive noch nicht die Zuordnung zur Phantastik rechtfertigt und daß andererseits Romane von Autoren wie Karl May und Hedwig Courths-Mahler ebenfalls nicht gerade wirklichkeitsnah sind.⁴ Entscheidend ist die Frage, in welchem Ausmaß solche Elemente verwendet werden, ob sie nur vereinzelt auftauchen oder ob durch sie die Erzählwelt dauerhaft geprägt wird, so daß sie nicht mehr als realistisch bezeichnet werden kann.⁵

In seinen weiteren Ausführungen geht Solms auf den Unterschied zwischen phantastischer Literatur und Fantasy ein, die er als jüngste und gleichzeitig

¹ vgl. SOLMS S.12

² SOLMS S.12

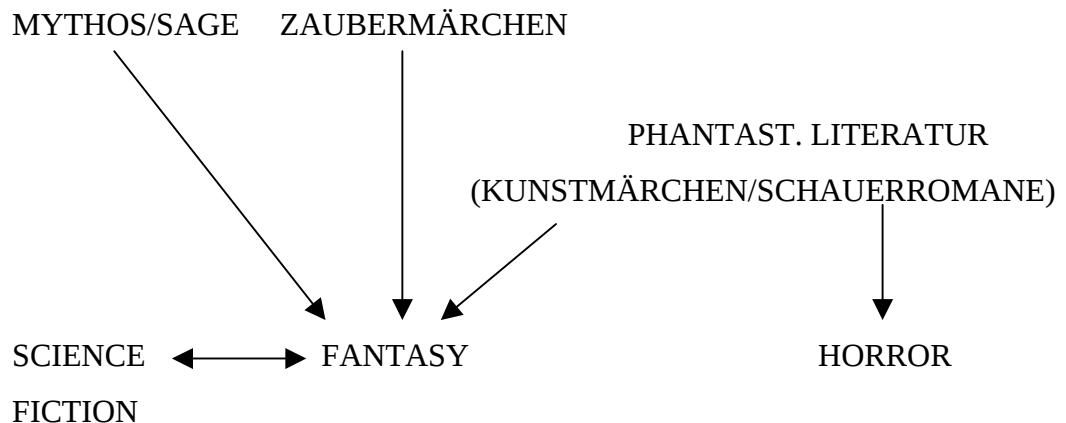
³ SOLMS S.12

⁴ JEHLICH S.24

⁵ JEHLICH S.25

extremste Form, also insbesondere als eine Untergattung, bezeichnet. Extrem ist Fantasy insofern, daß sie sich nicht mehr wie die klassische phantastische Literatur "im Grenzbereich zwischen dem Realen und dem Irrealen bewegt", sondern "in einer ganz und gar phantastischen Welt"¹ spielt. Hier ist deutlich der Einfluß von Vax, Caillois und Todorov zu erkennen, aber auch eine Weiterentwicklung. Die Bedrohlichkeit durch den Einbruch des Übernatürlichen und die Unschlüssigkeit über seinen Ursprung werden durch die Existenz einer phantastischen Erzählwelt aufgehoben, und damit wird das Reich der Fantasy betreten.

Die Entstehung der Fantasy und ihre Beziehungen zu benachbarten Genres kann anschaulich an dem folgenden Diagramm dargestellt werden.²



Innerhalb der phantastischen Literatur bilden Kunstmärchen und Schauerroman quasi die Extrempunkte im Sinne der Todorovschen Kategorien 'wunderbar' und 'unheimlich'. Fantasy und Horror sind in diesem Diagramm die modernen Weiterentwicklungen, wobei Fantasy von vielen Seiten beeinflusst wurde.³ Die Ableitung aus der klassischen phantastischen Literatur ist, wie wir gesehen haben, die Verlagerung der Handlung und insbesondere des Übernatürlichen aus der realen Welt in eine völlig neue Sekundärwelt.

Verschiedene Themen und Inhalte der Fantasy wurden in modifizierter Form aus Mythen und Sagen sowie aus den Zaubermärchen übernommen. Im Falle von

¹ SOLMS S.17

² vgl. SOLMS S.18

³ SOLMS S.12

The Lord of the Rings hat Schütze diese Modifikationen typischer Märchen-elemente analysiert. Bestimmte Motive, die ursprünglich aus den Märchen stammen, finden sich auch in Tolkiens Werk wieder, aber oft in abgewandelter Form. Ein Beispiel ist, daß dem Märchenhelden oft eine Aufgabe gestellt wird und er diese zu lösen hat. Auch Frodo erhält eine schwere Aufgabe, nämlich die, den Einen Ring in den Schicksalsklüften zu vernichten. Untypisch ist aber, daß Frodo sich im letzten Moment weigert, die Aufgabe zu erfüllen, also eigentlich scheitert, und daß statt dessen die Aufgabe durch den Schädiger Gollum gelöst wird.¹ Ein solcher Unterschied zum Märchen ist nicht nur von struktureller Natur, sondern muß auch interpretiert werden.² Hier liegt die Bedeutung in einer neuen Form des Heldentums, nämlich in Frodos Schwäche und in seinem Mitleid, durch das Gollum an früheren Zeitpunkten verschont blieb.³ Die Fantasy lebt also sowohl von den Ähnlichkeiten mit dem Märchen als auch von den genannten Modifikationen.

Dagegen fungiert die Science Fiction hauptsächlich als Gegenpol. Die Welt, die von der Science Fiction präsentiert wird, erscheint uns zwar fremd. Es ist aber dennoch dieselbe Welt, in der wir leben, lediglich die Zeit ist eine andere.⁴ Die Handlung findet in einer beliebig weit entfernten Zukunft statt, in der unmögliche Dinge durch technologischen Fortschritt erklärt werden können. Die Fantasy wendet sich aber gerade von dieser Macht der Technik ab und setzt an ihre Stelle die Magie.⁵

Zu einem ähnlichen Schluß kommt auch Purtill, der dem Funktionieren von Magie praktisch den Status eines definierenden Merkmals für Fantasy zuschreibt.⁶ Um dies deutlicher zu machen, definiert er drei verschiedene Sichtweisen über den Zusammenhang zwischen Verstand und Materie. Der "normale" Standpunkt ist der des gesunden Menschenverstandes, daß nämlich unser Verstand die Umwelt nur durch Handlungen unseres Körpers beeinflussen kann. Um einen Gegenstand zu bewegen, müssen wir ihn in die Hand nehmen und wegtragen. Um

¹ SCHÜTZE S.191, LoR S.981f

² SCHÜTZE S.191

³ PETZOLD (1980) S.96. Siehe auch Kap. 4.2.2

⁴ PESCH S.140

⁵ SOLMS S.18

⁶ PURTILL S.107

eine Person dahingehend zu beeinflussen, daß sie eine von uns erwünschte Handlung ausführt, müssen wir sie mit Worten davon überzeugen. Unser Verstand ist von dem anderer Personen sowie von der materiellen Welt getrennt, daher nennt Purtill diese Ansicht 'Insulated View of mind and matter'.¹ Die 'Primitive View' dagegen akzeptiert die Möglichkeit, mit unserem Verstand auf direkte oder auf symbolische Weise Einfluß auf die Umwelt zu nehmen.² Beispiele hierfür wären Telekinese oder das in Voodoo-Kulturen praktizierte Bearbeiten von Puppen mit Nadeln, durch das dem symbolisierten Opfer Schmerzen zugefügt werden sollen. Als Dritte nennt Purtill die 'Animistic View', wonach wir in der Lage sind, mit nichtmateriellen Mächten Kontakt aufzunehmen, die ihrerseits die materielle Welt verändern können.³ Dies schließt in erster Linie das Gebet zu Gottheiten jedweder Form mit ein, was ein Bestandteil der meisten Religionen der Welt ist. Insofern ist die Animistic View sehr verbreitet und keineswegs etwas Ungewöhnliches.

Laut Purtill sind diese drei Ansichten dazu geeignet, eine Abgrenzung der Fantasy von der Science Fiction zu ermöglichen. Er sieht eine Gemeinsamkeit dieser Genres darin, daß beide in Sekundärwelten spielen, die sich von der unsrigen strukturell unterscheiden, was über die bloße Anwesenheit irrealer Dinge (Drachen, Raumschiffe etc.) hinausgeht.⁴ Eine Unterteilung nach den Maßstäben der technischen oder wissenschaftlichen Machbarkeit allein ist aber nicht ausreichend, da dann solch typische Elemente wie Zeitreisen oder Überlichtgeschwindigkeit nicht unter Science Fiction fallen würden, wo sie eigentlich hingehören.⁵ Hier bringt Purtill die drei genannten Ansichten ins Spiel, durch die präzisiert werden kann, wie die nach unseren Maßstäben übernatürlichen Dinge erklärt werden können. Demnach handelt es sich bei einer Geschichte, die in einer alternativen Welt spielt, um Science Fiction, wenn die Insulated View angenommen wird, und um Fantasy, wenn die Primitive View

¹ PURTILL S.104

² PURTILL S.105

³ PURTILL S.106

⁴ PURTILL S.198

⁵ PURTILL S.109

oder die Animistic View (wie z.B. im Falle von C.S. Lewis) vertreten wird.¹ Nach dieser Definition läßt sich The Lord of the Rings eindeutig der Fantasy zuordnen, da hier die Existenz der Magie als gegeben vorausgesetzt und sie mit Hilfe der Primitive View erklärt wird.²

Es gibt zahlreiche Versuche, den Bereich der Fantasy noch weiter zu unterteilen. Eine grundlegende Unterscheidung zwischen 'High Fantasy' und 'Low Fantasy' treffen Zahorski und Boyer.³ Die Adjektive 'High' und 'Low' haben in diesem Zusammenhang keinerlei wertende Bedeutung. Die beiden Begriffe umschreiben eher das Verhältnis zwischen der phantastischen Literatur und der Fantasy im Sinne von Solms. Dabei ist die Low Fantasy dadurch gekennzeichnet, daß die phantastischen Gegebenheiten in unserer Primärwelt stattfinden, ohne daß eine Erklärung für sie gegeben werden kann, während die High Fantasy voll und ganz auf Sekundärwelten mit eigenen Gesetzen aufbaut.⁴

Eine noch feinere Unterteilung der Fantasy findet sich bei Manlove. Grundsätzlich versteht er unter Fantasy:

A fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of supernatural or impossible worlds, beings or objects with which the mortal characters in the story or the readers become on at least partly familiar terms.⁵

Diese Beschreibung ermöglicht sowohl eine Abgrenzung von der Science Fiction, da deren Inhalte nicht unmöglich sondern lediglich noch nicht möglich sind, als auch von der Gattung Horror, in der das Übernatürliche immer fremd und

¹ PURTILL S.109. Purtill geht davon aus, daß sich die Insulated View mit keiner der beiden anderen vereinbaren läßt, daß also keine Geschichte zugleich Science Fiction und Fantasy sein kann. Filme wie die "Star Wars" Trilogie sind also nicht länger Science Fiction sondern Fantasy. Man rufe sich die Szene aus "The Empire Strikes Back" ins Gedächtnis, in der Luke Skywalker an der Aufgabe scheitert, mit bloßer Willenskraft ein Raumschiff aus dem Sumpf zu heben. Sein Lehrmeister Yoda demonstriert ihm, daß dies mit Hilfe der *Macht* möglich ist. Lukes Reaktion "I don't believe it!" und die Antwort Yodas "That is why you fail." belegen, daß bezüglich der *Macht* eindeutig die Primitive View vertreten wird.

² Beispielsweise kann Gandalf auf direkte Art und Weise zaubern, ohne Geister oder Götter zu Hilfe zu rufen. Dabei muß man allerdings berücksichtigen, daß Gandalf selbst ein Maia, also eine Art Halbgott, ist und von den Valar nach *Middle-earth* gesandt wurde. Aber auch andere Völker verfügen über gewisse magische Fähigkeiten. So können z.B. die Tore von Moria, die von den Zwergen gemacht wurden, durch ein einfaches Zauberwort "*Mellon*" (= Freund) geöffnet werden (LoR S.325). Eine genauere Diskussion über die Magie in *Middle-earth* findet sich in Kap. 4.1.2.

³ ZAHORSKI/BOYER S.56

⁴ ZAHORSKI/BOYER S.56

⁵ MANLOVE (1982) S.16f

beängstigend bleibt.¹ Da sich die Fantasy zwischen 1975, als Manlove diese Definition zuerst formulierte, und heute stark verändert und insbesondere aufgespalten hat, geht er in seiner relativ aktuellen literaturgeschichtlichen Untersuchung auf diese Entwicklung ein. Neben der 'Secondary World Fantasy', deren Merkmale bereits angesprochen wurden, definiert er die Kategorien 'Metaphysical Fantasy', 'Emotive Fantasy', 'Comic Fantasy', 'Subversive Fantasy' und 'Children's Fantasy', wobei diese nicht als enge Schubladen zu verstehen sind, sondern als Felder, die sich durchaus überschneiden können.² So handelt es sich bei The Lord of the Rings mit Sicherheit um Secondary World Fantasy, obwohl das Werk auch Qualitäten der Emotive Fantasy aufweist.³

Einen wichtigen, da vor allem kommerziell erfolgreichen Teil der Fantasy-Literatur stellt die sogenannte 'Heroic Fantasy' oder auch 'Sword and Sorcery' dar.⁴ Hier dient eine pseudo-mittelalterliche oder prähistorische Sekundärwelt lediglich als Handlungsschauplatz für die Abenteuer eines muskelbepackten Helden, der mit dem Schwert gegen finstere Magier und böse Monster kämpft. Die Konsistenz der präsentierten Welt ist hier wesentlich unwichtiger als die Handlungen der Helden, die ein Abenteuer nach dem anderen erleben.⁵ Als Beispiel für diese Art von Literatur werden vor allem die *Conan*-Geschichten von Robert E. Howard genannt.⁶ Es gibt ebenfalls diverse Comics und Fantasy-Filme, die sich der Sword and Sorcery zuordnen lassen.

2.6 Zusammenfassung

Ausgangspunkt für eine Bestimmung des Phantastischen ist das Übernatürliche bzw. das Unerklärliche, das sich nicht mit den Gesetzen, die wir in unserer vertrauten Welt als gültig ansehen, vereinbaren lässt. Genauer unterteilt wird das Feld hinsichtlich der literarischen Welt, in der die übernatürlichen Ereignisse stattfinden, und hinsichtlich der Einstellung, die der Leser ihnen gegenüber annimmt.

¹ MANLOVE (1982) S.19, 24

² MANLOVE (1999) S.4ff

³ MANLOVE (1999) S.6

⁴ vgl. ROTTENSTEINER S.92f

⁵ SEESLEN S.89

⁶ ROTTENSTEINER S.93

Die Merkmale der High Fantasy/ Secondary World Fantasy, zu der auch The Lord of the Rings gezählt werden soll, sind demnach die folgenden Punkte:

1. *Das Unerklärliche bzw. das Unmögliche muß ein wesentlicher und irreduzibler Bestandteil der Erzählung sein (im Sinne von Manlove).*
2. *Im Gegensatz zur klassischen phantastischen Literatur findet die Handlung nicht in der Primärwelt statt, sondern in einer imaginären, phantastischen Welt. Dadurch entfällt sowohl die Angst des Lesers (im Sinne von Vax und Caillois) angesichts der übernatürlichen Ereignisse, als auch die Unschlüssigkeit über deren Ursprung (im Sinne von Todorov).*
3. *Diese Sekundärwelt muß konsistent und in sich stimmig sein, und sie muß anders als eine Märchenwelt ein gewisses Maß an Komplexität und Unabhängigkeit von der eigentlichen Handlung aufweisen. Dadurch wird beim Leser Sekundärglaube bewirkt, das heißt, innerhalb der Grenzen der vom Autor geschaffenen Sub-Creation (im Sinne von Tolkien) können die beschriebenen Gegebenheiten als wahr angesehen werden.*
4. *Im Gegensatz zur Science Fiction werden die nach unseren Maßstäben unmöglichen Ereignisse durch die Primitive View oder die Animistic View (im Sinne von Purtil) erklärt.*

Natürlich sind die hier beschriebenen Kategorien dehnbar und können nicht für jeden Einzelfall aufrechterhalten werden. Es kann nicht das Ziel dieser Arbeit sein, eine umfassende und endgültige Begriffsklärung zur Phantastik zu liefern. Die oben aufgeführten Ergebnisse dienen primär als grobe Richtungsangabe, die insbesondere den phantastischen Gehalt von The Lord of the Rings erfaßt und die eine Einordnung des Werkes in die phantastische Literatur bzw. die Fantasy ermöglicht. Nach dieser Standortbestimmung soll im Folgenden eine weitere Spielart (im wahrsten Sinne des Wortes) des Phantastischen vorgestellt werden: das Fantasy-Rollenspiel.

3 Beschreibender Teil: Das Fantasy-Rollenspiel

When the Game Master smiles, it's already too late...

Anonym ¹

Die Bezeichnung 'Fantasy-Rollenspiel' ist insofern doppeldeutig, als sie eigentlich zwei Begriffe umfaßt. Einerseits versteht man darunter ein materielles Produkt, das man im Laden erwerben kann wie ein Karten- oder ein Gesellschaftsspiel. So besteht das Fantasy-Rollenspiel MERP aus einem grundlegenden Regelwerk von 270 Seiten, und es gibt zusätzlich eine große Auswahl an spielfertigen Abenteuern und ergänzenden Quellenbüchern zu kaufen. Andererseits gehen die meisten Spieltheoretiker davon aus, daß es sich beim Spiel in erster Linie um eine Tätigkeit, eine Aktivität handelt.² Tatsächlich machen Äußerungen wie "Ich bin Fantasy-Rollenspieler" oder "Wir treffen uns heute abend zum Fantasy-Rollenspiel" durchaus Sinn, obwohl jeweils eine Handlung gemeint ist und nicht ein Objekt.

Der Grund für dieses Dilemma liegt möglicherweise in einer Sprachverwirrung. Der Begriff 'Fantasy-Rollenspiel' ist die deutsche Übersetzung des englischen Terminus 'Fantasy Role-Playing Game', besteht also eigentlich aus vier Teilen. In der Spieltheorie kennt man den Unterschied zwischen dem englischen 'Play' und dem englischen 'Game'.³ Play bezeichnet demnach das Spiel als Tätigkeit, Game bezeichnet das Spiel als Rahmengerüst, das erst durch die Aktivität 'to Play a Game' zum Leben erweckt wird.⁴ Man sollte sich stets diese zwei Seiten des Spielbegriffs vor Augen halten, um Mißverständnissen vorzubeugen.

3.1 Ablauf einer typischen Spielsituation

Um die Prozesse, die während einer Rollenspielsitzung ablaufen, zu veranschaulichen, sei hier eine kurze Episode aus einem Abenteuer wiedergegeben, das ich selbst als Spielleiter durchführte. Das zugrunde liegende Regelwerk ist MERP, und bei dem Abenteuer handelt es sich um Palantír Quest (Pal). Man beachte, daß sowohl das Abenteuer als auch Teile der Regeln leicht

¹ FANNON S.III

² z.B. HUIZINGA S.15, BAER S.30

³ SCHEUERL S.100

⁴ SCHEUERL S.100

abgeändert wurden, um den Bedürfnissen der Spielgruppe zu entsprechen (siehe auch Kapitel 3.4). Die wichtigste Änderung ist die Verlagerung der Handlung in das dritte Zeitalter. Im Original spielt das Abenteuer Anfang des vierten Zeitalters nach dem Ringkrieg.

Verlauf der Geschichte	Handlungen der Spieler/ des Spielleiters
Wir befinden uns in Mittelerde, es ist Anfang September im Jahre 2971 des 3. Zeitalters. Eine bunte Mischung von Abenteurern reitet mit einem geheimen Auftrag von Minas Tirith nach Tharbad. Die folgenden Charaktere gehören der Gemeinschaft an: Zwari -ein mißtrauischer Zwergenkrieger aus dem hohen Norden Mandy -ein neugieriges Hobbitmädchen mit geschickten Händen Gildoran -ein leicht größenwahnsinniger Magier der Sinda Elben Mertorn -ein Waldläufer der Beorninger, führt ein mächtiges Zweihandschwert Eothain -ein königstreuer Reiter aus Rohan Keldan -ein besonnener Waldläufer aus Dorwinion Taurelin -ein schweigsamer Sinda Elb, der besondere Heilungsfertigkeiten besitzt	<i>Das Spiel findet abends bei einer Spielerin zu Hause statt. Der Spielleiter erinnert die anderen Spieler an die Ereignisse der letzten Sitzung.</i> <i>Jeder Spieler verkörpert einen Charakter in der Spielwelt. Auf dem sogenannten 'Charakterbogen' sind die wichtigsten Informationen über den Charakter festgehalten, z.B. Name, Rasse, Beruf, Persönlichkeit, Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Aussehen, Ausrüstung sowie besondere Fertigkeiten wie der Umgang mit Waffen, Zaubersprüche usw.</i>
Am zehnten Tag der Reise kommt die Gemeinschaft kurz vor Einbruch der Dunkelheit durch ein kleines Wäldchen und nimmt einen brandigen Geruch in der Luft wahr. Die erfahrenen Waldläufer sind aber überzeugt, daß es sich nicht um einen Waldbrand handelt. Als die Gemeinschaft aus dem Wald herauskommt, findet man schnell die Ursache heraus: Dort wo die Straße einen kleinen Fluß kreuzt, steht ein Gasthaus, aus dessen Fenstern Rauch quillt. Ein benachbartes Gebäude (wahrscheinlich ein Stall) brennt bereits lichterloh. Man sieht keine Menschen, aber man hört die Geräusche eines Kampfes auf der Vorderseite des Gasthauses.	<i>Alle Spieler würfeln auf 'Wahrnehmen', d.h. sie ermitteln mit Würfeln eine Zahl zwischen 1 und 100.¹ Ist die Zahl kleiner als der Wert, der unter 'Wahrnehmen' auf ihrem Charakterbogen steht, haben sie den Geruch wahrgenommen. Die Spieler der beiden Waldläufer würfeln zusätzlich auf 'Intuition'.</i> <i>Der Spielleiter beschreibt die Situation mit Hilfe einer Karte der Umgebung.</i>

¹ Dazu werden zwei Spezialwürfel verwendet, die jeweils zehn Seiten haben. Ein Würfel bestimmt die Zehnerstelle, der andere die Einerstelle. Zwei Nullen bedeuten 100.

Die Gemeinschaft beschließt schnell, der Sache auf den Grund zu gehen und dorthin zu reiten. Da allerdings nicht alle Charaktere so gut mit Pferden umgehen können wie Eothain, kann nur Keldan mit dessen Tempo mithalten. Vor der Eingangstür sind sechs Männer mit Krummsäbeln zu sehen, von denen zwei die Tür versperren. Die anderen vier greifen Eothain und Keldan an.	<i>Die Spieler beraten sich kurz untereinander und teilen dem Spielleiter ihre Entscheidung mit. Alle Spieler müssen auf 'Reiten' würfeln, aber nur zwei Spieler bleiben unter der erforderlichen Zahl. Diese ist auf dem Charakterbogen von Eothain relativ hoch.</i>
Inzwischen ist auch der Rest der Gemeinschaft am Ort des Geschehens angekommen. Die aufmerksame Mandy erkennt sofort, daß die zwei Männer an der Tür andere Leute daran hindern, aus dem Rauch ins Freie zu entkommen. Mit vereinten Kräften und mit einem hilfreichen Schlafzauber von Gildoran gelingt es schließlich, die Männer zu besiegen.	<i>Wieder würfeln die Spieler auf 'Wahrnehmen'. Für die Abwicklung des Kampfes und den Einsatz von Magie gibt es ausführliche Regeln, die hier angewandt werden. Dazu schlägt der Spielleiter gelegentlich im Regelwerk nach.</i>
Nach dem Kampf stellt sich heraus, daß sich die sechs Banditen am Wirt rächen wollten, der einen von ihnen am Abend zuvor aus dem Gasthaus geworfen hatte. Glücklicherweise ist niemand ernsthaft verletzt worden (außer Keldan, dessen Waffenarm von Taurelin versorgt wird), und der Brand hat lediglich die Inneneinrichtung zerstört. Ein bunt gekleideter Barde namens Turibor spricht die Gemeinschaft an. Da er offensichtlich den gleichen Weg hat, beschließen die Abenteurer, ihn bis zur "Halle der Gaukler" zu begleiten. Dort wird in ein paar Tagen ein Theaterstück aufgeführt, was eine willkommene Abwechslung auf der langen Reise bietet.	<i>Es entsteht ein spontanes Gespräch, in dem die Spieler für ihren Charakter sprechen. Andere Personen, wie der Wirt oder Turibor, werden vom Spielleiter gespielt. Man nennt diese auch Nichtspieler-Charaktere oder NPCs (von engl. Non-Player Charakter).</i>

In dieser kurzen Episode erkennt man deutlich die besonderen Merkmale, die ein Fantasy-Rollenspiel ausmachen.

Ein Fantasy-Rollenspiel

- *findet auf mehreren Ebenen statt.* Es besteht ein Unterschied zwischen den Charakteren, die sich wild in ein gefährliches Abenteuer stürzen, und den Spielern, die es sich bei Chips und Getränken auf Matratzen gemütlich machen.
- *erzählt eine Geschichte.* Im Unterschied zu einem Roman oder einem Märchen ist der Verlauf dieser Geschichte aber nicht vorgegeben. Der zugrunde liegende Abenteuerband setzt lediglich gewisse Rahmenbedingungen, beschreibt die Schauplätze und Personen, auf welche die Abenteurer treffen, und schlägt einen

groben Handlungsverlauf vor. Jeder einzelne Teilnehmer ist an der Entstehung der Geschichte beteiligt und kann durch die Handlungen des Charakters, den er verkörpert, das Geschehen beeinflussen.

- *entführt die Spieler in eine andere Welt.* Anders als bei einem Buch oder einem Film sind die Spieler aber nicht nur passive Konsumenten, sondern können sich in dieser Welt bewegen und aktiv handeln. Prinzipiell ist es auch möglich, ein Rollenspiel in der heutigen Welt stattfinden zu lassen. Der besondere Reiz, eine völlig andere Umgebung zu erleben, sei es eine Fantasy-Welt oder eine ferne Zukunft (Science Fiction Rollenspiel), geht dabei aber verloren.

- *versetzt den Spieler in eine andere Rolle.* Dadurch erhält er die Möglichkeit, als Bewohner dieser fremden Welt diese sozusagen hautnah zu erleben und zu beeinflussen, ohne daß er sich selbst in Gefahr begibt.

- *regt die Phantasie an.* Es werden nur wenige visuelle Hilfsmittel wie Spielfiguren oder Gebäudegrundrisse eingesetzt. Die Ausgestaltung der Situation und der Handlung geschieht nur in der Vorstellungskraft der Spieler.

- *läßt den Spielern großen Handlungsfreiraum.* Es gibt zwar Spielregeln, aber die Spieler können trotzdem ihre Charaktere Aktionen ausführen lassen, die nicht explizit im Regelwerk vorgesehen sind (vgl. auch Kapitel 3.4).

- *ist in hohem Maße interaktiv.* Dabei geht es nicht nur um die Interaktion der Spieler untereinander, sondern auch um Interaktion zwischen den Charakteren und den Bewohnern der Spielwelt, den NPCs.

- *ist kooperativ.* Nur wenn die Spieler gemeinsam für die gleiche Sache eintreten und sich nicht gegenseitig in den Rücken fallen, können sie das Ziel erreichen. Dementsprechend gibt es im Fantasy-Rollenspiel keine Gewinner und Verlierer. Man könnte höchstens sagen, daß die gesamte Gemeinschaft gewinnt, wenn sie ein Abenteuer erfolgreich überstanden hat.

- *hat kein festes Ende.* Auch wenn diese Episode am brennenden Gasthaus abgeschlossen ist, geht die Geschichte weiter. Die Gemeinschaft wird zur "Halle der Gaukler" reisen, wo die nächsten aufregenden Ereignisse warten. Selbst wenn der ominöse Geheimauftrag erfüllt ist, wird sich schon bald eine neue Aufgabe bieten.

3.2 Definitionen des Fantasy-Rollenspiels

3.2.1 Definitionen in den Regelwerken

Jedes Rollenspielregelwerk, bei dem es sich nicht um eine Erweiterung, sondern um eine Einführung für Anfänger handelt, muß dem Neuling zunächst einmal erklären, was ein Fantasy-Rollenspiel überhaupt ist. So findet man zum Beispiel in D&D auf den ersten Seiten folgende Definition:

This is a role-playing game. That means that you will be like an actor, imagining that you are someone else, and pretending to be that character. You won't need a stage, however, and you won't need costumes or scripts. You only need to imagine.¹

Demnach sind also die entscheidenden Elemente die Übernahme einer Rolle und der Einsatz der eigenen Phantasie. Ebenfalls mit einem Vergleich, allerdings etwas ausführlicher, führt MERP den Spieler in die Welt des Rollenspiels ein:

Thus each player assumes the role of (i.e., role plays) his character and the Gamemaster role plays the non-player characters. In other words, a fantasy role playing game is a "living" novel where interaction between the actors (characters) creates a constantly evolving plot. ... However, the Gamemaster uses a set of "rules" which define and control the physical realities of his fantasy world. The use of these rules makes the process of creating the role playing "novel" into a game.²

Also bestehen nicht nur Ähnlichkeiten zum Schauspiel, sondern auch zum Roman. In dieser Definition stehen neben der Übernahme einer Rolle noch andere Aspekte im Mittelpunkt, die wir im letzten Kapitel bereits erwähnt haben: die *Interaktion* der Teilnehmer, die jeweils einen Charakter verkörpern, das *Erzählen* einer *Geschichte* in einer *Fantasy-Welt* und die *Regeln*, durch die das Spiel erst zum Spiel wird.

3.2.2 Definitionen in der Sekundärliteratur

Die Definitionsversuche in der Sekundärliteratur sind zahlreich und unterscheiden sich in Umfang und Inhalt. Für Franke sind die wichtigsten Merkmale eines Rollenspiels das Spielen eines Bewohners der Spielwelt, die

¹ D&D S.10

² MERP S.3

große Handlungsfreiheit und das Fehlen eines Spielziels.¹ Bei Fantasy-Rollenspielen kommen noch die Besonderheiten der Spielwelt hinzu, die an einem pseudo-historischen oder auch literarischen Hintergrund angelehnt sein kann, wie z.B. an Tolkiens *Middle-earth*.² Eine nahezu identische Definition legt Fine seinen Ausführungen zugrunde. Demnach ist ein Fantasy-Rollenspiel

any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment.³

Kaiser dagegen setzt etwas andere Schwerpunkte. Ähnlich wie die Einleitung von MERP zieht er einen Vergleich zum Buch, wobei in einem Fantasy-Abenteuer die Spieler den Ablauf und den Ausgang der Geschichte mitbestimmen.⁴ Der Aspekt des Geschichtenerzählens im Rahmen eines Regelsystems taucht auch bei Cardwell auf.⁵ Die Interaktion zwischen Spielleiter und Spielern wird von allen Autoren zumindest in der näheren Beschreibung des Spielablaufs erwähnt.

Eine sehr kurze, aber trotzdem verblüffend treffende Definition stammt von Schick. Er definiert:

Role-playing game: Quantified, interactive storytelling, a collaborative artform that falls between fiction, drama and gaming.⁶

Was hier nicht explizit genannt wird, ist das Wort 'Fantasy'. Die Definition schließt auch andere Genres wie Science Fiction, Horror usw. mit ein. Ein Fantasy-Rollenspiel ist demnach ein 'Role-playing game', das inhaltlich am literarischen Genre Fantasy angelegt ist.⁷

Die Elemente der Interaktion und des Storytelling wurden bereits erwähnt. Neu an Schicks Definition ist der Aspekt der Quantifikation. Dieser impliziert das Vorhandensein gewisser Regeln, insbesondere solcher, die den Ablauf von

¹ FRANKE S.8

² FRANKE S.8f

³ Lortz, Stephen L. (1979): "Role Playing." In: Different Worlds 1. S.36-41. Zitiert von FINE S.6

⁴ KAISER S.9

⁵ CARDWELL S.40

⁶ SCHICK S.421

⁷ SCHICK S.82

Aktionen sowie die Eigenschaften und Fähigkeiten von Charakteren betreffen und durch Zahlenwerte greifbar machen.¹ Kehren wir noch einmal zu der Episode aus dem vorigen Kapitel zurück. Für die Erzählung der Geschichte (auch in einem Roman oder einem Drama) reicht es beispielsweise aus, zu wissen, daß Mandy als Hobbit sehr geschickt ist. Um diese Fähigkeit im Rahmen eines Spiels einsetzen zu können, muß aber eindeutig feststehen, *wie* geschickt sie ist. Der Fähigkeit muß also ein Zahlenwert zugeordnet sein. Auf Mandys Charakterbogen findet sich tatsächlich ein Feld mit dem Eintrag "Geschicklichkeit: 90". Da 100 der maximal mögliche Wert ist, kann man also in der Tat von einem sehr geschickten Hobbit ausgehen. Der Beorninger Mertorn führt nicht nur ein "mächtiges" Zweihandschwert, sondern es handelt sich um einen 'Bihänder +15', der ihm +15 auf seinen Offensivbonus verleiht. Als erfahrener Reiter aus Rohan hat Eothain einen Fertigkeitswert für 'Reiten' von 71. Je höher der Wert ist, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen eines beabsichtigten Reitmanövers. Wenn ein Spieler sagt, daß sein Charakter eine Handlung ausführen möchte, die oberhalb eines gewissen Schwierigkeitsgrades liegt, entscheidet nicht der Spielleiter sondern ein Würfelergebnis über Erfolg oder Mißerfolg der Aktion. Man sieht, daß durch diese Quantifikation von Eigenschaften und Fertigkeiten ein geregeltes, faires und einigermaßen realistisches Spiel überhaupt erst möglich wird.

Ein anderer interessanter Aspekt von Schicks Definition ist die Einordnung des Fantasy-Rollenspiels als Kunstform. Schick vergleicht diese neue Art des Geschichtenerzählens mit Jazz-Musik, da beide ein hohes Maß an Improvisation enthalten.² Im Jazz sind bestimmte Rahmenbedingungen wie Tonart oder Tempo vorgegeben, aber erst durch das spontane Zusammenspiel der verschiedenen Musiker entsteht das eigentliche Stück. Auf ähnliche Weise entwickelt sich die Handlung eines Fantasy-Rollenspiels durch die Interaktion der Spieler, wobei das Regelwerk und der Abenteuerband nur das Gerüst darstellen. Den Grund, weshalb der Status als Kunstform nicht allgemein anerkannt wird, sieht Schick darin, daß es sich um eine vergängliche Form handelt, die (ähnlich wie der Tanz) nur eine begrenzte Zeit lang besteht und außer den Teilnehmern selbst kein Publikum hat.³

¹ SCHICK S.10

² SCHICK S.15

³ SCHICK S.15

Fine weist ausdrücklich darauf hin, daß Fantasy-Rollenspiele auf drei Ebenen gleichzeitig ablaufen, die er 'Levels of Meaning' nennt.¹ Dabei handelt es sich um die reale Welt der Spieler, die Regeln des Spiels und die phantastische Welt, in der die Handlung des Spiels stattfindet.

Um dies zu verdeutlichen, sei noch einmal auf die Spielsituation verwiesen. Es ist zu einem Kampf gekommen, und Mertorn möchte einen Gegner angreifen (Ebene Spielwelt). Dazu ist ein Angriffswurf erforderlich, zu dem der Offensivbonus des Angreifers addiert wird und von dem der Defensivbonus des Verteidigers wieder abgezogen wird (Ebene Regeln). Mertorn als Charakter in der Spielwelt weiß nichts von irgendwelchen Würfeln oder Boni. Er sieht nur, daß der Gegner eine Lederrüstung trägt und einen guten Kopf kleiner als er selbst ist. Der Spieler von Mertorn trinkt genüsslich einen Schluck Mineralwasser und würfelt (Ebene reale Welt). Das modifizierte Ergebnis ist hoch genug (Ebene Regeln). Mertorn hat den Gegner mit einem Hieb k.o. geschlagen (Ebene Spielwelt). Man sieht, daß diese Bedeutungsebenen in einem ständigen Wechselspiel miteinander stehen. Problematisch kann dies werden, wenn ein Spieler sein persönliches Wissen aus der realen Welt in die Spielwelt überträgt,² z.B. indem er seinen Charakter Schießpulver zusammenmischen läßt, das in der Spielwelt noch nicht existiert. Damit das Rollenspiel für alle Teilnehmer befriedigend verläuft, muß zu jedem Zeitpunkt deutlich erkennbar sein, welche Bedeutungsebene gerade aktiv ist.

3.2.3 Arbeitsdefinition

Als Zusammenfassung möchte ich nun eine Arbeitsdefinition aufstellen, die für den Rest dieser Arbeit gültig sein soll.

In einem Fantasy-Rollenspiel versetzen sich die Teilnehmer in die Rolle von imaginären Charakteren, und durch Interaktion entsteht eine Geschichte, die in einer im literarischen Sinne phantastischen Welt angesiedelt ist und die durch ein quantifiziertes Regelsystem die Form eines Spiels erhält.

¹ FINE S.186

² FINE S.189

Der Entstehungsprozeß dieser Geschichte läßt sich durch die folgende, sich wiederholende Abfolge von Schritten zusammenfassen:

1. Der Spielleiter beschreibt den Spielern die Situation in der Spielwelt.
2. Die Spieler teilen dem Spielleiter mit, welche Handlungen ihre Charaktere ausführen möchten.
3. Der Spielleiter entscheidet unter Zuhilfenahme der Regeln und ggf. eines Zufallselements (Würfel), inwieweit diese Handlungen erfolgreich sind.
4. Der Spielleiter teilt den Spielern das Ergebnis ihrer Handlungen mit, wodurch eine neue Situation entsteht und der Prozeß von vorne beginnt.

In den folgenden Kapiteln werden einige wesentliche Aspekte genauer untersucht. Dabei handelt es sich um den Vorgang des Rollenspiels, die Funktion der Spielregeln und die Aufgaben des Spielleiters.

3.3 Bemerkungen zum Rollenspiel

Wahrscheinlich hat jeder von uns in seiner Kindheit Rollenspiele gespielt. Egal, ob es sich dabei um freie Formen wie 'Cowboys und Indianer' oder um Spiele mit einfachen Regeln wie 'Räuber und Gendarm' handelte, in beiden Fällen schlüpfte man kurzzeitig in eine andere Person, in eine andere Rolle und verhielt sich dieser Rolle entsprechend. Dabei war man ständig in Bewegung und führte Handlungen tatsächlich aus. Im Fantasy-Rollenspiel dagegen geht es eher um das Erzählen als um das Handeln selbst. So reicht es in einer Spielsituation völlig aus, zu sagen: "Ich flüstere meinen Gefolgsleuten auf Zwergisch zu, daß sie zurückbleiben sollen, ziehe meine Stiefel aus und versuche, mich von hinten an die Wache heranzuschleichen", ohne daß der Spieler selbst körperlich aktiv werden muß.

Neben oben erwähnten kindlichen Aktivitäten kennen wir das Rollenspiel vor allem aus zwei Gebieten: Das eine ist die Schauspielerei, das andere ist das pädagogische bzw. psychotherapeutische Rollenspiel. Im Theater und im Film spielt ein Schauspieler eine Rolle. Er versetzt sich in einen anderen Charakter, führt dessen Handlungen aus, spricht an dessen Stelle und zeigt dessen Gefühle. Die Überzeugungskraft dieser Darbietung hängt davon ab, wie gut die schauspielerischen Fähigkeiten des Darstellers sind und wie sehr er sich in seine

Rolle hineinversetzen kann.¹ Das pädagogische bzw. psychotherapeutische Rollenspiel zielt darauf ab, durch Herstellen einer künstlichen sozialen Situation Verhaltensänderungen zu bewirken oder bestimmte Grundqualifikationen zu erwerben.² So wird beispielsweise eingeübt, wie Konfliktsituationen ohne Aggression gelöst werden können oder mit welchen Strategien man erfolgreich ein Bewerbungsgespräch übersteht. Dabei geht es nicht unbedingt darum, eine andere Person darzustellen. Es kann auch simuliert werden, wie man sich selbst in einer bestimmten Situation verhalten würde, ohne daß man unmittelbare Konsequenzen zu befürchten hat.

Das Fantasy-Rollenspiel weist Merkmale auf, die sich teilweise mit den beschriebenen Formen des Rollenspiels decken, aber es gibt auch deutliche Unterschiede. Ähnlich wie ein Schauspieler versetzt sich jeder Spieler in die Rolle einer Figur in einer fiktiven Spielwelt, eines Charakters, dessen Handlungen er steuert. Während im Theater oder im Film aber durch das Stück bzw. das Drehbuch vorgegeben ist, was jede Person zu tun und zu sagen hat, kann der Spieler im Fantasy Rollenspiel viel freier über die Aktionen und Äußerungen seines Charakters entscheiden. Diese Freiheit wird lediglich durch die Regeln des Spiels, durch die Fähigkeiten des Charakters, durch die aktuelle Situation und durch die Handlungen der anderen Charaktere eingeschränkt. Die Handlung der Geschichte ist nicht vorgegeben. Sie entwickelt sich im Verlauf des Spiels, und jeder Spieler ist durch seinen Charakter an der Entstehung dieser Geschichte beteiligt. Insofern bestehen gewisse Ähnlichkeiten zum sogenannten Stegreifspiel³. Allerdings kommt es beim Fantasy-Rollenspiel nicht auf schauspielerisches Können oder auf Kostümierung an. Es trägt natürlich zur Atmosphäre des Spiels bei, wenn die Sprache, in der die Charaktere miteinander kommunizieren, etwas altertümlicher als die Alltagssprache ist oder wenn der Spielleiter seine Stimme verändert, je nachdem welchen NPC er gerade verkörpert.

Ein wichtiger Unterschied zum pädagogischen bzw. psychotherapeutischen Rollenspiel liegt in den jeweiligen Zielsetzungen. Im Fantasy-Rollenspiel geht es

¹ FANNON S.20

² HÜBNER S.48

³ vgl. BAER S.110f

nicht darum, bestimmte Situationen mehrmals durchzuspielen und dadurch einen Lerneffekt zu erzielen. Jede Situation, in der sich die Charaktere befinden, ist bereits der Ernstfall, und wenn ein Charakter im Kampf gegen einen Drachen stirbt, kann er es nicht noch einmal versuchen.¹ Jedes Fantasy-Rollenspiel erzählt eine fortlaufende Geschichte, und die wichtigsten Aufgaben dieser Geschichte sind Unterhaltung und Spaß für die Teilnehmer. Lerneffekte entstehen dabei eher am Rande.² Ein Spieler, dessen Charakter von einem Drachen gefressen wurde, wird auf einen neuen Charakter besser aufpassen und weiß, worauf er beim nächsten Mal zu achten hat.

Ein weiterer Unterschied liegt in dem Grad der Komplexität. Im pädagogischen bzw. psychotherapeutischen Rollenspiel wird jeweils nur eine bestimmte Situation dargestellt. Die Teilnehmer verfügen im Rahmen ihrer Rolle über begrenzte Handlungsmöglichkeiten, durch die sie Einfluß auf die gegebene Situation nehmen können. Das Fantasy-Rollenspiel dagegen bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, durch die Handlungen ihrer Charaktere die Spielwelt zu beeinflussen und zu verändern. Dabei sind nicht nur die jeweilige Situation, sondern auch größere Zusammenhänge ausschlaggebend, z.B. politische bzw. gesellschaftliche Strukturen, in deren Rahmen die Handlung stattfindet. Insofern weist das Fantasy-Rollenspiel deutlich Merkmale eines Planspiels auf.³

3.4 Die Funktionen der Spielregeln

Gemäß der Arbeitsdefinition sind es die Regeln eines Fantasy-Rollenspiels, durch die das Erzählen einer Geschichte überhaupt erst die Form eines Spiels erhält. Im Vergleich zu einem gewöhnlichen Gesellschaftsspiel sind die Regeln eines Fantasy-Rollenspiels außerordentlich umfangreich. Das Regelwerk von

¹ In den meisten Fantasy-Rollenspielen gibt es allerdings mächtige Zaubersprüche, mit denen Tote wieder zum Leben erweckt werden können.

² Es gibt mittlerweile auch Belege dafür, daß Fantasy-Rollenspiele gezielt in Psychologie und Pädagogik angewendet werden können. Hübner berichtet vom erfolgreichen Einsatz in der Jugendarbeit im Rahmen eines Projektes zur Gewaltprävention (HÜBNER S.51-77). Laut Lässig ist das Fantasy-Rollenspiel dafür geeignet, in der Schule eingesetzt zu werden, und zwar im Rahmen der Entwicklung interkultureller Kompetenz (LÄSSIG). Cardwell beschreibt die Möglichkeiten, Fantasy-Rollenspiele für die Förderung von Hochbegabten zu nutzen (CARDWELL). Blackmon schildert einen Fall, in dem ein schizoider Patient, der auf eine herkömmliche Therapie nicht ansprach, mit Hilfe des Mediums Fantasy-Rollenspiel in seiner Persönlichkeit wesentlich stabilisiert wurde (BLACKMON).

³ LÄSSIG S.27. Zum Vergleich Rollenspiel – Planspiel siehe auch BAER S.115-125

D&D beispielsweise umfaßt 271 Seiten im Taschenbuchformat, MERP sogar 270 A4 Seiten, wobei es sich jeweils nur um die grundlegenden Regelwerke handelt. In diesem Kapitel soll daher untersucht werden, was die besonderen Funktionen dieser Regeln sind.

Laut Kathe erfüllen die Regeln vor allem drei Aufgaben:

Sie stellen

1. Die Naturgesetze einer Spielwelt dar, setzen
2. die Rahmenbedingungen für das aktuelle Spiel und ermöglichen
3. eine Beurteilung und Belohnung des Spielerverhaltens.¹

Fantasy-Rollenspiele finden in einer phantastischen Welt statt und sind folglich an die Naturgesetze dieser Welt gebunden. Wie in Kapitel 2.3 gezeigt wurde, ist in einer solchen literarischen Sekundärwelt eben nicht alles möglich. Manche Naturgesetze sind mit denen unserer realen Welt identisch, manche unterscheiden sich stark. Wichtig ist lediglich, daß sie in sich stimmig und konsistent sind, um für den Leser glaubhaft zu sein. Genauso verhält es sich im Fantasy-Rollenspiel. Es ist logisch, daß ein Langbogen eine größere Grundreichweite hat als ein Kurzbogen und daß ein Zwergenkrieger mit Kettenrüstung und einem schweren Sack Gold langsamer rennen kann als ein schlanker Elb, der nur einen Dolch bei sich trägt. Ein gutes, konsistentes Regelwerk muß diese Tatsachen berücksichtigen, damit die phantastische Welt für den Spieler glaubhaft werden kann.

Vor allem diejenigen Naturgesetze, die in der realen Welt *nicht* gelten, müssen detailliert berücksichtigt werden, z.B. die Tatsache, daß Magie funktioniert. Entsprechend ausführlich sind in den meisten Regelwerken die Anteile, die sich mit dem Erlernen und dem Anwenden von Zaubersprüchen befassen.² Gerade weil es diese Dinge in unserer Welt nicht gibt, muß geregelt sein, wie lange die Wirkung eines *magischen Ringes der Unsichtbarkeit* anhält oder welche Reichweite der Zauberspruch *Feuerball* hat.

Genauso umfassend stellen die Regelwerke die Bewohner der jeweiligen Spielwelt dar, also Völker, Rassen, Tiere und andere Kreaturen. Hier kommt

¹ KATHE

² z.B. in MERP S.36, 70-73, 190-211; in D&D S.54-60, 63-74, 163-167

wieder der Aspekt der Quantifikation ins Spiel, um Vergleiche zu ermöglichen. So ist in MERP die Giftresistenz eines Hobbits dreimal so hoch wie die eines Zwergs, und ein Balrog greift mit einem Offensivbonus von 240 an, was selbst den eines Nazgûl von 175 übertrifft.¹ Durch derartige Regeln wird die phantastische Welt in Zahlen umgesetzt und dadurch für den Spieler greifbar.

Die Setzung von Rahmenbedingungen ist diejenige Funktion der Spielregeln, durch die aus der freien Interaktion der Teilnehmer ein strukturiertes Spiel wird. Eine solche Strukturgebung ist hauptsächlich dann notwendig, wenn viele komplexe Aktionen gleichzeitig ablaufen. Eine derartige Situation ist z.B. ein Kampf. Um in dem unübersichtlichen Getümmel einigermaßen Ordnung zu schaffen, teilt MERP die in der Spielwelt verstreichende Zeit in Runden auf, die jeweils zehn Sekunden dauern und in denen jeder Charakter genau eine Handlung ausführen kann.² Er kann beispielsweise angreifen, einen Angriff abwehren, einen Zauberspruch anwenden oder davonlaufen. Es ist typisch für eine Rollenspielsitzung, daß in der realen Welt viel mehr Zeit verstreicht als eine solche Situation in der Spielwelt dauert. Andererseits kann eine Reise von mehreren Wochen in wenigen Minuten abgehandelt werden, falls unterwegs nichts Besonderes passiert. Die Rahmensetzung durch die Regeln ermöglicht in beiden Extremfällen einen geordneten und flüssigen Spielverlauf.³

Beurteilung und Belohnung des Spielerverhaltens sind deswegen wichtig, weil es im Fantasy-Rollenspiel, wie bereits erwähnt, weder Gewinner und Verlierer, noch ein festes Spielziel gibt. Das Ende eines Abenteuers bedeutet nicht das Ende der fortlaufenden Geschichte, und dieselben Charaktere kommen in beliebig vielen Abenteuern hintereinander zum Einsatz. Es ist nur natürlich, daß sich die Charaktere wie im richtigen Leben weiterentwickeln und daß ihre Fähigkeiten und ihre Erfahrung im Laufe der Zeit zunehmen. Um dies zu ermöglichen, enthalten viele Rollenspielregelwerke ein spezielles System zur Vergabe von Erfahrungspunkten und zur Verbesserung der Fähigkeiten.⁴ Als Faustregel gibt das Regelwerk von MERP dem Spielleiter folgende Anleitung:

¹ MERP S.244, 251

² MERP S.42

³ KATHE

⁴ z.B. MERP S.38-41, D&D S.28f sowie S.152f

Basically a GM [GM = gamemaster, Spielleiter. Anm. d. Verf.] should award experience points for ideas and actions by the characters which are clever, intelligent, innovative, dangerous (but not foolhardy), and, above all successful.¹

Genaugenommen erhält also der Charakter in der Spielwelt Erfahrungspunkte für die Entscheidungen seines Spielers. Ein Charakter, der von seinem Spieler wie Bilbo in The Hobbit in eine Drachenhöhle geschickt wird, den Drachen trickreich überlistet und dessen Schatz raubt, gewinnt durch diese Aktion an Erfahrung und erhält entsprechende Punkte. Falls dieser Versuch mißlingt oder falls der Spieler seinen Charakter gar nicht an dem Abenteuer teilnehmen läßt, gibt es keine Punkte dafür.

An dieses System der Erfahrungspunkte ist oft das Konzept der 'Stufe' gekoppelt.² Wenn ein Charakter genügend Erfahrung gesammelt hat, steigt er eine Stufe nach oben auf. Damit verbunden ist gleichzeitig auch eine Verbesserung seiner Fähigkeiten, z.B. lernt ein Magier neue Zaubersprüche, bei einem Krieger verbessern sich die Angriffswerte usw. Demnach ist ein Dieb in der ersten Stufe ein blutiger Anfänger, ein Magier in der zehnten Stufe dagegen ein sehr mächtiger Gegner oder Verbündeter. Je höher die Stufe eines Charakters ist, um so besser kann er seine Fähigkeiten einsetzen und um so gefährlicher kann auch das nächste Abenteuer sein, an dem er teilnimmt. Für den Spieler bedeutet dies, daß aktives und kreatives Rollenspiel belohnt wird, indem der Charakter immer stärker wird. Das stellt zusätzlich zu dem Spaß am Rollenspiel und am Geschichtenerzählen einen weiteren Anreiz dar. Wofür die Erfahrungspunkte im einzelnen vergeben werden, hängt stark von dem jeweiligen Regelwerk ab und läßt Rückschlüsse auf die Schwerpunkte und die Qualität des Systems zu.³

Neben den beschriebenen Funktionen sind noch zwei weitere Merkmale für die Regeln eines Fantasy-Rollenspiels zu erwähnen. Zum einen dürfen die Regeln nahezu beliebig verändert werden und dem Geschmack des jeweiligen Spielleiters bzw. der Spielgruppe angepaßt werden. In den Regelwerken wird ausdrücklich darauf hingewiesen, daß es sich bei den Regeln nur um Richtlinien, nicht um

¹ MERP S.38

² z.B. MERP S.41, D&D S. 152

³ vgl. Kap. 4.2.2

streng zu befolgende Gesetze, handelt.¹ In den Worten von Fine läßt sich festhalten: "The good story is more important than the sanctity of the rules."² Zum anderen ist es für ein befriedigendes Spiel nicht unbedingt notwendig, daß die Spieler die Regeln bis ins Detail beherrschen. Das hängt mit der Struktur des Spiels und der Bedeutung des Geschichtenerzählens zusammen. Es reicht aus, wenn der Spieler dem Spielleiter mitteilt, was sein Charakter in der gegebenen Situation tun möchte. Dazu reichen Phantasie und gesunder Menschenverstand aus. Diese Handlung in das Spiel zu integrieren und die Folgen zu bestimmen, ist die Aufgabe des Spielleiters, der als einziger Teilnehmer die Regeln einigermaßen gut beherrschen muß.

3.5 Die Aufgaben des Spielleiters

Die Rolle des Spielleiters ist sehr komplex, vielschichtig und anspruchsvoll. Einen ersten Eindruck von der Vielfalt an Aufgaben, die gleichzeitig zu erfüllen sind, erhält man, wenn man sich die Bezeichnungen für den Spielleiter in verschiedenen Systemen vor Augen hält. Die folgende Aufzählung stammt von Nagel, der im Rahmen seiner Fachsprachenuntersuchung die Glossare von insgesamt 55 Regelwerken untersuchte:

gamemaster (20x); referee (10x); gamesmaster (4x); director (3x); dungeon master, storyteller (je 2x); administrator; animator; arbitrator; bartender; chill master; city planner; continuum master; ghostmaster; keeper; loremaster; mentor; player-referee; realm controller; storyguide (je 1x).³

Einige dieser Bezeichnungen sind sehr speziell und stark an das jeweilige Spielsystem gebunden.⁴ Andere sind allgemeingültiger, und die zugehörigen Funktionen sollen im Folgenden näher betrachtet werden.

Schiedsrichter

Dies ist die wahrscheinlich wichtigste Aufgabe überhaupt. Wie bereits erwähnt wurde, ist es für den Spielleiter unerlässlich, die Regeln des Spiels zu beherrschen und auf ihre Einhaltung und richtige Anwendung zu achten. Da andererseits im

¹ MERP S.16, D&D S.6

² FINE S.235

³ NAGEL S.33

⁴ Beispielsweise wird die Bezeichnung 'dungeon master' in D&D sowie in AD&D gewählt, da sich bei diesen Spielen die Handlung hauptsächlich in Ruinen, Höhlen und den dazugehörigen unterirdischen Verliesen (dungeons) abspielt. vgl. D&D S.237-241.

Fantasy-Rollenspiel die Regeln oft sehr flexibel gehandhabt werden, muß der Spielleiter in Streitfällen als entscheidende Instanz das letzte Wort haben. Das gilt auch für solche Situationen, die vom Regelwerk nicht ausdrücklich erfaßt werden. Hier muß der Spielleiter schnell und spontan eine Einzelentscheidung treffen oder eine neue Regel einführen.¹ Dies erfordert ein hohes Maß an Improvisation, da Fantasy-Rollenspiel ein äußerst kreativer Prozeß ist und die Spieler garantiert Ideen einbringen, die nicht eingeplant waren.

Der Spielleiter fungiert aber nicht nur als unparteiische Instanz, sondern stellt zusätzlich den Gegenspieler der Abenteurergruppe dar. Damit ist nicht gemeint, daß die Spieler gegen den Spielleiter antreten. Zu seinen Aufgaben gehört aber auch die Steuerung der Bösewichte und Monster in der Spielwelt. Es ist nicht Sinn und Zweck der Sache, daß sich der Spielleiter mit diesen genauso identifiziert wie die Spieler mit ihren Charakteren.² Die Schwierigkeit liegt darin, eine Balance zu finden, in der die Spieler gefordert sind und gefährliche Situationen meistern müssen, andererseits aber auch die Chance haben, durch kluges Vorgehen und Kooperation zum Ziel zu kommen. Da der Spielleiter neben den Gegnern auch Personen oder Wesen spielt, die den Abenteurern möglicherweise freundlich gesonnen sind, ist er insgesamt also Gegenspieler, Verbündeter und Schiedsrichter zugleich.³

Verwalter

Da im Fantasy-Rollenspiel Zahlen und Punkte eine große Bedeutung haben, läßt sich ein gewisser formaler Aufwand nicht vermeiden. Es muß ständig darauf

¹ Ein Beispiel für eine solche Situation ergab sich, als dieselbe Abenteurergruppe wie in Kapitel 3.1 in einen Kampf verwickelt war und der Schild des Zwerges Zwari bei einem kräftigen Hieb zu Bruch ging. Zwari (ebenso die Spielerin) wurde wütend und erklärte, daß er seinen zweiten Kriegshammer auspackt und ab sofort mit zwei Waffen gleichzeitig zuschlägt. Das Problem war, daß in MERP für den Kampf mit zwei Waffen keine Regeln vorgesehen sind, obwohl die Handlung dem gesunden Menschenverstand nach möglich und in einer solchen Situation sogar sinnvoll ist. Das Dilemma wurde dadurch gelöst, daß der 'Kampf mit zwei Waffen' als neue Fertigkeit in den Charakterbogen eingetragen wurde, die trainiert werden kann und gegen die (genau wie bei 'Reiten' o.ä.) ein Wurf auf Erfolg notwendig ist.

² FINE S.224

³ KAPPELLER S.228

geachtet werden, über wie viele Lebenspunkte¹ die Charaktere noch verfügen, wieviel Gewicht an Ausrüstung sie tragen, wie viele Kilometer sie in wie vielen Tagen unterwegs waren und wer für welche Handlungen Erfahrungspunkte bekommt. Nach einer Umfrage von Kathe ist diese Buchhaltung eine der Aufgaben, die bei Spielleitern am unbeliebtesten sind.² Um etwas Entlastung zu schaffen, kann ein Großteil dieser Arbeit aber an einzelne Spieler delegiert werden.

Planer

Auch wenn Improvisation und Freiraum zum Spiel gehören, muß eine Sitzung gut vorbereitet werden. Dazu gehören der Beginn des Abenteuers und bestimmte Schlüsselereignisse, um die herum die eigentliche Geschichte erst entsteht. Landkarten, Grundrisse von Gebäuden, die Beschreibungen wichtiger Personen, denen die Gemeinschaft begegnen wird, und ähnliche Elemente können und sollten vorbereitet sein, damit sie den Spielern im richtigen Moment präsentiert werden können. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wieviel Zeit und Mühe er in die Vorbereitung investiert. Die fertigen Abenteuerbände bieten hierfür viele Hilfen an. Viele Spielleiter erfinden aber lieber eigene Szenarios oder erschaffen gar ihre eigene Welt als Handlungsschauplatz.³

Regisseur

Der Spielleiter muß dafür sorgen, daß aus der nackten Geschichte ein spannendes Erlebnis für alle Beteiligten wird. Die Stilmittel, die ihm dabei zur Verfügung stehen, sind erstaunlicherweise denen eines Filmregisseurs recht ähnlich. Dazu gehört beispielsweise, daß die Erzählperspektive der aktuellen Situation angepaßt werden muß. Gemäß der Arbeitsdefinition (Kap.3.2.3) ist es Teil des Handlungsablaufes, daß der Spielleiter die Spieler mit Informationen über die Umgebung versorgt. Um die Situation spannend und realistisch zu gestalten, sollte er ihnen nur diejenigen Informationen geben, die auch die Charaktere haben. Der Spielleiter ersetzt also quasi die Sinnesorgane der

¹ Je mehr Lebenspunkte ein Charakter hat, umso widerstandsfähiger ist er gegen Treffer. Sinkt die Anzahl auf Null, stirbt er. Der Begriff 'Lebenspunkte' stammt aus dem System MIDGARD. D&D arbeitet mit 'hit points' (D&D S.266), MERP mit einem komplizierten System aus 'body development', 'constitution' und 'hits taken' (MERP S.34).

² KATHE

³ FANNON S.49

Charaktere.¹ Die Gemeinschaft nimmt einen brandigen Geruch wahr, kennt aber nicht dessen Ursprung. Sie begegnet einem alten Wanderer mit grauem Umhang, weiß aber nicht, daß es Gandalf, der mächtige Zauberer, ist. Der Spielleiter muß immer über mehr Informationen verfügen als die Spieler. Falls die Charaktere den Wanderer fragen, wer er ist und wo er herkommt, muß der Spielleiter dessen Rolle übernehmen und darf nicht um eine Antwort verlegen sein.

Des weiteren sollte der Spielleiter auf ein gewisses Tempo der Handlung achten, damit Spannung aufkommt. Zur Untermalung bestimmter Szenen kann eine passende Musik wirkungsvoll eingesetzt werden. Wenn die Gemeinschaft durch ungünstige Umstände aufgespalten wird, muß der Spielleiter die Handlung an zwei getrennten Schauplätzen parallel laufen lassen. Dabei muß er stets das gesamte Kunstwerk (im Sinne von Schick) im Auge behalten.

Animateur

Jeder Spieler sollte aktiv am Spiel beteiligt sein und sich entsprechend seiner Rolle verhalten. Es trägt zur Atmosphäre und zur Entstehung eines echten Rollenspiels bei, wenn der Spielleiter mit gutem Beispiel vorangeht und die NPCs angemessen auslebt.

Storyteller/ Storyguide

Im Rahmen dieser Aufgabe geht es ebenfalls um die Ausgestaltung der Handlung, um das Erzeugen von Spannung, eben um das Erzählen einer guten Geschichte. Der Begriff 'Storyteller' ist insofern unglücklich, da alle Teilnehmer an dieser Geschichte beteiligt sind und der Spielleiter lediglich einleitende und weiterführende Impulse gibt. Andererseits kann er wie kein anderer Spielteilnehmer den Verlauf der Handlung beeinflussen.² Eine Gruppe von Abenteurern, die sich in der Wüste verlaufen hat, ist hoffnungslos verloren, es sei denn, der Spielleiter läßt sie auf eine Oase, eine Karawane oder immerhin auf Spuren im Sand treffen. Daher ist also die Bezeichnung 'Storyguide', der die Spieler zum rechten Zeitpunkt in die richtige Richtung führt, wesentlich treffender.

¹ HÜBNER S.21

² FINE S.117

3.6 Kurze Geschichte der Fantasy-Rollenspiele

Das Konzept des psychotherapeutischen Rollenspiels wurde bereits in den vierziger Jahren von dem amerikanischen Psychiater Jacob Levy Moreno entwickelt.¹ Die meisten Autoren² sind sich aber einig, daß die Ursprünge des Fantasy-Rollenspiels nicht in dieser Behandlungsmethode liegen, sondern in den sogenannten 'War-Games', die sich Ende der sechziger Jahre großer Beliebtheit erfreuten. Bei diesen Spielen handelt es sich eigentlich um taktische Simulationen, in denen die Teilnehmer Armeen steuern und historische Schlachten nachspielen. Diese Spiele werden in zwei Kategorien unterteilt:³ Einerseits gibt es die sogenannten 'Board Wargames', bei denen einfache Spielfiguren und Spielbretter verwendet werden. Etwas aufwendiger hingegen sind die 'Miniatures Games'. Hier werden ganze Formationen von Metallfiguren – sogenannte Miniaturen – auf einer Spielfläche bewegt, die das Gelände und die Topographie dreidimensional repräsentiert. Diese Art von militärischer Simulation wurde bereits im 19. Jahrhundert von der preußischen Armee zur Ausbildung ihrer Offiziere eingesetzt.⁴

Besonders in der Gegend um Minneapolis und St. Paul wurden diese Spiele als verbreitetes Hobby betrieben.⁵ Trotzdem gibt es drei Gründe, weshalb sie recht eingeschränkt waren und somit bald langweilig für viele Spieler wurden:⁶ Einerseits geht es meistens um das Nachstellen von Schlachten, die tatsächlich stattgefunden haben. Dadurch ist zum Spielen ein gewisses Maß an historischem Wissen nötig, und es gibt nur eine begrenzte Anzahl an spielbaren Szenarios. Andererseits sind die Regeln sehr streng und lassen nur wenige Handlungsmöglichkeiten für die Spieler offen. Ein dritter Grund ist die mangelnde Beteiligung des einzelnen Spielers, der lediglich eine Armee befiehlt, aber nicht in der Rolle eines einzelnen Charakters handeln kann.

Einen festen Zeitpunkt anzugeben, an dem aus den War-Games das Fantasy-Rollenspiel entstand, ist schwierig, da mehrere Entwicklungen in dieser Richtung

¹ VON STADEN S.30

² vgl. z.B. FINE S.8ff, FANNON S.117ff, SCHICK S.17f

³ SCHICK S.17

⁴ FINE S.8

⁵ SCHICK S.17

⁶ FINE S.9f

gleichzeitig abliefen. Drei wichtige Personen, die in diesem Zusammenhang so gut wie immer genannt werden, sind Dave Wesely, Dave Arneson und Gary Gygax. Dave Wesely erkannte die Unzulänglichkeiten der War-Games und versuchte als Spielleiter, sie etwas interessanter zu gestalten. Um die Spieler stärker in das Geschehen einzubeziehen, ließ er sie nicht mehr nur Armeen befehligen, sondern gab ihnen individuelle Rollen, als Feldherr, Kundschafter oder Bürgermeister, die unterschiedliche persönliche Ziele verfolgten.¹ Eine weitere Innovation war, daß das Ende einer Schlacht nicht das Ende des Spiels bedeutete, sondern daß eine Art Geschichte entstand, indem mehrere Szenarios aneinandergehängt wurden.²

Dave Arneson, ebenso wie Wesely ein Spielleiter aus Minneapolis-St. Paul, war mit der Beschränkung auf historische Gegebenheiten unzufrieden und suchte für seine Szenarios neue Schauplätze. Diese fand er im Reich der Fantasy, und so verlegte er seine Abenteuer in eine Welt, in der phantastische Monster lebten und in der es so etwas wie Magie gab.³ Was ihm fehlte, war lediglich ein in sich konsistentes Regelwerk, das all diese Neuerungen berücksichtigte.

Anfang der siebziger Jahre war Gary Gygax an der Entwicklung eines Regelsystems mit dem Namen Chainmail beteiligt. Dabei handelte es sich ursprünglich um Regeln, die den Kampf zwischen Miniaturen in einer mittelalterlichen Umgebung zum Gegenstand hatten.⁴ Durch den Kontakt mit Arneson inspiriert, veränderte und ergänzte Gygax das System, das nun auch den Kampf einzelner Heldenfiguren gegen Monster, die Anwendung von Zaubersprüchen, neue Charakterrassen (wie Zwerge, Elben, Hobbits) und ähnliche Anleihen aus der Fantasy umfaßte.⁵ Aus dieser Zusammenarbeit zwischen Gygax und Arneson ging schließlich das erste wirkliche Fantasy-Rollenspiel hervor, das unter dem Namen Dungeons & Dragons (oder kurz D&D) 1974 veröffentlicht wurde.⁶

¹ FANNON S.121

² SCHICK S.18

³ SCHICK S.18

⁴ SCHICK S.19

⁵ SCHICK S.19

⁶ FINE S.14

Nach eher schleppendem Absatz in den Anfangsjahren wurde D&D im Laufe der Zeit verbessert und ausgebaut, und es entwickelte sich schnell zum Trendsetter und Marktführer eines neuen Bereichs der Spieleindustrie.¹ Vor allem waren es zwei Merkmale des Systems, die diesen neuen Typ Spiel prägten und von denen die meisten anderen Rollenspielregelwerke beeinflusst wurden. Zum einen handelt es sich um die Struktur der Regeln selbst. Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters werden in Zahlenwerten festgehalten, und sämtliche Handlungen können anhand von diversen Tabellen, Würfelerggebnissen oder ähnlichen Mitteln auf diese Werte zurückgeführt werden. Durch diese Prozedur, die komplizierter anmutet, als sie ist, wird das eigentliche Rollenspiel überhaupt erst möglich.² Es ist erlaubt, Handlungen auszuführen, die vom Regelwerk nicht ausdrücklich vorgesehen sind, aber trotzdem ist eine gewisse Objektivität vorhanden. Dazu zählt auch, daß jeder Charakter zwar eine individuelle Persönlichkeit hat, aber einer bestimmten 'Klasse' angehört, z.B. ein Zwerg oder ein Magier ist. Die zweite Besonderheit ist, daß es neben dem eigentlichen Regelwerk noch eine Unmenge an Begleitmaterial gibt. Spieler, die etwas ausgefeiltere, detailliertere Regeln wünschen, finden Erweiterungen für Experten bis hin zu Regeln zur Erschaffung von Göttern.³ Spielleiter, die lieber vorgefertigte Welten und Abenteuer umsetzen möchten statt eigene zu kreieren, was mit den Basisregeln allein noch nötig ist, können aus einem schier unerschöpflichen Fundus an Hintergrundmaterial und spielfertigen Szenarios auswählen.⁴

1977 erschien die erste Version von Advanced Dungeons & Dragons (oder kurz AD&D), welche ursprünglich als Erweiterung und Verbesserung von D&D geplant war, sich aber schnell zu einem eigenständigen Spielsystem entwickelte.⁵ Für fünf komplett ausgearbeitete, grundverschiedene Welten stellt AD&D noch mehr Begleitmaterial bereit als der Vorgänger und gilt heute als das wahrscheinlich populärste Rollenspiel überhaupt.⁶

¹ FINE S.15

² vgl. Kap. 3.2.2

³ BROWN/LEE S.161

⁴ BROWN/LEE S.162-176, fast 200 Titel werden hier aufgeführt.

⁵ SCHICK S.27

⁶ FANNON S.174f

Das erste deutschsprachige Rollenspiel Midgard erschien zuerst 1981.¹ Ähnlich wie bei D&D/AD&D reicht auch hier im Prinzip ein Regelbuch aus, um spielen zu können, es gibt aber auch Erweiterungen und fertige Abenteuer. Das Besondere an Midgard ist, daß es im Vergleich weniger kampforientiert ist und für eine Vielzahl von Situationen fertige Regeln bietet, wodurch das Spiel insgesamt etwas komplexer wird.² Das wohl bekannteste deutschsprachige Rollenspiel ist Das Schwarze Auge (kurz DSA), das 1984 auf den Markt kam.³ Es bietet zahlreiche Abenteuer in der Welt *Aventurien* und ist aufgrund der klaren, leicht verständlichen Regeln und des originellen Humors besonders für Anfänger geeignet.

Im Jahre 1982 erhielt die amerikanische Firma Iron Crown Enterprises die Lizenz von Tolkien Enterprises für ein Rollenspiel, das komplett auf Tolkiens Werken basiert.⁴ Zwei Jahre später erschien Middle-earth Role Playing in der ersten Auflage. Die zweite, vollständig überarbeitete und ergänzte Auflage wurde 1986 veröffentlicht. Bei MERP handelt es sich um eine vereinfachte und speziell auf Tolkiens Welt *Middle-earth* zugeschnittene Version des Rolemaster Rollenspielsystems, das gleichzeitig entstand. Rolemaster ist ein sehr detailliertes, komplexes und entsprechend umfangreiches System, das an keine bestimmte Spielwelt gebunden ist. Zu MERP gibt es über hundert Artikel an Abenteuern und Hintergrundmaterial.⁵ Eine deutschsprachige Version Mittelerde-Rollenspiel erschien im Jahr 1987. Leider verlor Iron Crown Enterprises im September 1999 die Rechte an Tolkiens Werk, und es ist noch unklar, wie es mit der Beziehung zwischen *Middle-earth* und dem Rollenspiel weitergehen wird.⁶

Dieser kurze Überblick über die Ursprünge und die Entstehung des Fantasy-Rollenspiels soll an dieser Stelle genügen. Eine vollständige Geschichte dieses sich ständig im Wandel befindenden Feldes ist im Rahmen dieser Arbeit weder

¹ SIMON S.119

² SIMON S.128

³ BENSCHING S.96

⁴ FANNON S.141

⁵ BROWN/LEE S.282-291

⁶ FANNON S.159. Zu der Trennung von ICE und Tolkien Enterprises gibt es eine offizielle Stellungnahme von ICE Präsident Pete Fenlon im Internet unter "Middle-Earth Role Playing Product Catalogue," <http://www.chapter-one.com/merp/icemerp.html> (25.05.2000). Leider findet man in dieser Erklärung keine konkreten Gründe für den Verlust der Lizenz.

möglich noch beabsichtigt.¹ Ich möchte lediglich zwei Tendenzen nennen, die für die weitere Entwicklung prägend sind: Erstens beschränkt sich das Angebot nicht mehr nur auf den Bereich Fantasy. Beeinflusst durch Filme und Serien wie "Star Wars" oder "Star Trek" entstanden vor allem in den achtziger Jahren zahlreiche Spielsysteme, die primär Science Fiction Elemente zum Inhalt haben. Weitere Themen, die in Subgenres des Rollenspiels verarbeitet werden, sind Horror, Piraten, Western, Spionage und die Erde nach einem Atomkrieg.² Zweitens entwickelten sich aus dem klassischen Rollenspiel zahlreiche Varianten und Abarten, die im übernächsten Kapitel vorgestellt werden.

3.7 Der Einfluß Tolkiens

Der alles entscheidende Schritt für die Entstehung der Fantasy-Rollenspiele war, wie im letzten Kapitel gezeigt, die Verlagerung der Spielhandlung von den historischen Schlachtfeldern der War-Games in eine zunächst noch nicht näher bestimmte Fantasy-Welt. Interessant ist, daß diese Entwicklung ungefähr zur gleichen Zeit stattfand, als The Lord of the Rings seinen Siegeszug auf dem amerikanischen Markt antrat.

Die erste Ausgabe des Werkes erschien in den Jahren 1954 (Band I: The Fellowship of the Ring und Band II: The Two Towers) und 1955 (Band III: The Return of the King).³ Der eigentliche Tolkien-Boom begann jedoch erst Mitte der sechziger Jahre. Anfang 1965 veröffentlichte der amerikanische Verlag Ace Books eine unautorisierte Taschenbuch-Ausgabe.⁴ Diese Version des Werkes war nicht nur erstaunlich originalgetreu, wenn man von einigen Druckfehlern absieht, sondern auch preiswerter als die offizielle Taschenbuch-Ausgabe, so daß sie sich vor allem bei den amerikanischen Studenten großer Beliebtheit erfreute.⁵ Der Streit um Rechte und Lizenzen wurde zwar recht schnell beigelegt, sorgte aber für

¹ Eine ausführliche Darstellung der Geschichte bis zum Stand von Ende 1999 findet sich in FANNON. SCHICK stellt detailliert Regelwerke und Abenteuerbände aller Sparten vor. BROWN/LEE zählen auch verschiedene Auflagen/Ausgaben auf und nennen Sammlerwerte.

² Sogenannte universale Systeme wie z.B. GURPS (Generic Universal Role-Playing System) sind nicht an eine bestimmte Gattung gebunden. Die Spieler können die Spielwelt frei wählen oder sogar die Charaktere zwischen verschiedenen Welten hin und her reisen lassen. Dazu muß das Regelwerk allgemein genug, aber doch ausreichend detailliert sein (SCHICK S.381).

³ HAMMOND/ANDERSON S.82-85

⁴ CARPENTER S.258f

⁵ CARPENTER S.260

erhebliches Aufsehen in der Presse und trug ironischerweise zur Popularität des Buches bei.¹ Darüber hinaus trafen bestimmte inhaltliche Aspekte den Nerv des herrschenden Zeitgeistes. Dazu gehören insbesondere die Ablehnung der zunehmenden Technisierung, der heroische Kampf gegen Unterdrückung und die Befürwortung eines alternativen Lebens. Parallel zur Ausbreitung der alternativ-ökologischen Bewegung erlangte The Lord of the Rings den Status eines Kultbuches.²

Ob die Verlagerung der War-Games in eine Fantasy-Spielwelt nun speziell durch Tolkien ausgelöst wurde, läßt sich nicht im Detail nachvollziehen. Gary Gygax, einer der Väter des ersten Fantasy-Rollenspiels D&D, gibt beispielsweise an:

The popularity of Professor Tolkien's fantasy work did encourage me to develop my own. But while there are bits and pieces of his works reflected hazily in mine, I believe that his influence, as a whole, is quite minimal.³

Fakt ist jedoch, daß durch die Popularität Tolkiens ein Nährboden für die Verbreitung der Fantasy-Rollenspiele bereitet war. Ein (junger) Tolkien-Fan, der die Charaktere aus The Lord of the Rings auf ihrer abenteuerlichen Reise durch *Middle-earth* begleitet hat, muß sich einfach durch ein Spielsystem angezogen fühlen, das ihm die Möglichkeit gibt, selbst in eine andere Welt einzutauchen, gegen Drachen zu kämpfen und andere gefährliche Abenteuer zu bestehen.

Um dieses Potential ausnutzen zu können, muß die Spielwelt aber genügend Ähnlichkeiten mit der Romanwelt aufweisen. Dies trifft auf D&D nur zum Teil zu. Das Regelwerk führt den Leser zunächst in eine nicht näher bestimmte pseudo-mittelalterliche Welt ein:

Imagine: it is another place, another time. The world is much like ours was, long ago, with knights and castles and no science or technology – no electricity, no modern comforts of any kind.

Imagine: dragons are real. Werewolves are real. Monsters of all kinds live in caves and ancient ruins. And magic really works!⁴

¹ CARPENTER S.261

² CARPENTER S.261

³ GYGAX S.12. Gygax fügt hinzu, daß es in seinem Falle eher Sword and Sorcery Romane von Autoren wie Robert E. Howard, Fritz Leiber oder Michael Moorcock waren, auf die sich seine Affinität zur Fantasy gründet.

⁴ D&D S.10

Diese Welt ist nicht nur von Menschen bevölkert, sondern auch von gefährlichen Kreaturen, die zum Teil auch in The Lord of the Rings vorkommen, z.B. Orks, Drachen oder Riesenspinnen.¹ Auch die "guten" Völker aus *Middle-earth* werden erwähnt. So hat ein Spieler die Möglichkeit, in die Rolle eines Zwergs, eines Elbs oder eines Halblings zu schlüpfen. Die Beschreibungen dieser Völker kommen dem Tolkien-Leser äußerst vertraut vor, und zwar sowohl was das Äußere, als auch was Verhalten und Lebensweise angeht. Über die Halblinge wird beispielsweise das Folgende gesagt:

A halfling is a short demi-human, and looks much like a human child with slightly pointed ears. A halfling stands about 3 feet tall and weighs about 60 pounds. They are outgoing but not unusually brave ... and usually get along well with elves. ... Halflings often use missile weapons, and are better at dodging the attacks of large creatures than are other characters. ...Outdoors, halflings are difficult to spot, seemingly having the ability to vanish into woods or underbrush.²

Da die Hobbits eine ureigene Erfindung Tolkiens³ und ein charakteristischer Bestandteil von The Lord of the Rings sind, kann das Buch auch die einzige Vorlage für diese Beschreibung sein. Man erkennt sinngemäß einige Passagen aus dem Prolog wieder, in dem die Hobbits beschrieben werden.⁴ Die geringe Körpergröße, die Fähigkeit, ungesehen zu verschwinden, und ihr Geschick im Umgang mit Bogen und Steinen trotz fehlender Kriegslust sind originalgetreu übernommen worden, aber das Verhältnis zu den Elben ist etwas komplizierter, als es dem Regelwerk nach den Anschein hat. Interessant ist, daß die Bezeichnung 'Halfling' verwendet wird, während in älteren Ausgaben von D&D noch von 'Hobbits' die Rede ist.⁵ Insgesamt gesehen stellen die Halblinge nicht nur eine besondere Charakterklasse im Spiel dar, die sich durch spezielle Fähigkeiten von anderen Charakteren abheben, sondern auch eine deutliche Verbindung zu Tolkiens Werk.

Dieses Verhältnis zeigt sich auch in weniger offensichtlichen Details. Der gewöhnliche Plural des englischen Wortes 'dwarf' ist laut OED 'dwarfs'.⁶ Im

¹ D&D S. 192, 210, 216.

² D&D S.84f

³ vgl. OED Band VII S.275 Eintrag "hobbit". Der Begriff "halfling" ist dagegen älter und hat schottische sowie nordische Ursprünge. Er bedeutet soviel wie ein Halbwüchsiger, hat also mit Tolkiens Halblingen nur am Rande zu tun (vgl. OED Band VI S.1037).

⁴ vgl. LoR S.13-20

⁵ BROWN/LEE S.160. Grund für die Änderung waren offensichtlich (wie auch im Falle der Bezeichnungen 'Ents' vs. 'Treants') Streitigkeiten um Copyrightverletzungen.

⁶ vgl. OED Band V S.1 Eintrag "dwarf"

gesamten Regelwerk wird aber bei der Beschreibung der Zwerge als Charakterklasse und Gegner der Plural 'dwarves' verwendet,¹ dieselbe Form, die auch Tolkien in The Lord of the Rings und The Hobbit wählte.²

Des weiteren findet sich im Regelwerk die Beschreibung eines besonderen Gegenstandes namens 'Elven Cloak', der den Träger in die Lage versetzt, sich fast unsichtbar zu bewegen, es sei denn, er führt eine offensive Handlung (Angriff oder Zauberspruch) aus.³ Vorbild waren hier wohl die Mäntel, mit denen die Elben die Mitglieder der Gemeinschaft bei ihrer Abreise aus Lórien ausstatteten.⁴ Einem solchen Mantel kann im Spiel natürlich eine entscheidende Rolle zukommen. Daß es sich aber nicht einfach um einen beliebigen Tarnumhang handelt, sondern um einen Mantel, der von Elben hergestellt wurde, ist für die Spielmechanismen nicht relevant. Grund für die Benennung kann nur die Orientierung an Tolkiens Original sein.

Man sollte das Vorhandensein der genannten Elemente aber nicht überbewerten. Gygas gibt selbst zu:

The seeming parallels and inspirations are actually the results of a studied effort to capitalize on the then-current 'craze' for Tolkien's literature. Frankly, to attract those readers ... I used certain names and attributes in a superficial manner, merely to get their attention!⁵

In D&D geht es nicht um die Wiedergabe einer literarischen Welt wie *Middle-earth*, noch nicht einmal um das Erzeugen einer eigenen Welt, sondern um Abenteuer, Schwertkampf und Magie. Insofern besteht eher eine enge Verwandtschaft zur literarischen Sword and Sorcery als zur High Fantasy im Stile Tolkiens. Da aber viele Fantasy-Autoren selbst von Tolkien beeinflusst wurden, besteht zumindest ein indirekter Zusammenhang.

Es ist keineswegs eine kühne Behauptung, daß der Großteil aller Fantasy-Rollenspiele in gewissem Maße durch Tolkien geprägt wurde. Fannon geht sogar noch einen Schritt weiter und stellt fest:

¹ D&D S.79f, 195

² z.B. LoR S.359, Hob S.24

³ D&D S.236

⁴ vgl. LoR S.390

⁵ GYGAX S.13

In fact, [Tolkien's works] may very well be the single most important reason for why RPGs are the way they are. Some might even dare to suggest that the hobby we know would not exist had the good professor not written those magical works all those years ago.¹

Selbst wenn solche Elemente wie Drachen oder Zwerge keine Erfindung Tolkiens sind, sondern aus germanisch-nordischen Mythen und Legenden stammen, wurden sie erst durch Tolkien in das Blickfeld der Allgemeinheit gerückt und in die Fantasy-Rollenspiele übernommen.² Ob ein System wie MERP, das unmittelbar auf Tolkiens Werk und der dazu gehörenden Welt basiert, der literarischen Vorlage gerecht werden kann, wird in Kapitel 4 noch untersucht.

3.8 Varianten des klassischen Fantasy-Rollenspiels

Diceless Games

Der Zufall spielt in den meisten Fantasy-Rollenspielen eine große Rolle. In vielen Situationen entscheiden die Würfel über das Gelingen oder Nichtgelingen einer beabsichtigten Handlung, und im Kampf kann ein mißglückter Wurf selbst den stärksten Charakter das Leben kosten. Wenn Regelsysteme oder einzelne Spielleiter diese Zufallselemente sehr stark in den Vordergrund stellen, sprechen Spieler auch verächtlich von "roll-playing games"³. Eine Gegenbewegung stellen die sogenannten 'Diceless Games' dar, die völlig ohne Würfel auskommen und in denen die Entscheidung über den Ausgang von Situationen allein beim Spielleiter liegt.⁴ Bei diesen Spielen stehen die Persönlichkeiten der Charaktere und das eigentliche Rollenspiel viel stärker im Mittelpunkt.

Tabletop-Rollenspiele

Bei diesen Spielen sind die Einflüsse der 'War-Games' noch am deutlichsten zu erkennen. Im Zentrum des Geschehens stehen die bereits erwähnten Miniaturen sowie ihre Kampfhandlungen und Bewegungen auf einem Spielfeld.⁵ Die Übergänge zum reinen Fantasy-Rollenspiel sind fließend, da viele Rollenspielsysteme die Verwendung von Miniaturen erfordern oder zumindest

¹ FANNON S.123

² FANNON S.124

³ angelehnt an 'to roll the dice' (FANNON S.95)

⁴ FANNON S.151,219. Hierbei handelt es sich um eine junge, wenig verbreitete Variante. Ein Beispiel ist Amber Diceless (Phage Press 1991).

⁵ HÜBNER S.10

empfehlen.¹ Die Vorteile für das Spiel liegen auf der Hand: Im Kampf können Streitigkeiten über taktische Bewegungen und Entfernungen vermieden werden, aber auch in normalen Situationen kann die Position der Charaktere eine Rolle spielen, z.B. beim Öffnen einer Tür oder beim Besteigen einer schmalen Treppe. Im Prinzip würden für diese Zwecke gewöhnliche Spielsteine ausreichen. Detaillierte Figuren aus Zinn oder Plastik üben aber auf viele Spieler eine besondere Anziehungskraft aus, da sie zur Atmosphäre des Spiels beitragen und man sie sammeln und selbst bemalen kann.

Solo-Rollenspiele

Wie der Name schon andeutet, handelt es sich hierbei um Abenteuer für einen einzelnen Spieler. Statt vom Spielleiter läßt man sich von einem Buch durch das Abenteuer führen. Der Text ist in nummerierte Abschnitte unterteilt, die in der angegebenen Reihenfolge keinen Sinn machen. An bestimmten Stellen entscheiden die Würfel oder der Spieler selbst, wo die Geschichte weitergeht. Dabei ist die Auswahl an Möglichkeiten sehr begrenzt. Außerdem kann der Spieler jederzeit von vorne beginnen und verfügt beim nächsten Versuch über zusätzliches Wissen. Eng verwandt mit den Solo-Rollenspielen sind die sogenannten 'Variable-Plot Novels', in denen lediglich der Aspekt der Quantifikation fehlt, d.h. es gibt keine Regeln zur Charaktererschaffung, zur Abwicklung der Kämpfe und zum Einsatz von Würfeln.² Beide Spielformen sind vor allem auf die Bedürfnisse von Einsteigern zugeschnitten, die einen Einblick in die Welt der Fantasy-Rollenspiele bekommen wollen, ohne daß sie vorher dicke Regelwerke wälzen oder sich einer Gruppe anschließen müssen.

Live-Rollenspiele

Das Eigentümliche an Live-Rollenspielen ist, daß hier die Teilnehmer den heimischen Wohnzimmertisch verlassen und sich in historischen Kulissen oder einfach im Wald treffen. Statt durch Charakterbögen und Spielfiguren werden hier die Charaktere von ihren Spielern im wahrsten Sinne des Wortes verkörpert. Schwertkämpfe werden mit originalgetreuen, aber ungefährlichen Nachbildungen (z.B. aus Glasfieber) ausgetragen, und es wird großer Wert auf angemessene

¹ z.B. MERP S.55

² SCHICK S.8

Kostümierung gelegt.¹ Insofern besteht eine große Ähnlichkeit zum Theater. Schwierigkeiten liegen dabei in der sinnvollen Integration von Magie, der Anwendung übermenschlicher Fähigkeiten oder der Simulation von Verletzungen, weswegen es für diese Elemente eigene Regeln gibt.²

Play-by-Mail Rollenspiele

Bei dieser Variante kommunizieren die Spieler nicht direkt miteinander. Jeder Spieler schreibt seine Handlungen für die aktuelle Runde auf und schickt sie per Post oder per e-Mail an den Spielleiter. Dieser wertet das schriftliche Material aus und schickt seinerseits das Ergebnis an die Spieler zurück.³ Obwohl nur sehr wenig Zeit für das eigentliche Spielen aufgewendet werden muß, ist diese Prozedur recht langwierig. Des weiteren fehlt das interaktive Moment des Rollenspiels.

Computerrollenspiele

Die Computerrollenspiele haben sich ebenso rasant entwickelt wie die Computertechnologie selbst. Genau wie die klassischen Rollenspiele können sie in unterschiedlichen Welten und Zeitaltern, von Fantasy über Piraten bis hin zu Science Fiction, angesiedelt sein. Es gibt sogar eine Vielzahl von Computerspielen, die Themen und Inhalte aus Tolkiens Werk verarbeiten.⁴

Unabhängig davon kommt der Rollenspielaspekt je nach Struktur in unterschiedlichem Maße zum Tragen. Bei den sogenannten Textabenteuern hat der Spieler die Möglichkeit, die Handlung des Geschehens durch kurze Kommandos wie "Öffne Truhe, Nimm Gold" usw. zu beeinflussen.⁵ Die Handlungsmöglichkeiten sind dabei größer als bei den beschriebenen Solo-Abenteuerbüchern, sind aber weit von denen des klassischen Rollenspiels entfernt. Das gleiche gilt für die Grafikabenteuer, bei denen die Situationen statt durch lange Texte durch (evtl. belebte) Bilder präsentiert werden.⁶ Die sogenannten animierten Rollenspiele schließlich sind quasi die Computerversion

¹ FANNON S.163

² FANNON S.164

³ HÜBNER S.10

⁴ Eine chronologische Übersicht einschließlich 2000 von mehr als 120 Spielen findet man im Internet unter "Tolkien Computer Games," <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/> (25.05.2000).

⁵ WEIGAND S.202

⁶ WEIGAND S.204

von Rollenspielsystemen wie AD&D oder DSA und den zugehörigen Abenteuern,¹ wobei der Spieler sämtliche Charaktere einer Gemeinschaft spielt und der Computer die Funktion des Spielleiters übernimmt. Eine Variante, die ziemlich nah am reinen Fantasy-Rollenspiel ist, stellen Spiele wie Baldur's Gate (BioWare) dar, in denen mehrere Spieler über Netzwerk oder Modem interagieren können.² Dabei dient der Computer vor allem der Visualisierung und Animation des Geschehens.

Brettspiele

Es gibt mittlerweile eine Vielzahl von Gesellschaftsspielen, die einen phantastischen Spielinhalt haben oder bei denen die Spieler gewissermaßen verschiedene Rollen übernehmen. Ein phantastisches Gesellschaftsspiel, das unmittelbar auf The Lord of the Rings basiert, ist das Spiel Ringgeister (Laurin). Hier schlüpfen die Spieler in die Rollen von Hobbits, Zwergen, Elben und Menschen und unternehmen eine abenteuerliche Reise durch Mittelerde, bei der sie von Ringgeistern und Orks bedroht werden, um schließlich den Einen Ring im Schicksalsberg zu versenken.

Trotz der potentiellen Rollenübernahme bzw. des phantastischen Gehalts zählt man die Brettspiele nicht zu den eigentlichen Rollenspielen, da beide Elemente für den Spielverlauf nicht entscheidend sind.³ Bei einem phantastischen Brettspiel wie Ringgeister dient der phantastische Inhalt lediglich als "Einkleidung" bzw. "motivierende Verpackung" der Spielstruktur.⁴

Sammelkartenspiele

Hierbei handelt es sich um eine sehr junge Spielform, die zum ersten Mal 1993 mit der Veröffentlichung von Magic: The Gathering (Wizards of the Coast) in Erscheinung trat.⁵ Zahlreiche weitere CCGs (Collectible Card Games) folgten und entwickelten sich im Laufe der letzten Jahre zur marktbeherrschenden Sparte

¹ WEIGAND S.206

² FANNON S.160

³ HÜBNER S.10

⁴ FRITZ S.66

⁵ FANNON S.154

innerhalb der Fantasy-Spiele.¹ Middle-earth – The Wizards (METW) basiert unmittelbar auf The Lord of the Rings und The Hobbit.

Der wichtigste Unterschied zu gewöhnlichen Spielkarten besteht darin, daß man die Karten wie Fußballsammlerbilder sammeln kann. Außerdem kommen nicht immer die gleichen Karten zum Einsatz. Bevor das Spiel beginnt, stellt jeder Spieler sein sogenanntes 'Deck' zusammen, das heißt, er wählt diejenigen Karten aus seinem Vorrat aus, die er benutzen möchte. Da es unterschiedliche Seltenheitsgrade gibt und meistens gerade die seltensten Karten die wirkungsvollsten sind, muß man relativ viel Geld investieren, bevor man erfolgreich spielen kann.

3.9 Zum negativen Image der Fantasy-Rollenspiele

Während des großen Booms in den achtziger Jahren schossen ständig neue Spielsysteme wie Pilze aus dem Boden, und das Fantasy-Rollenspiel entwickelte sich von einer Leidenschaft für Insider zu einer weit verbreiteten Freizeitbeschäftigung. Mit zunehmender Popularität wuchs aber auch die Aufmerksamkeit von außen. Schon bald standen die Rollenspiele im Kreuzfeuer der Kritik. Die Presse berichtete von mysteriösen Vorfällen im Umfeld der Fantasy-Rollenspielszene, besorgte Eltern forderten dazu auf, die Spiele an Schulen zu verbieten, und diverse religiöse Gruppierungen warnten vor gefährlichen Auswirkungen für die Teilnehmer.

Folgende Vorwürfe sind es, mit denen sich der Anhänger dieses Hobbys zum Teil noch heute konfrontiert sieht:

1. Fantasy-Rollenspiele handeln von Magie, Geistern und Dämonen. Die Regelwerke gleichen einer Gebrauchsanleitung zum Okkultismus und Satanismus. Insofern handelt es sich bei einer Gruppe von Rollenspielern um nichts anderes als um Angehörige einer Sekte unter der Herrschaft des Meisters.²

¹ FANNON S.154

² In vielen Systemen ist 'Meister' die Bezeichnung für den Spielleiter, z.B. in DSA, D&D (dungeon master), vgl. Kap. 3.5.

2. Durch die Teilnahme an Fantasy-Rollenspielen verwischen sich die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Phantasie. Diese Entfremdung treibt die Spieler in die soziale Isolation und schließlich zum Selbstmord.

3. Fantasy-Rollenspiele handeln von blutigen Schlachten, schüren Aggressivität und verherrlichen die Gewalt. Die Spieler lernen aggressives Verhalten, indem die Gewalt als legitimes Mittel zur Konfliktlösung präsentiert wird.

Auf den Vorwurf des Okkultismus kann man leicht erwidern, daß es hier wohl eher die Kritiker sind, die nicht zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können. Jedem Spieler dürfte klar sein, daß die Primitive View bezüglich der Magie ausschließlich auf der Ebene der Spielwelt gilt. Auch wenn seine Spielfigur als Magier in der Lage ist, Gedanken zu lesen, Feuerbälle zu evozieren oder durch die Wand zu gehen, wird der Spieler selbst an diesen Aufgaben in der realen Welt unweigerlich scheitern, obwohl das Regelwerk detailliert beschreibt, wie es funktioniert.

Was die erwähnten Geister und Dämonen betrifft, so ist deren Existenz ebenfalls nur auf die Spielwelt beschränkt. Gemäß der Arbeitsdefinition (Kap.3.2.3) geht es im Fantasy-Rollenspiel um das gemeinsame Erfinden einer Geschichte. Das Verhältnis zum Übernatürlichen kann also mit dem der phantastischen Literatur gleichgesetzt werden, und über diese sagt Caillois:

Es ist überhaupt nicht das Ziel phantastischer Geschichten, Glauben an okkulte Ereignisse und Gespenster hervorzurufen. ...Die phantastische Literatur spielt sich auf dem Niveau des rein Fiktiven ab. Sie ist in erster Linie ein Spiel mit der Angst. Es ist sogar wahrscheinlich notwendig, daß die Autoren, die Gespenster ins Spiel bringen, nicht an die Geister glauben, die sie erfunden haben.¹

Es ist höchst interessant, daß Caillois in diesem Zusammenhang von einem 'Spiel' spricht. Das Fantasy-Rollenspiel ist eben auch nur ein Spiel, ein 'So-tun-als-ob' und nicht die Wirklichkeit. Ob man die Existenz von Magie und Dämonen in der Realität akzeptiert, kann höchstens eine Frage des Glaubens sein.

In der Tat sind es ausschließlich gewisse christlich-konservative Kreise, die Fantasy-Rollenspiele mit Okkultismus in Verbindung bringen und nicht selten

¹ CAILLOIS S.56

Zensur und Verbote fordern.¹ Dies erinnert fatal an diverse christlich motivierte Hetzkampagnen der achtziger Jahre, die sich gegen Rockmusik und Heavy Metal richteten.² Bedauerlicherweise gibt es immer wieder Gruppierungen, die in bestimmten Bereichen der freien Jugendkultur etwas Anstößiges finden.

Der Vorwurf der Suizidgefährdung scheint im Vergleich dazu weitaus realer. Es sind zahlreiche Fälle bekannt, in denen sich Fantasy-Rollenspieler das Leben nahmen.³ Besonderes Aufsehen erregten die Selbstmorde von James Dallas Egbert und Irving Pulling. Egbert wurde bekannt als "The Dungeon Master", ein hochintelligenter Schüler, der das Rollenspiel real auslebte und angeblich in den Tunneln unter der Michigan State University verschwand.⁴ Später stellte sich heraus, daß Egbert psychische Probleme hatte und Drogen konsumierte, aber die Presse griff die Verbindung zum Rollenspiel begierig auf.⁵ Der Fall von Pulling zog weite Kreise, da die Eltern eine Organisation namens BADD (Bothered About Dungeons and Dragons) ins Leben riefen und starken öffentlichen Druck auf die Spiele auslösten.⁶

Zur Entkräftung der schweren Vorwürfe lassen sich mehrere Argumente anführen.

1. Jeder Mensch, der sich selbst umbringt, ist grundsätzlich als Einzelfall zu betrachten. Die Ursachen für einen Selbstmord sind sehr vielschichtig und individuell verschieden, so daß ein einzelner Faktor wie das Ausüben eines Hobbys nicht der einzige Grund sein kann. Die Schuld in einem Fantasy-

¹ LANCASTER (1994) S.72f

² Eine umfassende Analyse der Kritik am Heavy Metal, die den Fundamentalisten auf sachliche und unparteiische Weise den Boden unter den Füßen wegzieht, findet sich in einer soziologischen Studie von Weinstein (WEINSTEIN S.237-275). Erstaunlicherweise sind die Vorwürfe, die dem Heavy Metal entgegengebracht werden, nahezu die gleichen wie im Falle der Fantasy-Rollenspiele: Selbstmord, Aggression, sexuelle Perversion und Satanismus. Weinstein liegt wohl richtig mit ihrer Einschätzung, daß sich Newtons Wechselwirkungsprinzip (zu jeder Kraft gehört eine gleich große Gegenkraft) auch auf die Jugendkultur anwenden läßt (WEINSTEIN S.237). In diesem Zusammenhang wäre ein genauerer Vergleich von Heavy Metal und Rollenspielen interessant.

³ Allein für den Zeitraum von 1979-1985 stellt die National Coalition on Television Violence Verbindungen zwischen 29 Morden bzw. Selbstmorden und dem Spielen von D&D her (LANCASTER 1994 S.71).

⁴ SCHICK S.31f

⁵ SCHICK S.31

⁶ STACKPOLE

Rollenspiel zu suchen, kann aber gerade für die Eltern eine überaus bequeme Lösung sein.¹

2. Wenn man die große Anhängerzahl des Hobbys zugrunde legt, müßte eigentlich statistisch gesehen die Zahl der Vorfälle viel größer sein. Geht man von etwa 10 Millionen Spielern aus, läßt der im Vergleich zur Gesamtbevölkerung prozentual kleinere Anteil der Selbstmörder sogar auf eine psychisch stabilisierende Wirkung der Spiele schließen.²

3. Fantasy-Rollenspiele bieten den Spielern zwar die Möglichkeit, in eine andere Welt einzutauchen. Dies gilt auch für andere Medien wie Bücher, Film oder Fernsehen. Im Gegensatz dazu handelt es sich aber beim Fantasy-Rollenspiel nicht um eine individuelle, sondern um eine gemeinschaftliche Aktivität, was der Möglichkeit einer sozialen Isolation eindeutig entgegenwirkt.³

4. Die Behauptung, Fantasy-Rollenspiele haben negative oder sogar gefährliche Auswirkungen auf die Persönlichkeit der Spieler, ist entweder völlig aus der Luft gegriffen oder basiert nur auf Einzelbeobachtungen. Zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen belegen, daß sich das psychologische Profil der Fantasy-Rollenspieler kaum vom Rest der Bevölkerung unterscheidet. DeRenard/Kline fanden heraus, daß sehr engagierte Spieler zwar eher zu Gefühlen der Entfremdung neigen als Gelegenheitsspieler, im großen und ganzen sind die Unterschiede zu Nichtspielern aber marginal.⁴ Laut Douse/McManus neigen Spieler vermehrt zu Introvertiertheit und geringer ausgeprägter Empathie, diese Abweichungen liegen aber im Bereich des Normalen.⁵ Carter/Lester fanden keine Unterschiede in Bezug auf die Punkte Depression, Selbstmordabsichten, Psychosen, Extrovertiertheit und Neurotizismus.⁶ Insgesamt finden sich keine wissenschaftlich belegbaren Hinweise auf eine Gefährdung durch Fantasy-Rollenspiele.

Schließlich sollte noch etwas zum Punkt der Gewaltverherrlichung gesagt werden. Es ist richtig, daß Kampfhandlungen im Fantasy-Rollenspiel an der

¹ CAYWOOD S.138

² LANCASTER (1994) S.73

³ HÜBNER S.33. Anders sieht dies im Internet aus, da hier das Ausleben einer Rolle mit der Anonymität des Netzes verbunden ist.

⁴ DERENARD/KLINE S.1222

⁵ DOUSE/McMANUS S.508. Die Psychologen gehen davon aus, daß jeder Anhänger eines beliebigen Hobbys leichte Persönlichkeitsdifferenzen zum Bevölkerungsdurchschnitt aufweisen wird.

⁶ CARTER/LESTER S.182

Tagesordnung sind und daß die abschließende Auseinandersetzung mit dem Bösewicht oft den Höhepunkt eines Abenteuers ausmacht. Dies ist aber gang und gäbe im Reich der Fantasy und trifft sogar auf The Lord of the Rings zu.¹ Genau wie in der Literatur werden die Auswirkungen von Gewalt aber nur beschrieben, nicht explizit gezeigt wie in einem Film. Die Gewalt ist nur auf die Phantasie, ja sogar nur auf eine Fantasy-Welt beschränkt.

Da es sich bei einem Fantasy-Rollenspiel insbesondere um ein Spiel handelt, ist der Ablauf eines Kampfes in hohem Maße ritualisiert.² Das bedeutet, daß es hauptsächlich um Würfelergebnisse und Zahlen geht, nicht um Gewalt selbst. Es macht einen Unterschied, ob gesagt wird: "Der Ork verliert 7 Trefferpunkte," oder ob die Verwundung detailliert ausgemalt wird. Bedauerlicherweise gibt es selbst in einem System wie MERP gegenteilige Tendenzen. In den umfangreichen Tabellen für die sogenannten 'kritischen Treffer' finden sich makabere Formulierungen wie "Blast shatters skull into thousands of particles. Dies instantly. Direct hit, fine punch." oder "Superb strike drives rib through heart. Drops and dies in 6 agonizing rounds."³ Solche Beschreibungen geben dem Regelwerk zwar einen pseudo-realistischen Anstrich, tragen aber nicht unbedingt dazu bei, daß das Spiel ein für alle Teilnehmer vergnügliches Erlebnis wird. Viele Abenteuer sind aber gerade so angelegt, daß man mit intelligenten Überlegungen weiter kommt als mit roher Gewalt. Somit können durch ein Fantasy-Rollenspiel gerade alternative Wege der Konfliktbewältigung und Problemlösung aufgezeigt werden, die möglicherweise auch positive Auswirkungen auf die Spieler in der realen Welt haben.⁴ Zum Glück hat jeder Spielleiter jederzeit die Freiheit, innerhalb seiner Spielrunde auf solche unnötigen Gewaltelemente, wie die oben erwähnten, zu verzichten.

Ein möglicher Grund dafür, daß vor allem Eltern den Rollenspielaktivitäten ihrer Kinder mit Mißtrauen gegenüberstehen, liegt in der besonderen Sprache, die für Außenstehende nicht immer leicht zu durchschauen ist. Die Spieler verwenden, wie bereits erwähnt, veraltete Formen wie z.B. die Anrede "Ihr" statt

¹ Man betrachte nur die ausführliche und vor allem glorifizierende Darstellung der beiden Schlachten vor Minas Tirith bzw. vor dem Morannon (LoR S.872-883, S.984f).

² HÜBNER S.34

³ MERP S.237, 239

⁴ vgl. HÜBNER S.71-77

"Du", und in den Regelwerken häufen sich unverständliche Fachausdrücke und Abkürzungen. Die folgende Kostprobe stammt aus dem MERP Abenteuer Palantír Quest:

All the PCs must make a Very Hard (-20) stalk maneuver or be spotted by the perceptive spiders (Lv 10; Hits 105; AT No/4; DB40; OB LGr60; if successful–crit scored, then next round is HSt130; Large creatures; Speed F/F). Upon a successful (critical delivered) sting attack, the victim must resist a level 8 poison or he/she is paralyzed for 1 hour + 1 hour for every 5 pounds under 170 lbs body-weight.¹

Was hier beschrieben wird, ist die mögliche Begegnung der Abenteurer mit einer Gruppe Riesenspinnen in Mirkwood. Der Spielleiter erhält hier genaue Informationen über die Kampfdaten und die Angriffstaktik dieser Kreaturen. Jemand, der mit dem Regelwerk, das dem Abenteuer zugrunde liegt, nicht vertraut ist, wird aus den kryptischen Hinweisen nicht entnehmen können, daß die Spinnen ihr Opfer zunächst umklammern und dann mit ihrem Stachel zu vergiften versuchen.

Die sprachlichen Besonderheiten haben aber nicht das Ziel, Nichteingeweihte abzuschrecken oder die Szene nach außen hin abzuschotten. Laut Nagel erfüllt die Sprache der Fantasy-Rollenspiele eindeutig die Kriterien einer Fachsprache und dient daher den gleichen Zwecken wie jede andere Fachsprache auch.² Das oben angeführte Beispiel weist deutlich die Merkmale 'economy', 'precision' und 'appropriateness' auf, wodurch die innerfachliche Kommunikation besonders effizient gestaltet werden kann.³ Daß Laien auf diese Art von Sprache mit Befremden reagieren können, ist ein Problem, das auch in anderen Bereichen (z.B. der Welt der Computer) auftaucht und sollte dem Fantasy-Rollenspiel nicht negativ angelastet werden.

¹ Pal S.111

² NAGEL S.259

³ vgl. NAGEL S.23f. 'Economy' bedeutet soviel wie die möglichst kurze Wiedergabe eines fachlichen Sachverhaltes, 'precision' bezieht sich auf die Genauigkeit und 'appropriateness' auf die Angemessenheit der gewählten Darstellung innerhalb des fachlichen Zusammenhangs. So ist mit dem Ausdruck "OB LGr60", der in dem erwähnten Beispiel auftaucht, auf äußerst ökonomische Weise zusammengefaßt, daß der Angriff zu der Kategorie 'Umklammern' (Gr=Grapple) zählt und daß der Spielleiter beim Angriffswurf mit Prozentwürfeln den Offensivbonus (OB) von 60 addieren muß, wobei in der entsprechenden Tabelle die Begrenzung für große Angriffe (L=large) zu beachten ist. Die Präzision hängt eng mit dem Aspekt der Quantifikation aus der Arbeitsdefinition (Kap.3.2.3) zusammen. Angemessen ist die Darstellung, da sie sich ausschließlich an den Spielleiter und nicht an die Spieler richtet.

4 Vergleich: The Lord of the Rings und Fantasy-Rollenspiel

*All that is gold does not glitter,
Not all those who wander are lost...*

Bilbo über Aragorn ¹

In diesem Kapitel geht es um die Umsetzung von The Lord of the Rings in dem Rollenspiel MERP. Um diesen Vergleich zu strukturieren, werden die grundlegenden literarischen Kategorien Setting, Charaktere, Erzählperspektive und Plot herangezogen. Eine ausführliche Diskussion dieser Begriffe soll hier nicht gegeben werden. Ihre Verwendung im Rahmen dieser Arbeit basiert auf den Ausführungen von Klarer.²

4.1 Bereich 'Setting'

Ein Fantasy-Rollenspiel findet in einer phantastischen Spielwelt statt. Das Eigentümliche des Systems MERP liegt darin, daß es sich bei der Spielwelt um *Middle-earth* handelt, dieselbe Sekundärwelt, die bereits aus Tolkiens Werken bekannt ist. Die besonderen Merkmale einer solchen Welt wurden in Kapitel 2 ausführlich erörtert.

Vergleicht man MERP mit den in Kapitel 2.6 aufgestellten Kriterien der Secondary World Fantasy, fällt auf, daß die ersten beiden Punkte von dem Fantasy-Rollenspiel sozusagen automatisch erfüllt werden. Das Spiel findet in der phantastischen Welt *Middle-earth* statt, und dort kann man während des Spiels den gleichen übernatürlichen Phänomenen begegnen, die in The Lord of the Rings vorkommen.

Zu untersuchen ist, auf welche Weise eine solche literarische Sekundärwelt in eine Spielwelt umgesetzt wird, also mit welchen Mitteln die in Punkt 3 genannten Kategorien Konsistenz, Komplexität und Sekundärglaube erreicht werden. Von besonderem Interesse sind in diesem Zusammenhang die in Punkt 4 genannten phantastischen Elemente, die es in der realen Welt nicht gibt, insbesondere die Magie.

¹ LoR S.186

² vgl. KLARER S.39-50

4.1.1 Sekundärwelten als Spielwelten

Was die Erzeugung des Sekundärglaubens betrifft, profitiert MERP in entscheidendem Maße von der literarischen Vorlage. Wie in Kapitel 3.4 festgestellt, ist es eine Funktion der Regeln, die Spielwelt für die Spieler greifbar und glaubhaft zu machen. Diese Aufgabe wird dadurch erleichtert, daß *Middle-earth* in den Werken Tolkiens bereits als ausgearbeitete Welt vorliegt und im Normalfall bei den Spielern als bekannt vorausgesetzt werden kann. Jeder Spieler kann sich vorstellen, wie es in Bree aussieht oder wie eine Begegnung mit einem Balrog ablaufen kann, indem er auf die entsprechenden Stellen in The Lord of the Rings¹ zurückgreift. In anderen Rollenspielen wie in D&D muß erst erklärt werden, was genau mit einem "Carrion Crawler" oder einem "Rust Monster"² gemeint ist. Dagegen liegt der Reiz von MERP darin, daß man Orte besuchen kann und daß man auf Personen und Kreaturen trifft, die es zwar in der wirklichen Welt nicht gibt, die einem aber trotzdem bekannt vorkommen.

Die besonderen Eigenschaften eines Fantasy-Rollenspiels verlangen andererseits Beschreibungen und Informationen, die über das, was sich in der Literatur findet, weit hinausgehen. Dazu gehört zum einen die Quantifikation, also die Umsetzung der Spielwelt in Zahlenwerte. Zum anderen müssen auch solche Aspekte in das Spiel integriert werden können, die in Tolkiens Werken nur angedeutet werden oder gar nicht auftauchen. Wenn die Gemeinschaft sich dazu entschließt, genau wie Aragorn die fernen Länder von Rhûn oder Harad zu erforschen,³ reichen die spärlichen Angaben aus The Lord of the Rings kaum dazu aus, diese Gegenden angemessen darzustellen.⁴

Das Regelwerk von MERP bietet dem Spielleiter diverse Hilfen, Szenarios in sämtlichen Teilen von *Middle-earth* durchzuführen. Es enthält ausführliche Abschnitte über viele interessante Faktoren, die für ein Abenteuer relevant sein können. Dazu gehören Angaben über die einzelnen Völker und ihre jeweilige Lebensart, über Klima und Wetter verschiedener Regionen, über Tierwelt und

¹ LoR S.165ff, 348ff

² D&D S.184-220

³ LoR S.265

⁴ vgl. die Stichworte 'Easterlings', 'Harad', 'Haradrim' und 'Rhûn' in FOSTER S.134f, 239f, 417

Kräuter, ja sogar über Währungssysteme und Tauschhandel. Hier zeigen sich deutlich die planspielartigen Qualitäten des Fantasy-Rollenspiels.

Noch detailliertere Informationen finden sich in den einzelnen Abenteuerbänden. Als herausragendes Beispiel sei hier Moria¹ genannt. Dieser Band befaßt sich auf 167 Seiten ausschließlich mit den sagenhaften Zwergenminen, wobei solche Themen wie Geschichte, Vegetation, Zwergentechnologie, Architektur usw. Erwähnung finden. Natürlich ist vieles davon frei erfunden. Offenbar wurde aber großer Wert darauf gelegt, daß diese Bände im Einklang mit Tolkiens Werken stehen und sie sinnvoll ergänzen, nicht widerlegen. Man könnte das gesamte Rollenspiel MERP als eine "Sub-Sub-Creation" bezeichnen, die eine Weiterentwicklung von Tolkiens literarischer Schöpfung ist.

Durch die planspielähnliche Art der Umsetzung wird die Spielwelt nicht nur ausreichend komplex, sie ist darüber hinaus, wie gefordert, unabhängig von der eigentlichen Handlung. Dies wird vor allem in den sogenannten Begegnungstabellen deutlich.² In diesen Tabellen sind die normalen Bewohner einer Region sowie sämtliche vorkommenden Tiere und feindlich gesinnten Kreaturen aufgelistet. Ob eine Begegnung zwischen ihnen und den Abenteurern stattfindet, hängt von einem Würfelwurf ab. Das bedeutet, in Moria treiben ein Balrog, Trolle und Orks ihr Unwesen, unabhängig davon, ob die Gemeinschaft ihnen auf ihrer Reise begegnet oder nicht.

Ein letzter wichtiger Punkt ist die konsistente Umsetzung der Naturgesetze, die in der Spielwelt gelten. So gibt es Regeln über den Einsatz von Waffen, über verschiedene Arten der Fortbewegung und über die Auswirkungen von Erfrierungen.³ Da *Middle-earth* unserer Primärwelt nicht zu unähnlich ist, stellt die Umsetzung im Rahmen der Regeln kein großes Problem dar. Interessanter ist die Frage, wie in MERP die Magie geregelt ist, da hier nicht die Realität als Vorbild dienen kann, sondern nur die Literatur.

¹ Mor

² vgl. MERP S.262, Pal S.126-134, Mor S.151

³ vgl. MERP S.50ff, 74ff, Pal S.70f

4.1.2 Das Wesen der Magie

Auch wenn die Magie als gestaltendes Element ein integraler Bestandteil vieler Fantasy-Welten ist (vgl. Kap. 2.5), setzt Tolkien sie in *The Lord of the Rings* nur sehr sparsam ein. Es gibt zwar Zauberer und andere Magiekundige in *Middle-earth*, aber ihre Fähigkeiten kommen nur selten zum Einsatz. Eine dieser Gelegenheiten ist das Entfachen eines wärmenden Feuers durch Gandalf, als sich die Gemeinschaft durch den Schneesturm am Caradhras quält:

But though they had brought wood and kindlings by the advice of Boromir, it passed the skill of Elf or even Dwarf to strike a flame that would hold amid the swirling wind or catch in the wet fuel. At last reluctantly Gandalf himself took a hand. Picking up a faggot he held it aloft for a moment, and then with a word of command, *naur an edraith ammen!* he thrust the end of his staff into the midst of it. At once a great spout of green and blue flame sprang out, and the wood flared and sputtered.

'If there are any to see, then I at least am revealed to them,' he said. 'I have written *Gandalf is here* in signs that all can read from Rivendell to the mouths of Anduin.'¹

Aus dieser kurzen Passage ergeben sich mehrere Hinweise über die Natur der Magie in *Middle-earth*. Besonders auffällig ist das Zögern Gandalfs in dieser Situation. Obwohl die Lage scheinbar aussichtslos ist und es bloß um die relativ einfache Sache geht, Feuer zu machen, setzt Gandalf seine Fähigkeiten nur widerwillig ein. Daraus läßt sich schließen, daß es sich bei der Magie um etwas Seltenes, Mächtiges und insbesondere um etwas Gefährliches handelt.

Eine dieser Gefahren spricht Gandalf selbst an, nämlich die Möglichkeit, daß die Anwendung der Magie von feindlichen Mächten entdeckt werden könnte. Ein weiterer Grund für Gandalfs Zögern, der weniger offensichtlich ist, liegt in Gandalfs Verantwortung als Zauberer.

Bei den Zauberern handelt es sich in Wirklichkeit um Maiar, um Gottheiten einer niederen Stufe innerhalb von Tolkiens Schöpfungsmythos.² Sie wurden Mitte des Dritten Zeitalters von den Valar über das Meer gesandt, um den freien Völkern von *Middle-earth* im Kampf gegen Sauron beizustehen. Sie bezeichnen sich selbst als Orden, dem neben Gandalf auch Saruman als Oberhaupt und

¹ LoR S.308

² UT S.394

Radagast angehören.¹ Ihre Zahl wird mit fünf angegeben, aber über die beiden letzten Zauberer wird in The Lord of the Rings nichts gesagt.² Die wichtigste allgemeine Bemerkung über die Istari, wie sie auch genannt werden, findet sich in der Aufzählung der Jahre im Anhang B:

...they came out of the Far West and were messengers sent to contest the power of Sauron, and to unite all those who had the will to resist him; but they were forbidden to match his power with power, or to seek to dominate Elves or Men by force and fear.

They came therefore in the shape of Men, though they were never young and aged only slowly, and they had many powers of mind and hand.³

Als Maiar sind die Zauberer mit so großer Macht ausgestattet, daß ein derartiges Verbot notwendig ist, um die kosmische Ordnung nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen. Konsequenterweise erscheinen sie in der Gestalt von alten Männern und wirken viel schwächer, als sie tatsächlich sind. Ihre wahre Größe zeigen sie nur, wenn es gar nicht anders geht, so wie Gandalf im Kampf gegen den Balrog von Moria.⁴

Gandalf zögert aber sogar in einer solch ausweglosen Situation wie am Caradhras, eine vergleichsweise kleine Kostprobe seiner Magie zu geben. Dies ist ein Beweis dafür, daß er sich seines Auftrags und der möglichen Gefahren, die in seinen Fähigkeiten liegen, bewußt ist. Offenbar sind die Zauberer selbst anfällig für die Verlockungen der Macht und laufen Gefahr, ihre Bestimmung zu verraten und zu Abtrünnigen zu werden. Das extreme Beispiel hierfür ist Saruman, der selbst nach der Herrschaft über *Middle-earth* strebt und dabei seine Macht zu eigennützigen, unrechtmäßigen Zwecken benutzt.

Außer den Zauberern verfügen auch die Elben über magische Fähigkeiten. Für sie scheint die Magie aber etwas geradezu Normales oder Natürliches zu sein. Dieser alltägliche Umgang mit der Magie erfüllt Außenstehende mit Staunen, z.B. den Hobbit Pippin, der sich über die bereits erwähnten Elbenmäntel wundert:

¹ LoR S.274

² LoR S.606. Gemäß den Unfinished Tales sind ihre Namen Alatar und Pallando. Sie gingen direkt nach ihrer Ankunft in den fernen Osten von *Middle-earth* und spielen für die Geschichte keine weitere Rolle (UT S.392f).

³ LoR S.1121

⁴ LoR 342-349, 523f

'Are these magic cloaks?' asked Pippin, looking at them with wonder.
 'I do not know what you mean by that,' answered the leader of the Elves.
 'They are fair garments, and the web is good, for it was made in this land.
 They are elvish robes, certainly, if that is what you mean. ...'¹

Es bleibt unklar, ob es sich bei diesen Mänteln wirklich um magische Gegenstände handelt oder nicht. Fakt ist jedoch, daß Aragorn, Gimli und Legolas, die mit ihnen bekleidet sind, am hellichten Tag und auf offenem Feld von den Reitern aus Rohan nicht gesehen werden.² Ein weiteres Beispiel für Elbenmagie ist Galadriels Spiegel, der Bilder aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft evozieren kann. Galadriel erklärt Sam seine Wirkungsweise mit folgenden Worten:

'For this is what your folk would call magic, I believe; though I do not understand clearly what they mean; and they seem also to use the same word of the deceits of the Enemy. But this, if you will, is the magic of Galadriel. Did you not say that you wished to see Elf-magic?'³

Die Elben scheinen sich ihrer Fähigkeiten bewußt zu sein, auch wenn sie nicht direkt von Magie sprechen. Als die Erstgeborenen unter den Kindern Ilúvatars⁴ sind sie mit besonderen Gaben gesegnet und stehen quasi eine Stufe über den anderen Bewohnern von *Middle-earth*.

Zimmer weist darauf hin, daß die Magie in The Lord of the Rings eng mit der Sprache zusammenhängt.⁵ So bricht Tom Bombadil den Bann des Barrow-wights durch ein Gedicht, und Aragorn heilt Éowyn von den Folgen ihrer Begegnung mit dem Nazgûl, indem er ihren Namen ausruft.⁶ Zimmer geht in ihren Ausführungen sogar soweit, zu behaupten, daß mit Hilfe der Sprache jeder Bewohner von *Middle-earth* Magie anwenden kann.⁷ Als Beispiel gibt sie die Tore von Moria an, die sich allein durch das Aussprechen des Wortes "Mellon" (=Freund) öffnen lassen. Die Anleitung hierfür ist sogar in der Inschrift über den Toren "Speak, friend, and enter" bzw. "Say 'Friend' and enter" angegeben.⁸ Die einzige Voraussetzung für Magie ist demnach die Beherrschung der Sprache. Dieser

¹ LoR S.390

² LoR S.452

³ LoR S.381

⁴ vgl. Sil S.47f

⁵ ZIMMER S.65

⁶ LoR S.158, 902

⁷ ZIMMER S.76

⁸ LoR S.322, 325f

Sichtweise kann entgegengehalten werden, daß die eigentliche Magie nicht in dem Passwort steckt, sondern in der Konstruktion der Tore. Man könnte dies mit der heutigen Technologie vergleichen. Es ist keine große Leistung, einen Computer zu bedienen, einen Computer zu bauen dagegen schon.

Neben der Magie, die von Personen ausgeübt wird, gibt es auch Gegenstände mit magischen Eigenschaften. Die Palette reicht hier von den erwähnten Elbenmänteln über Schwerter, die auf magische Weise leuchten, sobald Orks in der Nähe sind,¹ bis hin zu solch mächtigen Artefakten wie den Palantíri.² Der zweifellos wichtigste magische Gegenstand in The Lord of the Rings, der dem Werk seinen Namen gegeben hat, ist der Eine Ring Saurons. Dieser Ring kann seinen Träger nicht nur unsichtbar machen, sondern verleiht ihm auch Macht über andere Personen und könnte eine wirkungsvolle Waffe im Krieg darstellen. Gleichzeitig verändert er aber seinen Besitzer, indem er seine Lebensspanne unnatürlich verlängert und seinen Willen beeinflusst. Insofern ist der Ring zu gefährlich, um benutzt zu werden. Sein wahres Potential offenbart sich erst in dem Moment, in dem er zerstört wird und Saurons Schreckensherrschaft für immer endet.³ Laut Flieger ist es bemerkenswert, daß Tolkien uns auf diese Weise von der Macht des Ringes überzeugt, ohne sie jemals offen zu zeigen.⁴ Für die magischen Gegenstände wie den Einen Ring gilt Ähnliches wie für die Istari: Tolkien präsentiert nur kleine Kostproben ihrer Macht, deren wahre Größe der Leser nur erahnen kann.

Das Rollenspielsystem MERP unterscheidet zwei Kategorien von Zauberern: Magier und Animisten (englisch: Mage und Animist). Der Magier macht sich die besondere Kraft namens 'Essence' zunutze, die allen Lebewesen und der gesamten unbelebten Natur innewohnt, und setzt sie in Zaubersprüche um.⁵ Das Repertoire des Magiers umfaßt z.B. diverse Illusionen (Unsichtbarkeit, Trugbilder), die Manipulation des eigenen Körpers (Nachtsicht, Teleportation) oder die Beherrschung der Elemente (Feuer, Wasser etc.).⁶ Die Magie des Animisten

¹ LoR S.328

² vgl. UT S.403-415

³ LoR S.981f

⁴ FLIEGER S.11

⁵ MERP S.70

⁶ MERP S.192-199

dagegen hat ihren Ursprung direkt in den Valar und wird 'Channeling' genannt.¹ Sie dient hauptsächlich der Heilung (von Verletzungen, von Krankheiten), dem Schutz (vor Magie, vor Angriffen) und dem Erlangen von Informationen (über die Natur, über Fallen).² Die Unterscheidung dieser beiden Magieformen läßt sich nicht direkt aus The Lord of the Rings ableiten. Sie stammt aus dem Rolemaster System, das als großer Bruder von MERP in Kapitel 3.6 erwähnt wurde.

Die spieltechnische Organisation der Zaubersprüche ist eng an das Konzept der Stufe (vgl. Kap. 3.4) gekoppelt. Jeder Spruch gehört zu einer sogenannten Liste, die eine Anzahl thematisch ähnlicher Sprüche umfaßt. Ein Beispiel für eine solche Liste ist "Fire Law" für Magier, zu der folgende Sprüche gehören, die allesamt etwas mit Feuer zu tun haben: 1. *Boil Liquid*, 2. *Warm Solid*, 3. *Woodfires*, 4. *Wall of Fire*, 5. *Heat Solid*, 6. *Fire Bolt*, 7. *Call Flame*, 8. *Fire Ball*, 9. *Aura of Flame*, 10. *Circle Aflame*.³ Die Zahl bezeichnet jeweils die Stufe, die im allgemeinen umso höher ist, je wirkungsvoller der Spruch ist. Ein Magier, der "Fire Law" beherrscht, kann jeden Spruch dieser Liste anwenden, dessen Stufe nicht höher als seine eigene Entwicklungsstufe ist. Das bedeutet, daß ein Anfänger nicht viel mehr kann, als Wasser magisch zu erwärmen. Die Auswahlmöglichkeiten und die Effizienz wachsen erst mit zunehmender Erfahrung. Das Prinzip der Spruchlisten erinnert stark an Gandalf, der mit dem Feuer auf verschiedene Arten umgehen kann, d.h. er setzt es nicht nur zu praktischen Zwecken wie am Caradhras ein, sondern gebraucht es gelegentlich auch als Waffe.⁴

Die Ausübung von Magie ist allerdings nicht unbeschränkt möglich. Jeder Charakter, der zaubern kann, verfügt nur über eine begrenzte Anzahl von sogenannten 'Power Points'.⁵ Wird ein Zauberspruch der dritten Stufe ausgesprochen, verliert der Charakter drei Punkte. Hat er nicht mehr genügend Punkte, muß er sich erst ausruhen, bevor er wieder zaubern kann. Durch dieses System wird symbolisiert, daß das Zaubern Kraft verbraucht und in physischer

¹ MERP S.70

² MERP S.202-209

³ MERP S.196

⁴ LoR S.316, Hob S.98

⁵ MERP S.36

Erschöpfung des Magiers münden kann, ähnlich wie im Falle Gandalfs, der sich nach der ersten Begegnung mit dem Balrog außergewöhnlich verbraucht fühlt.¹

Die gefährliche Seite der Magie findet ebenfalls ihre Entsprechung im Regelwerk und zwar beide angesprochenen Aspekte. Die Gefahr, daß der Zaubernde entdeckt werden könnte, wird durch die 'Spell Use Risk Table' simuliert.² Jedesmal, wenn ein Spielercharakter einen Zauberspruch anwendet, entscheidet der Spielleiter per Würfel und mit Hilfe dieser Tabelle, ob der Spruch von einer feindlich gesinnten Macht wahrgenommen wurde. Das Risiko einer Entdeckung hängt von folgenden drei Faktoren ab:

- um welches Zeitalter es sich handelt. Im vierten Zeitalter nach Saurons Untergang sind wesentlich weniger dunkle Mächte in *Middle-earth* aktiv als auf dem Höhepunkt seiner Macht gegen Ende des dritten Zeitalters.
- wo sich der Zaubernde befindet. Die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, ist an gefährlichen Orten wie Barad-dûr erheblich größer als in der Wildnis oder an Zufluchtsorten wie Rivendell.
- um was für einen Zauberspruch es sich handelt. Ein Feuerball wird mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen als ein Spruch zum Spurenlesen.

Das zufällig ermittelte Ereignis kann unterschiedliche Konsequenzen für die Abenteurer haben. Es besteht die Möglichkeit, daß der Zaubernde samt seinen Gefolgsleuten von Anhängern Saurons erspäht, verfolgt, entführt oder sogar getötet wird. Wenn die Gemeinschaft dagegen Glück hat, passiert gar nichts. Dieses ausgeklügelte Verfahren ist eng am Originalwerk angelegt und bedeutet eine spürbare Einschränkung der Ausübung von Magie.

Der verderbende Einfluß der Magie auf den Zaubernden wird in MERP durch das System der 'Corruption Points' realisiert.³ Diese Punkte sind ein quantifiziertes Maß für die Tendenz eines Charakters, sich dem Bösen zuzuwenden. Je mehr Punkte ein Charakter hat, umso eher wird er dazu neigen, in bestimmten Situationen seiner Gemeinschaft in den Rücken zu fallen, einer Versuchung nachzugeben oder den Befehlen einer bösen Macht zu gehorchen.

¹ vgl. LoR S.344f

² MERP S.264

³ MERP S.71

Jeder Charakter beginnt normalerweise mit null Punkten, diese Zahl kann sich aber im Verlauf des Spiels erhöhen. Betroffen sind vor allem Magier und Animisten, da Zaubersprüche, die fehlschlagen oder zu unrechten Zwecken benutzt werden, die wichtigste Quelle dieser Punkte sind. Andere Charaktere erhalten Corruption Points, wenn sie aus freien Stücken Handlungen ausführen, die man als böse bezeichnen könnte, oder wenn sie Gegenstände bösen Ursprungs besitzen. Der Eine Ring wäre ein solcher Gegenstand, da er eine verderbende Macht auf seinen Besitzer ausübt und ihn zum Negativen hin verändert.

Auch wenn die beschriebenen Aspekte erstaunlich originalgetreu aus der Literatur in das Spielsystem umgesetzt wurden, gibt es einige wesentliche Unterschiede, die im Folgenden herausgestellt werden sollen. Zunächst verfügt in The Lord of the Rings nur ein sehr kleiner Personenkreis über magische Fähigkeiten. Im Rollenspiel steht die Magie prinzipiell jedem Charakter offen. Dabei sind lediglich einige Einschränkungen zu beachten, die durch die Zugehörigkeit zu einem Volk bedingt sind. So können Hobbits und Zwerge keine Magier werden, während Elben das Erlernen neuer Sprüche von Natur aus besonders leicht fällt.

Darüber hinaus sind die Zaubersprüche, die selbst Rollenspielcharaktere von niedriger Stufe anwenden können, wesentlich wirkungsvoller als die Magie, die in The Lord of the Rings ausgeübt wird. Trotz seiner Macht als Zauberer und Maia ist Gandalf nicht in der Lage, einfach einen Weg durch den Schnee am Caradhras zu schmelzen.¹ *Warm Solid*, ein MERP-Spruch der zweiten Stufe, macht dies problemlos möglich. Als Gandalf von Saruman auf der Plattform von Orthanc gefangen gehalten wird, ist er auf die Rettung durch Gwaihir, den Adler, angewiesen.² Zaubersprüche wie *Levitation* (vierte Stufe), *Fly I* (fünfte Stufe) oder gar *Teleport* (zehnte Stufe),³ mit dem er sich direkt ins *Shire* versetzen könnte, stehen ihm nicht zur Verfügung.

Insgesamt kann festgehalten werden, daß im Fantasy-Rollenspiel wesentlich freizügiger mit der Magie umgegangen wird als in der literarischen Vorlage.

¹ LoR S.309

² LoR S.278

³ MERP S.199

Offenbar erfüllt sie jeweils unterschiedliche Funktionen. In The Lord of the Rings dient die Magie vor allem erzähltechnischen Zwecken. Gandalf als Figur wird gerade durch seine Schwächen interessant und nicht dadurch, daß er ein allmächtiger Zauberer ist. Die Elbenmagie trägt zur Märchenhaftigkeit der zugrunde liegenden Welt bei, während durch die Bilder in Galadriels Spiegel zukünftige Ereignisse der Geschichte angedeutet werden. Die Bedeutung des Einen Rings für die Erzählung liegt nicht in seinen magischen Eigenschaften, sondern darin, daß er als Symbol für absolute Macht und deren verderbenden Einfluß steht.

Im Fantasy-Rollenspiel dagegen wird die Magie als universelles Werkzeug eingesetzt. Mit ihrer Hilfe lassen sich viele gefährliche Situationen überstehen und schwierige Probleme lösen, und das Spielen eines Magiekundigen stellt für viele Spieler einen besonderen Reiz dar.¹ Das gilt aber nur, wenn die Regeln einen entsprechend aktiven und dynamischen Umgang mit der Magie zulassen. Ein Zauberer, der nicht zaubern kann oder darf, wird für den jeweiligen Spieler garantiert schnell langweilig. Die Vorgehensweise des Systems MERP ist insgesamt ein gelungener Kompromiß. Die Spieler haben viele Möglichkeiten und große Freiräume in Bezug auf die Magie, gleichzeitig gelten aber die beschriebenen Restriktionen, die aus der Literatur übernommen wurden und die den besonderen Geist des Originals widerspiegeln.

4.2 Bereich 'Charaktere'

In diesem Kapitel soll untersucht werden, auf welche Weise in The Lord of the Rings und im Fantasy-Rollenspiel mit Charakteren umgegangen wird. In beiden Fällen stehen sie im Spannungsfeld zwischen Typisierung und Individualität, wobei die Typisierung eng mit den Völkern der Sekundärwelt zusammenhängt. Des weiteren ist der Aspekt des Heldentums relevant, der im zweiten Teil betrachtet wird.

¹ Nach einer Umfrage von Kathe, die unabhängig vom Spielsystem ist, sind magiekundige Charaktere bei den Spielern sehr beliebt. Die Spieler wurden gefragt, welche Figurenart sie am liebsten spielen. Das Ergebnis sieht folgendermaßen aus (KATHE): Zauberer (respektive Hexer, Illusionist, Heiler) 27,3%; Priester (Geweiheter, Cleric, Druiden) 17,1%; zum Vergleich: Kämpfer (Paladin, Barbar) 17,6 %.

4.2.1 Typisierung und Individualität

Ein Vorwurf, der Tolkien häufig entgegengehalten wird, ist der, daß in seinen Werken die Charakterbeschreibungen sehr flach ausfallen. Wilson bemängelt, daß Charaktere wie Frodo oder Sam stark stereotypisiert sind und daß allgemein die Persönlichkeiten nicht zum Vorschein kommen.¹ Laut Ginsberg erscheinen Tolkiens Charaktere flach, da er sie mit zu wenig psychologischem Einfühlungsvermögen behandelt.² Petzold spricht von einer "mechanischen Typisierung" der Personen, durch die auch ihre Beziehungen zueinander auf einfache Muster wie "Freundschaft-Feindschaft, Vertrauen-Mißtrauen, Treue-Verrat" reduziert werden.³ Gleichzeitig weist er aber darauf hin, daß dies nicht unbedingt als Mangel anzusehen ist, denn bei The Lord of the Rings handelt es sich um Fantasy-Literatur, für die grundsätzlich andere Maßstäbe und Kriterien gelten als für die realistische Literatur.⁴

Der Schwerpunkt der Secondary World Fantasy im Stile Tolkiens liegt auf der Erschaffung und Darstellung von literarischen Sekundärwelten. Dementsprechend erhalten die einzelnen Charaktere ihre Bedeutung zunächst nicht durch ihre Persönlichkeit, sondern durch ihre Stellung innerhalb dieser Welt, insbesondere durch ihre Volkszugehörigkeit. Dies läßt sich besonders deutlich an der Zusammenstellung der Gemeinschaft des Ringes festmachen.⁵ Die Gefährten Frodos werden nicht aufgrund ihrer Tapferkeit, ihrer Erfahrung oder ähnlicher persönlicher Merkmale ausgewählt, sondern sie fungieren als Repräsentanten ihres Volkes. Deshalb sind alle freien Völker vertreten, nämlich Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits.⁶

Daß eine solche Typisierung problematisch sein kann, wird sogar im Text selbst thematisiert. So darf Gimli den Elbenwald Lothlórien nur mit verbundenen Augen

¹ WILSON S.329

² GINSBERG S.31

³ PETZOLD (1980) S.65

⁴ PETZOLD (1980) S.66

⁵ LoR S.293

⁶ Eine andere Auflistung der freien Völker kennt Treebeard (vgl. LoR S.485): Elben, Zwerge, Ents und Menschen. Die Hobbits kommen nicht vor, da sie ihm bis zu diesem Zeitpunkt unbekannt waren. Der Grund, weshalb Elrond den Gefährten keinen Repräsentanten der Ents zur Seite stellt, liegt auf der Hand. Als Hirten der Bäume, die den Bäumen recht ähnlich sind, kümmern sie sich wenig um das, was in der Welt draußen vor sich geht (vgl. LoR S.493).

betreten, allein aus dem Grund, weil er ein Zwerg ist.¹ An einer anderen Stelle ermahnt Gandalf Frodo, nicht vorschnell über andere zu urteilen:

'... I didn't know that any of the Big People were like that. I thought, well, that they were just big, and rather stupid: kind and stupid like Butterbur; or stupid and wicked like Bill Ferny. But then we don't know much about Men in the Shire, except perhaps the Breelanders.'
'You don't know much even about them, if you think old Barliman is stupid,' said Gandalf.²

Dabei muß allerdings berücksichtigt werden, daß jedes Volk in Tolkiens Welt mit einer besonderen Kultur, einer eigenen Geschichte und einem sozusagen kollektiven Persönlichkeitsbild versehen ist, so daß die Charaktere bereits durch das Volk, dem sie angehören, an Tiefe gewinnen. So ist Sam mehr als nur der treue Diener seines Herrn Frodo. Er ist in erster Linie ein Hobbit, und anhand des Prologs über Hobbits³ kann man sich von der Originalität eines solchen Charakters überzeugen. Darüber hinaus gibt es in The Lord of the Rings solch interessante und vielschichtige Individuen wie Aragorn und Gollum, deren Charakterpräsentation man mit Sicherheit nicht als flach bezeichnen darf.

Im Fantasy-Rollenspiel werden die Charaktere in der Spielwelt von den Teilnehmern repräsentiert. Im Falle von MERP ist die Spielwelt mit der Erzählwelt *Middle-earth* identisch. Das bedeutet allerdings nicht, daß die Spieler Figuren steuern, die tatsächlich in The Lord of the Rings vorkommen. Diese sind zu mächtig und zu wichtig für die gesamte Geschichte.⁴ Daher tauchen sie allenfalls gelegentlich als NPCs auf, die der Abenteurergemeinschaft beratend zur

¹ LoR S.362

² LoR S.237

³ vgl. LoR S.13-23

⁴ Man stelle sich einmal vor, daß ein wichtiger Charakter wie Frodo oder Aragorn durch die Unachtsamkeit seines Spielers zu Schaden kommt oder gar stirbt, bevor die Ereignisse aus The Lord of the Rings stattgefunden haben. Da es anders als bei einem Brett- oder Computerspiel kein Zurück gibt, wäre der Charakter für die Erzählung unwiederbringlich verloren. Dadurch würde ähnlich wie bei den bekannten Zeitreiseparadoxa die Logik der zugrunde liegenden Welt aufgehoben.

Seite stehen, ohne entscheidend in den Handlungsverlauf einzugreifen.¹ Die Spieler erstellen demnach ihre eigenen Charaktere, wobei natürlich Figuren aus dem Roman oft als Vorbild und Inspiration dienen.

Die Erschaffung eines neuen Charakters ist innerhalb des Systems MERP ein vergleichsweise komplizierter Prozeß, der für jeden einzelnen Charakter vor der allerersten Spielsitzung durchgeführt wird. Dabei kommen im wesentlichen vier Faktoren zum Tragen: die Wünsche des Spielers, die Vorgaben durch das Regelwerk, Einschränkungen durch den Spielleiter und der Zufall. Das Endprodukt ist der Charakterbogen, auf dem sämtliche für das Spiel relevanten Merkmale verzeichnet sind.

Die beiden wichtigsten Attribute, die einen Charakter ausmachen, sind seine Volkszugehörigkeit und sein Beruf. Bei der Wahl seines Charakters kann sich der Spieler für einen Vertreter jedes freien Volkes entscheiden, er spielt also einen Menschen, einen Zwerg, einen Elb oder einen Hobbit.² Dabei werden die Elben wie in Tolkiens Werken unterteilt in Noldor (Hochelben), Sindar (Grauelben), Silvan-Elben (Waldelben) und Halbelben. Auf der Seite der Menschen gibt es insgesamt fünfzehn Kulturkreise, z.B. Dúnedain, Rohirrim, Beorninger oder Südlinge. Im Anhang des Regelwerks³ wird jede einzelne dieser Volksgruppen genau beschrieben. Die Spieler erhalten umfassende Informationen über Kultur und Lebensweise, Stärken und Schwächen sowie über Aussehen und typische Verhaltensweisen dieser Völker. Da viele von ihnen in The Lord of the Rings nur am Rande vorkommen, ist ein Großteil dieser Beschreibungen frei erfunden,⁴ wobei Widersprüche mit Tolkiens Werken vermieden wurden.

¹ Ein Beispiel findet sich in dem Abenteuer Palantír Quest. Hier taucht Aragorn alias König Elessar auf. Seine Rolle für die Handlung beschränkt sich auf die des Auftraggebers sowie darauf, die Abenteurer nach den überstandenen Strapazen fürstlich zu entlohnen, falls sie erfolgreich waren (Pal S.11f, 124).

² MERP S.80f. Es würde ebenfalls keinen Sinn machen, Ents als Spielercharaktere zuzulassen. Es besteht aber durchaus die Möglichkeit, Ents zu begegnen. Sie können sich als Verbündete oder als gefährliche Gegner erweisen (MERP S.182).

³ MERP S.146-175

⁴ Beispielsweise werden die Variags in The Lord of the Rings nur als Verbündete Saurons erwähnt (LoR S.879). Über ihre durchschnittliche Körpergröße oder ihre Heiratsbräuche wird dort nichts gesagt, wohl aber im Regelwerk (MERP S.172). Das einzige beschriebene Volk, das überhaupt nicht in The Lord of the Rings vorkommt, ist das der Umlí oder Halbzwerge (MERP S.148). Sie entstammen einer uralten Vermischung aus Menschen und Zwergen und leben im hohen Norden von *Middle-earth*. Da sie auch in keinem anderen von Tolkiens Werken Erwähnung finden, ist nicht nur unklar, woher die Informationen stammen, sondern auch, warum sie überhaupt in das Spiel integriert wurden.

Der Beruf eines Charakters sagt nichts darüber aus, womit er seinen Lebensunterhalt verdient, sondern auf welchen spieltechnischen Gebieten seine besonderen Stärken liegen. Neben den bereits erwähnten Magiern und Animisten gibt es noch Krieger, Waldläufer, Kundschafter und Barden.¹ Ein Krieger kann besonders gut mit Waffen umgehen, wobei es egal ist, ob er dies als Ritter, Pirat oder Söldner gelernt hat. Die Spezialitäten eines Kundschafters liegen in Fertigkeiten wie 'Schleichen' und 'Schlösser öffnen', während ein Waldläufer vor allem für das Überleben in der freien Wildnis trainiert ist. Ein Barde ist vielseitig talentiert, speziell auf den Gebieten Sprache und Kunst.

Mit Hilfe der Kategorien Volk und Beruf kann grob zusammengefaßt werden, um was für einen Charakter es sich jeweils handelt. Indem man Aragorn einen Waldläufer der Dúnedain, Gimli einen Zwergenkrieger oder Gildoran (vgl. Kap. 3.1) einen Sinda-Magier nennt, ist aber längst noch nicht alles über diese Personen gesagt. Neben dieser Typisierung hat jeder einzelne Charakter eine Persönlichkeit und individuelle Qualitäten, die ihn von anderen Angehörigen seines Volkes oder seines Berufes unterscheiden und ihn einzigartig machen.

Ähnlich wie ein Steckbrief gibt der Charakterbogen Auskunft darüber, wie der Charakter aussieht. Dazu gehören Angaben über seine Körpergröße, sein Gewicht, Haar- und Augenfarbe, seine Kleidung und seine physische Attraktivität. Für das eigentliche Spiel haben diese Informationen keine große Bedeutung.² Sie dienen hauptsächlich dazu, daß sich der Spieler ein Bild von seinem Charakter machen und ihn den anderen Spielern beschreiben kann. Diese Vorgehensweise findet sich ebenfalls in der Literatur. Als Frodo beim Rat von Elrond zum erstenmal Boromir begegnet, wird dieser folgendermaßen präsentiert:

And seated a little apart was a tall man with a fair and noble face, dark-haired and grey-eyed, proud and stern of glance.

He was cloaked and booted as if for a journey on horseback; and indeed though his garments were rich, and his cloak was lined with fur, they were stained with long travel. He had a collar of silver in which a single white stone was set; his locks were shorn about his shoulders. On a baldric he wore a great horn tipped with silver that now was laid upon his knees.³

¹ englisch: Warrior, Ranger, Scout, Bard; MERP S.30

² In bestimmten Situationen entscheidet der Spielleiter über die Auswirkungen dieser Angaben, z.B. ob durch das Gewicht eines Charakters eine Falltür ausgelöst wird, oder ob ein Charakter groß genug ist, um über eine Mauer zu spähen.

³ LoR S.257

Diese Darstellung Boromirs ist auf sein Aussehen beschränkt. Näheres über seine Person erfahren wir erst im weiteren Verlauf der Geschichte.

Die grundlegenden spieltechnischen Eigenschaften eines Charakters sind Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Intuition und Präsenz.¹ Jeder Eigenschaft wird eine Zahl zwischen 1 und 100 zugeordnet. Der Wert wird zufällig durch Würfeln bestimmt und bleibt für das gesamte Spiel konstant. Dieser Vorgang symbolisiert quasi die Geburt des Charakters, der bestimmte Veranlagungen und Begabungen besitzt, auf die er keinen Einfluß hat.

Zusätzlich sind auf dem Charakterbogen noch diverse quantifizierte Fertigkeiten verzeichnet, z.B. Reiten, Schwimmen, Wahrnehmen, Beherrschen von Waffen, usw. Der Unterschied zu den Grundeigenschaften besteht darin, daß sich hier die Werte während des Spiels verändern. Das bedeutet, jeder Charakter kann im Laufe der Zeit seine Fähigkeiten in jeder Disziplin verbessern, und zwar jedesmal, wenn er eine Stufe aufsteigt. Der Beruf spielt dabei eine große Rolle. Während ein Krieger beispielsweise besonders leicht seine Waffenfertigkeiten verbessert, fällt dies einem Magier wesentlich schwerer, auch wenn es grundsätzlich möglich ist. Die Volkszugehörigkeit eines Charakters bestimmt nur die Ausgangswerte. Jemand, der in Rohan aufgewachsen ist, kann von Kindesbeinen an besser mit Pferden umgehen als ein Hobbit oder ein Zwerg.

Neben diesen zahlenmäßigen Angaben hat jeder Charakter noch Eigenschaften, die nicht quantifiziert vorliegen. Dazu gehören Ausstrahlung, Persönlichkeit, Motivation und Gesinnung.² Sie haben keine spieltechnische Funktion, sondern setzen Akzente für das freie Rollenspiel, d.h. sie dienen als grobe Richtschnur, wie sich ein Charakter in bestimmten Situationen verhalten wird. Dabei gibt die Ausstrahlung an, welche Wirkung er auf andere Personen hat, während die Persönlichkeit sein wahres Ich bezeichnet. So ist der erste Eindruck, den Frodo

¹ MERP S.27. Die englischen Begriffe lauten Strength, Agility, Constitution, Intelligence, Intuition, Presence. Mit Präsenz ist die Ausstrahlung des Charakters gemeint. Diese ist im allgemeinen bei Elben überdurchschnittlich hoch, aber auch Figuren wie Aragorn oder Frodo hätten hier einen hohen Wert.

² englisch Demeanor, Personality, Motivation, Alignment (MERP S.24, 29)

von Boromir erhält, der eines edlen, stolzen und ernsten Mannes. Daß dieser Stolz verbunden mit seinen Machtgelüsten dazu führen wird, den Einen Ring selbst zu begehren und Frodo anzugreifen, kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht erahnt werden.

Die Motivation eines Charakters ist der Grund, weshalb er sich überhaupt auf Wanderschaft begeben hat. Dies kann einfach die Suche nach Abenteuern und nach Reichtum sein, der undifferenzierte Wunsch, das Böse zu bekämpfen, oder ein solch komplexer Hintergrund wie im Falle Aragorns. Eng damit verbunden ist die Gesinnung, die gut oder böse, altruistisch oder egoistisch usw. sein kann.

Bei der Festlegung dieser vier Eigenschaften, die die Rolle des Charakters bestimmen, hat der Spieler völlig freie Hand. Laut Fine lassen sich hier zwei Tendenzen beobachten.¹ Das eine Extrem ist ein Spieler, dessen Charakter quasi ein Abbild seiner eigenen Person ist. Er spielt seinen Charakter genau so, wie er sich selbst in einer entsprechenden Situation verhalten würde. Auf der anderen Seite liegt für manche Spieler der besondere Reiz darin, einen Charakter zu spielen, der ihnen völlig unähnlich ist oder sogar diverse Schwächen hat. Daneben könnte man noch eine dritte Variante anführen, nämlich die, sich eine Figur aus der Literatur (oder auch aus einem Film) als Vorbild zu nehmen. Jemand, der The Lord of the Rings gelesen hat und beispielsweise von Gimli sehr beeindruckt ist, hat im Fantasy-Rollenspiel die Möglichkeit, in die Rolle eines Zwergenkriegers zu schlüpfen, der mutig gegen Orks kämpft und dem wie Gimli Freundschaft mehr bedeutet als Gold.

Ob es sich bei den Abenteuern im Fantasy-Rollenspiel literaturwissenschaftlich ausgedrückt um 'flat characters' oder 'round characters'² handelt, hängt demnach stark von den Spielern selbst ab. Jeder Spieler hat die Freiheit, seinem Charakter soviel Farbe und Hintergrund zu geben, wie er es wünscht. Das Regelwerk gibt hierbei lediglich einige Anstöße zur Charakterisierung und zur Charakterentwicklung und läßt ansonsten alle Möglichkeiten offen.

¹ FINE S.206f

² KLARER S.41

4.2.2 Charakterentwicklung und Heldentum

Der Begriff des Helden ist eng mit dem Märchen und der mittelalterlichen Romanze verbunden.¹ In beiden Gattungen begibt sich der Held auf eine Reise (Queste), in deren Verlauf er verschiedene Abenteuer zu bestehen hat mit dem Ziel, eine anfangs gestörte Ordnung wiederherzustellen (Happy-End).² Ähnliches gilt für Tolkiens Werke, die sich laut Petzold auf zwei zentrale Themen konzentrieren, nämlich

auf die Darstellung eines kosmischen Kampfes um die Macht zwischen den Kräften des Guten und des Bösen, und auf die Möglichkeiten und Formen heroischen Handelns in diesem Kampf.³

In dieser Bemerkung steckt der Hinweis, daß es nicht sinnvoll ist, von einer einzigen Art des Heldentums zu sprechen. In der Tat ist die Handlung von The Lord of the Rings um mehrere Hauptfiguren aufgebaut, die ihren Status als Held auf unterschiedliche Weise erlangen.

Die Figur Aragorns läßt sich am ehesten in das traditionelle Klischee des Romanzenhelden einordnen. Nach dem Tod seines Vaters wächst er unter Elronds Obhut auf, und seine Herkunft als letzter Überlebender der Linie Elendils wird lange geheimgehalten. Unter falschem Namen unternimmt er seine großen Wanderungen, bevor er als 'Strider' Mitglied der Ringgemeinschaft wird. Im weiteren Verlauf der Erzählung beweist er seine Qualitäten als Führer in der Wildnis, seine Loyalität gegenüber seinen Freunden sowie seine Fähigkeiten als Kämpfer und Strategie im Krieg. Nach vollbrachten Taten darf er schließlich sein rechtmäßiges Erbe antreten, den Thron von Gondor besteigen und seine Hochzeit mit Arwen feiern.

Daneben legt Aragorn auch einige romanzenuntypische Verhaltensweisen an den Tag. Dazu gehört beispielsweise sein Entschluß, nach dem Zerfall der Gemeinschaft nicht direkt nach Minas Tirith zu gehen. Statt dessen unternimmt er mit Legolas und Gimli den wenig aussichtsreichen Versuch, die verschwundenen Hobbits aus der Gewalt der Orks zu befreien.⁴ Mit dieser Entscheidung stellt er

¹ vgl. SCHÜTZE S.32, 45

² SCHÜTZE S.44

³ PETZOLD (1980) S.67

⁴ LoR S.439

seine persönlichen Ziele unter das Wohlergehen seiner Gefährten, was auf unorthodoxe Weise seine Qualitäten als Held festigt. Daß ein Charakter wie Aragorn sogar Schwächen hat, mag zunächst verwundern. Gelegentlich kommt z.B. ein gewisser Stolz offen zum Vorschein.¹ Insgesamt ergibt sich ein weitaus differenzierteres Bild von Aragorn, als vielfach angenommen wird. Dies kann hier aber nicht in aller Ausführlichkeit dargestellt werden.²

Daß es sich bei Frodo um einen sehr ungewöhnlichen Helden handelt, wurde bereits in Kapitel 2.5 erwähnt. Frodo scheitert nicht nur im letzten Moment daran, seinen Auftrag auszuführen, sondern gefährdet diesen auch zu früheren Zeitpunkten. Durch jede verbotene Benutzung des Einen Rings liefert er sich einer Gefahr aus. In Bree zieht er die Aufmerksamkeit der anderen Gäste auf sich, auf der Weathertop offenbart er sich den schwarzen Reitern, und am Amon Hen wird er beinahe von Saurons Auge gesehen.³ Dieses häufige Fehlverhalten Frodos ist alles andere als typisch für einen Helden.

Im Gegensatz zu Aragorn gibt es für Frodo kein Happy-End als Belohnung für seine Strapazen. Er erhält weder Thron noch Braut, ist verwundet durch "knife, sting, and tooth, and a long burden"⁴ und kann im *Shire* nicht mehr glücklich werden. Nur, indem er mit den Elben *Middle-earth* verläßt, findet er schließlich Erlösung.

Frodos heldenhafte Eigenschaften liegen auf anderen Gebieten. Zunächst einmal akzeptiert er seine schwere Aufgabe aus freien Stücken. Er verläßt das *Shire* nicht aus persönlichen Gründen, um für sich ein Königreich oder eine Frau zu gewinnen. Diese Tatsache stellt ihn quasi eine Stufe über Aragorn, der trotz aller positiven Taten im Grunde egoistische Interessen verfolgt.⁵ Ein weiterer Punkt, der Frodo zum Helden macht, ist sein Mitleid gegenüber Gollum.⁶ Nur dadurch, daß er Gollum am Leben läßt, ist es möglich, daß die Aufgabe, den Ring zu vernichten, trotz Frodos Scheitern am Ende doch noch erfüllt werden kann.

¹ vgl. LoR S.187, 265f

² Die wahrscheinlich umfassendste Analyse des Charakters Aragorn findet sich bei KOCHER S.117-143.

³ LoR S.177, 212, 421

⁴ LoR S.1026

⁵ SCHÜTZE S.189

⁶ LoR S.639, 979

Auch nach dem Zerfall der Gemeinschaft sind die Schicksale von Aragorn und Frodo eng miteinander verbunden. Ohne die Zerstörung des Ringes wäre Aragorn niemals König geworden, und ohne die Ablenkung von Saurons Aufmerksamkeit durch Aragorn und die anderen Heerführer des Westens hätten Frodo und Sam niemals unbemerkt das Land Mordor betreten können. Diese Abhängigkeit wird von Aragorn selbst bei seiner Krönung angesprochen:

'By the labour and valour of many I have come into my inheritance. In token of this I would have the Ring-bearer bring the crown to me, and let Mithrandir set it upon my head, if he will; for he has been the mover of all that has been accomplished, and this is his victory.'¹

Demnach ist Gandalf (alias Mithrandir) als dritter Held der Geschichte zu sehen. Auch wenn er die Fäden hauptsächlich im Hintergrund zieht, ist er der eigentliche Gegenspieler Saurons. Sein Heldentum bietet dem Leser allerdings aufgrund Gandalfs Entrücktheit die geringsten Identifikationsmöglichkeiten.²

Weitaus bodenständiger muß uns ein vierter Charakter erscheinen, nämlich Sam. Wirken anfangs seine Einfachheit und seine aufopfernde Treue gegenüber seinem Herrn Frodo fast schon übertrieben komisch, erkennt man am Ende, daß diese Eigenschaften auch eine heldenhafte Note besitzen. Im entscheidenden Moment gelingt es ihm nämlich, der Versuchung durch den Ring zu widerstehen:

In that hour of trial it was the love of his master that helped most to hold him firm; but also deep down in him lived still unconquered his plain hobbit-sense: he knew in the core of his heart that he was not large enough to bear such a burden...³

Er schafft es schließlich sogar, Frodo aus dem Turm von Cirith Ungol zu befreien. Demnach ist der Erfolg der Queste zum großen Teil sein Verdienst. Sam ist auch der Charakter, dem das umfassendste Happy-End von allen zusteht.⁴ Neben einem glücklichen Lebensabend als Familienvater und Bürgermeister erhält er das Privileg, über das Meer in den Westen zu segeln.⁵ Gerade weil Sam so einfach

¹ LoR S.1004

² SCHÜTZE S.150

³ LoR S.935

⁴ SCHÜTZE S.189

⁵ LoR S.1134

und sympathisch erscheint, hat sein persönliches Heldentum eine besondere Vorbildfunktion.¹

In The Lord of the Rings hängt das Heldentum der einzelnen Charaktere stets mit ihrer jeweiligen Weiterentwicklung zusammen. Diese Entwicklung läßt sich im Fantasy-Rollenspiel hauptsächlich am Prinzip der Stufe festhalten. Da ein Charakter, der eine Stufe aufsteigt, sich aber nur spieltechnisch in seinen Fertigkeiten verbessert, ist die Stufe nicht unbedingt ein Maß für seine Heldenhaftigkeit. Es sind die Bedingungen, die für den Aufstieg sorgen, die in diesem Zusammenhang untersucht werden müssen. Dabei kommt man im Falle von MERP auf das bereits erwähnte System der Erfahrungspunkte zurück.

Wie in Kapitel 3.4 festgestellt, dienen Erfahrungspunkte der Beurteilung und Belohnung des Spielerverhaltens. Sofern ein System mit Erfahrungspunkten arbeitet, lassen sich aus dem Regelanteil zur Vergabe dieser Punkte Rückschlüsse darauf ziehen, welches Verhalten als belohnenswert angesehen wird und welches Verhalten sanktioniert wird. Durch das Gleichsetzen von 'belohnenswert' mit 'heldenhaft' erkennt man weiter, welche Vorstellungen von Heldentum in dem jeweiligen System vertreten werden.

In MERP werden Erfahrungspunkte auf folgenden Gebieten vergeben:²

1.Kampf: Ein Charakter erhält Punkte, wenn er einen Gegner tötet oder bewußtlos schlägt, und zwar um so mehr, je gefährlicher der Gegner und je niedriger seine eigene Stufe ist. Kämpfen gleichzeitig mehrere Charaktere mit demselben Gegner, erhält derjenige die Punkte, der den entscheidenden Schlag landet.

Nehmen wir als Beispiel den Kampf von Éowyn und Merry gegen den Nazgûl vor Minas Tirith.³ Merry verletzt zwar den Nazgûl durch einen Stich ins Bein, wodurch dieser ins Straucheln gerät und Éowyn die Gelegenheit zum Angriff erhält, die sie mit letzter Kraft nutzt. Für den Sieg über den Nazgûl würde nur sie Erfahrungspunkte bekommen, da sie den tötenden Schwerthieb ausführt. Merry

¹ PETZOLD (1980) S.91

² MERP S.38-41

³ vgl. LoR S.874f

würde aber nicht ganz leer ausgehen. Ihm stehen Punkte für den sogenannten 'kritischen Treffer' zu. Des weiteren erhält jeder Charakter Punkte für erlittene Verwundungen.

2. Magie: Es gibt Erfahrungspunkte für jeden angewendeten Zauberspruch, der in der jeweiligen Situation sinnvoll und nützlich ist. Je wirkungsvoller der Spruch und je unerfahrener der Zaubernde, um so mehr Punkte erhält er.

3.Reisen: Allein durch das Reisen in unbekannten Gegenden gewinnt ein Charakter an Erfahrung, genau wie Aragorn auf seinen langen Wanderungen. Für Reisen in zivilisierten Ländern gibt es dabei weniger Punkte als für das Erforschen gefährlicher Regionen.

4.Manöver: Ein Charakter erhält Punkte für den erfolgreichen Einsatz seiner Fertigkeiten, z.B. für ein erfolgreiches Reitmanöver. In der Beispielsituation aus Kapitel 3.1 erhalten nur Eothain und Keldan Punkte für den Ritt zum Gasthaus, da die anderen Charaktere den Wurf auf 'Reiten' nicht geschafft haben. Der Zufall spielt bei der Vergabe dieser Punkte also eine wichtige Rolle.

5.Ideen: Durch diese Punkte werden die Einfälle der Spieler und das eigentliche Rollenspiel belohnt. Bei ihrer Verteilung soll der Spielleiter berücksichtigen, wer aktiv zum Gelingen des Abenteuers beiträgt. Spieler, die im Gespräch die Initiative ergreifen, Rätsel lösen oder einen sinnvollen Plan entwickeln, kommen hier auf höhere Punktzahlen als solche, deren Charakter meistens im Hintergrund bleibt, bis es zum Kampf kommt.

6.Verschiedenes: In dieser Kategorie stehen dem Spielleiter alle Optionen offen. Solche Punkte werden vor allem nach erfolgreich überstandenen Abenteuern vergeben sowie als Belohnung für "any actions or accomplishments that the Gamemaster deems worthy of reward"¹.

Während meiner eigenen Tätigkeit als MERP-Spielleiter habe ich die Erfahrung gemacht, daß in diesem System den im Kampf erzielten Punkten ein relativ hoher

¹ MERP S.41

Stellenwert zukommt. Dies läßt sich kaum mit den oben beschriebenen Formen des Heldentums bei Tolkien vereinbaren. Natürlich spielt der Kampf auch in The Lord of the Rings eine große Rolle. In der Schlacht von Helm's Deep versuchen Gimli und Legolas sich gegenseitig an Tapferkeit zu übertreffen, indem sie die getöteten Orks zählen.¹ Selbst Aragorns Ruhm basiert zumindest teilweise auf seinen Leistungen in der Schlacht auf den Pelennor-Feldern.² Um zu einem tolkienschen Helden zu werden, bedarf es aber weit mehr, wie oben gezeigt. Hätte Frodo eine passende Gelegenheit genutzt und Gollum getötet, hätte er in MERP Erfahrungspunkte dafür bekommen, was geradezu absurd anmutet. Er wäre dann nie der Held aus The Lord of the Rings geworden.

Zur Ehrenrettung von MERP muß allerdings gesagt werden, daß der Spielleiter ausdrücklich die Option hat, Punkte für das Überwinden statt für das Töten eines Gegners zu vergeben.³ Dies gilt zum Beispiel, wenn ein Charakter seinen Gegner zur Aufgabe zwingt, ihn besticht oder ihn auf andere Weise auf seine Seite bringt. Demnach ist spieltechnisch gesehen Frodos gelungener Versuch, Gollum als Führer zu gewinnen, zumindest gleichwertig mit einem Sieg über ihn. Darüber hinaus hat der Spielleiter mit Hilfe der Punkte für Verschiedenes alle Möglichkeiten in der Hand, die Spieler zu einer vernünftigen Spielweise zu bewegen. So erhalten die Charaktere auch im Fantasy-Rollenspiel die Gelegenheit, sich als würdige Helden im Sinne Tolkiens zu erweisen.

In diesem Zusammenhang darf der Aspekt der Kooperation nicht vergessen werden. Die Gemeinschaft aus The Lord of the Rings bleibt nur so lange intakt, wie alle Mitglieder an einem Strang ziehen und sich gegenseitig unterstützen. Sie zerbricht, sobald Boromir versucht, seine eigenen Interessen durchzusetzen, und damit das Wohl der Allgemeinheit gefährdet. Daß die Abenteurer im Fantasy-Rollenspiel nur durch Kooperation ans Ziel kommen, wurde bereits in Kapitel 3.1 herausgestellt.

¹ LoR S.566

² LoR S.881

³ MERP S.39

4.3 Bereich 'Erzählperspektive'

Eine grundsätzliche Besonderheit der Erzählweise, die nicht nur für The Lord of the Rings, sondern laut Weil/Seesslen für die gesamte Phantastik gilt, ist die starke Einengung der Perspektive.¹ Damit ist vor allem der phantastische (insbesondere Horror-) Film gemeint. Hier werden statt der Totale hauptsächlich Halbnah- und Naheinstellungen bevorzugt. Der Grund, der für diese Wahl angegeben wird, ist merkwürdigerweise eine Umkehrung der klassischen Theorien.² Bei Vax und Caillois wird die rationale Ordnung der Welt durch den Einbruch eines übernatürlichen Ereignisses aufgehoben. Bei Weil/Seesslen dagegen ist es diese allgemeine Rationalität, die das Übernatürliche gar nicht zulässt.³ Aus diesem Grund wird nur ein kleiner Ausschnitt der Welt gezeigt, in dem sich das Wunderbare ereignen kann.

Auf ähnliche Weise findet in der phantastischen Literatur die Handlung meist an einem eng begrenzten Schauplatz statt,⁴ in einem Dorf, einem Tal oder gar nur in einem Gebäude, z.B. im Falle von Poes "The Fall of the House of Usher". Auch wenn hier von der Horror-Literatur die Rede ist, lässt sich diese Aussage auf The Lord of the Rings übertragen. Die Gemeinschaft des Ringträgers reist zwar durch einen großen Teil von *Middle-earth*, und wir behalten mit Hilfe der Karten stets den Überblick. Genaue Beschreibungen gibt Tolkien aber nur von solchen Orten, an denen sich die Gemeinschaft tatsächlich befindet. So besuchen die Gefährten während ihrer Reise durch Moria einen Wachraum, die Grabkammer von Mazarbul und die Halle, in der sich die Brücke von Khazad-Dûm befindet.⁵ Die gesamte Ausdehnung der riesigen und ehemals bewohnten Zwergenminen bleibt aber im dunkeln und lässt sich lediglich erahnen.

Andererseits kann im Falle von The Lord of the Rings nicht nur von einer einzigen Erzählperspektive die Rede sein. Vielmehr versteht es Tolkien, auf geschickte Weise zwischen verschiedenen Perspektiven hin und her zu springen. Ein Beispiel für diese Vorgehensweise ist die Schlacht auf den Pelennor-Feldern.⁶

¹ WEIL/SEESSLEN S.46

² vgl. Kap. 2.1

³ WEIL/SEESSLEN S.46

⁴ WEIL/SEESSLEN S.46

⁵ LoR S.330, 339, 347

⁶ LoR S.872-882

Sie wird dem Leser zum größten Teil aus der Perspektive des allwissenden Erzählers geschildert, der den Überblick über das gesamte Geschehen hat. An einigen markanten Stellen stehen aber die einzelnen Charaktere und ihre persönlichen Erlebnisse im Mittelpunkt, z.B. Merry, der den Tod von Theoden beweint:

'Lord, lord,' began Merry brokenly, ... but at that moment there was a great clamour, and all about them horns and trumpets were blowing. Merry looked round: he had forgotten the war, and all the world beside, and many hours it seemed since the king rode to his fall, though in truth it was only a little while. But now he saw that they were in danger of being caught in the very midst of the great battle that would soon be joined.¹

Wegen der Verwendung der personalen Erzählperspektive erleben wir diesen Moment während der Schlacht so, wie ihn der Hobbit Merry erlebt. Tolkiens Kunstgriff, den Blickwinkel der Hobbits als Standard darzustellen, wurde bereits in Kapitel 2.4 erwähnt.

Daneben verwendet Tolkien noch eine dritte Erzählperspektive, z.B. in der folgenden Passage über Merrys Schwert, das sich nach dem Kampf gegen den Nazgûl in Rauch auflöst.

So passed the sword of the Barrow-downs, work of Westernesse. But glad would he have been to know its fate who wrought it slowly long ago in the North-kingdom when the Dúnedain were young, and chief among their foes was the dread realm of Angmar and its sorcerer king. No other blade, not though mightier hands had wielded it, would have dealt that foe a wound so bitter, cleaving the undead flesh, breaking the spell that knit his unseen sinews to his will.²

Hier spricht der *Geschichtsschreiber* aus Kapitel 2.4 zu uns, der sämtliche Ereignisse in den geschichtlichen Kontext von *Middle-earth* einbettet. Diese Perspektive ist gewissermaßen noch umfassender als die des allwissenden Erzählers. Durch ihre Verwendung zeigt Tolkien die historische Tiefe seiner Sub-Creation, allerdings bleibt vieles verborgen und wird nur angedeutet.³ An anderen Stellen werden dem Leser Teile der Geschichte von *Middle-earth* durch die

¹ LoR S.876

² LoR S.877f

³ PETZOLD (1980) S.52

Charaktere selbst nahegebracht, so z.B. durch Gandalf, der Pippin über die Herkunft der Palantíri aufklärt.¹

Dabei vermeidet Tolkien die stilistische und perspektivische Monotonie von The Silmarillion,² indem er die Komplexität seiner Welt mit dem Blickwinkel der handelnden Personen, insbesondere der einfachen und sympathischen Hobbits, verknüpft. Dadurch sieht der Leser die Erzählwelt von verschiedenen Seiten und findet so einen besseren Zugang zu ihr. Insofern liegt ein besonderer Reiz von The Lord of the Rings gerade in dem Wechsel zwischen den verschiedenen Perspektiven.

4.3.1 Storytelling und Interaktion

Die Erzählperspektive des Fantasy-Rollenspiels hängt eng mit der Art und Weise zusammen, wie die Geschichte entsteht. Anders als in der herkömmlichen Literatur ist es hier nicht ein Autor, der eine Geschichte erschafft und sie dem Leser präsentiert, sondern es sind mehrere Spieler an dem Prozeß beteiligt, und sie sind gleichzeitig Produzenten und Rezipienten. Die Erzählperspektive muß demnach im Zusammenhang mit der Interaktion der Teilnehmer betrachtet werden.

In Kapitel 3.5 wurde bereits festgestellt, daß die Erzählperspektive hauptsächlich vom Spielleiter abhängt. Er ist es, der den Spielern die Situation beschreibt, sämtliche Hintergründe kennt und am ehesten den groben Handlungsverlauf beeinflussen kann. Insofern befindet er sich potentiell in der Position eines allwissenden Erzählers. Es besteht aber ein Unterschied zwischen dem Wissen, worüber er selbst verfügt, und den Informationen, die er an die Spieler weitergibt.

Die oben angeführte Bemerkung von Weil/Seesslen läßt sich auch auf das Fantasy-Rollenspiel übertragen. Die Erzählwelt wird nicht als Ganzes sondern in kleinen, überschaubaren Ausschnitten präsentiert. Der Grund dafür liegt auf der Hand. Ein Spielleiter, der seine Abenteurergruppe durch Minas Tirith führt, kann

¹ LoR S.620f

² PETZOLD (1980) S.52

den Spielern auf die Aufforderung hin, ihnen die Stadt zu beschreiben, lediglich einen Stadtplan zeigen und einige markante Gebäude nennen. Er kann aber unmöglich eine detaillierte Beschreibung jedes einzelnen Hauses und aller Einwohner parat haben. Für das Spiel ist es ausreichend, nur diejenigen Orte und Personen auszugestalten, die für den Verlauf der Geschichte bzw. für die aktuelle Situation relevant sind.

Dieser rein praktische Grund ist auch erzähltechnisch durchaus von Bedeutung. Die Charaktere, die fremd in der Stadt sind und durch die Gassen gehen, wissen nicht mehr über sie als die Spieler. Daher macht es Sinn, den Spielern nur das zu beschreiben, was die Charaktere gerade sehen und erleben, z.B. spielende Kinder am Rand des Marktplatzes, einen schmutzigen Rinnstein oder einen Mann in Uniform mit dem Stadtwappen auf seinem Schild, der sie bittet, ihn zur Stadtwache zu begleiten. Diese Beschränkung auf die Sinneseindrücke der Charaktere macht das Spiel realistischer und vermittelt den Spielern eher das Gefühl, sich hautnah in dem Geschehen zu befinden.

Die Spieler können ihrerseits die Geschichte jederzeit durch die Handlungen ihrer Charaktere beeinflussen, wobei allerdings der Spielleiter (gegebenenfalls unter Anwendung der Regeln) entscheidet, ob die intendierte Handlung erfolgreich ausgeführt wird. Die Perspektive, die hier zum Tragen kommt, ist die des Ich-Erzählers, da jeder Spieler nur über seinen eigenen Charakter bestimmt. Diese Perspektive wird noch dadurch verstärkt, daß die Aktionen meistens in der ersten Person geschildert werden. Ein Spieler sagt also nicht: "Mein Charakter öffnet die Tür" sondern: "Ich versuche vorsichtig, die Tür zu öffnen, und halte mein Schwert bereit."¹ Die Geschichte entsteht also durch das Zusammenspiel mehrerer Ich-Erzähler und des Spielleiters, der die Situationen aus der personalen Perspektive präsentiert.

Auf eine Besonderheit der Kommunikation im Fantasy-Rollenspiel weist Lancaster hin. Seinen Ausführungen nach handelt es sich bei den sprachlichen

¹ Die Verwendung der ersten Person für die Darstellung des eigenen Charakters ist nicht statistisch erwiesen. Die Aussage basiert auf meinen eigenen Erfahrungen als Spielleiter und Spieler, wird aber durch die zahlreichen Beispiele in FINE gestützt. Fine weist sogar ausdrücklich darauf hin, daß durch die doppelte Belegung des Wortes "ich" bzw. "I" gelegentlich Mißverständnisse entstehen können (FINE S.201).

Äußerungen der Teilnehmer um sogenannte 'Performative Utterances' im Sinne von Austins Sprachakttheorie.¹ Unter einer solchen Äußerung versteht man einen Sprachakt, der nicht nur eine Handlung beschreibt, sondern selbst eine Handlung ist.² Wenn ein Spieler sagt: "Ich ziehe mein Langschwert und schlage auf den Ork ein", führt sein Charakter in der Spielwelt diese Handlung tatsächlich aus. Lancasters Erkenntnis hängt eng mit Tolkiens Ansichten über Fantasy (Kap. 2.3) zusammen. Die besondere Eigenschaft der sprachlichen Äußerungen im Fantasy-Rollenspiel trägt nämlich dazu bei, den von Tolkien geforderten Sekundärglauben zu erzeugen. Das, was die Spieler im Rahmen des Spiels erzählen, findet in der Spielwelt wirklich statt und kann innerhalb dieser Welt als wahr angesehen werden.

Es bleibt noch offen, auf welche Weise die Spieler den Überblick über verschiedene Handlungsstränge behalten und ob ihnen die historische Dimension des literarischen Vorbilds vermittelt werden kann. Im Fantasy-Rollenspiel werden zur Erfüllung dieser beiden Aufgaben die gleichen Mittel eingesetzt. Es ist für die Spieler zu einfach und im Rahmen des Spiels unrealistisch, wenn der Spielleiter ihnen solche Informationen direkt zur Verfügung stellt. Sinnvoller und für alle Beteiligten wesentlich spannender ist es, wenn den Charakteren in der Spielwelt Gerüchte, Legenden und ähnliche Hinweise zugänglich gemacht werden. Dies kann beispielsweise durch wichtige Schriftstücke geschehen, die die Charaktere finden, oder durch die Interaktion mit NPCs. Aufgabe der Spieler ist es dann, diese Bruchstücke wie ein Puzzle zusammenzufügen und selbst die Zusammenhänge der Handlung und die geschichtlichen Hintergründe herauszufinden. Die Art und Weise, wie die erwünschte Tiefe der Erzählung vermittelt wird, unterscheidet sich also von der Literatur nur durch den Rahmen, der von der Struktur des Rollenspiels vorgegeben ist.

¹ LANCASTER (1998) S.51

² Beispiele für solche 'Performative Utterances' sind das Urteil eines Richters: "Ich verurteile sie zu vier Jahren Gefängnis" oder die Worte eines Standesbeamten: "Hiermit erkläre ich sie zu Mann und Frau." Diese Äußerungen sind mehr als nur Sprache. Sie sind gleichzeitig eine Handlung mit unmittelbaren Konsequenzen.

4.3.2 Schicksal, Vorsehung und Zufall

Ganz gleich ob man von Schicksal, Vorsehung oder göttlicher Intervention spricht, in The Lord of the Rings ist von Anfang bis Ende eine lenkende Macht gegenwärtig, die sämtliche Ereignisse miteinander verbindet und die Ordnung der Welt aufrechterhält. So ist es nach Gandalfs Ansicht kein Zufall, daß Bilbo den Einen Ring fand, sondern er war dazu bestimmt.¹ Genausowenig ist der Rat von Elrond ein zufälliges Treffen, sondern ein Ereignis, das zu diesem Zeitpunkt an diesem Ort stattfinden sollte.² Bei diesen Beispielen für den Einfluß einer lenkenden Kraft fällt auf, daß weder der Leser noch die Charaktere Genaueres über ihren Ursprung, ihre Intention oder ihre Wirkungsweise wissen.³ Sie wird daher nicht beim Namen genannt, und man nimmt sie als gegeben hin. Diese Macht schränkt aber die Freiheit der Individuen nicht vollständig ein:

...if the guiding hand is really to guide effectively, it must have power to control events, yet not so much as to take away from the people acting them out the capacity for moral choice.⁴

Ein Beispiel für eine solche Willensentscheidung ist der Entschluß Frodos, den Ring nach Mordor zu bringen.⁵ Dies ist die Aufgabe, die ihm durch das Schicksal zugewiesen wurde, die er aber ebensogut ablehnen könnte, wie Elrond bemerkt:

'I think that this task is appointed for you, Frodo; ... But it is a heavy burden. So heavy that none could lay it on another. I do not lay it on you. But if you take it freely, I will say that your choice is right ...'.⁶

Innerhalb der Vorgaben durch die Vorsehung hat jeder Charakter einen freien Willen und die Möglichkeit, zu entscheiden, ob er sich ihr fügt oder nicht.

Die Existenz einer Vorsehung bedeutet allerdings nicht, daß durch sie der glückliche Ausgang der Geschichte bereits garantiert ist und man daher gelassen dem Geschehen seinen freien Lauf lassen kann.⁷ Jeder Charakter der Handlung muß die ihm zugedachte Rolle akzeptieren und aktiv ausführen. Daß der Leser

¹ LoR S.

² LoR S.259

³ KOCHER S.39

⁴ KOCHER S.39

⁵ LoR S.288

⁶ LoR S.288

⁷ PETZOLD (1980) S.97

fest mit einem guten Ausgang rechnen darf, hängt laut Petzold weniger mit der Vorsehung als mit gattungsspezifischen Zwängen zusammen. Bei einem Werk wie The Lord of the Rings, in dem das Happy-End (oder zumindest die Eucatastrophe im Sinne Tolkiens) quasi vorprogrammiert ist, liegt der Moment der Spannung mehr auf dem 'Wie' als auf dem 'Ob' des guten Ausgangs.¹

Im Fantasy-Rollenspiel haben Schicksal und Vorsehung durchaus einen ähnlichen Stellenwert wie in der Literatur. Betrachtet man rückblickend die Beispielsituation aus Kapitel 3.1, könnte man sagen, daß hier das Schicksal mit im Spiel war. Die Charaktere waren dazu *bestimmt*, die Banditen zu besiegen und die Menschen aus dem brennenden Gasthaus zu retten. Es war eine günstige *Vorsehung*, daß die Gemeinschaft gerade rechtzeitig am Ort des Geschehens eintraf. Die Charaktere *sollten* dem Barden Turibor begegnen, da sie sonst die Halle der Gaukler, wo die nächsten wichtigen Ereignisse stattfinden, nie besucht hätten.

Dabei hätten die Charaktere jederzeit die Freiheit gehabt, sich anders als "vorgesehen" zu verhalten. Sie hätten sich dafür entscheiden können, Turibor als Begleiter abzulehnen oder einfach an dem Gasthaus vorbeizureiten. Daß sie dies nicht getan haben, läßt sich so deuten, daß sie die ihnen auferlegte Aufgabe akzeptiert haben, obwohl der glückliche Ausgang dieses kleinen Abenteuers alles andere als sicher war.

Ähnlich wie in der Literatur existiert auch im Fantasy-Rollenspiel das Problem, auf ein Happy-End fixiert zu sein. Die Spieler werden an einer noch so spannenden Geschichte keine Freude haben, wenn alle ihre mühsam erschaffenen Charaktere während des Abenteuers sterben. Andererseits ist es nicht gerade spannungsfördernd, wenn den Charakteren keine Gefahren im Weg stehen und ihnen die Schätze wie von selbst in den Schoß fallen. Der Spielleiter muß das Geschehen so gestalten, daß ein anregendes, aber faires Gleichgewicht zwischen diesen beiden Extremen entsteht.

¹ PETZOLD (1980) S.97

Interessant ist, daß manche Ereignisse durch den Abenteuerband vorgegeben sind, manche spontan vom Spielleiter improvisiert werden und andere die Folge eines zufälligen Würfelergebnisses sind. Die Spieler können in den meisten Situationen nicht abschätzen, ob Planung, Vorsehung oder Zufall dahintersteckt. Diese Ungewißheit ist mit der in der literarischen Vorlage vergleichbar und trägt zur Spannung und zur besonderen Faszination des Fantasy-Rollenspiels bei.

4.4 Bereich 'Plot'

Auch was die eigentliche Handlung betrifft, bestehen Parallelen zwischen The Lord of the Rings und dem Fantasy-Rollenspiel. In diesem Kapitel geht es um die allgemeine Thematik des Kampfes zwischen Gut und Böse, die beiden Formen zugrunde liegt, sowie um einen Vergleich der jeweiligen Handlungsstrukturen.

4.4.1 Gut und Böse – Das Weltbild der Fantasy

Wie in Kapitel 4.2.2 erwähnt, ist der kosmische Konflikt zwischen Gut und Böse einer der zentralen Inhalte von The Lord of the Rings. Dieser Kampf ist insofern kosmisch zu nennen, daß er zu jedem Zeitpunkt in der langen Geschichte von *Middle-earth* in irgendeiner Form gegenwärtig ist und daß sein Ursprung bereits im Schöpfungsmythos aus The Silmarillion begründet liegt. Schon vor Beginn der Zeit ließ Melkor eigenwillige und disharmonische Klänge in die große Musik der Ainur, aus der die Welt entstehen sollte, einfließen.¹ Dadurch war das Böse von Anfang an ein fester Bestandteil der Welt.

In The Lord of the Rings manifestiert sich das Böse vor allem in der Figur Saurons. Er ist es, der die freien Völker des Westens mit Krieg überzieht und die gewaltsame Herrschaft über *Middle-earth* anstrebt. Interessant ist, daß Sauron nur an einer einzigen Stelle des Buches persönlich in Erscheinung tritt. Als Frodo den Einen Ring am Mount Doom für sich beansprucht, offenbaren sich dem Leser Saurons eigene Gedanken:

The Dark Lord was suddenly aware of him, and his Eye piercing all shadows looked across the plain to the door that he had made; and the magnitude of his own folly was revealed to him in a blinding flash, and all

¹ vgl. Sil S.15-24

the devices of his enemies were at last laid bare. Then his wrath blazed in consuming flame, but his fear rose like a vast black smoke to choke him. For he knew his deadly peril and the thread upon which his doom now hung.¹

Ansonsten werden dem Leser Saurons Absichten, Pläne und Taten nur auf indirekte Weise vermittelt, nämlich durch Nachrichten, Gerüchte und Berichte seitens der Figuren der Erzählung. So bleibt Sauron auf merkwürdige Weise entrückt und ungreifbar, was seiner Person und der Bedrohung durch ihn "eine neue Dimension des Schreckens"² verleiht. Die Vertreter des Guten geraten nie mit Sauron selbst in direkten Kontakt,³ sondern nur mit seinen Untergebenen (Nazgûl, Saurons Mund), seinen zahllosen Sklaven (Orks, Trolle) und den gewaltigen Heeren seiner Verbündeten (Haradrim, Ostlinge etc.).

Daneben gibt es noch weitere Erscheinungsformen des Bösen in *Middle-earth*, die von der Macht Mordors unabhängig sind. Dazu gehören z.B. die Balrogs, von denen Durin's Bane aus Moria nur ein Vertreter ist,⁴ sowie Shelob, die zwar zuverlässig den Eingang zu Saurons Reich bewacht, von ihm aber nicht kontrolliert wird.⁵

Laut Petzold lässt sich das Böse in The Lord of the Rings an zwei Aspekten festmachen: einem theologischen und einem historisch-politischen.⁶ Der theologische Gesichtspunkt ist vor allem für die Ursprungsfrage relevant. Alles Böse basiert auf der Auflehnung gegen die göttliche Ordnung und auf dem Streben nach einem höheren Rang innerhalb der Schöpfung.⁷ In der langen Geschichte von *Middle-earth* lassen sich viele Beispiele dafür finden: die Störung der großen Musik durch Melkors Überheblichkeit (s.o.), das Streben der Númenorer nach Unsterblichkeit und ihr Angriff auf Valinor, der in der

¹ LoR S.981. Dieses suchende Auge taucht auch an anderer Stelle repräsentativ für Sauron auf, und zwar, als Frodo auf dem Amon Hen seinen inneren Konflikt austrägt (LoR S.421).

² SCHÜTZE S.194

³ Im Anhang von The Lord of the Rings ist zwar von einigen direkten Taten Saurons die Rede (LoR S.1120-1127). Durch den nüchternen, chronologischen Stil wird er trotzdem nicht als Person greifbar. Anders sieht dies in The Silmarillion aus. In der Geschichte von Beren und Lúthien (Sil S.194-225) beispielsweise greift Sauron persönlich in das Geschehen ein und spricht sogar in wörtlicher Rede (Sil S.195).

⁴ FOSTER S.40f

⁵ LoR S.751

⁶ PETZOLD (1980) S.67

⁷ PETZOLD (1980) S.75

Zerstörung der Insel Númenor gipfelt,¹ oder Sarumans Verrat an seinem Auftrag (vgl. Kap. 4.1.2). Die politische Seite zeigt sich eher in den tatsächlichen Auswirkungen des Bösen, nämlich in dem gewaltsamen Streben nach absoluter Macht, in der Unterdrückung der Freiheit und – auf symbolische Weise – in der Zerstörung der Natur.² Hier lassen sich sowohl Sauron als auch Saruman und ihr jeweiliges Wirken als Beispiel anführen. Aragorns Streben nach der Krone von Gondor ist dagegen nicht 'böse' zu nennen, da er einen rechtmäßigen Anspruch auf sie hat, der im Einklang mit der kosmischen Ordnung steht, und da er sich im Verlauf der Geschichte als durch und durch 'gut' profilieren kann.

Die einzigen Figuren, die sich nicht einfach in das Schema von Gut und Böse einordnen lassen, sind Tom Bombadil und Gollum. Über Tom Bombadil wird gesagt, daß er sein eigener Herr ist und sich in ein kleines Reich zurückgezogen hat, in dem ihn der Konflikt zwischen Gut und Böse nicht berührt.³ Insofern ist er der einzige, dessen Status als rein neutral bezeichnet werden kann, auch wenn seine Hilfsbereitschaft den Hobbits gegenüber und seine Freundschaft mit Gandalf eindeutig auf eine starke Tendenz zum Guten hinweisen.⁴ Anders sieht die Sache im Falle Gollums aus. Der Konflikt zwischen Gut und Böse findet in den zwei Seiten ("Slinker" und "Stinker") seiner gespaltenen Persönlichkeit eine Fortsetzung, wie man in seinen Selbstgesprächen erkennen kann.⁵

In dem gesamten Konflikt zwischen den beiden kosmischen Mächten fällt auf, daß das Böse zwar wesentlich stärker als das Gute und ihm allein zahlenmäßig weit überlegen ist,⁶ daß aber trotzdem am Ende das Gute siegt. Der Grund dafür liegt darin, daß das Böse selbst mit Schwächen behaftet ist:

Evil is physically stronger, but it is morally and intellectually weaker than good. It cannot comprehend good. The good creatures, however, recognize the nature of evil and so circumvent it, through dogged, unspectacular heroism.⁷

¹ LoR S.1074

² PETZOLD (1980) S.78f

³ LoR S.283

⁴ vgl. LoR S.157ff, S.1033

⁵ LoR S.658f, S.664f

⁶ vgl. z.B. die Schlachtbeschreibungen LoR S.879, 925,

⁷ SWINFEN S.93f

Dieses mangelnde Verständnis für die Denkweise des Guten führt dazu, daß Sauron einige entscheidende Fehler unterlaufen. Die einzige Hoffnung des Westens basiert auf der Zerstörung des Einen Rings. Statt dessen geht Sauron fälschlicherweise davon aus, daß die Heerführer des Westens den Ring im Krieg gegen ihn benutzen wollen, da er dies selbst an ihrer Stelle tun würde:

Indeed he is in great fear, not knowing what mighty one may suddenly appear, wielding the Ring, and assailing him with war, seeking to cast him down and take his place. That we should wish to cast him down and have *no* one in his place is not a thought that occurs to his mind. That we should try to destroy the Ring itself has not yet entered into his darkest dream.¹

Nur durch diesen Irrtum können Frodo und Sam nach Mordor gelangen, und selbst als Frodo von Orks gefangengenommen wird, hält Sauron ihn für einen unbedeutenden Spion.² Ein weiterer Fehler Saurons ist das Versäumnis, Pippin sofort zu verhören, als dieser in den Palantír schaut,³ wodurch größerer Schaden verhindert wird.

Generell kann das Böse kurzfristig triumphieren, am Ende ruft es aber seinen eigenen Untergang hervor und vernichtet sich selbst. So läßt zwar Saruman Merry und Pippin von seinen Orks entführen. Nur diesem Umstand ist es aber zu verdanken, daß sie mit großer Geschwindigkeit nach Fangorn gelangen und die Ents rechtzeitig zum Angriff auf Isengard bewegen.⁴ Somit verursachen Sarumans böse Absichten letztendlich seine eigene Niederlage. Die guten Charaktere durchschauen dabei die Schwächen des Bösen und nutzen sie geschickt aus, so wie Merry und Pippin, denen es gelingt, Grishnáks Gelüste zu wecken und dadurch aus der Gefangenschaft der Orks zu entkommen.⁵

Insgesamt gestaltet Tolkien den Kontrast zwischen Gut und Böse sehr scharf, wodurch sich ein recht vereinfachtes Weltbild ergibt. Dabei muß man allerdings berücksichtigen, daß dieses Weltbild allein auf *Middle-earth* beschränkt ist und eine allegorische oder interpretierende Übertragung auf die Primärwelt von Tolkien nicht beabsichtigt ist.⁶

¹ LoR S.518

² LoR S.923

³ LoR S.617

⁴ LoR S.519

⁵ LoR S.476ff

⁶ LoR S.10

Im Fantasy-Rollenspiel haben die Spieler die Möglichkeit, in der Rolle ihrer Charaktere an dem kosmischen Kampf teilzuhaben. Als Vertreter der freien Völker stehen sie dabei von Anfang an eher auf der Seite des Guten, obwohl sie theoretisch jederzeit die Freiheit haben, die Seiten zu wechseln und zu Abtrünnigen zu werden. Da das Spiel in *Middle-earth* stattfindet, wäre diese Freiheit aber von kurzer Dauer. Wer auf Saurons Seite steht, unterwirft sich zwangsläufig dessen Willen und handelt nicht mehr eigenständig, was dem Gedanken des freien Rollenspiels eindeutig widerspricht. Daher wird im Normalfall davon ausgegangen, daß die Charaktere zum Guten hin tendieren oder allenfalls ihre eigene Interessen verfolgen.

Abgesehen von den Punkten, die im Zusammenhang mit dem Heldentum im Sinne Tolkiens (vgl. Kap.4.2.2) erwähnt wurden, kann sich eine Abenteurergruppe durch böse Gegenspieler selbst als 'gut' definieren.¹ Nach allem, was man in The Lord of the Rings über Orks erfahren hat, kann man davon ausgehen, daß eine Gruppe Orks, auf die die Charaktere treffen, nichts Gutes im Schilde führt. Daher ist es eine gute Sache, sie zu bekämpfen. Auf diese Weise wird das vereinfachte Weltbild aus der Vorlage ins Rollenspiel übernommen.

Das physische Ungleichgewicht zugunsten des Bösen zeigt sich auch im Fantasy-Rollenspiel. Ein besonders krasses Beispiel ist die folgende Situation aus Palantír Quest.² Handlungsschauplatz ist das Gelände rund um ein verfallenes Haus, wo sich zwei von den Charakteren gesuchte Kisten befinden. Die Ruine wird von zwanzig Banditen bewohnt. Die Gruppe aus Kapitel 3.1 besteht dagegen nur aus sieben Abenteurern, was eine typische Größe ist. Dieses Mißverhältnis wird sogar noch dadurch verstärkt, daß gleichzeitig eine Gruppe von dreißig Schmugglern einen Angriff auf die Ruine vorbereitet, da sie ebenfalls an den Kisten interessiert ist, und daß zusätzlich noch vierzig (!) zufällig vorbeikommende Orks in das Geschehen eingreifen. Wenn die Abenteurer in dieser Situation unüberlegt und planlos angreifen, dürfte ihre Überlebenschance angesichts einer Zahl von siebzig potentiellen Gegnern verschwindend gering sein.

¹ LÄSSIG S.10

² vgl. Pal S.88ff, 142

In dieser Situation können aber die aus The Lord of the Rings bekannten Schwächen des Bösen zur Lösung des Problems führen. Wenn nämlich die Charaktere die Absichten ihrer Gegner durchschauen und geschickt vorgehen, brauchen sie nur in aller Ruhe abzuwarten, bis sich die bösen Gruppen gegenseitig bekämpft haben. Danach können sie ihr Ziel ohne große Mühe erreichen. Trotz ungünstiger Voraussetzungen siegt so am Ende das Gute durch die selbstzerstörerischen Eigenschaften des Bösen. Das vertraute Muster ist deutlich zu erkennen, obwohl die ganze Situation natürlich in einem viel kleineren, unbedeutenderen Rahmen stattfindet als in der Vorlage.

Auch im Rollenspiel kommt es garantiert zu keiner unmittelbaren Konfrontation mit Sauron persönlich, sondern nur mit seinen diversen Untertanen. Beispielsweise erhalten die Charaktere in dem Einführungsabenteuer des MERP-Regelwerks die Aufgabe, das Schloß des Magiers Ar-Gûlar zu erkunden, der in Wirklichkeit ein Gesandter des Witch-kings ist.¹ Ihr Gegner ist also lediglich der Untertan eines Untertans von Sauron. Die Abenteurer haben dadurch die Gelegenheit, in kleinem Rahmen ihren Beitrag zu dem großen Konflikt zwischen Gut und Böse zu leisten.

4.4.2 Handlungsstruktur in Spiel und Literatur

Ein Fantasy-Rollenspiel läuft normalerweise nicht so ab, daß die Charaktere einfach die Gegend durchstreifen und planlos nach Gelegenheiten, das Böse zu bekämpfen, und nach Abenteuern suchen. Damit die Geschichte, die entsteht, eine gute Geschichte wird, sollten die einzelnen Ereignisse in einem sinnvollen Zusammenhang stehen und im Idealfall einen anregenden Spannungsbogen ergeben. Um dies zu erreichen, werden bestimmte erzähltechnische Grundmuster verwendet, die aus der herkömmlichen Literatur bekannt sind.

Wie in Kapitel 4.3.1 dargelegt, ist die Handlung eines Fantasy-Rollenspiels hauptsächlich durch die Charaktere und ihre Erlebnisse determiniert. Da aus der Sicht der Charaktere die einzelnen Ereignisse in ihrer natürlichen, chronologischen Reihenfolge stattfinden, nimmt auch die gesamte Geschichte

¹ MERP S.102

einen ausgeprägt linearen Verlauf. Eine solche Form der Erzählung bezeichnet man als 'Linear Plot' oder 'linearen Handlungsverlauf'.¹

Der typische Aufbau eines linearen Plots läßt sich an vier aufeinanderfolgenden Schritten festmachen.² Zunächst wird in der 'Exposition' die Ausgangssituation der Handlung beschrieben. Durch Einsetzen einer 'Komplikation' wird ein Spannungsbogen erzeugt, der im 'Höhepunkt' der Handlung gipfelt und schließlich in der 'Auflösung' ein Ende findet.

Dieses traditionelle Schema taucht auch im Fantasy-Rollenspiel auf, wie man am Beispiel der Situation aus Kapitel 3.1 leicht nachvollziehen kann. Die Ausgangssituation ist durch die Reise der Gemeinschaft und ihren geheimen Auftrag gegeben. Eine Komplikation setzt ein, als die Abenteurer den Brandgeruch bemerken und wenig später das brennende Gasthaus sehen. Spannung wird dadurch erzeugt, daß die Charaktere nicht wissen, was genau hinter alledem steckt, und daß sie sich plötzlich mitten in einem Kampf befinden. Ein zusätzliches Spannungselement auf spieltechnischer Ebene liegt in der Unberechenbarkeit der Würfel. Es besteht die Möglichkeit, daß beabsichtigte Aktionen mißlingen, und der Ausgang des Kampfes wird vom Zufall mit beeinflußt. Demnach stellt die Abwicklung des Kampfes den Höhepunkt dieser kurzen Episode dar, die in der Heilung der Verwundeten und dem Bericht des Wirts ihre Auflösung findet.

Das Ende einer Episode wie dieser bedeutet aber nicht das Ende der gesamten Geschichte, da der Auftrag der Gemeinschaft noch lange nicht erfüllt ist und schon bald das nächste Abenteuer ansteht. Eine solche Kette von kleineren Episoden bezeichnet man auch als Kampagne:

Campaign: An ongoing fantasy role playing game which takes place as a series of connected adventures, with respect to both time and circumstance.³

¹ KLARER S.40

² vgl. KLARER S.39f

³ MERP S.19

Die einzelnen Episoden sind dabei in sich abgeschlossen, bilden aber durch die zeitliche Abfolge und die inhaltlichen Zusammenhänge ein größeres Handlungsgeflecht. Dabei folgt auch die gesamte Kampagne idealerweise dem Schema eines linearen Plots. Dies kann dadurch erreicht werden, daß auf der Ausgangssituation aufbauend die Abenteuer zunehmend schwieriger (und daher spannender) werden und allesamt zur Lösung des Grundproblems beitragen.

Der bereits mehrfach als Beispiel herangezogene Band Palantír Quest enthält ausführliche Anleitungen und Hilfen zur Durchführung einer solchen Kampagne. Die Ausgangssituation ist die folgende: Der Seher am Hof von Minas Tirith hat herausgefunden, daß einer der lange verschollenen Palantíri¹ irgendwo im hohen Norden von *Middle-earth* wieder aufgetaucht ist. Die Gemeinschaft erhält den Auftrag, seinen Standort ausfindig zu machen, ihn zu bergen und sicher nach Minas Tirith zu bringen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß die Gemeinschaft viele kleinere Abenteuer bestehen, von denen das am brennenden Gasthaus vergleichsweise einfach und unbedeutend ist. Seine Hauptfunktion besteht darin, die Charaktere in die "Halle der Gaukler" zu locken, wo sie erstmals auf ihren Gegenspieler treffen. Die Aufgabe der Charaktere wird nämlich dadurch komplizierter, daß gleich mehrere Parteien an dem Palantír interessiert sind. Im Verlauf der Kampagne findet die Gemeinschaft zwar heraus, daß es sich sogar um zwei dieser legendären Steine handelt. Unmittelbar nach ihrem Auffinden in der Eisbucht von Forochel geraten die Charaktere aber in einen Hinterhalt ihres Gegenspielers, der die wertvollen Gegenstände raubt. Die Gemeinschaft muß nun zunächst irgendwie aus der Eiswüste zurück in die Zivilisation finden, die Spur der Palantíri verfolgen und die Verschwörung, der sie zum Opfer gefallen sind, aufdecken. Man sieht, daß durch das Ineinandergreifen einzelner Sub-Plots ein Handlungsgefüge entsteht, das beliebig komplex werden kann und dessen Entstehungsprozeß ein für alle Beteiligten spannendes Erlebnis ist.

Die beschriebene Struktur aus übergeordnetem Plot und einzelnen aufeinanderfolgenden Sub-Plots läßt sich auch in The Lord of the Rings wiederfinden. Frodos eigentliche Aufgabe besteht darin, den Einen Ring nach Mordor zu bringen und dort zu zerstören. Die Handlung ist in mehrere kleine

¹ vgl. UT S.403-411

Schritte unterteilt, die nach dem gleichen Muster ablaufen. Dieses Muster läßt sich auf die drei Teile Aufbruch – Abenteuer/Gefahr – Zuflucht reduzieren. Besonders auffällig ist dieses wiederkehrende Schema im ersten Drittel des Buches, da hier die Gefährten zusammen unterwegs sind und nur wenige Strangwechsel vorgenommen werden. Die folgenden, stark gerafft dargestellten Passagen sollen als Beispiele dienen.

<u>Aufbruch</u>	<u>Abenteuer/Gefahr</u>	<u>Zuflucht</u>
Frodo und seine Begleiter verlassen Bag's End	Verfolgung durch die schwarzen Reiter	Bei Merry in Crickhollow
Sie verlassen Crickhollow	Der Alte Wald und Old Man Willow	Im Haus von Tom Bombadil
Abschied von Tom Bombadil	Die Barrow-Downs	In Bree
Aragorn führt sie in die Wildnis	Angriff durch die Nazgûl auf der Weathertop	In Rivendell
Der Ring geht nach Süden	Moria und die Brücke von Khazad-Dûm	Bei den Elben in Lórien

Der Plot ist also durch einen sich wiederholenden Wechsel von Zeiten der Ruhe und Zeiten der Gefahr geprägt, wobei die Gefahren im Verlauf der Reise allmählich ernster und bedrohlicher werden. Die Parallelen zum Fantasy-Rollenspiel sind deutlich zu erkennen.

Nach dem Zerfall der Ringgemeinschaft wird die Handlungsstruktur wesentlich komplizierter, da viele Ereignisse zeitgleich, aber unabhängig voneinander stattfinden. Dementsprechend muß häufig zwischen den einzelnen Strängen gewechselt werden, die durch gelegentliche Querverweise zusammengehalten werden. Ein Beispiel für einen solchen Verweis ist der Bericht Faramirs nach seiner Ankunft in Minas Tirith, der Gandalf von seiner Begegnung mit Frodo vor wenigen Tagen erzählt.¹ Durch den Einsatz von Querverweisen verlaufen die Stränge nicht einfach voneinander getrennt, und die Verknüpfungen werden nachvollziehbar.

Das Mittel des Strangwechsels kommt im Fantasy-Rollenspiel eher selten zum Einsatz. Der Grund dafür liegt wiederum in der charakterzentrierten Erzählperspektive. Da sich die Geschichte aus den Erlebnissen der Charaktere

¹ LoR S.843

zusammensetzt, findet ein direkter Strangwechsel nur dann statt, wenn die Gemeinschaft durch beabsichtigte oder widrige Umstände getrennt wird. Beispielsweise kann es passieren, daß einige Mitglieder sich verirren oder entführt werden. Eine alltäglichere Situation wäre die, daß ein Teil der Gemeinschaft die Stadt erkunden will, während der andere Teil lieber eine Kneipe aufsuchen und ein Bier trinken möchte. Ein solcher Zustand der Trennung ist in der Regel nicht von langer Dauer, da ansonsten ein Teil der Spieler zeitweise nicht am Geschehen beteiligt ist, wodurch leicht Langeweile aufkommen kann.¹

Die Aktionen der Gegenspieler und sonstige wichtige Ereignisse in der Spielwelt, von denen die Abenteurer betroffen werden, ohne daran beteiligt zu sein, stellen parallele Handlungsstränge dar. Hier findet ebenfalls kein Strangwechsel statt. Es können und sollten aber Querverweise hergestellt werden, die von den Spielern, wie in Kapitel 4.3.1 beschrieben, als Teile eines Puzzles in den Gesamtzusammenhang eingebettet werden müssen.

Insgesamt ist der typische Handlungsverlauf eines Fantasy-Rollenspiels geradliniger als in der literarischen Vorlage, auch wenn Gemeinsamkeiten in ihrer Struktur vorhanden sind. Das Rollenspiel wird aber gerade durch den Entstehungsprozeß der Geschichte beliebig komplex, da der grob vorgegebene Ablauf durch das Zusammenspiel der Teilnehmer frei gestaltet werden kann.

¹ Dieses Problem kann notfalls dadurch gelöst werden, daß die Gruppe der Spieler aufgeteilt wird und sich an unterschiedlichen Terminen trifft, oder daß das Spiel von mehr als einem Spielleiter betreut wird.

5 Auswertender Teil

*It's the honesty of these worlds
 Ruled by magic and mighty swords
 That makes my soul long for the past
 Elvenpath Nightwish¹*

5.1 Fantasy-Rollenspiel als Literatur

In Kapitel 4 hat sich herausgestellt, daß zwischen MERP als Fantasy-Rollenspiel und der literarischen Vorlage The Lord of the Rings eine enge Verwandtschaft besteht. Die Umsetzung ist aber von ganz anderer Natur als z.B. im Falle eines Films. Im Rollenspiel geht es nicht einfach darum, die bekannte Handlung in ein anderes Medium zu übertragen und nachzuerzählen. Statt dessen stehen im Rollenspiel Charaktere im Mittelpunkt, die in The Lord of the Rings überhaupt nicht vorkommen. In der bekannten Welt *Middle-earth* erleben sie spannende Abenteuer, die Tolkien selbst niemals geschrieben hat² und deren Verlauf sich eventuell an einen vorgegebenen Abenteuerband anlehnt, aber ansonsten allein durch die Teilnehmer bestimmt wird.

Aufgrund seiner besonderen Eigenschaften, die im Verlauf dieser Arbeit aufgezeigt wurden, weist das Fantasy-Rollenspiel nicht nur strukturelle und thematische Ähnlichkeiten mit der literarischen Vorlage auf,³ sondern erfüllt selbst die in Kapitel 2.6 aufgestellten Kriterien der Secondary World Fantasy.⁴ Die Sekundärwelt *Middle-earth* wird als Grundlage genommen, durch das Regelwerk sinnvoll erweitert und an die Spielmechanismen angepaßt. Die auf diese Weise modifizierte Spielwelt bildet den Handlungsschauplatz für die Geschichte, die von allen Teilnehmern gemeinsam entwickelt wird.

Darüber hinaus läßt sich das Rollenspiel sogar mit Tolkiens Ansichten über 'Fantasy' vereinbaren, die in "On Fairy-Stories" zum Ausdruck kommen. Die Gründe, weshalb Tolkien das Theater und die Malerei als ungeeignet für die Vermittlung von Fantasy ansieht, liegen in der visuellen Umsetzung

¹ Nightwish: "Elvenpath" auf der CD "Angels Fall First", Spinefarm 1997.

² LANCASTER (1998) S.52

³ vgl. Kap. 4.3, 4.4

⁴ vgl. Kap.4.1

phantastischer Inhalte.¹ Aus dem gleichen Grund müßte man dann auch einige der in Kapitel 3.8 vorgestellten Varianten ablehnen. Beispielsweise liegt im Live-Rollenspiel wie beim Theater der Schwerpunkt auf Kostümierung und schauspielerischer Darstellung, während in vielen Computerspielen die phantastische Welt auf grafische Weise sichtbar gemacht wird.

Das klassische Fantasy-Rollenspiel dagegen findet, wie von Tolkien gefordert, auf rein sprachlicher Ebene statt. Die wenigen visuellen Hilfsmittel, die eingesetzt werden (Stadtpläne, Gebäudegrundrisse etc.), dienen lediglich den gleichen unterstützenden Zwecken wie die Karten und Abbildungen in Tolkiens Werken.² Daß die Geschichte durch die mündliche Interaktion der Teilnehmer entsteht und nicht in schriftlicher Form vorliegt, fällt ebenfalls nicht ins Gewicht, denn keine Geschichte verliert dadurch an literarischem Wert, daß sie vorgelesen wird oder nur mündlich überliefert ist.

Wie in der Arbeitsdefinition aus Kapitel 3.2.3 betont wird, ist das Erzählen einer Geschichte der wesentliche Punkt, um den es in einem Fantasy-Rollenspiel geht. Die Eigenschaften dieser Geschichte, ihr interaktiver Entstehungsprozeß und ihre spielartige Form stehen nicht im Widerspruch zu den in dieser Arbeit aufgestellten Kriterien der Fantasy-Literatur. Daher ist es insgesamt gesehen durchaus vertretbar, das Fantasy-Rollenspiel als eine besondere Art von Literatur zu bezeichnen.

5.2 Fantasy als Bestandteil der Kultur

In der bereits mehrfach zitierten Umfrage von Kathe sollten die Befragten angeben, warum sie gerne Fantasy-Rollenspiele spielen. Die Antworten, die am häufigsten gegeben wurden, sind "Geselligkeit, Kontakte, Leute kennenlernen" und "in andere Welt einsteigen, Identifikation mit fremder Rolle".³ Ein auffallend ähnliches Bild ergibt sich nach einer Umfrage von Hübner. Hier sind die mit Abstand am häufigsten genannten Gründe "Spaß u. Unterhaltung", "Kontakt mit

¹ vgl. Kap. 2.3

² vgl. Kap. 2.4

³ KATHE. Die Frage war offen gestellt, und die Antworten wurden sinngemäß zusammengefaßt.

Freunden", "Rollentausch" und "Die Welten sind toll".¹ Die Möglichkeiten, die in einem Fantasy-Rollenspiel liegen, gehen offenbar weit über die der herkömmlichen Literatur hinaus.

Eine Gemeinsamkeit zwischen dem Fantasy-Rollenspiel und der Fantasy-Literatur liegt in der Faszination, die Freiheit einer phantastischen Welt zu erleben, in der das Übernatürliche an der Tagesordnung ist und in der die Einschränkungen unserer vertrauten rationalen Welt aufgehoben werden können. Diese Faszination war auch eine wesentliche Triebfeder für Tolkiens literarisches Schaffen, was man der folgenden Passage aus "On Fairy-Stories" entnehmen kann:

Fairy-stories were plainly not primarily concerned with possibility, but with desirability. ...Fantasy, the making or glimpsing of Other-worlds, was the heart of the desire of Faërie. I desired dragons with a profound desire. Of course, I in my timid body did not wish to have them in the neighbourhood, intruding into my relatively safe world...²

Das Reich der Fantasy bietet die Möglichkeit, eine solche Begegnung mit Drachen und anderen phantastischen Wesen wahr werden zu lassen. Da sich diese Wahrheit nur auf die Sekundärwelt beschränkt, entfällt die vaxsche bzw. caillloische Angst und weicht einer uneingeschränkten Faszination angesichts des Übernatürlichen.

Es besteht aber ein Unterschied zwischen einem Autor wie Tolkien und dem Leser eines Fantasy-Romans. Ein Autor kann eine Sekundärwelt erschaffen, das Übernatürliche beeinflussen und die Geschichte nach seinen Wünschen gestalten. Das Eintauchen des Lesers in diese Welt ist ein weitaus passiverer Prozeß, da er die feststehenden Vorgaben nicht verändern, sondern nur in seiner Phantasie ausschmücken kann. Der Teilnehmer an einem Fantasy-Rollenspiel hat dagegen nicht nur die Möglichkeit, sich mit einer Figur aus dem Roman zu identifizieren.

¹ HÜBNER S.57. Hier war die Frage in der Multiple-Choice Form gestellt, wobei Mehrfachnennungen zulässig waren.

² TOLKIEN S.134f

Er verkörpert vielmehr eine Hauptfigur der Geschichte und kann im Rahmen seiner Rolle die phantastische Welt hautnah erleben und die Geschichte mitgestalten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der in den Umfrageergebnissen zum Vorschein kommt, ist die Geselligkeit beim Fantasy-Rollenspiel. Hier zeigen sich erstaunliche Parallelen zu Tolkiens Biographie. Zeit seines Lebens war Tolkien in privaten literarischen Zirkeln aktiv, z.B. dem sogenannten T.C.B.S., einem Wikinger-Club und den Coalbiters.¹ Am bekanntesten ist die Gruppe der 'Inklings', zu der auch C.S. Lewis und Charles Williams gehörten.² Für diese informellen Gemeinschaften, in denen es um die Verbindung von Literatur und der Geselligkeit unter Gleichgesinnten ging, gilt das gleiche wie für jede Rollenspielgruppe: Die Freude an phantastischen Welten und der Spaß am Geschichtenerzählen können dadurch gesteigert werden, daß man sie mit einer Gruppe von Freunden teilt und zu einem gemeinschaftlichen Erlebnis macht.

Fantasy-Rollenspiele und Fantasy-Literatur im Stile Tolkiens können als eigenständige aber gleichzeitig eng verwandte Bestandteile einer gemeinsamen kulturellen Tradition angesehen werden. Während die Fantasy-Literatur aber aufgrund ihrer langen Geschichte von der Wissenschaft längst als Teil der Kultur etabliert ist, führt das Rollenspiel bedauerlicherweise immer noch ein Schattendasein als "jugendkulturelle Szene"³. Laut Metzner zählt dagegen "das künstlerische und spielerische Experimentieren mit den extremen Möglichkeiten der Einbildungskraft"⁴ zu den grundlegenden und ältesten Bedürfnissen des Menschen. Dieses Bedürfnis wird sowohl von der phantastischen Literatur als auch vom Fantasy-Rollenspiel befriedigt, wenn auch auf unterschiedliche Weise.

¹ CARPENTER S.58, 126, 142. Die Abkürzung T.C.B.S. steht für Tea-Club/Barrovian Society, angelehnt an das Kaufhaus Barrow, wo sich die Gruppe regelmäßig traf.

² CARPENTER S.172ff

³ WAGNER S.209

⁴ METZNER S.70

6 Zusammenfassung

Will you rest after your labors? You know there remain a few loose ends unravelled by your quest. Who knows where the tying of them might lead? Perhaps further adventure calls you. Ende von Palantír-Quest ¹

Primäres Ziel dieser Arbeit war es, das Fantasy-Rollenspiel als eine interessante, leider bisher wenig beachtete Form des Erzählens vorzustellen und die Verwandtschaft mit der Literatur, insbesondere mit Tolkiens The Lord of the Rings, zu untersuchen. Aufgrund der nicht zu vermeidenden exemplarischen Vorgehensweise hängen viele Ergebnisse eng mit dem behandelten System MERP zusammen, vor allem die Umsetzung der Sekundärwelt *Middle-earth* einschließlich ihrer Magie (Kap. 4.1) sowie die spieltechnische Seite der Charaktere (Kap. 4.2). Andere Erkenntnisse dieser Arbeit können aber durchaus verallgemeinert werden, d.h. sie gelten nicht nur für ein spezifisches Regelwerk, sondern für das Fantasy-Rollenspiel allgemein. Dazu gehören z.B. die Aussagen über die Bedeutung der Spielregeln und des Spielleiters (Kap. 3.4, 3.5) sowie darüber, auf welche Art und Weise die Geschichte entsteht (Kap. 3.1, 4.3). Eine weitergehende Untersuchung über die Verwendung typischer Elemente aus Tolkiens Werken in anderen Systemen wäre mit Sicherheit möglich und notwendig, kann aber im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet werden.

Darüber hinaus ist The Lord of the Rings nicht das einzige literarische Werk, das als Vorbild für Rollenspiele dient. Im Bereich der Heroic Fantasy gibt es beispielsweise gleich drei Systeme, die auf Michael Moorcocks Zyklus um den 'Eternal Champion' basieren, nämlich Elic!, Hawkmoon und Stormbringer,² während sich das Horror-Rollenspiel Call of Cthulhu (Chaosium) an H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos anlehnt.³ Eine andere interessante Entwicklung ist, daß in zunehmendem Maße auch der umgekehrte Weg beschritten wird und Romane veröffentlicht werden, die auf Rollenspielsystemen wie AD&D oder DSA und den dazu gehörenden Welten aufbauen.⁴ Was die Beziehung zwischen Spiel und Literatur betrifft, gibt es offensichtlich noch viel zu entdecken.

¹ Pal S.124

² BROWN/LEE S.180, 227, 393 (alle Systeme von Chaosium)

³ FANNON S.188f

⁴ RITTER S.25f

Während diese Arbeit entstand, habe ich stets darauf geachtet, daß sich die gewonnenen Erkenntnisse mit meinen persönlichen Erfahrungen als Spielleiter und Spieler vereinbaren lassen. Bei allen theoretischen Erwägungen möchte ich abschließend noch einmal auf einen wichtigen Punkt hinweisen, der nicht unter den Tisch fallen sollte: *Fantasy-Rollenspiele machen Spaß*. Diesen Spaß findet man aber in keiner wissenschaftlichen Abhandlung und in keinem Regelwerk. Es sind die Teilnehmer selbst, durch die aus jeder Rollenspielsitzung ein faszinierendes Ereignis wird und durch die phantastische Welten wie Tolkiens *Middle-earth* auf neue Weise mit Leben gefüllt werden.

Literaturverzeichnis

a) Primärliteratur

- (Hob) TOLKIEN, John R.R.: The Hobbit. Taschenbuchausgabe. London: Harper Collins, 1993.
- (LoR) TOLKIEN, John R.R.: The Lord of the Rings. Einbändige Taschenbuchausgabe. London: Harper Collins, 1993.
- (Sil) TOLKIEN, John R.R.: The Silmarillion. Taschenbuchausgabe. London: Harper Collins, 1992.
- (UT) TOLKIEN, John R.R.: Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth. London et al.: Unwin, 1982.

b) Rollenspielregelwerke, Begleitliteratur

- (D&D) GYGAX, Gary/ ARNESON, Dave: Dungeons & Dragons – Fantasy Role Playing Game, Basic Rules. 3.Auflage (UK-Version). Cambridge: TSR, 1986.
- (MERP) CHARLTON, Coleman (Hrsg.): Middle-earth Role Playing. 2.Auflage. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, 1993.
- (Mor) FENLON, Peter C.: Moria. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, 1994.
- (Pal) KIME, Phil/ KENNEDY, Chris: Palantír Quest. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, 1994.

c) Sekundärliteratur

- ANDERSON, Douglas A.: "Christopher Tolkien: A Bibliography." In: FLIEGER, Verlyn/ HOSTETTER, Carl F. (Hrsg.): Tolkien's Legendarium – Essays on The History of Middle-earth. Westport, London: Greenwood, 2000. S.247-252.
- ARMITT, Lucie: Theorising the Fantastic. London et al.: Arnold, 1996.
- BAER, Ulrich: Spielpraxis – Eine Einführung in die Spielpädagogik. 2.Auflage. Seelze-Velber: Kallmeyer, 1996.
- BENSCHING, Hans Michael: "Das Schwarze Auge." In: KAISER, Ulrich (Hrsg.): Das große Buch der Fantasy-Rollenspiele. Meitingen: Corian, 1984. S.96-111.
- BLACKMON, Wayne D.: "Dungeons and Dragons – The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult." In: American Journal of Psychotherapy. 48,4 (1994). S.624-632.

- BRATMAN, David: "The Literary Value of *The History of Middle-earth*." In: FLIEGER, Verlyn/ HOSTETTER, Carl F. (Hrsg.): Tolkien's Legendarium – Essays on *The History of Middle-earth*. Wesport, London: Greenwood, 2000. S.69-91.
- BROWN, Timothy/ LEE, Tony: Official Price Guide to Role-Playing Games. New York: House of Collectibles, 1998.
- CAILLOIS, Roger: "Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction." In: ZONDERGELD, Rein A. (Hrsg.): Phaïcon 1 – Almanach der Phantastischen Literatur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1974. S.44-83.
- CARDWELL, Paul: "Role Playing Games and the Gifted Student." In: Gifted Education International 11,1 (1995). S.39-46.
- CARPENTER, Humphrey: J.R.R. Tolkien – Eine Biographie. Taschenbuchausgabe. Frankfurt a.M.: Klett-Cotta, 1983.
- CARTER, Robert/ LESTER, David: "Personalities of Players of Dungeons and Dragons." In: Psychological Reports 82,1 (1998). S.182.
- CAYWOOD, Carolyn: "Rescuing the Innocent: The Lure of Dungeons and Dragons." In: School Library Journal, March (1991). S.138.
- CORNWELL, Neil: The Literary Fantastic – From Gothic to Postmodernism. New York et al.: Harvester Wheatsheaf, 1996.
- CRABBE, Katharyn F.: J.R.R. Tolkien. New York: Ungar, 1981.
- DERENARD, Lisa A./ KLINE, Linda Mannik: "Alienation and the Game Dungeons and Dragons." In: Psychological Reports 66 (1990). S.1219-1222.
- DOUSE, Neil A./ McMANUS, I.C.: "The Personality of Fantasy Game Players." In: British Journal of Psychology 84,4 (1993). S. 505-509.
- FANNON, Sean Patrick: The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible. Jacksonville: Obsidian, 1999.
- FINE, Gary Alan: Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago, London: University of Chicago Press, 1983.
- FLIEGER, Verlyn: "Fantasy and Reality: J.R.R. Tolkien's World and the Fairy-Story Essay." In: Mythlore 22.3 (1999). S.4-13.
- FLIEGER, Verlyn/ HOSTETTER, Carl F. (Hrsg.): Tolkien's Legendarium – Essays on *The History of Middle-earth*. Wesport, London: Greenwood, 2000.
- FOSTER, Robert: The Complete Guide to Middle-Earth – From The Hobbit to The Silmarillion. Paperback Edition. New York: Del Rey, 1979.

- FRANKE, Jürgen/ FUCHS, Werner (Hrsg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Knaur, 1985.
- FRANKE, Jürgen: "Die Welt der Rollenspiele." In: FRANKE, Jürgen/ FUCHS, Werner (Hrsg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Knaur, 1985. S.7-22.
- FRITZ, Jürgen: Theorie und Pädagogik des Spiels – Eine praxisorientierte Einführung. 2.Auflage. Weinheim, München: Juventa, 1993.
- GINSBERG, Ulrike: J.R.R Tolkien, The Lord of the Rings. Eine Interpretation unter gattungstypischem und ideologiekritischem Aspekt. Staatsarbeit Universität-GH Siegen, FB Sprach-/ Literaturwissenschaften, 1980.
- GYGAX, Gary: "The Influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D Games – Why Middle-Earth is not Part of the Game World." In: Dragon Magazine 95 (1985). S.12f.
- HAMMOND, Wayne G./ ANDERSON, Douglas A.: J.R.R. Tolkien: A Descriptive Bibliography. Winchester: St Paul's Bibliographies, 1993.
- HOLLÄNDER, Hans: "Das Bild in der Theorie des Phantastischen." In: THOMSEN, Christian W./ FISCHER, Malte (Hrsg.): Phantastik in Literatur und Kunst. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1980. S.52-78.
- HÜBNER, Martina: Das Fantasy-Rollenspiel – ein kreatives Mittel zur Gewaltprävention? München: Aktion Jugendschutz, 1995.
- HUIZINGA, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rohwolt, 1956.
- JEHMLICH, Reimer: "Phantastik – Science Fiction – Utopie. Begriffsgeschichte und Begriffsabgrenzung." In: THOMSEN, Christian W./ FISCHER, Malte (Hrsg.): Phantastik in Literatur und Kunst. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1980. S.11-33.
- KAISER, Ulrich (Hrsg.): Das große Buch der Fantasy-Rollenspiele. Meitingen: Corian, 1984.
- KAPPELLER, Niels: "Fantasy-Rollenspiele, Eine neue Form des Erzählens." In: LEBLANC, Thomas; SOLMS, Wilhelm (Hrsg.): Phantastische Welten – Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Röth, 1994.
- KATHE, Peter: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. Diplomarbeit FH Bielefeld, FB Sozialwesen, 1987. Quelle: "Rollen- und Simulationsspielverein '252' e.V. Friedberg," <http://www.rpg.net/252/quellen/kathe/> (25.05.2000).
- KLARER, Mario: Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft. 3. Auflage. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1998.

- KOCHER, Paul H.: Master of Middle-earth – The Achievement of J.R.R. Tolkien in Fiction. Harmondsworth: Penguin, 1972.
- LANCASTER, Kurt: "Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide among Players as Critics Claim?" In: Journal of Popular Culture 28,2 (1994). S. 67-80.
- LANCASTER, Kurt: "The Longing for Prelapsarian Fantasies in Role-Playing Games." In: Foundation 74 (1998). S. 48-53.
- LÄSSIG, Martin: Das Fantasy-Rollenspiel als Hilfsmittel zur Entwicklung von Strategien zur Erlangung interkultureller Kompetenzen. Universität-GH Siegen, FB Sprach-/ Literaturwissenschaften, Seminararbeit im Rahmen des Seminars "Developing Intercultural Competences in the Foreign Language Classroom" WS 1999/2000.
- LEBLANC, Thomas; SOLMS, Wilhelm (Hrsg.): Phantastische Welten – Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Röth, 1994.
- LEM, Stanislaw: "Tzvetan Todorovs Theorie des Phantastischen." In: ZONDERGELD, Rein A. (Hrsg.): Phaïcon 1 – Almanach der Phantastischen Literatur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1974. S.92-122.
- MANLOVE, Colin N.: "On the Nature of Fantasy." In: SCHLOBIN, Roger C. (Hrsg.): The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 1982. S.16-35.
- MANLOVE, Colin N.: The Fantasy Literature of England. London et al.: MacMillan, 1999.
- METZNER, Joachim: "Erkundungen im Reich der Fantasy – Bedingungen, Erscheinungsformen und Tendenzen eines kulturellen Trends." In: Spielmittel 11 (1986). S.70-75.
- NAGEL, Rainer: Fachsprache der Fantasy-Rollenspiele. Frankfurt a.M. et al.: Lang, 1993.
- PESCH, Helmut W.: "Science Fiction, Horror, Fantasy – Die modernen Genres der Phantastischen Literatur." In: LEBLANC, Thomas; SOLMS, Wilhelm (Hrsg.): Phantastische Welten – Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Röth, 1994. S.131-145.
- PETZOLD, Dieter: J.R.R Tolkien – Fantasy Literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung. Heidelberg: Winter, 1980.
- PETZOLD, Dieter (Hrsg.): Fantasy in Film und Literatur. Anglistik & Englischunterricht Bd. 59. Heidelberg: Winter, 1996.
- PURTILL, Richard L.: J.R.R. Tolkien – Myth, Morality, and Religion. San Francisco: Harper-Row, 1984.
- RABKIN, Eric S.: Fantastic Worlds. Oxford et al.: OUP, 1979.

- RITTER, Hermann: "Romanwelten und Rollenspiele – Vom Buch zum Spiel, vom Spiel zum Buch." In: WunderWelten 20 (1994). S.24-26.
- ROTTENSTEINER, Franz: The Fantasy Book: The Ghostly, the Gothic, the Magical, the Unreal. London: Thames and Hudson, 1978.
- SCHEUERL, Hans: Das Spiel – Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Band 1. 11. Auflage. Weinheim/ Basel: Beltz, 1990.
- SCHICK, Lawrence: Heroic Worlds – A History and Guide to Role-Playing Games. Buffalo, New York: Prometheus, 1991.
- SCHLOBIN, Roger C. (Hrsg.): The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 1982.
- SCHÜTZE, Marli: Neue Wege nach Narnia und Mittelerde – Handlungskonstituenten in der Fantasy-Literatur von C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien. Frankfurt a.M.: Lang, 1986.
- SEESSLEN, Georg: Abenteuer: Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. 3. Auflage. Marburg: Schüren, 1996.
- SIMON, Jochen: "Midgard – das anspruchsvolle Fantasy-Rollenspiel." In: FRANKE, Jürgen/ FUCHS, Werner: Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Knaur, 1985. S.119-130.
- SOLMS, Wilhelm: "Einfach phantastisch – Von der Wundererzählung zur Phantastischen Literatur." In: LEBLANC, Thomas; SOLMS, Wilhelm (Hrsg.): Phantastische Welten – Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg: Röth, 1994. S.9-22.
- STACKPOLE, Michael A.: The Pulling Report. Phoenix, 1990. Quelle: http://www.rpg.net/252/quellen/stackpole/pulling_report.html (25.05.2000).
- SWINFEN, Ann: In Defence of Fantasy – A Study of the Genre in English and American Literature. London et al.: Routledge & Kegan Paul, 1984.
- THOMSEN, Christian W./ FISCHER, Malte (Hrsg.): Phantastik in Literatur und Kunst. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1980.
- TODOROV, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. München: Hanser, 1972.
- TOLKIEN, John R.R.: The Monsters and the Critics and Other Essays. Boston/ Sidney: Allen & Unwin, 1983.
- VAX, Louis: "Die Phantastik." In: ZONDERGELD, Rein A. (Hrsg.): Phaïcon 1 – Almanach der Phantastischen Literatur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1974. S.11-43.

- VON STADEN, Eberhard: "Die Dungeons&Dragons-Dynastie." In: KAISER, Ulrich (Hrsg.): Das große Buch der Fantasy-Rollenspiele. Meitingen: Corian, 1984. S.28-75.
- WAGNER, Fabian: "Phantasie-Rollenspiele als Manifestation von Jugendmedienkultur und Ausdruck individualisierter Erfahrung." In: Deutsche Jugend 47,5 (1999). S.209-218.
- WEIGAND, Jo: "Computerrollenspiele." In: FRANKE, Jürgen/ FUCHS, Werner (Hrsg.): Knaurs Buch der Rollenspiele. München: Knaur, 1985. S.200-207.
- WEIL, Claudius/ SEESSLEN, Georg: Kino des Phantastischen – Eine Einführung in die Mythologie und die Geschichte des Horror-Films. München: Roloff, 1976.
- WEINSTEIN, Deena: Heavy Metal – A Cultural Sociology. New York: Lexington, 1991.
- WILSON, Edmund: The Bit Between My Teeth – A Literary Chronicle of 1950-1965. London: Allen, 1965.
- WYNN-FONSTAD, Karen: Historischer Atlas von Mitteleuropa. 2. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta, 1994.
- ZAHORSKI, Kenneth J./ BOYER, Robert H.: "The Secondary Worlds of High Fantasy." In: SCHLOBIN, Roger C. (Hrsg.): The Aesthetics of Fantasy Literature and Art. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press, 1982. S.56-81.
- ZIMMER, Mary: "Creating and Re-creating Worlds with Words: The Religion and the Magic of Language in *The Lord of the Rings*." In: Anglo-American Review. 12,7 (1995). S. 65-78.
- ZONDERGELD, Rein A. (Hrsg.): Phaïcon 1 – Almanach der Phantastischen Literatur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1974.
- ZONDERGELD, Rein A./ WIEDENSTRIED, Holger E.: Lexikon der phantastischen Literatur. Stuttgart et al.: Weitz, 1998.
- ZGORZELSKI, Andrej: "A Fairy Tale Modified: Time and Space as Syncretic Factors in J.R.R. Tolkien's Trilogy." In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 92 (1993). S. 126-140.

d) Allgemeine Nachschlagewerke

- BROCKHAUS-Enzyklopädie: in 24 Bänden. 19., völlig neubearbeitete Auflage. Mannheim: Brockhaus, 1992.
- (OED) THE OXFORD ENGLISH DICTIONARY: Second Edition. Oxford: Clarendon Press, 1989.

Erklärung:

Ich versichere, daß ich die schriftliche Hausarbeit – einschließlich beigefügter Zeichnungen, Kartenskizzen und Darstellungen – selbständig verfaßt und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinne nach anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem Fall unter Angabe der Quelle deutlich als Entlehnung kenntlich gemacht.

Siegen, den 31.05.2000

Ulrich Bauer