

RatCon 2001 in Dortmund – Von Erzschorken und der englischen Sprache

Am 25. August war es endlich so weit. Da ich an der RatCon 2000 nicht teilnehmen konnte, wagte ich mich nun mit einem meiner Rollenspiel-Chummer hin nach Dortmund. Trotz der Warnung des langen Suchens wurden wir sofort fündig und kamen um 14 Uhr am Fritz-Hensler-Haus in Dortmund an, wo um 18 Uhr die RatCon 2001 beginnen sollte. So verbrachten mein Chummer und ich den Nachmittag, wie ursprünglich geplant in Dortmunds Innenstadt, was dank der Hitze nur dazu führte, dass wir einiges an nicht unbedingt billigen Getränken konsumierten.

Gegen 17:30 Uhr fanden wir uns dann zu unserer Verwunderung beim von Rollenspielern belagerten Fritz-Hensler-Haus ein, in welches der Einlaßstrom pünktlich um 18 Uhr begann. Auch wir versuchten uns nun im Inneren des Gebäudes, welches wir beide ja noch nicht kannten, zurechtzufinden. Im Foyer waren allerlei Rollenspielverläge mit Ständen präsent und boten ihre Waren feil. Zudem gab es ein Schwarzes Brett, an dem die nicht von FanPro organisierten Rollenspielerunden ausgehängt wurden. Für die FanPro-Runden musste man sich anmelden und mit einem W% wurde ermittelt, wer an den Runden teilnehmen konnte. Wer an dem 24-Stunden-Run teilnehmen wollte, mußte schon über 96 gewürfelt haben. So soll es nicht verwunderlich sein, dass ich an keiner dieser Runden teilnehmen konnte.

Die Rollenspiel- und Tabletop-Runden verteilten sich dann im Hause auf mehrere Etagen, sowie einen Innenhof und dem Bereich vor dem Zeltplatz. Nachdem wir uns also ein wenig zurechtgefunden haben, versuchten wir uns an einer Rollenspielgruppe zu beteiligen und fanden auch prompt eine Gruppe für „Vampire – The Masquerade“. Über das Abenteuer an sich kann ich nun nicht so viel schreiben, da wir es aus zeitlichen Gründen der Erzählerin nicht zu Ende spielen konnten, doch trotzdem blieben mir an dem Abenteuer einige Sachen in Erinnerung:

Aufgrund der Tatsache, dass sich unsere Kainiten in Miami befinden, mußten wir deshalb unsere wörtliche Rede ebenfalls in englischer Sprache formulieren, was mir mal wieder zeigte, dass ich für Fremdsprachen nicht geeignet bin. Außerdem stach unsere Erzählerin damit hervor, die NSC-Beschreibungen einfach mit Schnipseln aus Quelle-Katalogen abzutun, oder aber zwei der NSCs spielten gleich mit. Das Abenteuer an sich verlief bis zum Zeitpunkt des Endes sehr gradlinig und die gewünschte Atmosphäre hat sich nie aufgebaut.

Wie gesagt, mußten wir aus zeitlichen Gründen das Spiel aufgeben, und zum zweiten Teil sind wir (leider?) nicht mehr gekommen. So machten mein Chummer und ich uns auf die Suche nach einem Nachtquartier. Da die Turnhalle schon besetzt war (man konnte nicht mal mehr im Stehen schlafen), gedachten wir bei dem guten Wetter auf dem Zeltplatz zu schlafen, auch wenn wir kein Zelt dabei hatten. Aber es kam anders...

Als mein Chummer um 1 Uhr noch ein wenig an seinem Shadowrun-Charakter feilte, sprachen uns einige andere Runner an. Nach kurzer Zeit fanden wir uns auch schon auf einer von drei Seiten eines Multi-User-Runs wieder. Dieses Abenteuer lief auf deutsch ab (juhu!!) und spielte im bekannten Seattle. Nachdem alle drei Gruppen den Auftrag zu einer Personen-Extraktion erhalten haben, kam es zu einer epischen Schlacht, bei der mein Charakter schon früh einen Kopfschuß erleiden mußte. So war mein Charakter vorzeitig außer Gefecht ohne auch nur einmal seine Munition abgefeuert zu haben, was mich nicht weiter störte, da bei mir doch langsam die Müdigkeit überhand gewann. Als der Run gegen 7 Uhr beendet war (und ich dank Sonnenaufgang meine Müdigkeit überwunden hatte), entschlossen mein Chummer und ich nicht mehr zu Bett zu gehen und so hatten wir die erste Nacht durchgemacht.

Nach einem Frühstück in der Cafeteria des Hauses (zu wie angekündigt zivilen Preisen), machten wir uns wieder auf die Suche nach einer Rollenspielrunde. Da mein Chummer unbedingt die D&D 3rd Ed. ausprobieren mußte, meldete er sich bei einer Hack'n'Slay – Runde an, der ich dankend ablehnte. So machte ich mich dann auf in den gut gekühlten und noch dunkel gehaltenen Kinosaal, um mir die Podiumsdiskussionen anzuhören.

Um 10 Uhr, so geplant, sollte Stefan Küppers über „Verschieden Spielstile“ reden, jedoch mußte ich nach einiger Verspätung feststellen, dass das Thema geändert wurde, und nun saß ich in einem Vortrag über myranorsche und aventurische maritime Wesen. Dieser Vortrag war ebenfalls interessant, doch da ich kein DSA mehr spiele, war dieser Vortrag für mich nicht so sehr von Relevanz.

Anders war dies hingegen mit dem anschließenden Vortrag von Hadmar von Wieser über „Erzschorken“ um 12 Uhr. In dem zu diesem Zeitpunkt rappelvollem Saal hielt Hadmar von Wieser einen Vortrag über das Böse im Allgemeinen, die Entstehung des Bösen, den verschiedenen Variationen des Bösen (Diaboli, Satan, Luzifer) und der Gestaltung des Bösen. Diese Aspekte führte er an einigen Erzschorken, wie z.B. Borbarad, Darth Vader und dem Jocker vor. Nach 2 Stunden und 15 Minuten war der Vortrag beendet, und keine Minute davon war langweilig. Hadmar von Wieser hat das Talent eine nahezu hochphilosophische Angelegenheit mit viel Witz und Humor herüber zu bringen, so dass es während des Vortrages viele male tosenden Applaus vom Publikum gab. In diesem Vortrag lernte man nicht nur fürs Rollenspiel, sondern dieser Vortrag zeigte auch viel über Menschen selbst.

Nachdem dieser Vortrag beendet war, macht ich mich auf die Suche nach meinem D&D-Slayer. Nachdem wir uns wiedergefunden hatten und das D&D-Gemetzel (ich nenn es absichtlich nicht „Abenteuer“) beendet war, machten wir uns auf dem Weg zur Shadowrun-Diskussionsrunde im Kinosaal.

Dort wurden Regel- und Verständnisfragen, sowie produktionstechnische Fragen über Wizkid und FanPro beantwortet. Mir blieb eine Regelfrage am besten hängen: Kann ein von einer Explosion weggeschleudertes

Dualwesen (z.B. Gestaltwandler) einen astral in der Schleuderrichtung anwesenden Magier verletzen? Natürlich nicht, denn das Dualwesen greift nicht mit seiner Willensstärke den Magier an. Nachdem wir dieses und andere interessante Fragen geklärt hatten, machten wir uns auf in die Innenstadt, um zu Abend zu essen.

Als wir wieder auf der RatCon anwesend waren, platzten wir in den Vortrag „Elfen, Echsen, Riesen, Drachen“ von Hadmar von Wieser, der interessant und lustig war, jedoch aufgrund der Tatsache, dass wir weiter hinten saßen, verstanden wir nicht viel. Vielleicht werden ja im nächsten Jahr Mikrofone benutzt.

Nachdem wir noch eine Runde durch das Haus gemacht hatten, stellte sich bei uns langsam Müdigkeit ein, so dass wir anstatt „Galaxy Quest“, den ersten von vier Filmen in der Filmnacht, zu schauen, aufmachten, um uns ein Nachtquartier auf dem Zeltplatz zu sichern. Dass warme Wetter, welches uns tagsüber noch stark ins Schwitzen gebracht hatte, war nun angenehm mild, so dass wir diese Nacht gut schlafen konnten (nach über 36 Stunden des Wachseins kann man eigentlich nur gut schlafen).

Am nächsten Morgen wachten wir dann auch pünktlich wieder auf. Nachdem wir in der Innenstadt unser üppiges Frühstück zu uns genommen hatten, machten wir uns wieder auf zur RatCon. So platzten wir nach dem obligatorischen Würfel-Kauf-Rausch gleich wieder in einen Workshop, diesmal der von Thomas Finn und Karl-Heinz Witzko über „Die ersten und letzten fünf Minuten“, und so lernten wir noch was über persönliche Motivation und den Cliffhanger im Rollenspiel.

Nun war es für mich an der Zeit, an dem Glücksrad zu drehen, an dem jeder mit Eintrittskarte drehen konnte, und wo jeder etwas gewann. Ich als Rollenspieler hatte das „Glück“ Tabletop-Figuren zu gewinnen. Na herzlichen Glückwunsch...

Danach fand ein weiterer Workshop im Kinosaal statt. Thomas Finn, Hadmar von Wieser, Karl-Heinz Witzko, und der später hinzu gestoßenen Bernhard Hennen sprachen über „Weltreisen/-untergänge“ und zeigten dieses an einem Beispiel einer kleiner Insel, zu der eine Heldengruppe persönliche Beziehungen aufgebaut hatte, und die nun von einer Flutwelle natürlichen Ursprungs zerlegt zu werden drohte und zerstört wurde. Es gab einige Überlebende, doch die Welt der Insulaner wurde zerstört. Hadmar von Wieser war bei diesem Vortrag wie schon gewohnt mit dem nötigen anschaulichem Humor dabei, aber auch die anderen drei machten ihren Teil des Vortrages mit dem nötigen Enthusiasmus.

So ging auch der Vortrag zu Ende und ich machte mich auf in den Raum mit den Vorankündigungen und den Regeländerungen von DSA 4. Dies war quasi meine Vorlesung für den letzten Vortrag: die gesamte DSA-Redaktion stellt sich den Fragen zur 4. Edition von DSA. Dieser Vortrag war interessant und machte mich neugierig auf die 4. Edition, und vielleicht, wenn sich die Möglichkeit ergibt, könnte ich mir vorstellen, auch wieder DSA zu spielen. Außerdem erfuhren die Zuhörer, warum es keine DSA-Hardcover sondern Boxen gibt, und warum DSA in der englischen Version „The Dark Eye“ und nicht „The Black Eye“ heißen wird (wer sich dass nicht denken kann, der soll man unter „black eye“ im Lexikon nachschlagen).

So ging diese Diskussion auch zu Ende und mein Chummer und ich verabschiedeten uns von der RatCon 2001. Wir aßen in der Dortmunder Innenstadt noch eine Pizza und dann ging es gestärkt an den Heimweg, der nur noch durch einen Stau aufgehalten wurde.

Fazit: Obwohl es voll war und die Luft stellenweise stand, muß man doch eingestehen, dass es eine große Anzahl an Möglichkeiten auf der RatCon gab. Obwohl ich mehr gespielt hätte, und die Möglichkeit gab es, waren die Workshops und Seminare auch nicht ohne und mit der nötigen Abwechslung gewürzt. Dabei war der absolute Star Hadmar von Wieser, dessen Vortrag über Erzschorken mir am meisten gefallen hatte. Daher steht für mich der Entschluß fest, am nächsten Jahr ebenfalls wieder zu RatCon zu fahren.

Autor: Patrick; 29.08.01