

DAS MADDRAX-ROLLENSPIEL



1. Was ist MADDRAX?

MADDRAX ist eine neuartige Romanserie, die Science-fiction, Horror und Fantasy miteinander vereint. Eine Saga, die um das Jahr 2500 spielt, nachdem zu Anfang des Jahrtausends ein Komet die Erde getroffen, ihre Achse verschoben und eine neue Eiszeit verursacht hat. Der Held, Commander Matthew Drax, wird durch geheimnisvolle Umstände von einer Sekunde auf die nächste in jene ferne Zukunft versetzt – und landet auf einer Erde, die er kaum mehr wiedererkennt. Die Zivilisation ist in Barbarei zurückgefallen, überall regen sich Mutationen... doch unter all dem Schutt und Verfall warten noch immer die Artefakte der Vergangenheit. Und Matt Drax ist der einzige Mensch, der ihre wahre Bedeutung kennt! Gemeinsam mit seiner Gefährtin, der Kriegerin Aruula dringt er in diese feindliche und teilweise doch vertraute Welt vor...

Das Konzept bietet Stoff für viele spannende Abenteuer, die für jeden Fan der Phantastik etwas zu bieten haben. Und es ist geradezu ideal geeignet für ein eigenes Rollenspiel in der postapokalyptischen Welt von MADDRAX.

2. Was ist ein Rollenspiel?

Stellt euch einmal vor, ihr würdet ein spannendes Buch lesen oder euch im Kino einen fantastischen Film ansehen – und plötzlich selbst anstelle des Helden agieren. So als würdet ihr in die Geschichte hineinsteigen und am Geschehen teilnehmen. Tatsächlich sitzt ihr jedoch mit mehreren Spielern an einem Tisch und werdet vom Spielleiter durch das Abenteuer geführt.

Ein Rollenspiel ist im Grunde wie Improvisationstheater, bei dem der Spielleiter bestimmte Szenen und Situationen vorgibt und ihr als Spieler die Handlung beeinflusst. Ihr braucht dazu weder ein Drehbuch (von den für das Abenteuer notwendigen Unterlagen des Spielleiters einmal abgesehen), noch Kostüme oder eine Bühne. Alles was ihr braucht, sind ein wenig Fantasie und Vorstellungskraft.

Auszug aus dem MADDRAX-RPG-Regelwerk

Einfach ausgedrückt handelt es sich bei Rollenspielen um die Weiterentwicklung des "Geschichtenerzählens", das man noch praktizierte, als es weder Radio noch Fernsehen gab: Eine Person erzählt, während die anderen zuhören.

Das Rollenspiel hat seine Wurzeln aber auch im psychologischen Rollenspiel (z.B. Problembewältigung durch Rollentausch) und in Kinderspielen wie "Räuber und Gendarm". Dabei wird im Grunde auch eine Geschichte erzählt, nur dass der Erzähler sich nicht aufs Erzählen alleine beschränkt und die Zuhörer nicht bloß zuhören.

Im Rollenspiel wird der Erzähler in der Regel als Spielleiter bezeichnet und seine Zuhörer als Spieler. Diese übernehmen die Rolle von Helden innerhalb der Geschichte; sie werden gewissermaßen selbst zu den Hauptpersonen.

Der Spielleiter erzählt das Abenteuer nicht in einem durch. An vielen Punkten der Erzählung haben die Spielfiguren die Möglichkeit, aktiv ins Geschehen einzugreifen und somit die Handlung zu beeinflussen. Oft kommt es dabei vor, dass die Handlung eine ganz andere Richtung nimmt als vom Spielleiter vorgesehen.

Diese Einflussnahme auf das fiktive Geschehen funktioniert in der Weise, dass der Spieler (manchmal in der Ich-, manchmal auch in der dritten Person) dem Leiter mitteilt, was seine Figur unternehmen will. Oft müssen die Spieler dann Würfelproben ablegen, um festzustellen, ob sie mit dem, was sie vorhaben, erfolgreich sind oder nicht.

Für ein Rollenspiel muss man sich weder verkleiden, noch gibt es eine Bühne. Die einzigen Dinge, die man benötigt, sind ein Tisch, Papier, Bleistifte, Radiergummis, die Spielregeln sowie eine Menge Fantasie und Vorstellungskraft.

3. Die Unterschiede zu herkömmlichen Spielen

Bei den meisten Spielen geht es darum, durch strategisches und taktisches Geschick oder durch schieres Würfel- oder Kartenglück zu gewinnen. Grundsätzlich heißt es in diesem Fall "Jeder gegen jeden". Es kann nur einen Gewinner geben. Bei Rollenspielen steht eher die Zusammenarbeit der Charaktere im Vordergrund.

In vielen Rollenspielsystemen gehören die Charaktere unterschiedlichen Völkern an, die bestimmte Vor- und Nachteile haben aufgrund derer sie manche Dinge besser oder schlechter tun können als andere (Elfen sind von Natur aus magisch begabt, Zwerge sind zähe Kämpfer, Taratzen haben einen besseren Geruchssinn, Wulfanen hören besser, Menschen sind erfindungsreicher usw.)

Damit die Spieler, bzw. deren Charaktere das Abenteuer bestehen, das der Spielleiter präsentiert, müssen sie zusammenarbeiten, ihre unterschiedlichen Fähigkeiten miteinander koordinieren, um erfolgreich zu sein.

Die Spieldauer der meisten Spiele dürfte irgendwo zwischen dreißig Minuten und zwei bis vier Stunden liegen. Bei Rollenspielen ist die Spieldauer rein theoretisch unbegrenzt, jedoch muss man für ein durchschnittlich langes Abenteuer mit sechs bis acht Stunden Spielzeit rechnen. Kürzere Rollenspiel-Abenteuer haben in der Regel eine Spieldauer zwischen einer und vier Stunden.

Bei herkömmlichen Spielen ist das Ziel erreicht, sobald eine gewisse Anzahl an Runden gespielt, bestimmte Siegesbedingungen erfüllt sind oder einfach nur der Gewinner feststeht. Danach beginnt eine neue Runde. Bei einem Rollenspiel gibt es jedoch die Möglichkeit, mehrere Geschichten hintereinander zu spielen, die von einem gemeinsamen Handlungsfaden durchzogen sind, ähnlich einer Fernsehserie oder einem Ro-

manzyklus. Solche fortlaufenden Abenteuer werden im Rollenspiel als "Kampagne" bezeichnet.

Bei MADDRAX liefern die Romanhefte diese Kampagnen: Man kann verschiedene Abenteuer nachspielen oder in der MADDRAX-Welt ganz neue Szenarien erfinden. So verbinden wir Roman und Spiel zu einer vordem nie gekannten Einheit. Und weil sich die Handlung in immer neue Szenarien verlagert, sind auch Rollenspiel-Ergänzungen denkbar; als nächsten Band z.B. "Meeraka", das heutige Nordamerika.