

Geistlicher Weitblick – Teil 30

Quelle: Das Buch „Aliens in the Bibel“ (Außerirdische in der Bibel) von John W. Milor

Kapitel 8 – Pseudo-Wesen – Teil 6

Die Gefahr bei Dungeons & Dragons-Rollenspielen

Verzeih mir, wenn ich jetzt ein wenig über meine Vergangenheit spreche. Ich werde dabei vielleicht mehr offenbaren, als ich sollte; aber das tue ich nur mit der Absicht, den Zusammenhang zwischen dem Dungeons_&_Dragons-Rollenspiel mit Gedankenformen herzustellen.

Als ich noch in der Armee war, war ich Mitglied einer Dungeous & Dragons (D&D)-Rollenspielgruppe. Nach der Armee spielte ich noch kurze Zeit weiter, hörte aber schließlich aus bestimmten Gründen damit auf, die ich hier näher erklären möchte. Das D&D-Spiel basiert rein auf Vorstellungen, von denen ich voll und ganz erfüllt war. Oh, wie ich dieses Spiel liebte!

D&D ist ein Spiel, bei dem Menschen fiktive Charakteren mit lebendigen Beschreibungen schaffen. Kommt Dir das bekannt vor? Diese Charakteren haben zunächst 7 Eigenschaften und zusätzlich kann man das Aussehen der Figur auswählen, wie Rasse, Hautfarbe, Augenfarbe, Körperbau, Größe, Gewicht, Frisur, Haarfarbe, Alter, Geburtsfehler, Narben, Tattoos usw. Die anfänglichen Eigenschaften sind:

- Stärke
- Intelligenz
- Weisheit
- Geschicklichkeit
- Charisma
- Konstitution
- Wahrnehmung

Den Charakteren im D&D-Spiel werden auch bestimmte Beschäftigungen zugeschrieben, wie zum Beispiel als Zauberer, Kämpfer, Jäger, Schwertkämpfer, Ritter, Beschützer, Magier, Heiler, Kleriker usw. Kurz gesagt: Alle persönlichen Eigenschaften können einem solchen Charakter zugeordnet werden, wie zum Beispiel:

- Wesensmerkmale
- Lebenskraft
- Lebensenergie

- Anpassungsvermögen
- Soziale Klasse
- Gesundheitsprobleme
- Umgangsformen
- Ansehnlichkeit
- Eigenarten
- Reichtum
- Macht
- Erfahrungsniveau
- Sprache
- Dialekt
- Materieller Besitz
- Einzigartige Fähigkeiten
- Persönliche Geschichte

Das alles kannst Du für einen Charakter festlegen.

Das Spiel, in welches ich involviert war, war einzigartig, und es hatte mehr Komplexität und Detail als das durchschnittliche Spiel. Der „Dungeon-Master“, der Spielleiter, der durch die Spielszenarien und -aktionen unter Berücksichtigung sämtlicher Aspekte der fiktiven Welt führte, wozu auch Wetterbedingungen, die Stadtbevölkerung, sämtliche Begegnungen und unzählige andere Details gehörten, ist derjenige, der das Spiel lebendig macht. Unser Dungeon-Master gehörte der dritten Spiel-Generation an und verfügte deshalb über Diagramme, Landkarten und eine ganze Bibliothek, die im Verlauf von 20 Jahren angesammelt worden waren. Von daher spielten wir in einer sehr weit entwickelten Welt mit detaillierter Geografie und Historik, wobei alles und jeder berücksichtigt wurde. Im Lauf der Zeit konnten wir das Spiel auf einzigartige Weise erweitern und alles hinzufügen, was unsere Charakteren in ihrer Evolution benötigten.

Ein Spiel, das so komplex ist, wie das unsrige war, bietet unzählige Möglichkeiten. Wir waren in keinerlei Weise eingeschränkt. Wenn wir für 5 Tage nach dem Westen reisen wollten, bereitete unser Dungeon-Master alles vor und wusste genau, was wir dort alles erleben würden. Aus diesem Grund wurde unsere Vorstellungskraft unermüdlich in Anspruch genommen. Wir fingen an, mit Dinosauriern zu kämpfen, um einem alten Bauern zu helfen, seinen Viehbestand zu verteidigen. Wir trafen da auf Charakteren, die so stark waren, dass sie in andere Dimensionen reisen, mit Dämonen kämpfen und sogar ganze Völker vor den Mächten des Bösen zu retten.

Unsere Gruppe spielte stundenlang. Manchmal legten wir ein Marathon-Wochenende ein und spielten sogar drei oder vier Tage hintereinander. Wir machten nur Pausen, um etwas zu essen oder ins Badezimmer zu gehen.

Unser Vorstellungsvermögen war derart angeregt, dass wir einfach nicht müde wurden. D&D zu spielen war, wie ein dynamisches Buch zu lesen, von dem wir ein Teil waren und Einfluss auf den Ausgang zu haben. Wenn jemand von uns alles über unsere Suche und Abenteuer aufgeschrieben hätte, hätten wir mehrere Bände unterhaltsame Literatur produzieren können.

Jeder von uns hatte bei diesem Rollenspiel mindestens einen Charakter, mit dem wir vertraut waren. In jedem Augenblick während des Spiels konnten wir unendlich viele Details über die Situation unseres Charakters erklären.

Für die meisten, die D&D spielen, geht es darum, gegen Monster zu kämpfen und Schätze zu sammeln. Aber unser Spiel verlief völlig anders. Unser Ziel war, so gut wie möglich die Beständigkeit unserer geschaffenen Charakteren zu erhalten. Ich hatte da zum Beispiel eine Heilerin als Charakter. Sie war sehr hübsch, gesetzestreu und war sogar dazu bereit, ihr Leben für einen Feind dahinzugeben. Die Persönlichkeit eines Charakters ist eine Kombination von Anpassungsvermögen, Rasse, Klasse usw. Wenn ich beim Spiel von dem Wesen dieses geschaffenen Charakters abwich, wurde ich vom Dungeon-Master bestraft. Wenn ich mir, was die Beständigkeit dieses Charakters anbelangte, einen Fehler erlaubte, wurden mir Erfahrungspunkte abgezogen, was dafür sorgte, dass sich die Entwicklung meines Charakters verzögerte.

Zum Beispiel kann es Jahre dauern, bis man einen Charakter bis zu dem Punkt gebracht hat, dass er so stark ist, dass er sich von anderen Charakteren unterscheidet. Wenn man das Leben eines Charakters opfert, bedeutet das nicht einfach nur, dass man das Spiel verloren hat. Dadurch wird die Arbeit von Jahren zunichte, die es gebraucht hat, ihn aufzubauen. Für meine Heilerin benötigte ich drei Jahre, um sie aufzubauen. Doch jedes Mal, wenn sie selbstsüchtig oder feige handelte und versuchte, ihr Leben zu retten, spielte ich das Spiel nicht richtig. Deshalb kann ich mich so gut an diesen Charakter erinnern; es war sehr schwierig, diese Heilerin richtig zu spielen und sie am Leben zu erhalten.

Es gibt kein Gewinnen oder Verlieren bei D&D; aber wir fühlten uns immer großartig, wenn wir Leben retten konnten. Aber manchmal musste man dazu einen Druiden auf der 8. Ebene opfern, was den Spieler des Charakters Tränen kostete. Einen stark gemachten Charakter zu verlieren, war schrecklich; und wir alle klagten zuweilen über den schweren Verlust und sprachen über all das Gute, was sie bewirkt hatten, als sie noch am Leben waren. Einen Charakter zu verlieren war so, als hätte man einen guten Freund verloren.

Der Grund, weshalb ich so ausführlich über meine D&D-Zeit spreche, ist der, weil diese Spiel den Ruf hat, kult-ähnliche Eigenschaften zu besitzen. Wir

verspotteten oft Menschen, die sich über uns lustig machten, weil wir dachten, dass diejenigen, die uns für sozial unbeholfene Computerfreaks hielten, nicht genug Intelligenz für dieses Spiel besäßen und primitive Kritik an etwas üben würden, was sie nicht verstanden. Obgleich unsere Einschätzung über ihr kritisches Verhalten uns gegenüber ein Wahrheits-Element enthielt, bin ich inzwischen davon überzeugt, dass dieses Spiel kult-ähnliche Eigenschaften hat.

Das Spiel an sich ist generell harmlos, was die Absichten und Ziele anbelangt, solange die Spieler sich bewusst bleiben, dass es sich da nur um ein Spiel handelt.

Darüber hinaus sollte man bedenken, dass, weil das Spiel ein Produkt des menschlichen Geistes ist, es verbesserungsfähig ist, und etwas Unerwünschtes kann nicht einfach so ausgelassen werden. Da kann man schon mal in problematische Situationen geraten. Ich fand es immer schwieriger, dabei gemäß meines christlichen Glaubens zu handeln. Deshalb gab ich die Mitwirkung bei diesem Rollenspiel schließlich auf, weil ich sonst mein Glaubenssystem über alle anderen hätte stellen müssen.

Die Religion beim D&D-Rollenspiel

Als Christ hat mich bei D&D am meisten gestört, dass der Aspekt der Religion so tief darin verwurzelt ist. Deshalb gab ich dieses Rollenspiel schließlich auf, obwohl ich nach meiner Armeezeit der Dungeon-Master der vierten Generation war. Ich sah einfach keine Möglichkeit, das Spiel den Wünschen meiner Mitspieler und meiner eigenen anzupassen.

Zum Beispiel wurde da das Buch „Deities & Demigods“ (Götter und Halbgötter) von Gary Gygax intensiv von verschiedenen Religionen und mystischen Kreisen studiert. Es wird bei D&D zu Hilfe genommen, wenn ein Charakter eine Begegnung mit „Göttern“ hatte, die ich allerdings, als Christ, entweder „Engel“ oder „gefallene Engel“ nannte. In diesem Buch geht es um mythische Wesen aus dem Aztekenreich, aus Myanmar, China und von Kulturen aus der ganzen Welt. Aber Jesus Christus kommt in dem Buch überhaupt nicht vor. Selbst wenn Er darin erwähnt worden wäre, wäre Seine Macht anfechtbar gewesen. Im besten Fall hätte man sie als „unbegrenzt“ beschrieben.

Meiner Meinung nach hat Gary Gygax, als er „Deities & Demigods“ schrieb, nicht die Absicht gehabt, „ein Fass aufzumachen“. Er wollte einfach einen Leitfaden zu mythischen Wesen herausgeben und deren Kräfte, Eigenschaften usw. beschreiben. Es war ihm wahrscheinlich klar, dass er Christen verärgern würde, wenn er Jesus Christus ebenfalls in diesem Buch erwähnen würde und deshalb ließ er Ihn aus. Da hat er genau das Richtige

getan. Denn das Spiel D&D hat, so wie es jetzt ist, keine gute Publicity in der christlichen Gemeinschaft.

Die Tatsache, dass Jesus Christus bei D&D keine Rolle spielte, störte mich sehr, ebenso wie die bisherigen Dungeon-Master, die früheren Spielleiter.