

Claudia Nelsen-Khan

claudia.nelsen@tiscali.de

Kölner Str. 25
45145 Essen
Tel. priv.: 0201/7495023
Fax priv.: 0201/7495099

Claudia Nelsen-Khan – Kölner Str. 25 - 45145 Essen

Essen, 07.02.04

An
Gehörlose im Ruhrgebiet
c/o Taubenschlag

Mitspieler/innen für DSA Fantasy-Rollenspiel gesucht – Spielort: Essen

Ich suche Kontakt zu erwachsenen Gehörlosen in Essen und Umgebung, die Spaß am Spielen haben. Keine Kontakt- oder Sex-Spielchen, sondern das Fantasy-Rollenspiel „DSA“ (erkläre ich gleich).

Zuerst etwas über mich: Ich bin 45 Jahre, geschieden, selbständig, habe zwei erwachsene Kinder, bin seit 15 Jahren in einer festen Rollenspielgruppe und immer noch von dem Spiel begeistert. Ich würde gerne öfter und regelmäßiger spielen, und suche dazu Mitspieler/innen. In meiner jetzigen Gruppe bin ich die Älteste und außerdem bin ich gehbehindert, worauf die Anderen leider wenig Rücksicht nehmen. Wenn sie sich keinen Babysitter leisten können oder wollen muß ich zu unseren Spieleabenden in die dritte Etage klettern, was mir oft schwer fällt und ich dann absagen muß. Aus diesem Ärger heraus habe ich überlegt, dass es auch noch andere Menschen geben muß, die aufgrund eines körperlichen Gebrechens behindert werden. Vielleicht kann man sich ergänzen!? Ich bin gerne bereit, die Gebärdensprache zu erlernen, wenn gehörlose Mitspieler bereit sind, zum Spieleabend zu mir zu kommen.

Nun zum Spiel: DSA ist das beliebteste deutsche Fantasy-Rollenspiel. Man braucht 3 bis 5 Spieler und einen „Meister“, ein Abenteuerbuch und viel Phantasie. Außerdem ein paar „Schicksals-Würfel“ und einen „Heldenbogen“ (für Notizen). Man sitzt am Tisch bei einer schönen Tasse Kaffee und spielt ein Abenteuer.

Und das geht so:

Jeder Spieler sucht sich einen Helden aus: Krieger, Elfen, Magier, Zwerge, Streuner, Hexen und viele andere – Freunde von „Herr der Ringe“ werden begeistert sein. Jeder dieser Helden hat besondere Fähigkeiten und Begabungen, einige von ihnen können sogar zaubern. Diesen Helden wird eine Aufgabe gestellt. Das übernimmt der Meister. Vielleicht sollen sie einen verschwundenen Zauberring suchen oder ein Dorf von Wehrwölfen befreien oder eine Wettfahrt zu den Inseln gewinnen oder eine Erkundungsreise ins Orkland machen oder etwas ganz anderes. Der einzige, der die Aufgabe kennt, ist der Meister, denn er hat das Abenteuerbuch. Er erzählt den Spielern, was passiert. Er zeigt ihnen Bilder von den Begegnungen ihrer Helden. Die Spieler entscheiden, wie ihre Helden darauf reagieren. Soll der Held kämpfen? Soll er weglaufen? Soll er versuchen zu zaubern? Hat er vielleicht eine ganz andere Idee? Der Spieler entscheidet, was „sein Held“ tut und teilt diese Entscheidung seinen Mitspielern und dem Meister mit. Diese Spielerideen sind spielentscheidend, denn die Helden können das Abenteuer nur bestehen, wenn die Spieler sie gut führen.

Gespielt wird auf dem Kontinent „Aventurien“, der riesengroß ist und neben bekannten auch unbekannte Gegenden enthält. Die Zeit der Abenteuer ist nicht direkt mit dem europäischen Mittelalter vergleichbar, aber auf jeden Fall vor der Erfindung von Verbrennungsmotoren, Penicillin und Flugzeugen. Neben dem Kaiser und zahlreiche Fürsten, Grafen, Baronen usw. wird Aventurien vor allem von 12 Göttern regiert, die alle sehr real sind und manchmal in das Geschehen eingreifen.

Zur Belohnung für große Taten gibt es Abenteuerpunkte, die den Helden an Erfahrung wachsen lassen. Die Schicksals-Würfel werden gnädiger, wenn der Held eine Aktion nicht zum ersten Mal versucht. Helden, die jahrelang gespielt wurden, sind praktisch unbesiegbare – lebende Legenden. Doch das ist ein anderes Kapitel.

Ein Abenteuer dauert zwischen 6 und 60 Stunden und sollte daher auf mehrere Termine aufgeteilt werden. Es wäre sehr schade, wenn Spieler mitten im Abenteuer keine Lust mehr haben und aussteigen. Daher biete ich ein Einsteiger-Abenteuer an, für das nur ein langer Nachmittag eingeplant werden muß.

DSA ist ein sehr kommunikatives Spiel und wird deshalb bisher meines Wissens nach nur verbal gespielt. Doch ich sehe nicht ein, das Gehörlose nicht kommunikativ sein sollen. Ich glaube, das Phantasie und gute Ideen nicht davon abhängig sind, ob sich jemand verbal ausdrücken kann.

Da ich die Gebärdensprache noch nicht beherrsche werden wir wohl mit „Händen und Füßen“ reden müssen, und mit vielen Zetteln und Stiften. Aber ich bin sicher, wir werden uns verstehen. Und wir werden viel Spaß haben.

Weitere Informationen zum DSA Fantasy-Rollenspiel gibt es bei FANPRO unter

<http://www.fanpro.com/dsa/display.php?lang=de&exec=index.php>

Wenn ich jetzt ein paar Leute auf den Geschmack gebracht habe, dann steht einer neuen Gruppe nichts im Wege. Meldet Euch bei mir zwecks Terminabsprache.

E-mail: claudia.nelsen@tiscali.de

Fax: 0201 / 7 49 50 99

Mit freundlichen Grüßen

Claudia Nelsen-Khan