

Schnee schreckt Rollenspieler nicht ab

Ringgeister | 20. Auflage von »Frost« / Rund 200 Teilnehmer tauchen in Fantasy-Welten ab

Wer gegen Magier und Goblins kämpft, lässt sich von einem Meter Schnee nicht schrecken. Die 20. Auflage des Freudenstädter Rollenspieltreffens »Frost« war ein voller Erfolg.

■ Von Tina Eberhardt

Freudenstadt. Das Fazit des Organisatoren-Teams: »Wir sind happy.« Das Setting hätte sich der beste Fantasy-Autor nicht schöner ausdenken können. Eine dicke Schneedecke lag über der Festhalle. Wer sich durch die weißen Massen bis zum Eingang durchgekämpft hatte, wurde beim Betreten in der warmen Halle von Zufriedenheit erfüllt: Geschafft – bereit für Abenteuer.

Das Freudenstädter Rollenspieltreffen, das die Runde der Ringgeister jedes Jahr veranstaltet, feiert 2016 seine 20. Auflage. Eine Zahl, auf die die Organisatoren mit Stolz blicken. »Als wir damals angefangen haben, gab es etwa 20 Conventions in Baden-Württemberg«, erklärt Thomas Keller. Nur zwei von ihnen gibt es noch, eine davon in Freudenstadt.

Thomas Keller gehört zu den Organisatoren der ersten Stunde, nur das Amt des Vorsitzenden der Runde der Ringgeister hat er inzwischen in jüngere Hände gegeben. Auch viele Gäste sind treue Besucher, die sich von mehreren hundert Kilometern Anreise und bis zu sieben Stunden



Die Stimmung ist nicht nur unter den Gästen in der Taverne bestens. Thomas Keller (Zweiter von rechts) und Tobias Rohde (Dritter von rechts), Mitglieder des achtköpfigen Organisationsteams, sind rundum zufrieden.

Foto: Eberhardt

Fahrzeit auf schneeverstopften Straßen nicht abhalten lassen. »Die Fans hier sind richtig harte Währung«, meint Thomas Keller anerkennend.

Jubiläumsmenü aus Feuer und Blut

Für die Ringgeister war es Ehrensache, zum Jubiläum wieder etwas Neues zu bieten. Das fing mit einem Jubiläumsmenü aus Feuer und Blut an, das – selbstverständlich selbst gekocht – in der mit Kerzen beleuchteten Taverne kredenzt wurde. Wer hungrig nach noch mehr Frischem war, fand zwischen den zahlreichen Pavillons neue Spiele,

Systemvorstellungen oder Neuauflagen von Klassiker-Editionen. Einige Verlage hatten Supporter nach Freudenstadt geschickt, die den Rollenspielern das Neueste des Markts vorstellten. Für das Kartenspiel SET wurde die Süddeutsche Meisterschaft ausgerufen. Am Ende der Halle lieferten sich zwei Gruppen von Weltraum-Kriegern eine Raumschiff-Schlacht mit einer neuen Rollenspiel-Variante von Star Wars.

Zwischen den Schlachtfeldern auf den Spieltischen streckten müde Kämpfer ihre Glieder auf den Lagern aus Bodenmatten und Schlafsäcken aus. Zwischen vier und zehn Stunden dauerten die

einzelnen Spielrunden, 40 von ihnen waren für das Wochenende angemeldet. Rund 200 Teilnehmer waren für die drei Tage des Rollenspieltreffens nach Freudenstadt gekommen. Dort hatten sich die Organisatoren seinerzeit mit ihrer Arbeit selbst einen Wunsch erfüllt: Die beste Convention zu organisieren, die man sich als Rollenspieler vorstellen kann. Ein ehrgeiziges Ziel. »Aber die Teilnehmer zeigen, dass wir wohl etwas richtig gemacht haben«, meint Thomas Keller.

Auf klassische Werbung für die Veranstaltung wird inzwischen verzichtet – die Nachricht von der Convention verbreitet sich von selbst in den

Kreisen der Rollenspieler. Auch der Kampf gegen den Schnee bei der Anfahrt gehört längst dazu. Ein Rückblick in die Chronik zeigt: Die Rollenspieler haben in Freudenstadt jedes Jahr verlässlich den Wintereinbruch herbeigeholt. »Es hat eine gewisse Epik entwickelt«, meint Tobias Rohde, Organisator und »Frost«-Teilnehmer der ersten Stunde. Dass eine Convention wegen Schneesturm jemals ausfallen würde – undenkbar. Es ist die Live-Erprobung dessen, was in Freudenstadt auf die Teilnehmer wartet: Abenteuer, Prüfungen und Kämpfe – aus denen man nach drei Tagen erfüllt und zufrieden in den Alltag zurückkehrt.