

II - Die Welt

Die Welt – Wir können uns der Historie nur annähern. Bleib locker.

Das römische Reich zur Kaiserzeit, das ist die Welt, in der sich dein Charakter bewegt. Eine Welt, deren Bild bei uns Menschen des 21. Jahrhunderts sowohl durch antike Quellen und geschichtliche Werke geprägt ist, als auch durch Kinofilme, Serien, historische Romane. Aus dieser Ausgangslage ergibt sich ein weites Feld unterschiedlicher Vorstellungen davon wie es "im Spiel sein muß". Ganz unabhängig vom Stand des eigenen Wissens über die römische Antike, (welches man sich, wenn man hier mitspielt, mit der Zeit sowieso Stück für Stück anliest) gibt es zwei Pole in der Spielerschaft:

Zum einen die Spieler, die versuchen, sich mit aller Strenge an dem zu orientieren, was sie für "historisch" halten. Zum anderen die Spieler, die den Fokus auf "das erzählerische" legen, und für eine dramatische Geschichte auch mal die historischen Gegebenheiten ignorieren.

Beide Positionen sind legitim. Sie ergänzen sich gegenseitig, und tragen zu der riesengroßen lebendigen Forumswelt des IR bei. Zwischen den Extrempunkten liegt natürlich eine weite Skala, auf der sich jeder, je nach persönlichem Geschmack, irgendwo wiederfinden wird. Hin und wieder gibt es Reibungspunkte zwischen eher historisch/authentisch und eher künstlerisch/geschichtenerzählerisch tickenden Spielern. Das gehört dazu. Lies in der Wiki nach wenn du dir bei etwas unsicher bist, leg nicht alles auf die Goldwaage, und bleib locker.

Bleib locker, Freund der Historie, wenn der Rollenspieler, dieser verkappte Möchtegernkünstler, sich nicht von deinen höchst fundierten Mahnungen, wie doch was damals war und heute im Spiel zu sein hat, beeindrucken lässt, und wenn er dir nahelegt, du solltest doch lieber einem Reenactment-Verein beitreten. Vielleicht kannst du dich ja trotzdem von seinen Werken selbst zu spannenden Geschichten inspirieren lassen.

Beib locker, Geschichtenerzähler, wenn der Freund der Historie, der verkappte Oberlehrer, dir sagt, deine schöne Geschichte sei total unhistorisch, und dir dein Postfach mit Links zur Wiki (oder dem neuesten Buch das er eben gelesen hat) zuspammt. Vielleicht kannst du seine historischen Impulse ja als Ressource für eine stimmige, noch bessere Story nutzen.

Das Wissen darum, dass wir uns der Historie sowieso nur bis zu einem gewissen Grad annähern können, entlastet die Diskussion. Überlieferungen sind lückenhaft, Interpretationen immer nur aus dem modernen Zeitgeist heraus möglich, Erkenntnisse von heute morgen schon wieder passé. Wie damals eine Straße gebaut wurde, oder wie ein Legionär ausgerüstet war, das lässt sich relativ leicht herausfinden. Doch wie die Mentalität der Menschen war, was ja im Spiel sehr viel häufiger eine Rolle spielt, ist uns viel schwieriger nur zugänglich. Ausserdem schreibt (wahrscheinlich^^) keiner von uns fließend Latein, oder denkt gar in dieser

Sprache, somit bleiben uns entscheidende Teile des damaligen Lebenswelt fremd.

Wofür die römische Antike aber auf jeden Fall unschlagbar ist, das ist es, uns eine bunte, vielschichtige, an Inspiration ungeheuer reiche Grundlage für dieses historische Rollenspiel zu liefern.