



Was die die Stunde schlägt, zeigt im Lager eine einfache, aber voll funktionsfähige Sonnenuhr (links), während sich die Krieger (rechts) vor dem Zelt auf die Befreiung des Spanferkels vorbereiten.

Fotos: Max Fischer

Zum Thema

Rollenspiel

„Live Action Role Playing“ (LARP) oder Liverollenspiel bezeichnet ein Rollenspiel, bei dem die Spieler ihre Fantasy-Spielfigur auch physisch selbst darstellen. Es ist eine Mischung aus dem Tisch-Rollenspiel und dem Improvisationstheater. Das Spiel findet in der Regel ohne Zuschauer statt. Die Teilnehmer können im Rahmen einer Rolle, die die eigene Figur und ihre Eigenschaften und Möglichkeiten beschreibt, frei improvisieren.

Die Spielfigur wird Charakter genannt. Soweit möglich, finden Liverollenspielerveranstaltungen an Spielorten statt, deren Ambiente dem Szenario der Spielhandlung entspricht, und die Charaktere werden mit einer entsprechenden Gewandung kostümiert.

Die Szenarien der Liverollenspiele fallen in verschiedene Genres, wie etwa Fantasy, Cyberpunk, Science Fiction, Horror, Endzeit, Western oder Vampire. Die meisten Veranstaltungen können dem Fantasy-Bereich zugeordnet werden.

Derzeit gibt es in Deutschland etwa 500 bis 600 öffentlich ausgeschriebene Liverollenspiel-Veranstaltungen pro Jahr. Die ein- oder mehrtägigen Veranstaltungen werden oft kurz als Con, LARP oder Live bezeichnet. Liverollenspiel-Veranstaltungen werden in Deutschland überwiegend nichtgewerblich von Privatleuten oder Vereinen organisiert.

Das jährlich in England stattfindende Gathering schaffte es schon einmal, fast 10 000 Spieler in einem Spiel zu vereinen. Die größten Veranstaltungen in Deutschland sind im Moment die Groß-Cons Conquest of Mythodea und Drachenfest. An beiden Veranstaltungen nehmen je 2000 bis 5000 Spieler teil.

Solche Großveranstaltungen sind jedoch eher die Ausnahme. Übliche Veranstaltungsgrößen liegen zwischen 50 und 200 Teilnehmern.

Helden und Heiler, Krieger, Elfen und Dämonen

150 Teilnehmer gaben sich beim zweiten Live-Rollenspiel der Fantasy-Gestalten (Con) bei Enzenreuth ein Stelldichein

ENZENREUTH — Auf dem Gipfel des Berges im Hintergrund thront eine mächtige Festung, in einem Zeltlager auf der Hochebene brennt ein Lagerfeuer. Plötzlich Kampfgetümmel: Drachenguards gegen das Herzogtum von Waldmark. Weißmagier gegen Orks und Dämonen, Untote Armeen werden vom Heer der Menschen zurückgeschlagen. Dazwischen haben die Heiler und Schamanen alle Hände voll zu tun, ständig treffen neue Verwundete im Lazarett ein, die von Schattenangriffen und Giften getroffen wurden.

Wer denkt, ich berichte hier von einem Computerspiel wie dem populären Warcraft oder einem Fantasie-Kinofilm wie „Herr der Ringe“, der liegt total falsch. Die beschriebenen Szenen spielten sich am Wochenende tatsächlich auf einer Wiese bei Enzenreuth unweit der Festung Rothenberg bei Schnaittach ab.

Rund 150 Krieger hatten dort zwei Tage ihre Zelte aufgeschlagen. Prunkvolle Unterkünfte mit den Klanwappen auf der Spitze. Schon zum zweiten Mal fand auf der Enzenreuther Höhe ein Heereslager von Rollenspielern statt, die sich ein Wochenende lang, als Fanatasy-Figuren, Barbaren, Magier, Ritter und Orks, in einer selbst erfundenen Fantasiewelt trafen und zusammen Abenteuer erlebten.

Bei meiner Ankunft als PZ-Reporter werde ich im Lager sehr freundlich in Empfang genommen und erst einmal neu eingekleidet. Die schwarze Kutte war mir doch etwas zu warm, aber einen Dreieckshut, gesponsert vom Casino „Der eckige Dreispitz“, nahm ich gern entgegen, um in der Masse der verkleideten Recken als Reporter zu mündern nicht ganz so stark aufzufallen. Ja, auch das gibt es, ein Casino mit Glücksrad, Würfel- und Kartenspielen.

Anders als bei den meisten Rollenspielen war den Teilnehmern in Enzenreuth nicht vorgeschrieben, wen sie darstellen sollen oder was sie zu tun haben, jeder kann der sein, der er möchte, und seine Ideen ins Spiel einbringen.

Und deshalb fühlen sich die drei Männer des eckigen Dreispitz auch verpflichtet, den Kameraden gute Unterhaltung zu bieten und sich zu amüsieren.



Auch Gaukler und Spieleute, Barden und Feuerspucker fehlten beim Heereslager nicht

„So entwickelt sich die Geschichte ganz automatisch immer weiter und alles bleibt dynamisch, lediglich ein paar Rahmenpunkte und Ereignisse werden zuvor abgesprochen“, erklärt Manuel Steinbauer, im Lager besser bekannt als Stupidus der Schankjunge. Er hat zusammen mit seiner Schwester Alana alias Liska der Bilzzeitungs-Reporterin, dem Wirth Dalor Tobias Röthlings und Theresa Angebrandt alias Szunna den Event organisiert.

„Ursprünglich gab es einmal zwei große Gruppen, die Rollenspieler aus Lauf und die Mannschaft aus Alfalter“, so Szunna, „und letztes Jahr haben wir uns dann zum ersten Mal zusammengetan, um ein großes Lager aufzuschlagen.“

Natürlich war die Teilnahme nicht auf diese beiden Orte beschränkt, die Mitstreiter kamen von überall aus der Umgebung, manche nahmen sogar weite Wege bis von Leipzig oder Hamburg auf sich, um dabei zu sein.

Dann begannen wir unsere Runde durchs Lager, in dem auch mittags noch eine gewisse Müdigkeit herrschte, was wohl zum einen an dem heißen Wetter, zum anderen an der durchzechten Nacht lag.

Um ihre Ausrüstung kümmern sich natürlich alle Spieler selbst, vom Drachentöter bis zum Priester und

auch die Lazarettausstattung mit Salbendöschen und uraligen Waagen, ist entweder selbst gemacht oder vom Flohmarkt bzw. der Großmutter.

Es gab natürlich auch Waffen und Rüstungen zu bestaunen, einen Ork mit riesiger Kampfaxt, den Herzog von Waldmark mit seiner selbst geschmiedeten Rüstung und viele kleine Kämpfer, Kinder und Jugendliche, die als langohrige Elfen und bärtige Zwerge jedem Gegner das Fürchten lehrten.

Weiter ging meine Führung durchs Lager. Vorbei an der großen Feuerstelle und der von dem Physikstudenten Tobias, Verzeihung, von Dalor selbst gemachten und sehr genauen Sonnenuhr, zum Zelt der Gaukler.

Die Truppe von „Esh Haleya“ aus Pegnitz kann das Praktische direkt mit dem Nützlichen verbinden, denn die Jungs und Mädchen treten als Feuerkünstler und Jongleure auch bei anderen Ereignissen auf und im Heereslager gaben sie sogar noch die Barden.

Die Lagerführung endet in der Traverne „Busen Dragon“, wo für das leibliche Wohl der Teilnehmer mit Met, Bier, Wasser, Weinen und Säften bestens gesorgt wurde. Gezahlt werden muss dafür natürlich auch irgendwer, und extra dafür hat jeder Rollenspieler, der etwas auf sich hält, ein Säckchen voll mit Gold-, Silber- und

Kupfermünzen dabei.

Auf einmal ein Aufschrei im Lager, ein blutüberströmtes Mädchen wurde gefunden. Schnell ist klar: Der Konvoi mit dem „erlegten“ Spanferkel, auf das schon alle sehnsüchtig gewartet haben, ist überfallen worden. Jetzt heißt es handeln, schnell ist das ganze Lager informiert, die Krieger schwingen ihre Schwerter und die Heiler schnallen sich ihre Verbandstaschen um. Mit der Parole „Für das Schwein“ ziehen wir Richtung Wald, immer auf der Hut vor einem möglichen Hinterhalt.

„Was für ein verrücktes Volk“, mag sich mancher der vielen Spaziergänger wohl gedacht haben, die unserem bis an die Zähne bewaffneten Tross entgegenkommen, und auch ich muss bei so manchem Rollenspieler und dessen Ernsthaftigkeit seines Spieles schmunzeln.

Doch dafür ist jetzt keine Zeit, unerwartet schießen Pfeile aus dem Gebüsch und die Schlacht mit den Spanferkel-Räubern entbrennt.

„Jedem Spieler ist es dabei selbst überlassen, wann er ‚stirbt‘ oder welche Verletzungen er davonträgt, nur manche Nachwuchshelden schlagen manchmal über die Stränge, wenn sie nach zehn getöteten Gegnern selbst immer noch unverwundet im Schlachtengetümmel stehen“, erklärt Theresa Angebrandt die Vorgehensweise.

Nach dem Gemetzel, bei dem die Räuber erfolgreich gestellt werden, sind natürlich die Ärzte wieder im Dauereinsatz, wie Heiler Rasmus von der Tann, der überall hingerufen wird. „Ich finde Heiler einfach vielfältig, wir haben mehr Möglichkeiten und es gibt auch nicht so viele und deshalb macht es Spaß“, erzählt er.

Nachdem alle versorgt sind, geht es zurück ins Lager und die Mannschaft versammelt sich langsam um das große Lagerfeuer, um zu speisen.

Zeit auch für mich, sich auf den Heimweg in die reale Welt nach Heuchling zu machen. Meinen Hut musste ich dann aber doch wieder abgeben, schließlich will ein Casino ja nichts verschenken, sondern eher „Geld“ machen, egal ob in echt, oder einer weit entfernten Fantasiewelt und doch vor der Haustür auf dem Rothenberg.

MAXIMILIAN FISCHER