

Triff den Koboldkönig in Hereum Von Katrin Weber, 06.08.2018

SIEGBACH-TRINGENSTEIN Zeitreise in Tringenstein oder auch Mittelalter trifft Fantasy: Im Erika-Heß-Ferendorf hat die Gesellschaft für Live-Rollenspiel (GfLR) 42 Spielern „Ferien vom Ich“ ermöglicht. Drei Tage lang tauchten sie in eine andere Welt ein und waren ein völlig anderes „Ich“.

Auf der Anlage ist es ruhig. Die „Reisenden“ sind noch nicht im Dorf angekommen. „Die Spieler sind im Wald unterwegs“, sagt Kim Scholz. Sie gehört zur Spielleitung für das Live-Rollenspiel, ein sogenanntes Live Action Role Playing – kurz: LARP –, für das das Erika-Heß-Ferendorf und die Umgebung die Kulisse – oder besser: die „neue Welt“ – sind.

Die 42 Spieler aus ganz Deutschland bewegen sich in einer Zeit, die in der Wirklichkeit nie existiert hat. Es ist eine Mischung aus Mittelalter und Fantasy. „Dieses Genre ist der Kern des Rollenspiels, aber es gibt noch viele weitere Genres, die bespielt werden. Science Fiction und Steam Punk zum Beispiel“, erläutert Scholz.

Die „Ferien vom Ich“ spielen in der Vergangenheit, viele Jahrhunderte zurück in der Geschichte, ein bisschen Mitteleuropa aus „Herr der Ringe“, mit einer kleinen Prise Gegenwart, kurz: eine Gruppenferienreise für Helden.

„Wir müssen kurz unterbrechen, die erste Reisegruppe kommt ins Dorf“, sagt Kim Scholz unvermittelt und verschwindet. Sie gehört nicht zur Spielleitung: Sie schlüpft für die drei Tage in Tringenstein ebenfalls in ein anderes Ich und ist Dorfvorsteherin und Seelpriesterin. Sie empfängt die Reisegruppe: „Zum Gruße! Wie ist es Euch ergangen bei dem Wetter? Hattet Ihr einen guten Weg hierher?“

Drei Stunden waren die urlaubsreifen Helden durch den Wald in das fiktive Land Hereum gewandert. Das Ganze stellte die Reise dar, eine Kaffeefahrt, und zwar mit dem Unternehmen „Fridolin Fröhlichs Fantastische Fahrten“. Fröhlich will den Tourismus in dem Land ankurbeln und nebenbei noch potenziell neue Bewohner in den Landstrich locken.

Neben den 42 Akteuren sind für die perfekte Illusion auch Komparsen im Spiel. Sie werden zu Dorfbewohnern – und zu Schafen, die ausgebüxt sind: In warmen Kostümen rennen sie über die Wiese im Feriendorf und sorgen für Hektik auf dem „Dorfplatz“. Sie einzufangen ist nicht leicht, erst recht nicht bei 33 Grad im Schatten.

Die Ausrüstung ist aufwendig: Plötzlich hängt da eine 1,60 Meter große Motte mitten im Wald

Mit Hilfe von Hinweisen, dem Lösen von Rätseln sowie durch Gespräche mit der Bevölkerung und „Naturgeistern“ können die Akteure die große Aufgabe lösen. Sie treffen dabei auf einen Koboldkönig, müssen einen Schatz erringen oder sich der dunklen Seite ihrer Persönlichkeit stellen.

Das Spannende: Die Charaktere der Figuren sind nicht vorgegeben. Sie sind selbstentwickelt. Jeder nimmt ein anderes Ich an, spricht und handelt danach.

Manche nennen ein Live-Rollenspiel eine Schnitzeljagd im Wald, man spiele „Räuber und Gendarm“. Das sei es aber nicht, das sei Humbug. Die Spieler sind in Tringenstein Tag und Nacht, jede Minute, jede Sekunde in der von ihnen erdachten Persönlichkeit. Kostüme, eventuell Waffen – spezielle Anfertigungen, mit denen man niemanden verletzen kann – und alle Utensilien sind stilet.

„Jeder fängt mal klein an“, sagt Kai Vaupel. Er ist der Spielleiter in Tringenstein. „Das Hobby ist gewachsen. Selbst Anfänger sind mittlerweile bestens ausgestattet, weil es viele Händler gibt oder man viel Zeit ins Selbermachen steckt. Die Spieler werden in der Darstellung anspruchsvoller.“

„Im Theater werden die Rollen vergeben, in einem LARP bringen die Spieler ihre eigene Charaktere mit, die sie selbst entwickelt haben. Theater hat einen festen Ablauf, beim LARP weiß man nicht, was der Spieler macht“, sagt Vaupel. „Bei einem Rollenspiel ist das Ende nie gewiss. Man gibt den Spielern die Freiheit, selbst mitzugestalten.“

Zuschauer gibt es dabei übrigens nicht: Ein LARP schaut man sich nicht an, sondern ein LARP „macht man“. Die Aufgaben sind geistig und körperlich anspruchsvoll. Es gibt einen fingierten Raubüberfall, eine Händlerin mit Snacks kreuzt den Weg der Heldenreisegruppe. Es gibt dazu noch viele kleinere Stationen.

Mitten im Wald hängt eine Riesenmotte in den Bäumen – Spannweite: 1,60 Meter. Für die „Ferien vom Ich“ wurden eineinhalb Tonnen Ausrüstung bewegt, etwa für Kleidung, Tische, Bänke, Zelte und die Stationen.

Und wer spielt bei so einem LARP mit? „Das ist ganz unterschiedlich. Vom Umwelttechniker bis zum promovierten Universitätsdozenten reicht die Spanne der Berufsfelder der Teilnehmer“, sagt Vaupel. Die Vielschichtigkeit eines Rollenspiels sei die Herausforderung, von der man auch im echten Leben profitiere – sowohl die Organisatoren als auch die Teilnehmer.

Info: Die GfLR und das Live-Rollenspiel

Der Verein Gesellschaft für Live-Rollenspiel (GfLR) hat ihren Sitz in Wetter. Er gehört zu einer Reihe von Vereinen, die LARP veranstalten. Im Deutschen Live-Rollenspiel-Verband (DLRV) sind rund 130 Vereine organisiert, zu denen auch die GfLR gehört.

Sie ist ein vergleichsweise kleiner Verein: Sie hat 15 aktive Mitglieder und veranstaltet im Durchschnitt alle 18 Monate ein Live-Rollenspiel. Der Aufwand im Vorfeld ist enorm: Über 1000 Stunden Vorbereitungszeit wurden für die „Ferien vom Ich“ in Tringenstein aufgebracht, damit die Illusion funktioniert.

Kontakt: GfLR, E-Mail: [info\(at\)gflr.de](mailto:info(at)gflr.de), www.gflr.de. (kaw)