



Ein absolutes Highlight der Abenteuer-Con in Kalberschnacke war der Niedrigseilparcours oberhalb der Listertalsperre – hier testet Sonja, Gärtnerin mit spezieller Ausbildung für solche Aktionen, ob die Teilnehmer mit Teamwork gut durch die Aufgabe kommen.



Diese Spieler sind gerade am Spinnennetz angekommen. Zuerst einmal wird die Lage sondiert. Schnell stellt die gut ge-launte Truppe fest, dass mit Magie – ob Wunschelrute oder Beschwörung – kein durchkommen ist. Hier ist Köpfchen gefragt.

Die Welt zwischen Fantasie und Realität

Mit Zauberern, Hexen und Waldläufern unterwegs: „Live Action Role Playing“

■ Von Miriam Hubmayer
m.hubmayer@sauerlandkurier.de

Kalberschnacke. Noch hängen vereinzelt Nebelschwaden in der Luft, die Sonne blinzelt aber schon vom blauen Himmel – langsam erwacht das Leben in den weißen Stoffzelten. Gestalten in wallenden Gewändern, in klirrenden Rüstungen huschen umher. Hexen, Zauberer, Waldläufer, Druiden oder Nymphen frühstücken – meist selbstgebackenes Brot auf Holzbrettern. Kinder tollern über die Wiese. Hier und da knistert ein Feuer. Die Atmosphäre ist völlig entspannt. Wie in einer anderen Welt. Fernab vom Stress des Alltags. Nach und nach machen sich einzelne Gruppen auf in die Fichten- und Mischwälder bei Kalberschnacke an der Listertalsperre. Die Gesellschaft für Live-Rollenspiel hat Anfang September auf den Zeltplatz des Gutes Kalberschnacke eingeladen – zum „Live Action Role Playing“ (LARP).

80 Rollenspieler sind der Einladung gefolgt. Zwischen 12 und 54 Jahren sind sie alt, kommen aus Hamburg, Weilheim in Oberbayern, Aachen, Bochum oder Mönchengladbach. Im Alltag arbeiten sie als Informatiker, Maschinenbauer, Lehrer, Sozialpädagogen, sind Gärtner oder Studenten. Stehen mit beiden Beinen fest im Leben. So unterschiedlich die Teilnehmer sind – die Leidenschaft am Improvisationstheater und jede Menge Phantasie verbinden sie. Handys bleiben an diesem Wochenende aus, die Teilnehmer tauchen völlig in die andere Welt ab – perfekt um den Kopf wirklich frei zu kriegen, der stressigen Realität einen Moment lang zu entfliehen.

„Wir versuchen, den Menschen in all seinen Facetten die Möglichkeit zu geben, neue Erfahrungen zu machen, sich zu entwickeln“, erzählt Katharina Munz, Vorsitzende der Gesellschaft für Live Rollenspiel – ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Wetter an

der Ruhr. „Und natürlich geht's um Spaß, um eine Auszeit vom Alltag, den Blick über den eigenen Tellerrand.“ Sie trägt ein schlichtes schwarzes Outfit wie der Rest der Spielleitung auch – eine krasser Unterschied zu den detailreichen, phantasievollen und kreativen Kostümen der Spieler.

Einmal querfeldein über eine Wiese, weiter über einen Waldweg geht's hinauf auf den Berg. Unterwegs erklärt Katharina, was es mit einem LARP auf sich hat: „Es ist ein Rollenspiel, eine Art historisches Laientheater, bei dem die Teilnehmer zugleich Akteure als auch Zuschauer sind.“ Auf Kalberschnacke ist das Orga-Team auf der Suche nach einem Ort mit idyllischer Landschaft gestoßen, in dem die Spieler Ruhe finden – und niemand gestört wird. „Wir melden uns natürlich an – auch bei der Polizei. Es ist durchaus schon passiert, dass besorgte

Bürger unsere Gesetzeshüter alarmiert haben, weil sie zwei Menschen mit Schwertern aufeinander los stürmen sehen haben. Da gehen wir auf Nummer sicher“, erzählt Katharina lachend.

Die Spieler verkörpern einen individuellen Charakter, kleiden, schminken, sprechen und verhalten sich dementsprechend. „Meist entwickelt sich ein Charakter über Jahre, es werden unendlich viele Stunden in die Kostüme gesteckt“, erklärt Katharina. Sie weiß genau wovon sie spricht – die Sozialpädagogin aus Wiesbaden ist ab und an als Zigeunerhexe unterwegs.

Martin stapft derzeit als Pilz verkleidet neben Katharina den Berg hinauf. Er kommt aus Bonn und ist einer von 19 Nicht-Spieler-Charakteren (NSC), die der Spielleitung

helfen, die Geschichte voran zu treiben und für ein lebendiges Ambiente sorgen. „Ich hab einfach für mich festgestellt: Es macht mir mehr Spaß, verschiedene Rollen zu spielen, als selbst Rätsel und Aufgaben zu lösen“, schmunzelt er. Hin und wieder blitzen Blumen aus



Johannes studiert eigentlich Maschinenbau an der TU Aachen – an diesem Wochenende ist er allerdings als Satyr unterwegs.

Papier auf dem laubbedeckten Boden hervor, an einigen Ästen sieht man schwarze, hässlich grinsende Kobolde hängen – das Organisationsteam hat keinen Aufwand gescheut, die Kulisse für die Spieler so lebendig wie möglich zu gestalten. „Das sind Dummwuffel“, grinst Katharina. „Die sind eine Plage im fiktiven Land Hereum, in dem unsere Handlung spielt.“

Vorstandsmitglied Patrick denkt sich die Handlungsstränge aus – „darin ist er wirklich unheimlich gut“ – und ist großer Fan der Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett, die mit einem ganz besonderen Humor durchzogen sind, der bis zur Persiflage reichen kann. „Daher haben unsere Geschichten durchaus auch ein Augenzwinkern“, sagt Katharina vom Aufstieg leicht aus

der Puste. „Am seidenen Faden“ ist der Titel der Abenteuer-Rätsel-Con, durch das sich die Spieler in Kalberschnacke schlagen: Der Landstrich der Baronie Arenum befindet sich in der fragilen Aufbauphase nach dem Krieg. Das Land ist gezeichnet von jenen blutigen Ereignissen, viele Menschen sind geflohen und immer noch dringen düstere und böartige Wesen aus dem Osten herein. So hat Baronin Raela von Silberstreif in fremde Länder den Ruf nach tapferen Recken entsandt, um die Geschehnisse in dem Landstrich zu untersuchen und zu lösen. Alle, die dem Ruf gefolgt sind, versammeln sich an der Taverne „Zum hungrigen Drachen“ – eben auf dem Zeltplatz in Kalberschnacke

– um von dort ihre Suche zu starten. Verschiedene Aufgaben hat sich die Spielleitung ausgedacht, es gilt komplexe Rätsel zu lösen, Unterhaltungen mit der Bevölkerung vor Ort zu führen, zerstrittene Naturgeister wieder zu versöhnen und eine mythische Rabenkreatur zu erwecken, um dem Plot auf die Spur zu kommen. Mehr als ein halbes Jahr haben die Vorbereitungen für das Event gedauert.

„Kai und Sonja sind unsere Bastelkönige. Wir haben mittlerweile einen umfangreichen Fundus an Requisiten und Kostümen, sodass wir für ein wirklich tolles Flair sorgen können. Einzigartig bei diesem LARP ist ein Niedrigseilparcours, der es uns ermöglicht, erlebnispädagogische Methoden in die Geschichte einfließen zu lassen und ein

ganz neues Erlebnis zu bieten“, erzählt Katharina und unterbricht ihren Redefluss: „Oh ich glaube, hier müssen wir in den Wald abbiegen.“ Und richtig: Knapp 20 Meter unter Laubbäumen verborgen findet sich ein großes Spinnennetz, das einen Platz mit vielen leuchtend orangen Pilzen umschließt. Martin, der Riesenpilz, klettert hinein und macht es sich bei seinen „Artgenossen“ gemütlich.

Jetzt heißt es: Warten. Gut eine halbe Stunde später hört man Stimmen durch den Wald schallen. Eine Gruppe – darunter Zauberer, Hexen, ein Druiden, ein Bader aber auch ein Metzger – klettern durch den Wald auf das Spinnennetz zu. Katharina tritt einige Schritte zurück: „Jetzt bin ich gespannt, hier kommt man mit Magie nicht weit. Kreatives Denken ist gefragt“, sagt sie leise, um die Spieler nicht zu stören. Es gilt, eine magische Flöte zu finden, die sich in der Obhut des Pilzes befindet, der diese nur einem starken Zauberer überreichen will. Die Krux: Nur nicht-magische Charaktere können unbeschadet in das Spinnennetz – dieses ist resistent gegen jede Art von Magie, wie zum Beispiel „Feuerbälle“ – und mit dem Pilz reden.

Hin und wieder schreitet Katharina mit geflüsterten Tipps ein, wenn sie sieht, dass die Handlung in eine völlig falsche Richtung läuft. Pilz Martin derweil schwankt vor und zurück murmelt kryptische Hinweise – mit leicht kölschem Akzent – und sorgt für noch mehr Verwirrung. Mit viel Humor und noch mehr Phantasie stellen sich die Spieler der Aufgabe – und lösen diese schließlich.

Den ganzen Samstag sind die Gruppen in den Wäldern rund um den Zeltplatz unterwegs – rund 8 schweißtreibende Kilometer in Kostümen, die bis zu 20 Kilogramm wiegen. Und abends feiern die Spieler die erfolgreiche Rettung der Baronie Arenum.

Weitere Infos und Fotos: www.gflr.de



Pause muss auch sein: Diese beiden LARPer entspannen ein wenig auf dem Zeltplatz.



Konzentration: Mittels Klangschaale versucht der Zauberer Kontakt zum Pilz aufzunehmen.



Einen Schritt weiter ist die Gruppe hier: Der nicht-magische Bader ist zum Pilz vorgedrungen.



Eine Nymphe genießt das Flötenspiel und natürlich den strahlenden Sonnenschein an der Listertalsperre.



Nirgendwo klingelt ein Handy oder sind technische Gerätschaften zu sehen – im Lager der Con „Am seiden Faden“ herrscht Idylle pur.

Fotos: Miriam Hubmayer