

# Sickermoor

## Ein Kammer-Live-Rollenspiel

Termin.....14.4. bis 21.4.2019  
 Ort.....Kulturetage im Ihme-Zentrum, Hannover  
 Veranstalter.....Siebensprung-Kollektiv/  
 Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.  
 Homepage.....www.siebensprung.de  
 Genre.....Urban Fantasy  
 Unterbringung.....Matratzenlager  
 Verpflegung.....Selbstverpflegung  
 Kosten.....10 SCs ab 60,- Euro,  
 (ermäßigt 40,- Euro)  
 Regelwerk.....DKWDDK

*Als der alte Professor starb, blieben viele Fragen offen. Fragen, die lange Jahre niemand stellen wollte. Was der alte Kauz auf seine letzten Tage in dem muffigen Büro im Schilde führte, weiß niemand so genau, aber: richtig geheuer war das alles nicht. Wie sich das nun mal so gehört, mit der Magie ...*

*Bevor die Entrümpelungsfirma anrückt, bietet sich eine letzte Gelegenheit, der Sache auf den Grund zu gehen und zu erfahren, was wirklich in jener Nacht vor vielen Jahren geschah ...*

Wenn ein Verein schrulliger Büchernerds auf die Wohnung eines verstorbenen Schriftstellers trifft, ist Chaos vorprogrammiert. Wenn dann auch noch hinter jeder Ecke Geheimnisse lauern, die Aufschluss über verworrene Machenschaften des Verstorbenen geben, der erwachsene Sohn nach neun Jahren zurückgekehrt ist und die Mitbewohner weiterhin die Wohnung bevölkern, nimmt die Geschichte ganz schnell ihren Lauf ...

Dieses Szenario wurde im April mitten in der Innenstadt Hannovers realisiert. Ein paar Räume im Ihme-Zentrum, einem Betonkoloss im Herzen der Stadt, nahmen die Gestalt der kleinen und sehr vollgestopften Wohnung an, die dann zuerst vom *Siebensprung-Kollektiv*, den Organisatoren, dann später von NSCs belebt wurden. In diesem Fall waren die NSCs Schauspieler einer Gruppe, die sich mit immersivem Theater beschäftigt. Zuletzt kamen wir, die Spieler, und das gleich in drei Runs (Die beiden anderen Spiele fanden vor unserem Run statt). Drei verschiedene Gruppen, von denen jede *Sickermoor* anders erlebte.

### Der Vorlauf

Aber von Anfang an. Wie gewöhnlich kam einige Zeit nach der Anmeldung die erste Infomail, darin die üblichen Verdächtigen: Infos zu Schlafplatz, Verpflegung, Anreise, Ablauf und ein paar Infos über den *Bücherfreunde Bothfeld e.V.*, dessen Mitglieder die Spieler verkörpern sollten. Et-



wa zwei Wochen vor dem Con folgte dann ein weiterer Informationsschub. Hiermit konnte man sich in Geschichte und Aufbau des Vereins sowie die letzten Geschehnisse einarbeiten. Was aber mindestens genauso interessant war: Mit dieser Mail kam auch der Charakter. In der Anmeldung hatte man ein paar Wünsche äußern dürfen, zum Beispiel, ob wir eher eine konservative oder sehr moderne Person spielen und

ob wir Einzelgänger oder doch Teamplayer sein wollten. Auch wenn die Charakterbeschreibung ausführlich genug war, um sofort ein gutes Bild zu bekommen, gab es noch genügend Freiraum zur individuellen Ausgestaltung. Beruf, Details zur Familie sowie viele der Werte des Charakters durfte man sich selber überlegen. Diese Vorarbeit hat sich gelohnt, denn so kam man vor Ort viel besser ins Spiel.



## Auf dem Weg ins Abenteuer

Und damit ging es auch schon los: Wenn man den Weg zwischen den Baustellen in dem teilweise sehr verwahrlosten Gebäudekomplex gefunden hatte, fand man sich im vierten Stock auf der Kulturetage der Stadt Hannover wieder. Die meisten Räume waren Ateliers. Bei der Ankunft versteckte sich die Wohnung noch hinter einer zugehängten Tür. Es folgten Check-in und das Aufschlagen eines Schlafaltlagers im out-time Raum. Dann ging es auch schon los: zuerst mit einem Workshop zum Kennenlernen, sowohl out-time als auch im Charakter. Es wurden schnell Beziehungen geknüpft, wir bekamen die Gelegenheit, die Geschichte des Vereins zu erkunden und schon vor Spielbeginn als Gruppe zusammenzuwachsen. Schon hier sorgte eine Kiste voller Bücher, die gerne hin und

her getauscht wurden, für eine wundervolle Atmosphäre. Um den Charakteren den letzten Schliff zu geben, durften wir durch den Kleiderfundus stöbern. Hier wurden die verrücktesten Outfits ans Tageslicht gefördert, und jeder suchte nach der hässlichsten Jacke oder dem verwaschensten Pullunder. Nach dem gemeinsamen Essen und out-time Informationen starteten wir ins Spiel. Wir, das waren zehn Mitglieder eines Clubs, jeder einzigartig, mit ausgearbeiteten Beziehungen und dem Wunsch, einem Geheimnis auf den Grund zu gehen – oder zumindest etwas für den Erhalt von Literatur zu tun und einen Beitrag zur Leseforschung zu leisten.

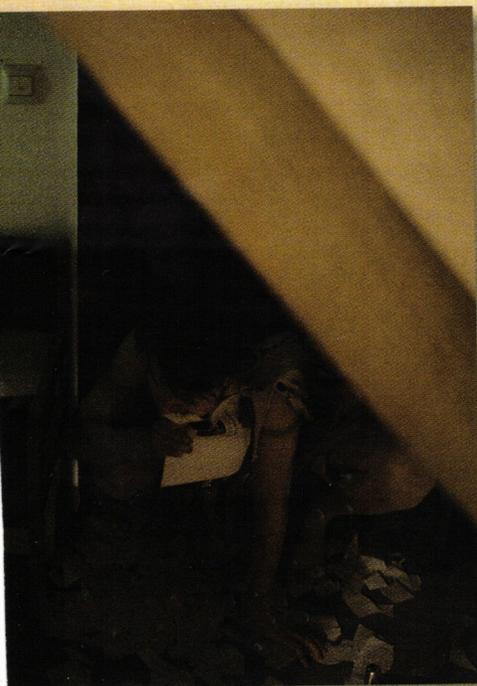
## Das Spiel

Das Setting in die Realität zu verlegen, erlaubte es den Veranstaltern, eine gro-

ße Identifizierung mit der Situation der Charaktere zu schaffen. In der Wohnung fand das Spielgeschehen statt. Hier gab es keine out-time Blasen, keine gekreuzten Arme, keine NSCs, die sich verstohlen für die nächste Interaktion positionieren. Alle waren ausnahmslos in ihrer Rolle, auch die Spielleitung, die in der Rolle des Sohns des Verstorbenen das Ganze bei Bedarf lenken konnte. Wir wurden im Laufe des Spiels mit gestörten Beziehungen aller Arten konfrontiert, mit dunklen Geheimnissen, von denen man sich nicht sicher sein konnte, was Irrglaube einer mitreibenden Sekte und die Wahrheit war. Jeder, der eine Pause oder einen Moment Ruhe brauchte, konnte sich diese nehmen, denn der Schlüssel für den out-time Raum lag immer griffbereit. Für alle zugänglich und dadurch nicht spielstörend lag der Schlüssel im Eingangsbereich. Das war eine sehr gelungene Lösung, die für dichtes und immersives Spiel sorgte.

Der Spielbereich beschränkte sich auf drei Räume, die zu einer kleinen, sehr vollen Wohnung umgebaut worden waren. Neben der Küche befanden sich die Räume der Mitbewohner des verstorbenen Schriftstellers und sein Büro.

Bei kleineren Belangen konnte man seinen Mitspielern mitteilen, dass etwas *wirklich, wirklich, wirklich* unangenehm war. Ebenfalls konnte man sich aus einer Situation entfernen, indem der Charakter den anderen mitteilte, dass er *Blumengießen* gehen würde. Diese Phrasen machten den Mitspielern deutlich, dass man aus out-time Gründen nicht mit einer Situation konfrontiert werden wollte, sie wurden aber in unserem Spiel nur einmal benutzt. Ein letzter Mechanismus war der Brieföffner, die einzige Waffe im Spiel: ein Weg, um jede Diskussion zu beenden, indem der Charakter eine Drohung aussprach.



Das Spiel war eine Mischung aus Rätseln, dem Erleben einer anderen und doch gleichen Welt, das Eintauchen in kaputte Beziehungen, der Umgang mit verletzten und verstörten Menschen. Teilweise gab es Elemente von Escape-Rooms, verschlossene Schränke und Schubladen, in denen Briefe und Aufzeichnungen warteten. Andererseits war es ein unglaublich tiefgründiges Spiel, bei dem es um grundlegende psychologische Fragen ging, auf die doch keine Antwort gefunden wurde. Und dann war da noch der Teil, ob man ihn jetzt *Magie* oder *Sekte* nennen will, bei dem einige der Spieler tatsächlich ein Ritual abhielten, um Antworten auf diese Fragen zu finden. Nachdem der Freitagabend und Samstag durch Diskussionen und erlebnisreiches Spiel geprägt wurden, trafen wir uns am Sonntag noch einmal zu einem Abschlussworkshop und einer Reflektion.

Unser Spiel war das letzte der drei Runs, die an aufeinanderfolgenden Wochenenden stattgefunden hatten. Wir konnten dadurch erfahren, was die anderen erlebt hatten. Wie es zu erwarten war, hatte jede Gruppe ein vollkommen anderes Wochenende erlebt. Während die einen zu jedem Thema eine außerordentliche Vereinssitzung anberaumt hatten, ließen sich andere von den NSCs überzeugen, dass in jedem von uns das *ORM* zu finden sei, und erfuhren, was *Bärchenwurst* mit der Beruhigung eines Golems zu tun hat. In der anderen Gruppe beschloss die Hälfte der

Spiele am Samstagabend, in-time die Polizei zu rufen und das Spiel vorzeitig zu beenden. Damit zogen sie ihre für die Charaktere eine logische Konsequenz, während die anderen noch knapp zwei Stunden länger immer tiefer in die Abgründe gezogen wurden.

### Fazit

Es war ein besonderes Erlebnis, in einer kleinen Gruppe auf engem Raum zu spielen. Für mich war das ein ganz neuer Grad an Immersion, und ich habe es

als sehr angenehm empfunden, im Spiel keine out-time Blasen zu finden, sondern mich lieber aus der Situation zu entfernen, wenn es unangenehm wurde oder ich eine Pause brauchte. An dieser Stelle noch mal ein herzliches Dankeschön an die NSCs, für die dieses Con die erste Erfahrung mit Larp war, an meine Mitspieler und natürlich die Siebensprung Orga, ohne die dieses Wochenende nie stattgefunden hätte.

Text: Britta Stern  
Bilder: Lorenz Vetter

