

Tolkien für einen Tag

Immer mehr erwachsene Menschen verkleiden sich als Zauberer und Ritter. Für ihr Rollenspiel fliehen sie aus der Großstadt in den Wald oder bauen Häuser zu Burgen um. Ein Ortstermin bei einem Phänomen Text: Rico Grimm, Fotos: David Oliveira

In die Pfadfinderburg Tegel schreitet ein schlanker Magier. Er hat grün-blaue Augen und gelocktes, blondes Haar. Sein graues Gewand wellt sich in langen Falten zum Boden hin, wenn er einen Schritt macht, und es schimmert matt im hereinfallenden Sonnenlicht. Der Magier hält sein blasses Kinn parallel zum Boden, als er sich an der Kasse anstellen muss. Er kommt an die Reihe und

sagt, sein Name sei Hedra Kras – bevor er eine kleine Schatulle aus seinem Gewand befördert und zehn Euro Eintritt zahlt. Dabei vergisst der Magier zu sagen, dass er zaubern kann. Er trägt auch kein sichtbares Abzeichen seiner Gilde wie es eigentlich Vorschrift wäre. Der Magier hat sich das Abzeichen mit Finelinern über die Pulsadern gemalt, wo es das Gewand verdeckt. Er zeigt

es erst, als der Hausherr Bruder Guntram ihn ermahnt und warnt. Denn in der Pfadfinderburg Tegel darf nur in Ausnahmefällen gezaubert werden.

Aber normalerweise zaubert überhaupt keiner hier. Normalerweise heißt Bruder Guntram auch Sven Beyerlein und ist kein Mönch, sondern Mitarbeiter in einem Berliner Museum. Heute allerdings haben er



Et et eaque nat aute
nest doluptatusto
volupta distrum quiam,
sum veritaspe sequatia
pressi omnis verit, ut
facienima qui derferum
nus il milis qui sequi
bla duntio. Et acerum
sectae poresci venihi-
litis consequ iatibus
conse venda volorro
ommo



und seine Freunde das große, rote Pfadfinder-Heim gemietet, um das „Gutshaus zum reisenden Pilger“ zu eröffnen, sich als fantastische und mittelalterliche Figuren zu verkleiden. Sie sind so genannte Larper. Das steht für Live Action Role Playing (Larp), echte Rollenspiele.
Vor 15 Jahren war Larp noch ein Exotenhobby. Die Spieler hatten damals Probleme, Spielstätten zu finden, weil die Vermieter sie für Satanisten hielten. Heute kommen Tausende zu den Veranstaltungen der Szene und prominente Menschen wie Marina Weisband, die ehemalige Geschäftsführerin der Piratenpartei, bekennen sich zu Larp. Eigene Geschäfte rüsten die Spieler aus.

Sven Beyerlein schätzt, dass es 20.000 bis 30.000 Menschen in Deutschland geben soll, die sich in Wäldern treffen, um Drachen zu bekämpfen, in verlassenen Artilleriefestungen auf Zombiejagd zu gehen oder wie hier in Tegel zusammen zu trinken, sich im Wikinger-Schach zu messen und dem Barden zu lauschen. Die Spieler sind im ganzen Land in losen Gruppen organisiert, die „Das dunkle Reich“ oder „Talsker Wölfe“ heißen. Die Gruppe um Beyerlein ist bekannt als die „Drakensteiner“, benannt nach dem fiktiven Ort, an dem ihre Spiele stattfinden. Die Drakensteiner organisieren auch regelmäßig so genannte Cons. Das sind Veranstaltungen, bei denen 100 oder mehr Rollen-

spieler für zwei, drei Tage in die Larp-Welt abtauchen. Dort gibt es vorab geplante Ereignisse, eine Drachentötung vielleicht oder eine große Schlacht.

Sie sammeln Punkte im Pilgerpass

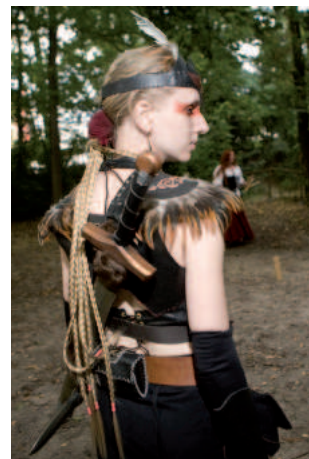
Die Spieler können bei solchen Veranstaltungen ihre Figuren weiterentwickeln: neue Fähigkeiten erlernen, vielleicht verheiraten sie sie auch. In der Taverne heute geht es eher ums Zusammensein. Der Plot lautet: Ordon-Gläubige und Neugierige finden sich ein, um die Pilgerreise fortzusetzen. Sie dürfen Brot vom Teller eines Heiligen essen, welcher so sehr fastete, dass er starb. Die Pilgerreise der Drakensteiner hat acht Sta-

Foto: promo

tionen mit jeweils einem Heiligen. Wer in seinem Pass alle Stationen abgestempelt hat, bekommt „Seelenheil“, meist sind das Freigetranke. Vier Stunden bevor das Rollenspiel beginnt, stehen drei Drakensteinerinnen im Hof der Burg und atmen durch. Ein großer Stapel sperriger Bretter liegt neben einer Sitzgruppe, die zum Altar umfunktioniert Ort der Abendmesse sein soll. Der Holzhaufen sieht sehr profan aus. „Oh, wir müssen zaubern“, sagt Luise, die später mit geflochtenem Haar und tiefem Ausschnitt die Schankmaid geben wird. „Oder wir erklären das einfach mit gesteigertem Hexenaufkommen“. Die Drakensteiner legen großen Wert auf das Ambiente ihrer Veranstaltungen. Nach Möglichkeit sollte nichts aus der Umgebung die Spie-

Foto: promo

1/3 hoch
Hugendubel



ibus que nihilis consenditam incieni magnati berrum voloreperum qui omnos as digendel eseribus eumque con non eatur, omnim reprovita aut eosaniendam, consero ium eum re pro int vololibusae volorehente volor aut lique

»Graue Vielschichtigkeit habe ich im Alltag, im Spiel will ich klares gut und böse.«

Sven Beyerlein, Rollenspieler

ler rausreißen. Dafür haben sie sogar die Getränke umetikettiert. Aus Krombacher Pils wird so Sturmfelser Huegelhopfen. Nichts Hexen, nichts Zauberei – die drei jungen Frauen räumen den Holzhaufen schließlich etwas zur Seite, dann beginnen sie mit dem eigentlichen Altarbau: die Banner mit Reißzwecken ans Holz, ein Tuch auf den Tisch, darauf Kerzen und ein alter Holzstumpf mit Heiligenbild. Sie feiern diesmal die Messe zu Ehren des erfundenen Heiligen Hinnerith von Täufersbach, der „eine Bewässerungsmethode erfunden hat, durch die die Leute nicht mehr hungern mussten“, wie sie erklären. Während Luise gerade mit der „Reliquie“, einem alten Kupferteller, die Reißzwecken in das frische Holz klopft – „es geht bei Larp auch sehr viel um Improvisation“, wie sie sagt –, sortieren ihre Freundinnen Nadine und Elli einen großen Stoß Banner und Tücher, ein paar bleiben draußen, ein paar verwenden sie, um auch die Räume in dem Haus umzugestalten.

Im Haus führt eine schmale Treppe vorbei an mehreren Räumen und einer großen Gemeinschaftsküche, in der die Drakensteiner ihr Brot für den Abend backen und sich vor Spielbeginn eine große Portion Spagetti Bolognese gekocht haben. An den Wänden des Hauses hängen Abzeichen und Wappen der Pfadfinder, die mittelalterlich anmuten und sich so nahtlos in das Larp-Ambiente der Drakensteiner einfügen.

Echtes Theater, Grenzen überschreiten

Nadine erzählt, dass sie erst seit Februar dabei sei. Vorher hätte sie Pen&Paper-Rollenspiele am Tisch gespielt, aber das war irgendwann nicht mehr genug. Sie wollte das echte Theater, wo sie auch mal Grenzen überschreiten könne, die im Alltag Tabu sind, wo sie auch mal schwach sein dürfe und nicht immer nur stark. Elli wiederum sagt, dass sie die Gemeinschaft aus ihren Pfadfindertagen vermisst und hier wieder gefunden habe. Und Luise: „Wenn ich so

Foto: promo

richtig heulen musste, dann weiß ich, dass es ein gutes Spiel war“. Luise will Intensität. So unterschiedlich die Larper sind, so verschieden sind auch ihre Erwartungen an das Spiel: sichere Räume, um sich auszuprobieren, Nähe und Freundschaft, das große Gefühl. Für Sven Beyerlein geht es auch noch um etwas anderes. Er mag die Ordnung des Larps: „Graue Vielschichtigkeit habe ich im Alltag, im Spiel will ich klares gut und böse.“ Der Larp-Welt wohnt eine deutliche Ordnung inne. Königinnen speisen nicht mit Mägden und Bettler klönen nicht mit Knapen. Ritter sind gut, Orks böse. Treffen sie sich heißt das: Attacke. Dann erzählt Sven, der heute den Mönch gibt, von einer anderen seiner Figuren, vom Ritter. Er hat mit ihm schon viele Dinge erlebt, der Höhepunkt: der Ritterschlag. Diesem gingen Jahre voraus, in denen er zuerst adliger Bursche war, dann einem anderen Ritter als Knappe diente. Er reiste von Larp-Treffen zu Larp-Treffen bis er als würdig erkannt wurde. Es war auf einer Burg in Süddeutschland, 120 Ritter aus der ganzen Republik standen im Kreis, als er schließlich selbst in die Runde dieser treuen Krieger, die

Foto: promo

für Königin und Kirche streiten, aufgenommen wurde. Die Geschichten des Ritters sind nur Erzählungen einer fiktiven Welt. Es sind aber auch Svens tatsächliche Erfahrungen, Rollenspiel hin oder her. Sven sagt von sich, dass sein Ritter prinzipienstark ist und darin eigenwillig, dass ihn das auch persönlich verändert hat. „Die Tugenden, die ich mir im Spiel auferlegt habe, nehme ich mit ins normale Leben.“

Sie sind keine Flüchtlinge

Das Spiel verändert die Larper. Elli, die vor Spielbeginn schnell redete und hier und dort war, immer mit einer Idee, um das nächste Problem zu lösen, sitzt nach Spielstart an einem Holztisch. Kontaktlinsen färben ihre Augen tiefschwarz. Kräftiges Gelb dominiert ihr Nonnengewand. Vor ihr liegt ein Buch, in der Hand hält sie einen Bleistift. Sie schreibt Gebete. Sie schreibt, als die ersten Gäste der Taverne ankommen und sich noch vorsichtig umschaun. Sie konzentriert sich, als eine Frau vor ihr Schinken schneidet für das Brot am Abend. Sie schweigt, als neben ihr die Messe diskutiert wird. Sie dichtet. Aus Elli ist Schwester Elea geworden, die mal Kriegs-

priesterin werden will. Es scheint, als ob Elli die Ruhe von Schwester Elea gefällt. Larper sind keine Gescheiterten. Sie sind Heilerzieherinnen und Teamleiter bei Technikunternehmen, einige Gäste der Taverne kommen mit Kind. Larper sind keine Flüchtlinge, die sich mit ihren Verkleidungen in eine andere Welt retten müssten. Ihr Leben läuft. Sie rennen vor nichts weg, sondern zu etwas hin. Sie sind Sehnsüchtige, die sich in ihren Spielen eine Welt erschaffen, die genauso ungerecht und brutal sein kann wie die normale. In der sie aber die Erzähler sind, die Weltenbauer und Gotterschaffer – so wie der Schriftsteller J. R. R. Tolkien, der mit der Herr-der-Ringe-Trilogie der Urvater des Fantasy- und Rollenspielbooms ist. Abends spricht Nadine in ihrer Rolle ein Gebet zu einem fiktiven Gott: „Lass mich im Laufe meines Erdenlebens weiter zu dem Menschen werden, den du in mir siehst, und nach dem ich strebe. Ich möchte gut vorbereitet und zielstrebig sein, wenn du mich zu dir rufst. Was wichtig ist in meinen Leben ordne, und weise mir den Weg.“ Das ist dann mehr als Spiel und Koketterie mit der Fantasie. Es ist ein Gespräch mit dem eigenen Ich.

1/2 quer
Globetrotter