
Neckische Spiele mit Elfen und Orks

VON CHRISTINE BADKE, 26.07.06, 07:15h

Nettersheim - Dass es im Wald Elfen, Orks und Zwerge gibt, behaupten alte Märchen und moderne Fantasy-Geschichten. Für den aufgeklärten Zeitgenossen ist das Mumpitz, er sucht im Wald die Erholung, die Begegnung mit Flora und Fauna. Dass man als harmloser Spaziergänger aber tatsächlich unverhofft in eine Welt voller Fabelwesen und seltsamer Gestalten hineinstolpern kann, durften Wandersleute am Wochenende in Nettersheim erleben. Dort, in der Nähe des Waldrandes, tauchten plötzlich grüne Fabelwesen mit spitzen Ohren, finster bemantelte Gesellen mit mystischen Gesichtszeichnungen und Händler auf, die Elfen-Schwerter verkaufen wollten.

„Wer stehen bleibt und Interesse hat, wird von uns umfassend aufgeklärt“, meint Thorsten Schulte alias „Richard von York“, zweiter Vorsitzender der Fantasy-Gemeinde. Tatsächlich trieben er und seine Freunde sich im Nettersheimer Rosental herum, doch das interessiert die Akteure nicht wirklich: Denn wo immer sie sind, ist das fiktive Land „Montralur“ kartografisch zu verorten. Und dort gibt es, fast wie im richtigen Leben, einen Kampf zwischen gut und böse.

Wie bei beliebten Fantasy-Würfelspielen oder Computerspielen, etwa „World of Warcraft“, haben die Mitwirkenden rund um dieses Szenario eine ganze Welt erschaffen. Jeder Spieler erfindet seinen Charakter, staffiert diesen mit Eigenschaften und äußeren Merkmalen aus und versucht, bei den „Larper-Treffen“ möglichst gut abzuschneiden. Entschuldigung - Larper? So nennen die Montralurer, abgeleitet von „Live Action Role Playing“, ihre Zusammenkünfte, meist in freier Natur, bei denen die wackeren Kämpfer nach ausgeklügelten Reglements Punktgewinne mit dem Schwert erzielen können.

Eine strenge Jury wacht über Körpertreffer mit den „Waffen“, die jeweils „Lebenspunkte“ kosten. Keine Angst: Diese können zum Glück durch „Heiler“ ersetzt werden. „Wichtig ist auch, dass niemand andere auf den Kopf, ins Gesicht und in die Weichteile schlägt“, erklärt Schulte die Bedingungen des Schwertkampfes.

Außerdem darf jeder Mitspieler im Vorfeld sagen, wenn er irgendetwas absolut nicht möchte: „Das wird dann auf gar keinen Fall gemacht.“ So sind Verletzungen mit den

kunstvoll verzierten Schwertern nahezu ausgeschlossen. Zudem bestehen die „Waffen“ aus Schaumstoff. Eine ganze Industrie ist inzwischen damit beschäftigt, Zubehör (Waffen, Kleidung, Accessoires) für die wachsende Fangemeinde der „echten“ Rollenspiele anzufertigen. Die Händler reisen auch häufig selbst zu den Larper-Treffen, die manchmal auch „Taverne“ genannt werden. Oftmals sitzen sie dann „verkleidet“ hinter ihren mittelalterlich anmutenden Verkaufsständen.

An diesem Sonntag ging es in Nettersheim aber nicht um Punkte, die die Spieler sonst bis zum nächsten Termin behalten. Vielmehr konnten sie diesmal im „friedlichen Teil Montralurs“, im freundschaftlichen Wettbewerb ein „Elfen-Langschwert-Scimitar“ gewinnen. Dies war eine vom Hersteller gesponserte, krummsäbelige Zweihandwaffe, für die die rund 80 wetteifernden Piraten, Druiden oder Ritter bei den Händlern um 130 Euro gezahlt hätten.

Oft kommen weit über 100 Mitspieler zu den Veranstaltungen, die ungefähr drei bis vier Mal pro Jahr an verschiedenen Orten in der Eifel stattfinden, manchmal auch über mehrere Tage. Viele reisen aus Köln, Aachen oder Ahrweiler an. Der eingetragene Verein mit Sitz in Euskirchen, zu dem Schulte gehört und der die Treffen organisiert, existiert schon seit zehn Jahren.

Eine mit Liebe zum Detail gestaltete Homepage kündigt nicht nur neue Larpertreffen an, sondern hält auch Kartenmaterial zu Montralur bereit, beschreibt verschiedene Charaktere und erklärt Stamm-Spielern und Neueinsteigern die Regeln. 30 Mitglieder zählt der Verein „LT-Eifel e.V.“ inzwischen, zu den Treffen dürfen sich aber auch Fantasy-Fans anmelden die nicht dort organisiert sind.

„Das ist wie »Herr der Ringe« ohne Drehbuch und Regie“, erklärt Thorsten Schulte einen Teil des Reizes, den die Kombination aus Kostümieren, Charaktererfindung und spannendem Wettstreit ausmacht. Die sonst aus völlig unterschiedlichen Orten und Strukturen stammenden Montralurer leben, zumindest in ihrer Freizeit, in einem unendlichen Film mit immer neuen Wendungen.

<http://www.ksta.de/jks/artikel.jsp?id=1152898240122>

FENSTER SCHLIESSEN