

Spieler erschaffen ihre eigene Welt

Zum 100. Mal haben sich die Fantasy-Liebhaber der Gruppe „Drachenhorst“ zum mehrtägigen Rollenspiel im Freizeitheim Immer getroffen. Mit den Abenteuern der Rollenspieler wächst die fiktive Draskoria immer weiter.

VON DIRK HAMM

IMMER. Martialisch sehen sie aus mit ihren Kettenhemden, Schilden und Schwertern: Der Nordmann Hans der Bärtige und der grünesichtige Ork Buadagh liefern sich einen unerbittlichen Kampf, bis

Buadagh, der kleinere der beiden, geschlagen auf dem Boden liegt und aufgibt. Diese Szene spielt sich nicht etwa in einem Histrionschinken auf der Leinwand ab, sondern live im Waldgelände am Land- und

Freizeitheim Immer. Hinter den beiden furchtlosen Kämpfern, die mit Schaumstoffschwertern ohne Verletzungsgefahr agieren, verbergen sich die leidenschaftlichen Rollenspieler Martin Minner und Nils Bäsman. Sie gehören zur Gruppe „Drachenhorst“, die sich von Freitag bis zum gestrigen Sonntag an dem abgeschieden liegenden Ort zu ihrem 100. Rollenspiel getroffen hat.

Von April bis Oktober kommen die Rollenspieler einmal im Monat für ein Wochenende zusammen, mal im Land- und Freizeitheim Immer, mal auf einem Bauernhof in der Nähe von Brettorf. Jugendherbergs- und Zeltlagercharme ist also immer auch im Spiel, wenn erwachsene Männer und Frauen und einige Kinder in ihren mit bestimmten Charaktereigenschaften und Fertigkeiten verknüpften Rollen dem Spieltrieb freien Lauf lassen.

Ein Spielleiter bestimmt die Eckpunkte, die den Rahmen für die verschiedenen Szenen vorgeben. Nicht immer geht es dabei so actionreich zu wie in der eingangs beschriebenen Szene: „Das Kämpfen macht etwa fünf bis zehn Prozent des Rollenspiels



Keine Verletzungsgefahr besteht, wenn Rollenspieler wie hier Nils Bäsman (l., als Ork) und Martin Minner (Hans der Bärtige) gegeneinander kämpfen: Die Waffen sind aus Schaumstoff gefertigt. FOTOS (2): DIRK HAMM



Christin Minner, Martin Minner und Timo Berendt erkunden in ihren Rollen eine rätselhafte Schädelstätte.

aus. Das Adrenalinegefühl ist dabei echt, man möchte nicht gefangen werden“, sagt Martin Minner.

Wie sehr die gemeinsame Leidenschaft für das Rollenspiel verbindet, beweisen Martin Minner und seine Frau Christin: Beide haben sich in der Rollenspielgruppe kennen- und liebgelernt. Schon als Kind ist Christin Minner von ihrem Vater Olaf Duda angesteckt worden mit der Begeisterung für das Live Action Role Play oder LARP,

wie die von „Drachenhorst“ praktizierte Form des Rollenspiels korrekt bezeichnet wird. Duda hat die Gruppe vor 16 Jahren begründet und seitdem kontinuierlich an der Entstehung und Weiterentwicklung der komplexen Fantasiewelt namens Draskoria gearbeitet. Noch immer ist der kreative Input des Softwareentwicklers unverzichtbar für die allmonatlichen Rollenspiele.

Draskoria ist eine von vielen Motiven des Lebens

im Mittelalter sowie Anregungen aus der Fantasy-Literatur wie dem „Herrn der Ringe“ geprägte Welt mit eigener Zeitrechnung. Da gibt es Händler und Magier, Kobolde und Gnome, gute und böse Kämpfer, urige Tavernen und düstere Verliese. Und noch genügend Platz für viele weitere Abenteuer, mit denen die Chronik von Draskoria Stück für Stück weitergeschrieben wird.

■ Ihre Meinung zum Beitrag: redaktion@dk-online.de