



Um die Rolle ganz authentisch zu spielen, bedarf es einer großen Portion Fantasie



Vater und Tochter sind begeisterte Larper: Maren und Olaf Duda

Fantasy pur: Die Delmenhorster Larper tauchen regelmäßig in eine Mittelalterwelt voll von Magiern, Zwergen und Elfen ein. Da bekommt der Begriff Weltenbummler gleich eine andere Bedeutung ...

„LARP? Nie gehört.“ So wird es wahrscheinlich den meisten Lesern dieses Artikels gerade gehen. Ein erstes Licht ins Dunkel der Großbuchstaben bringt schon einmal die ausgeschriebene Bezeichnung: „Live Action Role Playing“ oder, wie die Delmenhorster Truppe sagen würde, „Live Adventure Role Playing“. „Bei uns geht es weniger um Action, sondern mehr um Rätsel, die zu lösen sind“, erklärt Gründer und Oberspielleiter Olaf Duda, der das Rollenspiel als eine Mischung aus Zeltlager und Improvisationstheater bezeichnet. Von April bis Oktober

treffen sich die derzeit 15 bis 20 Aktiven einmal pro Monat, um eine im Vorfeld ausgedachte Geschichte nachzuspielen.

Am Freitagabend geht der „Con“ (engl. „Convention“, die Versammlung) los. Alle NSCs, das sind die Nicht-Spieler-Charaktere, die keine feste Rolle haben, bauen das Spielfeld auf. Häuser aus Strohballen, Wände aus gespannten Seilen – die Larper sind dabei durchaus einfallsreich. Gegen Samstagmittag ziehen sich alle um und sind mit einem Mal nicht mehr Delmenhorster, sondern „Drachenhor-

ster“. So heißt nämlich die Fantasiewelt der Mittelalter-Fans. Dann tauchen alle in die Geschichte des Drehbuchs ein, das sie jedoch nie eins zu eins umsetzen. „Zwischen dem, was geplant war, und dem, was dann wirklich passiert, besteht meistens eine große Diskrepanz“, so Duda. Am nächsten Morgen um acht Uhr geht das Spiel automatisch weiter. Jedes Treffen widmet sich anderen Bereichen und Blickwinkeln in der eigens erschaffenen Welt. Beim nächsten Con stellt die Spielstätte, der Bauernhof von Freunden in der Nähe von Brettorf, zum Beispiel einen Wüstenrand dar.

„Ich bin fasziniert von der riesigen Geschichte, die jetzt seit 1996 läuft und einfach unendlich ist“, beschreibt Tochter Maren Duda ihre Begeisterung für das Larpn. „Ich versuche, diese Welt zu verstehen, grübele aber jetzt noch über einige Ereignisse nach, die schon lange zurückliegen.“ Als SC stellt sie eine Magierin dar. „Ich kann halt nicht kämpfen und will mich nicht hauen lassen“, sagt sie grinsend. Verletzungen verursachen die Schaumstoff-Waffen allerdings eh nicht. „Aber blaue Flecken kann man sich schon holen.“ So findet jeder die Rolle, die seinem Lieblingscharakter in der Fantasy-Welt am nächsten kommt. Verstärkung für „Drachenhorst“ suchen die Larper übrigens immer. Das Wichtigste dabei: An Fantasie sollte es nicht mangeln.

In „Drachenhorst“ und Delmenhorst

Wandern zwischen Welten



Wald ist nicht gleich Wald – manchmal laufen die Larper zum Beispiel durch ein unterirdisches Höhlensystem oder einen Sumpf