

Quelle: Brigitte Young Miss

© Gruner + Jahr

selbstversuch

Drei Tage als Elbenkrieger

Einmal ein Held sein, ein Kämpfer, der für Gerechtigkeit streitet. Lange hat ym-Autor Markus Flohr davon nur geträumt. Dann verwandelte er sich bei einem Fantasy-Festival in einen Elb

Ich sitze auf einem Baumstumpf und blinzele gegen die Sonne. In meiner Hand liegen zwei Ohren. Spitz zulaufend, fleischfarben, aus Gummi. Meine Elbenohren. Gleich werde ich den geheimnisvollen Kontinent Mythodea betreten und mich in eine Fantasy-Figur verwandeln. Mythodea liegt in der Nähe von Kassel, am Rand eines großen Waldes. In den nächsten drei Tagen treffen sich hier mehr als 3500 Menschen, verkleiden sich als Orks, Zwerge, Zauberer und Elben. "New Order" heißt dieses Live-Action-Rollenspiel, es ist eines der größten Fantasy-Festivals in Europa. Ich schaue mich um. Weiter hinten, am Rande des Ackers, sehe ich bunte Zelte, Rauch steigt von Lagerfeuern auf, im Wald schlägt jemand Holz. Eine Familie zieht Schwerter und Dolche aus dem Kofferraum ihres Volvos. Mama wirft Papa ein Kettenhemd über die Schultern, der Sohn zielt mit Pfeil und Bogen auf meinen Rücken. Auf dem Weg zum Lager grunzen mich grünesichtige, Furcht erregende Wesen an. Sie tragen Felle um die Hüften und Narben in den Gesichtern. Ein Ritter im purpurfarbenen Umhang zieht vorsorglich sein Schwert. Ich stolpere umher und fühle mich fremd. Noch gehöre ich nicht hierher. Eine junge Frau mit einer Schürze bittet mich im bretonischen Dialekt, "tsür Seitä tsu gehän", und wuchtet eine Kiste Flaschen vorbei. Die Elbenkriegerin im Lederpanzer

neben ihr fährt mit der Waffe den Horizont ab und nuschtelt etwas von "Orks" und "Gefahr". Kurz darauf stehe ich im Zelt, meiner Schlafstatt für die kommenden Nächte. Erst schlüpfte ich in das helle Hemd mit den Schleppen am Bund, dann kommt der Schuppenpanzer aus schwarzem Leder drüber. Doch die Kostümierung allein reicht nicht. Zu meinem "Charakter" gehört eine Geschichte, die vom Spielleiter festgelegt wurde: Ich heiße nun Aurel und bin um die 3000 Jahre alt, was für einen unsterblichen Elben normal ist. Ich verfüge über Fähigkeiten wie "Kämpferschutz I" - kann also auch mal einen Schlag aushalten - oder "Schlösser öffnen". Die Orks haben mich aus meiner Heimat vertrieben, in Mythodea suche ich nun Freiheit und Ruhe. Fast fertig. Ein Blick an mir herunter, und ich komme mir komisch vor. Kann ich mich so nach draußen wagen? Sieht doch lächerlich aus, wie für einen drittklassigen Karnevalsauftritt. Vielleicht war die ganze Geschichte eine blöde Idee, für die ich mich später schämen werde. Eigentlich finde ich erwachsene Männer, die im Kettenhemd durch den Wald rennen, ziemlich albern. Nur manchmal gibt es da Momente, in denen sich jedes Gefühl für Peinlichkeit in meinem Hirn abschaltet. Momente, von denen ich normalerweise nie jemandem erzähle. Im Kino etwa, wenn Orlando Bloom als Waldelb Legolas den Helden mimit. Dann

möchte ich so sein wie er. Denn Elben vereinen Geistesstärke und Körperkraft. Sie sind sehr intellektuell, stehen immer auf der moralisch richtigen Seite. Für ihre Ideale ziehen sie in die Schlacht. Solch ein Held will ich sein. Im wirklichen Leben trenne ich zwar den Müll, lese die "taz" und spende regelmäßig für Attac, aber manchmal denke ich mir, man müsste auch mal mit dem Schwert für die gute Sache kämpfen. Um meine Ohren anzulegen, brauche ich Hilfe. Ein Zwerg mit Bart und einer riesigen Axt auf dem Rücken klebt mir die Dinger an. Okay, ein echter Elb würde sich niemals von einem Zwerg helfen lassen, aber ich bin ja neu hier. Dann überreicht er mir ein Schwert. Der Hauer aus Latex und Schaumstoff liegt gut in der Hand. Ich lasse die Klinge auf einen Heuballen niedersausen, fuchtele herum, bis ich aus Versehen fast jemanden treffe. Der junge Mann nimmt's mit Humor und stellt sich als "Fridolin, der Ödländer" vor. Jetzt lache ich. "Und wie heißt du wirklich?", erkundige ich mich. Sein Grinsen erstarrt, und ich kapiere: Diese Frage ist in Mythodea absolut verboten. In der Welt des "New Order" herrschen andere Regeln. Wer wissen will, wie spät es ist, fragt nicht nach einer Uhr, sondern nach dem "Zeitgefühl". Alles wird nach "in-time", also dem, was im Camp passiert, eingeteilt, und in "out-time", das betrifft die Welt draußen. Taschenlampen heißen "Lichtzauber", und die Euros in

Quelle: Brigitte Young Miss

© Gruner + Jahr

meiner Tasche sind nichts wert. Hier zahlt man mit einer Art Spielgeld, mit "Kupfer" und "Silber". Und wer sind die "Ödländer"? - "Ein reisendes Grüppchen von ungefähr zehn Leuten, das nach Mythodea ausgewandert ist, um Land zu nehmen und Glück zu finden", sagt Fridolin in diesem altertümlichen Deutsch, das hier alle sprechen. Er stellt seine Kameraden vor. Da ist "Ari", ein Waldläufer, der, wie er mir später verrät, im Wirklichkeit als Filmemacher in New York lebt und extra für das Festival über den Atlantik geflogen ist. "Gwen", die Elbin in Leder von vorhin, hörte gestern noch auf den Namen Daniela und arbeitet als Fremdsprachensekretärin. "Und dann haben wir noch Kaldjust, den besten Koch im Lager." Das klingt gut, ich schließe mich an. Einen bewaffneten Elben können sie bestimmt gebrauchen. Schließlich machen sich die Orks schon auf dem Kontinent breit. Fridolin und ich beschließen, nach dem Nachtmahl ihr Lager auszukundschaften. Nach Paprikaspießen, flambierten Bananen und Honigwein brechen wir in die Dunkelheit auf. Wir stapfen über Felder und Landstraßen, singen alte Weisen, und Fridolin erklärt mir, dass die Orks seine Verwandten ermordet haben. Ich unterdrücke ein Lachen und spreche ihm stattdessen mein Beileid aus. Noch springe ich hin und her zwischen Spiel und Wirklichkeit, zwischen Markus und Aurel. Nach einer halben Stunde stehen wir vor einem Wäldchen, aus dem unwirkliches Lachen und Schmerzensschreie dringen. Das müssen Orks sein! Wir

nähern uns geduckt, robben über eine Koppel, wie Soldaten bei einem Manöver. Bald merken wir, dass es zwecklos ist, durch das dichte Unterholz zu schlüpfen. Die Grüngesichter würden uns hören. Jemand schnaubt in der Nähe. Ein Pferd. Gerade mal einen Steinwurf weit weg. Mist, das Tier könnte uns verraten. Leise trollen wir uns davon. Später feiern wir den Ausflug bei der Bretonin in der Taverne mit einem Ochsenhorn voll Wein und machen im Rausch daraus eine Heldentat. Über hundert Leute lauschen bei Bier und Lautenmusik unserer Geschichte, und mir fällt zum ersten Mal auf, wie gut die langen, künstlichen Zöpfe der hübschen Wirtin stehen. Am nächsten Morgen begegnet uns Waldläufer Ari mit einem natürlich gefaktblutverschmierten Verband um den Kopf. Seine Schreie waren es, die wir in der Nacht gehört haben. Die Orks, erzählt er, hatten ihn gefangen und gefoltert, doch er konnte entkommen. Wir schwören auf Rache, trommeln Leute zusammen und planen, die Monster zu überfallen. Niemand will sie hier haben. Es kommt zur Schlacht. Einen Regisseur, der das Ganze steuert, braucht man nicht. Alle gehen völlig in ihren Rollen auf. Elben und Zwerge stehen hundert Orks gegenüber. Mann gegen Mann, Schwert gegen Morgenstern. Mit voller Kraft dresche ich auf meine Gegner ein - und bin überrascht, wie viel Spaß mir der Kampf macht. Das letzte Mal habe ich mich mit 14 auf dem Schulhof geprügelt. Nach einer Viertelstunde bohrt sich ein Pfeil

mit Schaumstoffspitze in meine Brust. Doch erst als die anderen rufen: "Das war ein Brandpfeil mit vergifteter Spitze, du bist ohnmächtig", sinke ich ächzend zu Boden. Während meine Mitkämpfer weiter die Orks niedermetzeln, kuriere ich mich im Lager aus. Schade, ich hätte noch stundenlang weitermachen können. Nach drei Tagen verlasse ich das Lager und gewöhne ich mich erst langsam wieder an die Wirklichkeit. Das helle Hemd ist schmutzig, meine Schuhe starren vor Dreck, im Gesicht wächst ein Bart, und ich habe nur noch ein Ohr. Das andere hat man mir abgeschlagen. Außerdem habe ich mich in die bretonische Wirtin verguckt. Aber war das "in-time" oder doch "out-time"? Lust auf Rollenspiele? Infos unter larp.net Bildunterschrift: Seine 3000 Jahre sieht man unserem Autor wirklich nicht an Hm, vielleicht doch beim SM-Treff gelandet? Markus, äh, Aurel zeigt, was in ihm steckt Sogar Elben kaufen bei H & M Psst! Aurel liegt vor den Feinden auf der Lauer Cent und Euro sind keinen Heller wert Nudeln und Kaffee machen müde Spieler munter Wieder hat ein böser Ork einen Elb besiegt Der Eindruck täuscht: Gwen kann kämpfen Nicht stilecht, aber praktisch: die Sanitäranlagen An die Schwerter, Schwestern und Brüder Sensation: Der erste behaarte Gummischuh Immer das Ziel, sprich den Ork, im Blick haben Eine der Köchinnen aus der Taverne - FOTOS: Vanja Vukovic