



„World of Warcraft“, nur in echt: Bei einem LARP ist man mittendrin statt nur dabei

Nur noch kurz die Welt retten ...

Liverollenspiele, sogenannte LARPs, sind Wochenendausflüge junger Leute in uralte Zeiten und manchmal auch fremde, dunkle Welten. Auch in Kärnten gibt es eine kleine, aber umtriebige LARPER-Szene.

TEXT JOHANNA BAINSCHAB FOTOS PESSENTHEINER/KK (3), KK (3)

Nix für schwache Nerven, so ein LARP. Dunkle Mächte treiben ihr Unwesen, Ungeheuer und Monster mit hässlichen Fratzen kriechen nachts aus ihren Verstecken, Schwertkämpfe müssen ausgefochten und Intrigen ertragen werden. Mord und Totschlag, Liebe und Lüge, Freud und Leid, Gut und Böse, die Geschichten haben alle Versatzstücke einer richtig guten Story. Ganz a la Hollywood-Blockbuster. Nur: Bei einem LARP sieht man nicht passiv von außen zu, sondern ist mittendrin, als Charakter der Story. „Das ist wie wenn man ein Buch schreibt und plötzlich erwacht der Inhalt zum Leben.“ Dunja Auswarth ist die Obfrau des Klagenfurter Vereins „Gilead“, unter dessen Dach auch die LARPER zuhause sind. Das Kürzel steht für Live Action Role Playing – also Liverollenspiel. Laien können sich das vorstellen wie „World of Warcraft“ in echt. Nur, dass es LARPs in vielen verschiedenen Genres gibt, etwa Spätantike, Mittelalter, viktorianisches Zeitalter, aber auch Horror, Vampir oder eben Fantasy.

Wer jetzt gleich ätzt: „Diese jungen Leute haben heutzutage einfach zuviel Zeit“, dem sei gesagt: Die brauchen sie auch für ein gutes LARP! Der Vorlauf so einer Wochenend-Veranstaltung ist bis zu einem dreiviertel Jahr lang und die Vorbereitungen intensiv und zeitaufwändig. Markus Steiner, er leitet die Vereinssektion LARP, schildert kurz den Ablauf: „Wir setzen einen groben Handlungsentwurf auf und schicken ihn an unsere Mitglieder aus. Zum Beispiel ein Herr-der-Ringe-Setting, bei dem eine Heldentruppe die Aufgabe bekommt, ein kostbares Artefakt gegen die Widerstände der Feinde zu holen.“ Die LARPER können sich dann laut diesen Vorgaben ihren eigenen Charakter auf den Leib schreiben und die Geschichten einreichen. Diese Ideen werden gesammelt und zu einer großen Story verwoben. Eine komplexe Aufgabe, doch am Ende steht es dann, das Drehbuch. Der Clou: Die einzelnen Spieler kennen diese Geschichte nicht. Sie spielen nur ihren Charakter und werden von den Spielleitern kaum merklich geführt. So bleibt das Spiel spannend und trotzdem ergibt die Story letztlich einen Sinn.

WIE EIN FILMSET. Seinen Charakter kann man selbst entwerfen. Jeder LARPER hat mehrere zur Auswahl. Markus Steiner etwa hat einen reichen Südländer genauso wie einen altheroischen Ritter in petto. Je nach Genre schneidert man sich sein eigenes Kostüm und checkt sämtliche Requisiten. „Wenn du wochenlang selbst an dem Kostüm deines Charakters arbeitest, bist du ab dem Zeitpunkt, wo du es anziehst, voll drin in der Rolle“, sagt Steiner. Ein Blick in den Fundus des Vereines spricht Bände: barocke Samtjacken hängen neben Burgfräulein-Kitteln und Henkersmützen. Für die LARPs selbst werden stimmige, historische Stätten angemietet. In Kärnten etwa Schloss Moosburg, Burg Glanegg oder die kleine Zeiselburg nahe Pischeldorf. Einzelne Szenen werden mit passender Musik beschallt, das Ganze hat viel von einem Filmset.

So grimmig schaut LARPER Markus Steiner in seiner Rolle als altheroischer Ritter



Mord und Totschlag, Liebe und Lüge, Freud und Leid: Ein Wochenende lang taucht man mit Haut und Haaren in andere Welten ein. Die Vereinsmitglieder veranstalten die Events selbst oder spielen auf LARPs anderer Organisationsteams in Österreich.

Halbherzigkeiten sind tabu. Markus Steiner: „Wir richten das sehr ambientig her, montieren moderne Hinweisschilder und ähnliches vorübergehend ab. Einmal stand in einer Location für ein Mittelalter-LARP ein Auto mitten im Burghof. Wir mussten es mit Tarnnetzen und Zweigen unsichtbar machen, damit es die Spieler nicht irritiert.“

Das Spiel und die Emotionen sind echt, aber jeder kann seine persönlichen Grenzen setzen. Die Teilnehmer haben jederzeit die Möglichkeit einfach Pause zu machen um sich beispielsweise mit anderen Leuten zurückzuziehen und etwas zu essen. Rund um sie herum läuft die Veranstaltung aber natürlich weiter.

Worum geht's also beim LARPEN? Abtauchen in andere Welten? Den Thrill? Katharsis? Dunja Auswarth sagt es so: „Es ist wohl das, weshalb man auch zu einem Konzert geht: Man sucht die Emotionen und will sich ausagieren.“ In der Szene ist sogar die Rede vom LARPER-Adrenalin: Man schafft im Spiel Dinge, die man sonst nicht schafft, wenn man vermeintlich um sein Leben rennt oder kämpft. „Im Spiel hat man

mehr Power, man hält mehr aus, kommt in spannende, brenzlige Situationen und vergisst dann ab und an sogar aufs Essen oder Trinken...“, lächelt sie. Dafür ist das Organisationsteam zuständig: Sie sorgen dafür, dass sich die Leute nicht verausgaben, sie reichen ihnen Wasser und ähnliches.“ Und nach so einem Wochenende gibt's schließlich oft den Gedanken: „Okay, meine anderen Freunde waren im Kino oder in der Disco. Aber ich hab in der Zwischenzeit die Welt gerettet!“

» Verein „Gilead“

- besteht seit 5 Jahren
- ca. 80 Mitglieder
- die Kärntner LARPER sind meist um die Mitte 20, es gibt aber auch 40- bis 50-jährige Spieler
- Interessierte sollten über 14 Jahre alt sein, gerne schauspielern und Zeit in die Vorbereitung investieren wollen.
- das nächste große LARP ist für Pfingsten 2014 in Planung
- weitere Infos, auch Videos von früheren LARPs: www.gilead-verein.at