



In einer anderen Welt

Jan-Hendrik Schnier ist Batista Starvangson, ein nordischer Krieger

Das Mischungsverhältnis, in dem LARP – Live Action Role Play – angerührt wird, ist abenteuerlich: Ein bisschen Mittelalter, ein gehöriger Schuss Fantasie-Flair und viel Natur. In dieser Gemengelage wird aus Jan-Hendrik Schnier Batista Starvangson, ein nordischer Krieger. Der stammt dann natürlich nicht aus Westerholt, sondern aus den Eisbergen.

Starvangson ist stolz, kühn und zuweilen schweigsam. Ein Mann wie ein Baum, der bereits in zahlreichen Abenteuern Standfestigkeit bewiesen hat. Egal, ob eine Königstochter aus der Hand von Entführern befreit werden musste oder es galt, ein Dorf vor plündernden Orks zu beschützen. Starvangson stand bei diesen Wochenend-Missionen in vorderster Reihe. Aus diesem Holz werden Helden geschnitzt. Erzählt Starvangson in der Taverne, hört es sich so an: „Wer einmal gegen Trolle kämpfte, fürchtet keine Orks mehr.“ Der Nordmann hat natürlich schon gegen Trolle gekämpft, in der Nähe von Würzburg auch gegen Orks.

Erzählt Jan-Hendrik Schnier von Starvangson, schmunzelt der 26-jährige. LARP, das ist eine Gaudi – und doch etwas mehr als eine reine Wochenend-Beziehung zwischen dem Hertener und seinem LARP-Charakter. Das Rollenspiel mit der Betonung auf Aktion, es ist kein Hobby für Menschen wie du und ich. „Es geht

Tauchen regelmäßig für ein Wochenende in eine andere Welt ein: Jan-Hendrik Schnier (Bi. mi.) und seine Mitspieler.

nicht gerade zimperlich zur Sache“, sagt Schnier, „das muss man mögen!“ Mittelalterlich rustikal mit vollem Körpereinsatz, ein ganzes Wochenende auf den so genannten Cons, den Conventions – oder Zusammenkünften.

„So zehn mal im Jahr bin ich schon unterwegs“, sagt der Zeitsoldat. Meist in Süddeutschland, „denn da sind die Locations einfach besser.“ Soll heißen: Auf alten Burgruinen, auf abgelegenen Campingplätzen treffen sich die Rollenspieler für ein Wochenende Spaß im Maßstab 1:1. Grob geschätzt gibt es 50.000 bis 60.000 Charaktere wohl republikweit, die sich regelmäßig für zwei bis drei Tage unter der Realität wegducken und sich als Nordmann, Magier, Barde oder Pirat verdingen und zuweilen verdreschen. „Die abschließende Schlacht ist obligatorisch.“

Mit Schaumstoff-überzogenen Hieb- und Stichwaffen werden die Geschichten, die die Veranstalter der Cons aushecken, von den Mitspielern in Szene gesetzt. „Da gibt es riesige Unterschiede, wie die Veranstaltungen ablaufen“, sagt der Hertener. Für die Zusammenkünfte gibt es zahlreiche festgeschriebene Regeln und unzählige ungeschriebene. Festgeschrieben ist zum Beispiel das Mindestalter von 18 Jahren. Es gibt Cons mit 300 bis 500 Akteuren, aber auch kleinere Zirkel mit 30 bis 60 Charakteren.

„Wichtig ist für mich, dass alle Mitspieler möglichst das Wochenende ‚Intime‘ verbringen.“ Also in der Geschichte, als Batista Starvangson, denn der LARP-Charakter bestimmt dann das Sein. Dafür muss alles möglichst originalgetreu hergerichtet sein, werden alle Gebrauchsgegenstände auf Mittelalter getrimmt. „Natürlich läuft man da nicht mit einem Iglu-Zelt auf“, sagt Schnier, „und Plastikflaschen sind auch nicht so toll.“

Lagerfeuer-Romantik pur, und je stilechter die Ausrüstungen aller Mitspieler sind, desto

besser. Weil der Spielspaß mit Trinkhörnern realistischer erscheint. Realistischer als am Spielbrett, an dem LARP-Karrieren normalerweise beginnen. Über Fantasie-Spiele wie „Das schwarze Auge“ oder Tolkiens Fantasie-Roman „Herr der Ringe“ kam auch Jan-Hendrik Schnier zum Live-Spiel: „Ich hab immer gedacht: Lauft ihr mal ruhig verkleidet durch den Wald. Ich nicht.“ Seit sechs Jahren doch, nachdem ihn ein Freund mitgenommen hatte.

Stimmt das Outfit, stimmt der Charakter, dann klappt's letztlich auch mit den Cons. Mund-zu-Mund-Propaganda oder das Internet helfen bei dieser ausgefallenen Passion weiter. „Da schaut man halt, was es so im Angebot gibt“, sagt Schnier. Sollten die Pausen zwischen den fantastisch-mittelalterlichen Ausflügen zu lang sein, helfen abendliche Treffen in ausgesuchten Tavernen über die Abstinenz hinweg. In Recklinghausen zum Beispiel wird einmal die Woche altertümliche Diktion gepflegt. „Da kommen manchmal 30 LARP-Spieler gewandert aus der ganzen Umgebung zusammen.“

Ein Hobby-Treff der etwas außergewöhnlichen Art, aber LARP-Spieler besitzen ein dickes Fell. Lachen seine Kameraden bei der Bundeswehr mal über sein ausgefallenes Hobby, hat Jan-Hendrik Schnier eine Antwort parat: „Eigentlich ist das wie eine Feldübung – nur in anderen Klamotten.“

Florian Adamek

infotipps
Jan-Hendrik Schnier
 Langenbochumer Straße 367
 45701 Herten, Tel.: 02 09 / 61 25 78
 RoccodaB@aol.com, www.larpinfo.de

Hotel - Restaurant
»Vestischer Hof«
 Inh.: Eberhard Wehmeyer



**45 Betten ab € 25.- · 3 Kegelbahnen
 Biergarten und Saal für je 100 Personen**

Ewaldstraße 132 · 45699 Herten
 Telefon: (0 23 66) 10 75 - 0 · Telefax: (0 23 66) 10 75 - 30

Hauptbahnhof Nürnberg

Geschichte und Visionen



Von Kathrin Kommerell und Christoph Fasel.
 Über 100 Fotos zeichnen das Schicksal des
 Bahnhofs nach.
 Einzelpreis 39,50 Euro. ISBN 3-926429-15-1
 Zu beziehen über den Buchhandel.

Haidhausen-Verlag
 Grafik.PR.Werbung GmbH
 Sedanstraße 14, D-81667 München
 Fax: 089-48090519
 info@haidhausen-verlag.de
 www.haidhausen-verlag.de