

Beim größten Live-Rollenspiel der Welt
Glühende Eisen und Hühner-Hoden
Historien-Spektakel so beliebt wie nie

Brokeloh - Nebelhörner und Schlachtgebrüll, glühende Eisen und viel Kunstblut: An die 10.000 Laien-Schauspieler aus ganz Europa und Übersee versammeln sich jedes Jahr auf einer niedersächsischen Wiese zum größten Live-Rollenspiel der Welt. Jetzt, vom 31. Juli bis 4. August, zum zehnten Mal. Immer mehr Menschen suchen ein Gegengewicht zum profanen Alltag.

„Schreiend sind sie durchs Dorf!“ grinst Margarete Schrader. „Hunderte auf Überraschungsangriff!“ Söldner und Kriegerrinnen, Huren und Heiler, Elfen und Landsknechte. „Ich sach noch zu meinem Mann: Jetzt ham se Feuer angemacht, bei 40 Grad Hitze!“ Reiner Schrader, 62, nickt. „Ja. Und dann verschwanden hier ganze Legionen im Baggersee!“

Brokeloh, drei Ritter-Reitstunden von Hannover. Alte Gehöfte aus rotem Backstein und mächtige Eichen. 390 Seelen, 120 Gästebetten, mehr Vereinsmitglieder als Dorfbewohner. Die Heimat von Familie Schrader. Es ist Mittag. Die Sonne brennt. Kein Handy-Empfang, kein DSL. Kein Mensch auf der Straße. Man hört die Kühe kauen. „Wir sind eine tolle Gemeinschaft!“ sagt Reiner Schrader.

Einmal im Jahr geschieht hier Wunderliches: Heerscharen von kostümierten Fantasy- und Mittelalter-Fans fallen über das winzige Dorf her. Wo sonst die Kühe derer von Münchhausen weiden, erwecken Zauberer und Barden, Dämonen, furchtlose Streiter, Luft- und Feurgeister eine fiktive Welt zum Leben: den Kontinent „Mythodea“. Die Reise in das mystisch-magische Parallel-Universum erinnert an Kultfilme wie Tolkiens „Herr der Ringe“ oder „Game of Thrones“. Kettenhemden rasseln. Elfen schweben über die Wiese. Diademe funkeln. Hässliche Gestalten rotten sich zusammen. Große Schlachten werden geschlagen.

Wenn sich die Nacht über Mythodea legt und die Lagerfeuer flackern, kommt es zu unheimlichen Begegnungen: Hässliche Fabelwesen wie Orks und Untote rotten sich zusammen. Die „Ölige Pestilenz“ streift umher. Unter dumpfen Trommelschlägen und Hörnerklang marschieren Fackelzüge von Kriegern frühmorgens durch den Bodennebel. „Du bist tot!“ brüllt ein Wikinger. „Bin ich nicht!“ schreit der Elb. „Doch, bist du!“ johlt die Streitäxte schwingende Meute und sammelt das grüne Wesen mit den spitzen Ohren ein.

Live-Action Role Playing (LARP) nennen die Spieler (so genannte LARPER) die Fortsetzung der Kindheit mit aufwändigen Mitteln. Ein

Laientheater, das sich vornehmlich aus dem Mittelalter und Fantasy-Romanen speist. Etwa 800 dieser Veranstaltungen gibt es in Deutschland pro Jahr, mindestens zwei an jedem Wochenende. Die meisten sind schon auf Monate im Voraus ausgebucht. Es geht um den ewigen Kampf des Guten gegen das Böse. Oberstes Ziel ist es, die Herrschaft dunkler Mächte abzuwenden. Und das nicht mit Brettspielen oder virtuellen Kämpfen im Internet, sondern leibhaftig auf Wald-und-Wiesen-Treffen.

Jeder Teilnehmer schlüpft in eine selbst gewählte Rolle. Er verlässt sein wahres Ich und verschwindet hinter Masken und Gewändern in einer anderen Zeit: Der Informatiker mimt den Barbaren, die Kassiererin die Heilerin. Der Beamte brutzelt Zaubergetränke mit Hühnerhoden. Der Lehrer wird auf dem Acker zu Brokeloh zum Söldner, der Rechtsanwalt zum Räuber. Die Chefsekretärin gibt die Hexe. Der Banker erlebt als Bettler auf allen Vieren einen Kummer Brot. Deutschlehrer Mathieu, 33, weiß, dass sein Hobby für Außenstehende skurril wirkt. „Wir finden Karaoke-Fans komisch.“

Im richtigen Leben unterrichtet Mathieu an einem Gymnasium in Bordeaux. Auf dem Acker von Brokeloh mutiert er zum Söldner „Miracule“. „Ich siege für Sold, gleich für wen und wann.“ Fast eineinhalb Jahre hat der Pauker gebraucht, um aus mehr als 30.000 Eisenringen ein Kettenhemd zu basteln. „Wir sind natürlich auch ein bisschen verrückt.“

Voller Harnisch, Schwert, ein massiver Eisenhelm – Christian Pachta hat in Mythodea mehr als 30 Kilo am Körper hängen. Er ist dann Rodrigo, der furchtlose Ritter vom Orden der Achenar, der die Schöpfung schützt. „Bis zum letzten Blutstropfen!“ Wenn gerade kein Duell ansteht, hockt der Polizist in seiner Wiener Dienststelle. „LARP ist einfach ein großer Spaß und Erholung vom Alltag!“ Und ein teures Hobby: Für eine von Hand geschmiedete Qualitäts-Rüstung werden zwischen 3.000 und 5.000 Euro fällig. Massenware ist schon ab etwa 500 Euro zu haben. Ein Dutzend Rüstungsschmiede produziert mittlerweile für die deutschen Fans.

Larper mit schmalem Geldbeutel nähen sich ihre Gewandung selbst. Möbel oder Kisten aus Holz werden mit Blumenerde-Matsch eingerieben und so auf alt getrimmt. „Damit nicht alles nach IKEA aussieht“, heißt es in einer Bastel-Anleitung. Bloß nicht Socken aus Polyester tragen und mit Besteck statt mit Händen essen. „Das hat es im Mittelalter und bei Tolkien doch auch nie gegeben“, meint Werner, der Waldelf.

Ein ausgeklügeltes Setting mit zahlreichen Handlungssträngen gibt dem weitgehend improvisierten Historientheater einen grob festgelegten Rahmen. Szenerien aus Bauten und Effekten und die Interaktion der Spieler füllen den fantastischen Kontinent mit Leben. 1.200 Seiten lang ist der Plot

für das Spektakel in Brokeloh. Eine Chronik der Superlative: Mehr als hundert Autoren haben daran mitgearbeitet. Spielleiter in weißen T-Shirts greifen immer wieder heimlich ins Spielgeschehen ein. Über Funk lenken sie die sogenannten NSCs, die Nicht-Spieler-Charaktere. Sie treiben die Geschichte voran. „Was auf dem Papier steht, sind nur Vorschläge“, sagt Tobias Mittermeier, einer von vier Profis beim Regensburger Veranstalter Live Adventure.

Ein Jahr lang haben die Organisatoren das verlängerte Wochenende akribisch vorbereitet. 16 Camps, 140 Tonnen Kulissen und ein Stab von etwa 400 Helfern verwandeln 80 Hektar Wiese, Wald und See in eine dunkle, geheimnisvolle Welt.

Und dann sind sie wieder da, die 1.500 Untoten mit ihren fahlen Gesichtern. Röchelnd sinken einige ihrer Opfer zu Boden. Kunstblut fließt über die Körper. Heiler eilen herbei, verbinden die Opfer. Einige rappeln sich nach kurzer Zeit wieder auf und humpeln grinsend zu ihrem Lager zurück. „Das gehört zum Spiel!“ ruft einer.

Die Freiwillige Feuerwehr Brokeloh und 40 Einsatzkräfte der Johanniter, darunter Anästhesisten und Chirurgen, sind zum Einsatz bereit. Schließlich wird eine kleine Stadt hinzugekommen – 10.000 Menschen. Verletzte gibt es selten: „Gekämpft wird nur mit Sicherheitswaffen“, versichert Live-Adventure-Sprecherin Natascha Mirkovic. Jeder Pfeil und Speer aus Glasfaserstäben, jedes lackierte Schaumstoffschwert muss vor Spielbeginn einen Sicherheitscheck bestehen.

Jene Kreaturen, die ihr Leben endgültig ausgehaucht haben, landen bei „Cimtra“ alias Susanne Junghänel, 65. Die Neurologin und ihr Ehemann „Cimeter“ Jürgen, 68, pensionierter Arzt aus Meppen, arbeiten schon seit sechs Jahren als Bestatter und Kuppler in Mythodea. Sohn Jörg, der am Plot mitschreibt, hat ihr Interesse geweckt. „Wir sind die ältesten Teilnehmer.“ Wo gestorben wird, muss auch beerdigt werden. Ein hundert Jahre alter Sarg steht vor ihrem Gottesacker. „Der ist echt, aber ungebraucht.“ Ob Klageweiber und Grabsteine, Priester-Zeremonien und Feuerbestattungen – beim Totengräber-Ehepaar kann alles gebucht werden. Vorausgesetzt, die Taler stimmen. „Hier wird manche Träne vergossen.“ Und weil so viele gefallene Krieger Waisen und Witwen hinterlassen, hat sich das geschäftstüchtige LARP-Paar noch eine weitere Aufgabe zugemutet: „Wir verkuppeln die Hinterbliebenen.“

Im Zentrum von Mythodea liegt die zinnenbewehrte Stadt. Banner wehen von ihren Türmen. Vor den Toren stehen Wachen. „Zum Grusse, werter Ritter. Der edle Herr gebe bitte seine Waffe ab!“ bestimmt die bewaffnete Blondine im rotweißen Outfit der Stadtwache. Irene, 30, ist seit zehn Jahren

dabei. „Man taucht ein in eine andere Welt“, beschreibt sie die Faszination. Festnahmen überlässt die Leipziger Sozialpädagogin lieber den Männern. „Ich halte nur Wache.“

In der Stadt herrscht reges und lautes Treiben: Hämmer sausen auf Ambosse nieder. In den Zelten baumeln Tunikas, Schlupfkleider und Beinlinge.

Normannenhelme und Eisenhüte thronen auf groben Holztischen. Es gibt Ork-Schnitzel und Absinth. Am Pranger leidet ein blutverschmiertes Weib. Giftmischer und Diebesgilden gehen ihren dunklen Geschäften nach.

Fünf Tage lang edel oder ekelig, gut oder grottenböse zu sein – und das für einen Selbstkostenpreis von 130 Euro plus zehn Euro Hundezulage. „Wo gibt es das schon?“ meint der Archäologie-Student Jan, der Germane. Hier kann er mal ein Meuchelmörder sein. „Super!“

„Super!“ sagen die meisten Spieler übrigens selten. Sie reden sich mit „Seyd begrüßt!“ an, haben ständig die „Ehre“, die „Güte“ oder finden es „vortrefflich“, wenn etwas gelungen ist. Manche besuchen sogar Kurse in Mittelhochdeutsch.

Die LARP-Besessenen einfach als „Idioten“ abzustempeln, hält Teilzeit-Bestatterin Cimetra für „primitiv“: „Das sind keine Spinner! Ob Student oder Friseurin, Rechtsanwältin oder Arzt - hier können alle richtig Dampf ablassen!“

Schon als Kind liefen Detlef Hausmann beim Lesen von Mittelalter-Literatur „Schauer den Rücken runter“. Der gelernte Goldschmied taucht als trommelnder „Meister Herrmann“ ins Mittelalter ein. Die ganze Familie ist dabei: Die beiden Töchter, die ein und drei Jahre alten Enkelkinder, der Schwiegersohn als „tragischer Kriegsknecht“. Auch sein „treusorgend Weib“ teilt mit dem ehemaligen „Fachverkäufer für Spieleisenbahnen“ die Jurte: Die Kinderärztin Dr. Dagmar Hausmann kommt als Heilerin und wirft sich als englische Langbogenschützin ins Kampfgetümmel.

Leider lauere überall die irdische Moderne, bedauert der Sachse, der in Görlitz im eigenen Laden Trinkhörner und Drachenfiguren an Touristen verkauft. „Wir flüchten nicht aus dem Alltag. Wir wollen nur unsere eigene Vergangenheit fühlen, riechen und schmecken.“ Die meisten, sagt er, kennen Geschichte doch nur aus Museum oder Fernsehen. „Was wir derzeit erleben, ist die Wiederentdeckung der Vergangenheit.“

Landwirtssohn Reiner Schrader ist gegen LARP immun. Das Brokeloher Urgestein sammelt lieber historische Trecker. Zum 26. Hochzeitstag fiel eine Maschine für Ehefrau Margarete ab. „Wenn wir sonntagsmorgens um 8 Uhr durchs Dorf fahren, macht das ganz schön Krach!“ Beschwerden hat es nie gegeben. „Hier wagt keiner aufzumucken!“